

## PRESENTATION ET PREPARATION

- Un plateau pyramidal de 16 cases.
- 15 billes claires et 15 billes foncées.

En début de partie les billes sont disposées en réserve au bas de la pyramide (fig. A). Les deux joueurs tirent au sort leur couleur.

Clair commence.

## PRINCIPE ET BUT DU JEU :

En les empilant, les joueurs bâtissent une pyramide de 30 billes.

BUT DU JEU:

POSER LA BILLE DU SOMMET DE LA PYRAMIDE (fig. E).

Les règles suivantes permettent d'économiser des billes. Le gagnant est le joueur qui aura su garder le plus de billes dans sa réserve en cours de partie afin d'être celui qui posera la ou les dernières billes.

Chacun est obligé de jouer à son tour de jeu.

Un joueur qui n'a plus de billes dans sa réserve perd la partie.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Début de partie

Chaque joueur à son tour place une bille de sa réserve sur une case de son choix.

Empilement sur un carré.

Quand sur le plateau, ou aux niveaux supérieurs, un ou plusieurs carrés de billes sont formés, un joueur peut choisir d'y empiler une de ses billes ;

à son tour de jeu, il a alors le choix entre :

- placer une bille de sa réserve sur le plateau.
- placer une bille de sa réserve sur un des carrés de billes (Fig B 1).
- déplacer une de ses billes déjà présentes sur le plateau pour la poser sur un carré de billes, uniquement si ce déplacement monte sa bille d'un ou plusieurs niveaux (Fig. B 2 ). Ce coup permet d'économiser une bille de sa réserve. Une bille présente sur le plateau ne peut pas être déplacée si elle supporte déjà une autre bille.

Carré à sa couleur.

Un joueur qui réalise un carré de billes à sa couleur ( Fig C 1 ), reprend tout de suite soit une, soit deux de ses billes présentes sur le plateau pour les remettre dans sa réserve (Fig. C 2 ); il peut reprendre toute bille lui appartenant, à n'importe quel niveau - y compris celle qu'il vient de poser - mais à l'exclusion des billes supportant d'autres billes.

(Réaliser plusieurs carrés de billes à sa couleur en posant une bille n'autorise le retrait que d'une ou deux de ses billes ) Empilement et carré

Dans le même coup, un joueur a la possibilité de :

- monter une de ses billes se trouvant déjà sur le plateau ( Fig D 1 ).
- réaliser ainsi un carré de billes de sa couleur ( Fig D 2 ).
- reprendre tout de suite soit une, soit deux de ses billes pour les remettre en réserve ( Fig D 3 ).

## FIN DE LA PARTIE

Est gagnant celui qui pose sa dernière bille au sommet de la pyramide (fig. E).

## VARIANTE POUR ENFANTS

Pour s'initier, on peut jouer sans utiliser la règle du « carré à sa couleur »: seule la règle de l'empilement permet alors d'économiser des billes.

## VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS : Alignement

Un joueur reprend une ou deux de ses billes se trouvant sur le plateau lorsqu'il réalise un carré ou un alignement de sa couleur :

- Les alignements valables sont ceux réalisés sur un seul et même niveau, et uniquement au premier ou au deuxième niveaux.

Un alignement valable est formé de :

- 4 billes de même couleur en ligne sur le premier niveau ( Fig F 1 ) ou:
- 3 billes de même couleur en ligne sur le deuxième niveau ( Fig F 2 ).

Une diagonale ne constitue pas un alignement.

On ne peut reprendre plus de deux billes par coup.

## DUREE D'UNE PARTIE:

De 5 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

