

«ЧЁТНЫЕ-НЕЧЁТНЫЕ»

При игре в «Чётные-Нечётные» следует руководствоваться «Общими правилами пирамиды», а также нижеследующими правилами.

1. **Цель игры.** Первым (раньше соперника) забить все «свои» шары, оставив на игровом поле хотя бы один шар соперника.

2. **Используемые шары.** Стандартный набор из шестнадцати пирамидных бильярдных шаров: пятнадцать белых (цвета слоновой кости) шаров с номерами от 1 до 15 и один цветной (предпочтительно желтый) шар, являющийся шаром №16.

В «Чётные-Нечётные» нет постоянного подразделения шаров на единственный биток (по которому бьют кием) и прицельные шары (по которым бьют битком).

При выполнении любого удара (за исключением начального) игрок может использовать в качестве битка любой шар на игровой поверхности стола (независимо от его номера и цвета).

Соответственно все остальные шары на игровой поверхности стола (независимо от их номера и цвета) могут служить в качестве прицельных.

Перед началом встречи соперники разыгрывают право начального удара. Для игрока, получившего право начального удара «своими» становятся все шары с чётными цифрами, а также цветной шар.

3. **Исходная расстановка шаров.** 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: 1-й ряд – 4; 2-й ряд – 5,6; 3-й ряд – 7,15,8; 4-й ряд – 9,14,13,10; 5-й ряд – 2,1, 12,11,3. Биток располагается в доме.

4. **Начальный удар.** Начальный удар производится с руки из дома в соответствии с п.13 «Общих правил пирамиды».

5. Правила ведения игры:

5.1. Перед каждым ударом (за исключением начального) игроку предоставляется право выбора битка.

5.2. Если в результате правильного удара в лузу забит любой шар (не зависимо от номера), то игрок производит следующий удар с возобновлением права выбора битка.

5.3. Если при правильном ударе ни один из шаров не забит в лузу, то право следующего удара с правом нового выбора битка переходит к сопернику.

5.4. Забивать в лузу можно как любой прицельный шар, так и биток от любого прицельного шара.

5.5. Объявлять заказ не требуется. При правильном ударе засчитываются все упавшие в лузы шары.

5.6. Любой удар (за исключением начального) должен завершиться в полном соответствии с п.20 «Общих правил пирамиды». В противном случае – штраф.

6. **Штрафы за нарушения.** В случае нарушения правил соперник нарушителя может снять со стола любой шар (по своему выбору). Такой шар называется штрафным. Он снимается после выставления всех неправильно забитых и выскочивших шаров. После снятия штрафного шара, соперник нарушителя может продолжить игру сам, а может передать удар сопернику.

Примечание: Соперник нарушителя может принять решение не снимать штрафной шар и продолжить игру сам или передать удар сопернику.

7. **Выставление шаров.** Все неправильно забитые и выскочившие шары выставляются в соответствии с п. 25 «Общих правил пирамиды». Любой выставленный шар может быть выбран играющим в качестве битка или прицельного шара.

8. **Последний шар.** В случае, когда после очередного удара в лузы упали все оставшиеся на игровом поле шары, партия считается завершённой и победа присуждается сопернику.