

Dirk Hanneforth | Uwe Mölter

POLYMINOS

POLYMINOS STRATEGISCH MALEN

Dirk Hanneforth | Uwe Mölter

POLYMO

POLYOMINOS STRATEGISCH MALEN

Ein Würfel-Mal-Spiel für 1 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Spieldauer: ab 30 Minuten

Spielmaterial

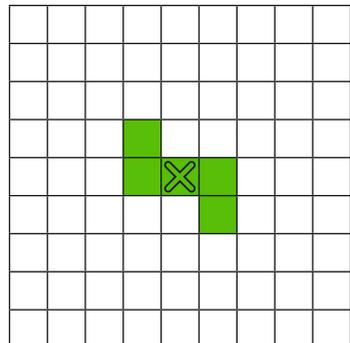
- 4 Farbwürfel (Gelb, Rot, Grün, Blau, Schwarz, Stern als Joker)
- 1 Zahlenwürfel (1– 5, Stern als Joker)
- 5 Farbstifte (Gelb, Rot, Grün, Blau, Schwarz)
- 1 Block Polymo-Spielzettel (Raster aus 9x9 Quadraten und 21 Polyominos)

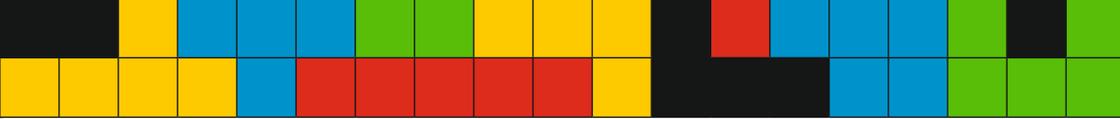
Spielidee

Die Spieler malen Figuren, sog. Polyominos, auf ihrem Polymo-Spielzettel farbig aus. Sie versuchen, im 9x9-Raster möglichst viele dieser Figuren, bestehend aus 1–5 Quadraten, nachzubilden. Gelingt dies, wird das jeweilige Polyomino im unteren Bereich des Spielzettels unter „Meine Polyominos“ durchgestrichen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Polymo-Spielzettel. Nun wird ausgelost, wer in der ersten Spielrunde der „aktive Spieler“ sein darf. Dieser wählt einen Farbstift und malt auf seinem Spielzettel die Quadrate eines von ihm gewählten, beliebigen Polyominos vollständig farbig aus. Eines der ausgemalten Quadrate **muss** das Quadrat mit dem **X** in der Mitte des 9x9-Rasters sein, siehe Beispiel rechts. Das von ihm gewählte Polyomino streicht er dann noch auf seinem Spielzettel unter „Meine Polyominos“ durch.





Die anderen Spieler wählen nun der Reihe nach im Uhrzeigersinn einen anderen Farbstift aus, malen ebenfalls ein selbst gewähltes, beliebiges Polyomino in ihrem 9x9-Raster auf ihrem Spielzettel aus und streichen dieses dann auch durch.

Spielablauf

Nun geht es los. Der aktive Spieler würfelt mit allen fünf Würfeln gleichzeitig. Danach nimmt er einen der Farbwürfel und den dazu passenden Stift. Zeigen mehrere Würfel die gleiche Farbe, nimmt er **alle** Würfel dieser Farbe. Die Zahl auf dem Zahlenwürfel legt fest, wie viele Quadrate er in dieser Runde mit dem von ihm gewählten Farbstift ankreuzen darf. Zeigt der **Zahlenwürfel** den Stern (Joker), darf sich der aktive Spieler eine Zahl von 1 und 5 aussuchen. Diese gewürfelte bzw. gewählte Zahl gilt bei diesem Wurf auch für die anderen Spieler.

Nach dem aktiven Spieler wählen nun reihum auch die Mitspieler von den noch verbliebenen Farbwürfeln dieses Wurfs eine Farbe aus, nehmen sich den passenden Farbstift und kreuzen die für diesen Wurf vorgegebene Anzahl von Quadraten in ihrem 9x9-Raster an.

Zeigt ein **Farbwürfel** den Stern (Joker), kann sich ein Spieler diesen Würfel nehmen und einen beliebigen Stift auswählen, der noch zur Verfügung steht.

Achtung! Dies darf aber keine Farbe sein, die auch ein anderer Farbwürfel in diesem Wurf zeigt. Sollten mehrere Farbjoker gewürfelt worden sein, muss für jeden Joker eine andere Farbe gewählt werden.

