



Nouvelles options pour le jeu PLYT

PLYT - Jokers

Un jeu stratégique et amusant où vous devez utiliser des cartes PLYT pour gagner

- Au début du jeu, mélangez les cartes PLYT et distribuez 5 cartes à chaque joueur et placez la pile restante au milieu du plateau. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes, mais ils ne doivent pas les montrer à leurs adversaires.
- Faites une partie comme si vous jouiez au PLYT normal, mais ignorez les Étapes PLYT (jusqu'à ce que vous ayez utilisé toutes vos 5 cartes PLYT). Chaque joueur DOIT utiliser toutes les cartes qui lui ont été distribuées pendant la partie, mais c'est à lui de décider quand il choisira de les utiliser. Les cartes ne peuvent être utilisées qu'après avoir fourni une bonne réponse au lancer de dés.
- Les cartes utilisées sont placées au bas de la pile. Une fois qu'un joueur a utilisé les 5 de ses cartes distribuées, s'il tombe sur une sur l'une des Étapes PLYT, il peut prendre une carte et agir en conséquence (comme lors d'une partie normale de PLYT).
- Le premier joueur à atteindre la case des vainqueurs et qui a utilisé toutes ses cartes PLYT remporte la partie – et n'oubliez pas que vous ne pouvez pas utiliser une carte pour entrer à la case du vainqueur.

PLYT Élimination

- PLYT Élimination est un jeu plus rapide et plus stratégique que le jeu PLYT conventionnel, mais, tout en respectant le même concept que PLYT, le joueur en dernière place après chaque série est éliminé.
- Une série complète consiste en deux tours pour chacun des joueurs effectués dans le sens des aiguilles d'une montre. À la fin de chaque série complète, le joueur en dernière place est éliminé. S'il y a égalité pour la dernière place, personne n'est éliminé.
- Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul joueur restant – il est le gagnant.
- Ce n'est pas aussi facile que cela peut le paraître. Combien de fois devez-vous lancer le dé et répondre pour demeurer dans le jeu ? Avez-vous besoin d'un bonus ? De quelle façon allez-vous utiliser les cartes pour passer à travers les différentes séries ?
- Si vous ne voulez pas utiliser la planche de jeu, vous pouvez quand même jouer à PLYT Élimination en prenant note du score total (dé des maîtres + bonus) – vous ne pourrez simplement pas profiter des rebondissements permis par les cartes.

PLYT Mini Knockout

- PLYT Mini Knockout est un jeu mobile rapide requérant seulement les dés, le plateau et le sablier – il dure généralement de 5 à 10 minutes.
- Lors de son tour, chaque joueur lance uniquement le dé Master (en débutant à partir du joueur le plus jeune et ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre) pour déterminer leur score de Master.
- Ensuite, dans le même ordre, en suivant le même concept que PLYT, les joueurs décident le nombre de dés qu'ils veulent lancer et répondre afin de passer à la prochaine série – avec un bonus de 4 pour lancer plus que la Standard.

- Après avoir joué chacun un tour, le joueur ayant le score le plus faible (dé Master + bonus) quitte le jeu. Si vous ratez une réponse ou que le temps est épuisé, vous obtenez un score de 0. S'il y a égalité pour la dernière place, personne n'est éliminé.
- Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul joueur restant – il est le gagnant.
- Il s'agit donc de savoir lorsque vous voyez le score de Master de tout le monde, combien de dés pensez-vous devoir lancer pour demeurer dans le jeu ? PLYT Mini Knockout est un jeu mobile rapide requérant seulement un dé, un plateau et un sablier – il dure généralement de 5 à 10 minutes.

PLYT en équipe (et une belle façon pour les écoles d'impliquer les parents et leurs enfants grâce à un tournoi familial PLYT)

C'est un jeu plus stratégique que le jeu PLYT conventionnel et est idéal pour 3 équipes (chacune de 2 joueurs), mais peut facilement être joué avec 2 équipes.

