

PYLOS JÁTÉKSZABÁLY

A játékosok az építőköveikből felváltva egyet-egyét a táblára téve, piramist építenek, abban versenyezve, hogy melyikük rakja fel az utolsó követ a csúcsra. (Pontosabban: amelyik játékosnak az építkezés befejezése előtt elfogynak el a kövei, az elvesztette a partit. Még pontosabban: **Lépés-kényszer van! Aki nem tud lépni veszített.)**

A lerakás közben két szabály alapján spórolhatnak köveikkel:

1. Lépésnek számít, ha a táblán egy **magasabb szintre** (egy már kialakult négyes tetejére) a korábban táblára tett **saját** kő "felhelyezése". Ez akkor tehető meg, ha az más köve(ke)t nem támaszt alá: bontani tilos. (Lásd pl.: világos 1- jelű lépését.)

2. Ha pedig bármely szinten (négyzetalakban) egymás mellé sikerül tenni négy saját követ, akkor a korábban felrakott **saját kövei közül 1, vagy 2 db levehető**: akár az éppen letett kő is, de olyan nem, amely a levételével bontást okozna. (Lásd: pl. sötét 2-lépését, melyben levehette volna az éppen lerakott követ is.)

Megjegyzések,

szabálymagyarázatok:

Vegyük észre, hogy ez utóbbi szabály megengedő jellegű! A négyest létrehozónak nem kötelező levennie két szabad követ. Ha úgy ítéli meg, hogy kedvezőbb számára a sikeres folytatáshoz, akkor 1 db-ot is levehet, sőt: el is állhat a levétel jogától.

Nagyon ritkán - tapasztalatlan ellenfél is kell hozzá - előfordulhat, hogy egy lépésben két négyes is kialakulhat. Ekkor is csak az egyik jogán vehető le, azaz max. 2 db kő.

A bontási tilalom rombolásra vonatkozik. Két kő levételekor a fokozatos bontás megengedett, azaz egy felső kő és annak alátámasztója - ebben a sorrendben - levehető, feltéve hogy az alátámasztó felett más kő már nincsen ami legurulhatna.