

POLYSSIMO

challenge

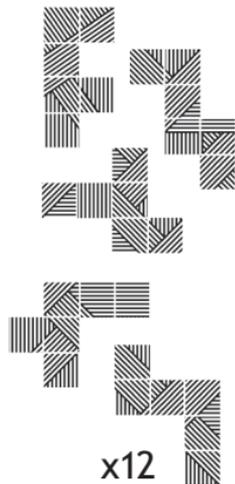
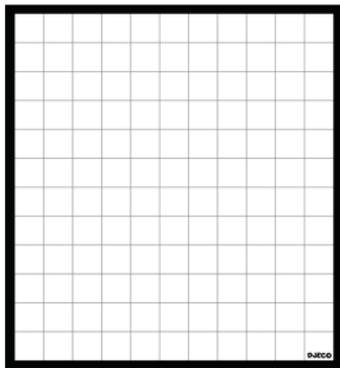
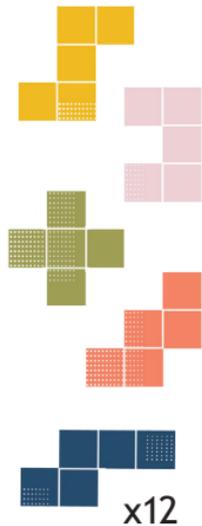


7 ans - years
años - Jahre
-99



POLYSSIMO

challenge





7-99 Jahre



Für 2 bis 4 Spieler



24 Teile (12 farbige Teile mit 5 Feldern und 12 schwarzweiße Teile mit 6 Feldern), 1 Spielbrett

Ziel des Spiels: Möglichst viele von seinen Teilen auf das Spielbrett legen.

Vorbereitung des Spiels:

Die Holzteile werden in die Mitte der Spieler gelegt, so dass alle sie gut sehen können. Die farbigen Teile können von den schwarzweißen getrennt werden, damit man sich seine Teile besser aussuchen kann.

Spielablauf:

Das Spiel läuft in 2 Phasen ab: Die Auswahl der Teile und dann ihre Platzierung. Der jüngste Spieler beginntDer jüngste Spieler beginnt.

1. Die Auswahl der Teile erfolgt im Uhrzeigersinn:

Der erste Spieler sucht sich ein Teil aus der Tischmitte aus und legt es vor sich hin. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe; auch er sucht sich ein Teil aus und legt es vor sich hin.

Und so weiter, bis in der Tischmitte kein Teil mehr liegt.

2. Die Platzierung der Teile erfolgt gegen den Uhrzeigersinn:

Wenn alle Teile von den Spielern ausgesucht worden sind, wird das Spielbrett in die Tischmitte gelegt. Der Spieler, der als Letzter ein Teil ausgesucht hat, beginnt mit der zweiten Spielphase.

Er nimmt eines seiner Teile und legt es so auf das Spielbrett, dass es nicht über den Rand übersteht.

Dann legt der nächste Spieler eines seiner Teile hin, wobei er darauf achten muss, dass das Teil weder über den Brettrand herausragt noch ein bereits ausgelegtes Teil überlappt.

Und so geht es nacheinander weiter.

Sobald ein Spieler kein Teil mehr auslegen kann, hört er auf zu spielen.

Strategischer Tipp: Um mehr Teile als seine Gegner auslegen zu können, ist es sinnvoll, für die Teile mit 5 Feldern, die man in seinem Besitz hat, „Spuren“ zu erstellen. Im untenstehenden Beispiel hat der Spieler, der das blaue Teil besitzt, eine Spur mit 5 Feldern (in Grün) erstellt. Nur sein Teil wird dort Platz finden können; er wird es am Ende der Partie auslegen, wenn das Spielbrett voll ist.



Ende des Spiels:

Wenn niemand mehr ein Teil auslegen kann, zählt jeder Spieler die Anzahl der Felder auf den noch vor ihm liegenden Holzteilen. Der Spieler, der die wenigsten hat, gewinnt die Partie.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuletzt ein Teil ausgelegt hat.

Anmerkung: Die schwarz-weißen Teile sind schwieriger zu platzieren als die farbigen Teile. Wenn die Spieler unterschiedliche Niveaus haben, kann man für diese Partien vorgeben, dass die Spieler unterschiedliche Teile nehmen müssen, damit die Gewinnchancen gleichstehen.

Die erfahrensten Spieler nehmen mehr schwarz-weiße als farbige Teile.

(Mindestens 7 oder 8 Teile bei 2 Spielern; 5 bis 6 Teile bei 3 Spielern; 4 bis 5 Teile bei 4 Spielern).

Ein Spiel von Alain Brobecker