- Pour le jeu PLYT en équipe, chaque équipe possède deux pièces de jeu. Les tours se font dans le sens des aiguilles d'une montre – Équipe A joueur 1, ensuite équipe B joueur 1, Équipe C joueur 1 et ensuite on retourne à l'équipe A joueur 2 etc.
- Lors de votre tour, votre partenaire d'équipe choisit (sans vous concerter) le nombre de dés que vous allez lancer selon votre Standard. Est-ce qu'ils vous font confiance pour le bonus ou ils seraient trop exigeants avec vous ? Votre partenaire ne peut pas vous aider à répondre.
- Si vous dites la bonne réponse avant que le temps soit écoulé, vous pouvez déplacer n'importe laquelle des pièces de jeu de votre équipe. Le jeu est gagné lorsque les deux pièces franchissent le carré de la victoire au sommet.
- La clé de ce jeu est de trouver la meilleure pièce à déplacer d'un point de vue stratégique. Allez-vous vous précipiter à essayer de déplacer une pièce à la fin d'abord ou allez-vous déplacer les deux en même temps pour qu'elles montent ensemble la montagne PLYT ?
- C'est à vous de choisir comment organiser les équipes – vous pouvez choisir d'y aller au hasard en pigeant à partir d'un chapeau ou avoir des équipes mixtes parents/enfants ou une équipe enfants contre une équipe parents (généralement l'option favorite). Si vous faites un tournoi scolaire, il serait plus sage de raccourcir le jeu en commençant à la moitié sur la planche de jeu.

Défi confrontation – jeu rapide






Un jeu hautement compétitif et amusant demandant seulement 5 minutes pour jouer – et peut-être parfois bruyant.

- Afin de jouer, vous avez besoin seulement le plateau et ensemble de dés
- Les joueurs débutent à partir du carré 90 (ça peut être n'importe quel carré selon la durée que vous désirez jouer).
- Un joueur donne le signal pour lancer « 3-2-1 go » et les joueurs lancent leur dés (selon leur Standard individuelle) dans leur plateau simultanément. Le premier joueur à dire sa réponse arrête la série. Si la réponse est bonne, ils avancent selon le score de Master (+ bonus), mais s'ils ont une mauvaise réponse, ils reculent selon le score de Master (+ bonus).
- C'est à vous de choisir si vous voulez utiliser les cartes ou non. Le premier grimpeur à atteindre le sommet est le gagnant

Personnaliser les PLYT cartes

Comme le PLYT cartes sont des images, vous pouvez faire votre propre mode pour les grimpeurs qui tombe sur l'une des Étapes PLYT

Voici quelques idées (avec certaines des options, vous pouvez enregistrer la carte à utiliser plus tard)

	<p>Point de vue magnifique</p> <ul style="list-style-type: none">- Avancez du nombre de pas indiqué par le dé Master- Deux tours de sablier pour votre prochain tour- Avancez d'un lancer gratuit du Dé des Master
	<p>Danger sur le chemin</p> <ul style="list-style-type: none">- Reculez du nombre de pas indiqué par le dé Master- Lancer supplémentaire du dé lors de votre prochain tour- Distraction lors de votre prochain tour – ex. taper des mains, chanter, tapoter votre tête, boire, etc. tout en essayant de trouver la réponse
	<p>Suivez le nord sur la boussole</p> <ul style="list-style-type: none">- Montez d'un niveau- Changez de position avec le meneur- Soyez le « Joker » - même si vous n'avez pas la bonne réponse, vous pouvez quand même vous déplacer selon le Score des Master
	<p>Une chute de pierres bloque le chemin</p> <ul style="list-style-type: none">- Descendez d'un niveau- Passez votre tour- Changez de position avec le grimpeur qui tire de l'arrière
	<p>Déplacez votre grimpeur à moins que ce symbole accompagne l'une des actions ci-dessus. En présence du symbole, déplacez le grimpeur d'un adversaire.</p>