



7-99 jaar



2 tot 4



24 stukken (12 gekleurde stukken van 5 vakjes en 12 zwart-witte stukken van 6 vakjes), 1 spelbord

Doel van het spel: zo veel mogelijk eigen stukken op het spelbord zetten.

Vorbereiding van het spel:

De houten stukken worden tussen de spelers in gelegd. Ze moeten voor iedereen goed zichtbaar zijn. Het kiezen van de stukken wordt gemakkelijker als de gekleurde stukken en de zwart-witte stukken apart worden gehouden.

Verloop van het spel:

Het spel verloopt in 2 fasen: eerst het kiezen van de stukken, daarna het leggen van de stukken. De jongste speler begint.

1. Het kiezen van de stukken gebeurt met de klok mee:

De eerste speler kiest een stuk dat midden op tafel ligt en legt het voor zich neer. Daarna kiest de volgende speler een stuk en legt het voor zich neer. Zo gaat het verder tot er geen stukken meer in het midden liggen.

2. Het leggen van de stukken gebeurt tegen de klok in:

Zodra alle stukken door de spelers zijn gekozen, wordt het spelbord midden op tafel gelegd. De laatste speler die een stuk heeft gekozen, begint met deze tweede zelffase.

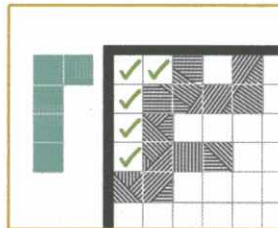
Die speler pakt een door hem gekozen stuk en legt het op het spelbord. Het stuk mag niet buiten de randen van het bord komen.

Daarna legt de volgende speler een van zijn stukken, zonder buiten de randen

van het bord te komen en zonder overlap met een stuk dat al op het bord ligt. Zo spelen de spelers om beurten verder.

Zodra een speler geen stukken meer kan leggen, stopt hij met spelen.

Strategische tip: als je meer stukken wilt leggen dan je tegenstander, is het slim om lege ruimtes open te laten voor de stukken van 5 vakjes die je hebt. In het onderstaande voorbeeld heeft de speler met het blauwe stuk een lege ruimte van 5 vakken open gelaten (aangegeven met groene vinkjes) waar alleen zijn stuk in past. Hij kan zijn stuk dan aan het eind van het spel leggen, wanneer de rest van het bord vol is.



Einde van het spel:

Zodra niemand meer stukken kan leggen, tellen alle spelers het aantal vakjes van de houten stukken die nog voor hen liggen. De speler die de minste vakjes over heeft, is de winnaar.

Als meerdere spelers evenveel vakjes over hebben, is de speler die als laatste een stuk heeft gelegd de winnaar.

Opmerking: de zwart-witte stukken zijn moeilijker te leggen dan de gekleurde stukken. Wanneer er spelers van verschillende niveaus meespelen, kan ervoor worden gekozen om spelers verschillende stukken te laten pakken, zodat iedereen evenveel kans heeft om te winnen.

De meest ervaren spelers nemen dan meer zwart-witte stukken dan gekleurde. (Minimaal 7 of 8 stukken bij 2 spelers, 5 tot 6 stukken bij 3 spelers en 4 tot 5 stukken bij 4 spelers).

Een spel van Alain Brobecker

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 :

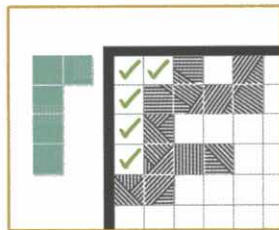
Une fois toutes les pièces choisies par les joueurs, on place le plateau au centre de la table. Le dernier joueur ayant choisi une pièce commence cette deuxième phase de jeu.

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 comptabilise 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