

СНЕЖИНКА



Заказывать и забивать можно:

- желтый – только как «свояк»,
- белый – только как «чужой»,
- заказ «шар-луза» обязателен,
- «бонусы» считаются (независимо от цвета шарá).

После забитого «желтого свояка» игрок снимает себе на полку любой белый шар, после этого выставляет желтый шар на любую из трех точек (если все три точки заняты, то максимально близко к любой из трёх точек, по линии параллельной длинному борту и проходящей через точки) и продолжает подход.

Если заказ не выполнен, но в лузу упал случайный шар, или по ошибке игрока заказан и забит «белый свояк» или «желтый чужой» – штрафа нет, соперник выставляет этот шар (шары) на любую из трех точек (если все три точки заняты, то максимально близко к любой из трёх точек, по линии параллельной длинному борту и проходящей через точки) и продолжает игру.

Соперник имеет право предупредить об ошибках заказа играющего, после этого играющий должен отыгаться или сделать правильный заказ.

«Снежинка» включает в себя элементы:

- Классической пирамиды (заказ «чужого» в лузу)
- Комбинированной пирамиды («свой» в лузу)
- Свободной пирамиды (игра любым битком)

Штраф за вылет шара за борт и основные правила игры – по правилам Свободной пирамиды