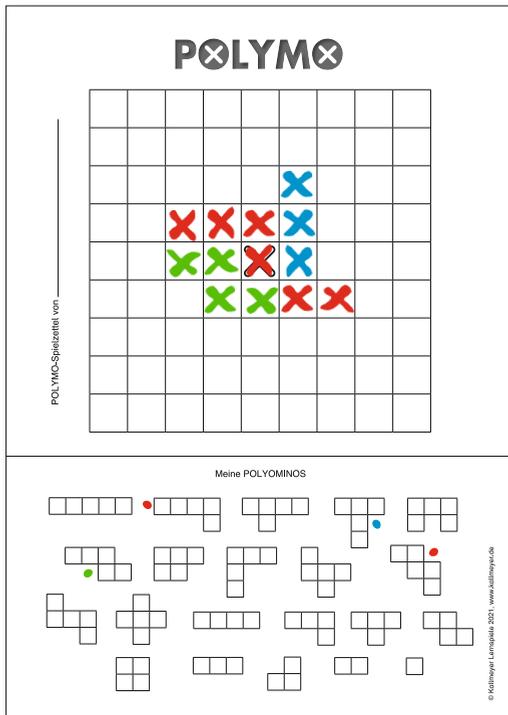
Eine Farbe darf in einer Runde **nur von einem Spieler** genutzt werden. Hat der aktive Spieler z. B. die Farbe Rot gewählt, kann der rote Farbstift in dieser Runde nicht mehr verwendet werden. Wenn ein Spieler an der Reihe ist und alle gewürfelten Farben und ihre Farbstifte wurden bereits gewählt, darf er unter den noch übrigen Farbstiften eine Farbe frei auswählen.

Haben alle Spieler ihre Quadrate angekreuzt, werden Stifte **und** Würfel in die Mitte zurückgelegt und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird jetzt zum aktiven Spieler.

Ausmal-Regeln

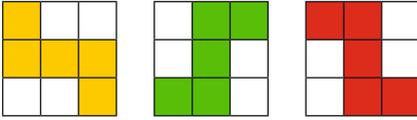
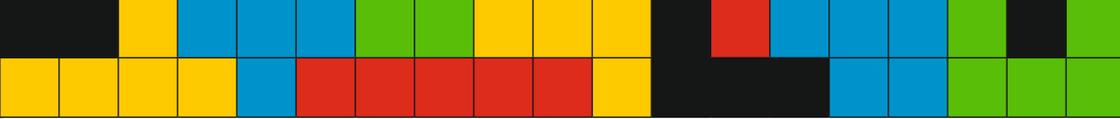
Die Spieler können ihre Kreuze in jedes beliebige freie Quadrat machen. Dabei dürfen aber die Quadrate von gleichfarbigen (geplanten) Figuren nicht direkt (Seite an

Seite) nebeneinanderliegen. Eine diagonale Berührung (Spitze an Spitze) ist erlaubt. Verschiedenfarbige Figuren dürfen direkt nebeneinanderliegen, siehe Beispiel:



Die Kreuze innerhalb **eines** geplanten Polyominos müssen in benachbarten Quadraten gemacht werden. Benachbart heißt: Seite an Seite. Zeigt der Zahlenwürfel z. B. die „4“ und wählt der Spieler die Farbe Grün, muss er alle vier Quadrate für eine geplante Figur benachbart grün ankreuzen. Eine Aufteilung der vier Quadrate auf mehrere geplante Figuren ist nicht erlaubt. Es ist aber gestattet, in unterschiedlichen Runden an mehreren unvollendeten Figuren zu „arbeiten“.

Hat ein Spieler **alle** Quadrate einer Figur angekreuzt, darf er diese vollständig ausmalen und die entsprechende Figur auf seinem Spielzettel unter „Meine Polyominos“ durchstreichen. Er sollte dies seinen Mitspielern genau so mitteilen. Statt Quadrate anzukreuzen, kann ein Spieler auch darauf verzichten, siehe „Verzichten-Regel“.



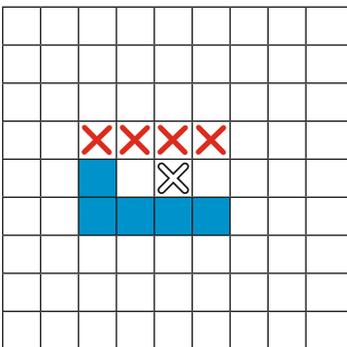
Es ist erlaubt, die abgebildeten Figuren gedreht oder auch spiegelbildlich in dem Raster einzutragen, siehe die drei Beispiele oben.

