

# POLYSSIMO

*challenge*

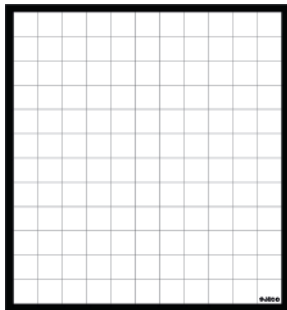
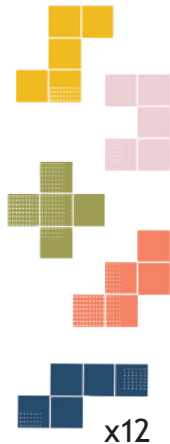


7 ans - years  
ans - Jahre  
-99



# POLYSSIMO

*challenge*



## F Jeu de patience

**POLYSSIMO**  
*challenge*



De 7 à 99 ans

---



De 2 à 4 joueurs

---



24 pièces (12 pièces colorées constituées de 5 cases et 12 pièces noires et blanches constituées de 6 cases), 1 plateau

**But du jeu :** poser le maximum de ses pièces sur le plateau de jeu.

### **Préparation du jeu :**

Les pièces en bois sont disposées au centre des joueurs de façon à ce qu'elles soient toutes bien visibles par tous. On peut séparer les pièces colorées et les pièces noires et blanches pour faciliter le choix des pièces.

### **Déroulement du jeu :**

Le jeu se déroule en 2 phases : le choix des pièces, puis leur placement. Le plus jeune joueur commence.

#### 1 - Choix des pièces se fait dans le sens des aiguilles d'une montre :

Le premier joueur choisit une pièce du centre de la table et la pose devant lui. Puis c'est au joueur suivant de choisir une pièce et de la poser devant lui. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pièces au centre de la table.

#### 2 - Placement des pièces se fait en sens inverse des aiguilles d'une montre :

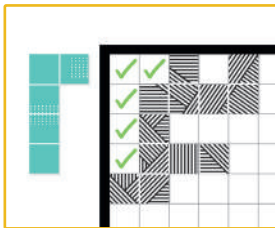
Une fois toutes les pièces choisies par les joueurs, on place le plateau au centre de la table. Le dernier joueur ayant choisi une pièce commence cette deuxième phase de jeu.

Il prend une pièce de son jeu et la place sur le plateau sans qu'elle ne dépasse du plateau.

Puis, le joueur suivant pose une de ses pièces en veillant à ce qu'elle ne dépasse pas du plateau ou ne chevauche pas une pièce déjà posée sur le plateau. Si un joueur ne peut plus poser de pièce, il passe son tour. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse plus poser de pièce.

### Conseil stratégique :

Pour pouvoir placer plus de pièce que ses adversaires, il est judicieux de créer des "empreintes" pour les pièces de 5 cases que l'on possède. Dans l'exemple ci-dessous, le joueur qui possède la pièce bleue s'est créé une empreinte de 5 cases (en vert), seule sa pièce pourra y être placée, il la jouera en fin de partie lorsque le reste du plateau sera rempli.



### Fin de la partie :

Lorsque plus personne ne peut poser de pièce, chaque joueur compte le nombre de cases sur les pièces en bois restées qui lui restent. Le joueur qui en compte le moins gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant posé une pièce en dernier qui gagne.

**NB :** les pièces noires et blanches sont plus difficiles à poser que les pièces colorées. Lors de parties mettant en jeu des joueurs de niveaux différents, il est possible d'imposer des prises de pièces différentes entre les joueurs afin de rééquilibrer les chances de gagner.

Les joueurs les plus expérimentés prendront plus de pièces noires et blanches que de pièces colorées. (Minimum 7 ou 8 pièces à 2 joueurs, 5 à 6 pièces à 3 joueurs, 4 à 5 pièces à 4 joueurs).

*Un jeu d' Alain Brobecker*