

POLYSSIMO

challenge

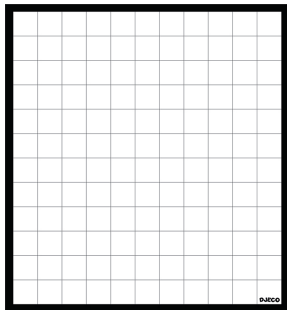
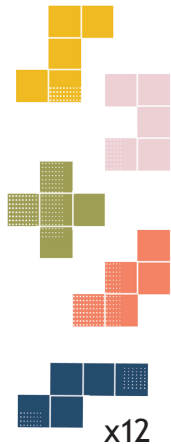


7 ans - years
años - Jahre
-99



POLYSSIMO

challenge





7–99 лет



2–4 игрока



24 детали (12 цветных деталей, состоящих из 5 клеток, и 12 черно-белых деталей, состоящих из 6 клеток), 1 игровое поле.

Цель игры: выложить на игровое поле как можно больше своих деталей.

Подготовка к игре

Положите деревянные детали в центре между игроками, чтобы они были хорошо видны всем. Можно разделить цветные и черно-белые детали, чтобы упростить их выбор.

Ход игры

Игра проходит в 2 этапа: выбор деталей и их размещение на поле. Начинает самый младший игрок.

1. Выбор деталей: ход переходит по часовой стрелке.

Первый игрок выбирает деталь в центре стола и кладет ее перед собой. Затем следующий игрок выбирает деталь и кладет ее перед собой. И так далее, пока в центре стола больше не останется деталей.

2. Размещение деталей на поле: ход переходит против часовой стрелки.

Закончив выбор деталей, игроки кладут в центре стола игровое поле. Тот, кто взял последнюю деталь, начинает второй этап игры.

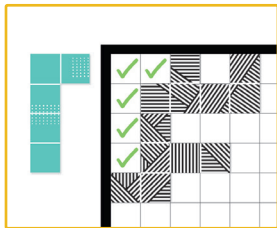
Он берет одну из своих деталей и кладет ее на игровое поле так, чтобы она не выходила за его края.

Затем одну из своих деталей кладет следующий игрок. Его деталь не должна выходить за края поля и перекрывать другую деталь, выложенную на поле ранее.

И так далее по очереди.

Если игрок больше не может положить ни одной детали, игра для него заканчивается.

Стратегический совет. Чтобы получить возможность выложить больше деталей, чем соперники, разумно создавать «места» для своих деталей из 5 клеток. В приведенном ниже примере игрок, у которого есть синяя деталь, создал место из 5 клеток (выделено зеленым). Туда можно положить только его деталь, и он выложит ее в конце партии, когда остальная часть поля будет заполнена.



Конец партии

Когда больше никто не может положить ни одной детали, каждый игрок подсчитывает количество клеток на оставшихся у него деталях. Игрок с наименьшим количеством клеток на оставшихся деталях побеждает в партии.

При равном результате побеждает игрок, который положил деталью последним.

Примечание. Черно-белые детали выкладывать сложнее, чем цветные. Если в партии участвуют игроки разного уровня, они могут брать детали соответствующей сложности, чтобы уровнять шансы на победу.

У более опытных игроков черно-белых деталей должно быть больше, чем цветных (не менее 7–8 деталей при игре вдвоем, 5–6 при игре втроем и 4–5 при игре вчетвером).

Автор игры: Ален Бробеке