Ein Spieler darf eine gleiche Figur auch mehrmals ausmalen, aber er darf sie nicht ein zweites Mal durchstreichen.

Verzichten-Regel

Ein Spieler darf auf das Ankreuzen von Quadraten verzichten und stattdessen eine Figur auch nachträglich noch als beendet erklären. Er ignoriert in diesem Fall das Ergebnis des Zahlenwürfels und nimmt sich nur einen Farbstift.

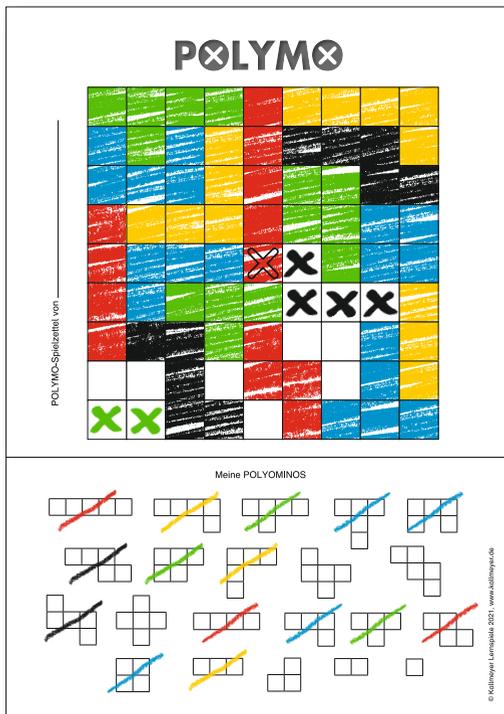
Im Beispiel unten könnte er so mit dem roten Stift die vier Quadrate mit den roten Kreuzen ausmalen und die entsprechende Figur auf seinem Spielzettel ausstreichen. Ein solcher Verzicht ist nur dann möglich, wenn der Spieler den Farbstift in der passenden Farbe (in diesem Beispiel Rot) nehmen darf.



Tipp! Die Spieler dürfen sich im unteren Abschnitt des Spielzettels unter „Meine Polyominos“ auch Notizen machen und z.B. mit kleinen farbigen Punkten die Quadrate der Figuren kennzeichnen, an denen sie gerade „arbeiten“.

Spielende

Kann ein Spieler auf seinem Spielzettel keine Quadrate mehr entsprechend der Regeln ankreuzen oder fertige Polyominos ausmalen, wählt er keine Farbe aus und nimmt auch keinen Stift. Er scheidet aus. Die anderen Spieler spielen so lange weiter, bis auch sie keine Quadrate mehr ankreuzen oder Polyominos ausmalen können. Danach erfolgt die Auswertung.



Auswertung

Die Spieler zählen nach Spielende die Quadrate aller Polyominos, die sie auf ihrem Spielzettel noch **nicht** durchgestrichen haben. Es gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Quadraten.

Im Beispiel oben hat der Spieler drei 5er-, ein 3er-, ein 2er- und ein 1er-Polyomino nicht durchstreichen können und erhält somit 21 Minuspunkte.

Solospiel und Spiel zu zweit

Im „Solospiel“ und im „Spiel zu zweit“ wird nur mit zwei Farbwürfeln und dem Zahlenwürfel gespielt. Ansonsten gelten dieselben Regeln.

Auch im Solospiel geht es darum, ein möglichst gutes Ergebnis zu erreichen. Je weniger Quadrate frei bleiben, desto besser ist das Ergebnis.

Noch ein Tipp zum Schluss: Wenn nur innerhalb eines 8x8-Rasters gespielt wird, erreicht man eine kürzere Spielzeit.

Auf der
folgenden Seite
finden Sie noch eine
Kopiervorlage
für weitere „Polymo“-
Spielzettel.



Impressum

Polymo

Polyominos strategisch malen

© 2021 Kallmeyer Lernspiele

Friedrich Verlag GmbH

Luisenstraße 9

30159 Hannover

www.kallmeyer-lernspiele.de

Alle Rechte vorbehalten

Autoren: Dirk Hanneforth/Uwe Mölter

Redaktion: Christine Mildner

Grafik: Friedrich Mediengestaltung, Dirk Jäger

Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH

Bestell-Nr.: 13122