

Правила игры в «Большую пирамиду»

1. Цель игры

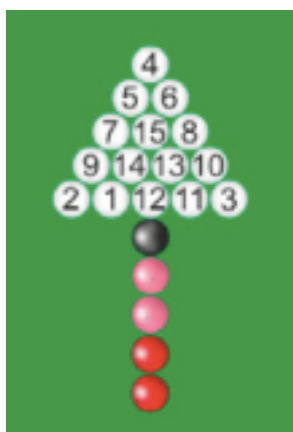
Первым набрать 151 или более очков.

2. Используемые шары

Стандартный набор из пятнадцати пирамидных бильярдных шаров цвета слоновой кости, с номерами от 1 до 15-ти, используемые в качестве прицельных, а также пять цветных шаров от «Каролины» («Пять шаров с карамболями»), в качестве битка используется желтый шар.

3. Начальное выставление

Перед начальным ударом пятнадцать прицельных шаров устанавливаются в форме равностороннего треугольника (пирамиды) с вершиной на задней отметке стола и основанием параллельно заднему борту. Шары становятся вплотную друг к другу в следующем порядке:



Пять цветных шаров от «Каролины» ставятся вплотную к пирамиде, в одну линию, в сторону «короткого» борта.

Ближайший к пирамиде черный шар, затем два розовых и два красных.

Биток располагается в доме.

4. Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с действующими общими правилами по «Пирамиде».

Игрок, вступающий в игру первым, может назначить удар «с падающим», что означает: если при выполнении этого удара, в лузу падает любой прицельный шар, то он засчитывается.

5. За каждый правильно забитый прицельный шар к текущему счету игрока прибавляется число очков, равное его номеру, а за сыгранную единицу (туза) – 11 очков. Общая сумма очков – 130.

К последнему оставшемуся на столе прицельному шару вне зависимости от его номера прибавляется 10 очков.

Таким образом, общее число очков в пирамиде составляет 140, а так- же черный шар – 60 очков, два розовых шара по 30 очков (всего 60) и два красных по 20 очков (всего 40), общее количество очков шаров в пирамиде и цветных шаров равно 300.

6. Перед выполнением удара играющий должен заранее указать конкретный прицельный шар и лузу, в которую он намерен его сыграть. Заказ должен быть четким и ясным. До удара заказ может быть изменен и объявлен заново. Изменение заказа в процессе удара не допускается.

7. При правильном сыгрывании заказанного шара все шары, упавшие в лузы вследствие произведенного удара, засчитываются.

8. Если в лузу падает не заказанный прицельный шар, то его выставляют, в игру вступает соперник.

9. В случае падения в лузу или выскакивания за борт битка налагается штраф, после чего вступающий в игру соперник производит штрафной удар с руки из дома .

10. За любое нарушение с полки нарушителя на игровое поле выставляется наименьший шар на точку вершины пирамиды. Если точка вершины пирамиды занята, шар выставляется на ближайшее свободное место рядом точкой вершины пирамиды в сторону ближайшего «короткого» борта.

Если к тому времени у нарушителя еще нет забитых шаров, то выставляется первый же забитый им шар.