

2-4 שחקנים – גילאי 8 ומעלה – משך משחק: 15 דקות.

## תכולת המשחק

66 פירמידות מפלסטיק, שק אסון, חוברת חוקים.

## מטרת המשחק

לכל שחקן יש צבע, אותו הוא מסתיר משאר השחקנים.  
מטרת המשחק היא שבסיום המשחק הצבע שלך הוא שישלוט בזירת המשחק.

## סוגי הפירמידות-המשחק מכל:

- 6 פירמידות (איור 1) ה"מטרה" בעלות צבע נסתר,
- אשר ניתן לראות רק באמצעות הפיכת הפירמידה.
- 24 פירמידות (איור 2) "בסיס" המסומנות בטבעת צבע אחת.
- 36 פירמידות (איור 3) "זזות" – המסומנות בשתי טבעות צבע.
- כאשר 4 שחקנים משתתפים במשחק, יש להשתמש בכל הפירמידות.
- כאשר 3 שחקנים משחקים, משתמשים ב-5 צבעים בלבד,
- כלומר ב-55 פירמידות. יש להוציא מהמשחק פירמידת "מטרה" אחת, 4 "בסיסים"
- ו-6 "זזות" באותו הצבע.
- כאשר 2 שחקנים משחקים, יש להשתמש ב-44 פירמידות בלבד ולהוציא
- מהמשחק 2 "ערכות" צבע שלמות (כל "ערכה" כוללת: 1 "מטרה", 4 "בסיסים" ו-6 "זזות" באותו הצבע).

## הכנת המשחק

כל שחקן בוחר באופן אקראי פירמידת "מטרה". הצבע הפנימי של הפירמידה שבו הוא הצבע הסודי שלו במשחק ואותו הוא מסתיר משאר השחקנים עד לסיום המשחק. לאחר מכן מפזרים את ה"בסיסים" על השולחן:

- כאשר משחקים 4 שחקנים, מפזרים 24 "בסיסים"
- (4 פירמידות מכל אחד מ-6 הצבעים השונים) (איור 4).
- כאשר משחקים 3 שחקנים, מפזרים 20 "בסיסים" (4 פירמידות מ-5 צבעים שונים).
- כאשר משחקים 2 שחקנים, מפזרים 16 "בסיסים" (4 פירמידות מ-4 צבעים שונים).

הסידור הראשוני של החלקים לא משתנה: רוב ה"בסיסים" יכוסו על ידי "זזות", אך ה"בסיסים" נשארים במקומם לכל אורך המשחק.

לאחר מכן השחקנים מחלקים ביניהם את חלקי המשחק הנתרים (ראו להלן) ומניחים אותם גלויים לפנייהם.

## יש שתי דרכים לשחק:

### הדרך האקראית, מיועדת ל-2, 3 או 4 שחקנים.

חלקי המשחק מונחים בשק הבד, והשחקנים מוציאים מתוכם באקראי את חלקי המשחק שלהם.

- כאשר משחקים 4 שחקנים, כל שחקן לוקח 9 חלקי משחק.
- כאשר משחקים 3 שחקנים, כל שחקן לוקח 10 חלקי משחק.
- כאשר משחקים 2 שחקנים, כל שחקן לוקח 12 חלקי משחק.

## דרך החלוקה השווה, מיועדת ל-2 או 3 שחקנים.

חלקי המשחק מחולקים בין השחקנים באופן שווה.

- כאשר משחקים 3 שחקנים, כל שחקן לוקח 2 חלקי משחק מכל אחד מ-5 הצבעים.
- כאשר משחקים 2 שחקנים, כל שחקן לוקח 3 חלקי משחק מכל אחד מ-4 הצבעים.

## כיצד משחקים?

מחליטים מי משחק ראשון, ומשחקים בכיוון השעון.

כל שחקן, בתורו, בוחר אחד מחלקי המשחק ומניח אותו על הלוח על פי במקום לבחירתו,

בהתאם לחוקים הבאים:

**הנחה על "בסיסים":** ניתן להניח חלק משחק על חלק "בסיס" בצבע שונה. הערמה מוצגת מקבלת את הצבע של חלק המשחק העליון. למשל, אם חלק משחק כתום מונח על חלק משחק ירוק, הערמה הופכת לערמה כתומה (איור 5).

**הנחה על ערמת פירמידות:** ניתן להניח חלק משחק ישירות על ערמה.

- אם צבעו של חלק המשחק שהונח שונה מהצבע שהיה קודם לכן בראש הערמה, הערמה משנה את צבעה לצבע שהונח אחרון (איור 6: אם חלק משחק כחול מונח מעל חלק משחק כתום, הערמה הופכת לערמה כחולה).
- אם צבעו של חלק המשחק שהונח זהה לצבע שהיה קודם לכן בראש הערמה, שני החלקים מבטלים זה את זה ויוצאים מהמשחק. הערמה מקבלת את צבעה מהפירמידה שהפכה להיות העליונה בערמה (איור 7: חלק משחק כחול מונח מעל חלק משחק כחול נוסף. השחקן מוציא מייד את שני החלקים מהמשחק, וכך נחשף צבע הפירמידה שמתחתיהם והערמה חוזרת להיות כחולה כתומה).
- חלק משחק "בסיס" מונח ללא חלקים מעליו, אי אפשר להניח עליו חלק משחק נוסף באותו הצבע, משום שאי אפשר להוציא "בסיס" מהמשחק. אין הגבלה לגובה הערמות.
- אין להניח חלק משחק על ערמה או "בסיס" עליו שיחקו בתור הקודם.

## סיום המשחק

המשחק ממשיך עד שכל החלקים מונחים. לאחר מכן בודקים מהו הצבע השולט בזירת המשחק. צבע ערמה הוא צבע הפירמידה העליונה. כל חלק "בסיס" שאינו מכוסה בחלק אחר נשאר בצבע שלו. בשלב הזה כל שחקן חושף את (צבע) ה"מטרה" שלו. השחקן שהצבע שלו הוא הצבע השולט בזירה הוא המנצח (איור 8: הצבע הוורוד זוכה).

במצב של תיקו, השחקן שהצבע שלו שולט ברוב הערמות (לפחות 2 פירמידות אחת על השנייה) הוא הזוכה.

אם עדיין יש תיקו, השחקן שצבעו שולט בערמה הגבוהה מוכרז כמנצח.