

Hexago[®] Continuo

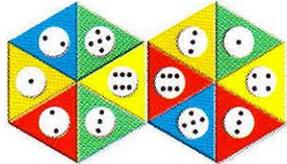
Für 1–4 Spieler ab 10 Jahren

Inhalt

36 Plättchen
1 Anleitung

Vorbereitung

Die Plättchen werden verdeckt in die Tischmitte gelegt und gemischt. Jeder Spieler zieht acht Plättchen, von denen er jeweils vier offen auf die Hand nimmt und vier als verdeckten Stapel vor sich ablegt. Zwei der restlichen Plättchen werden aufgedeckt und so in die Tischmitte aneinander gelegt, dass die beiden „6“-er-Felder sich berühren. Die übrigen Plättchen gehen aus dem Spiel. Ein Startspieler wird bestimmt. Zettel und Schreiber werden bereit gelegt.



Ziel

Ziel ist es, insgesamt die meisten Punkte zu erzielen, indem man Plättchen so anlegt, dass möglichst viele Farben und Zahlen zusammenpassen.

Spielablauf

Die Spieler sind reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der Spieler am Zug wählt ein Plättchen aus seiner Hand. Er legt es so an die ausliegenden Plättchen an, dass es mindestens eine Kante eines anderen Plättchens berührt. Der Spieler sollte das Legeplättchen so anlegen, dass er die meisten Punkte erhält.

Am Ende seines Zuges zieht der Spieler das oberste Plättchen von seinem Stapel nach. Sind die Stapel aufgebraucht, werden keine Plättchen mehr nachgezogen, sondern das Spiel wird mit den Hand-Plättchen fortgesetzt, bis kein Spieler mehr Plättchen hat.

Wertung

Nach jedem gelegten Plättchen erfolgt eine Wertung. Die Punkte werden auf dem Zettel unter dem jeweiligen Spielernamen notiert. Der Spieler erhält Punkte für alle Felder, die in der Farbe, in der Zahl oder in beidem (Farbe und Zahl) zu den angrenzenden Plättchen passen. Dafür werden jeweils die Zahlen der Felder addiert, an die das Plättchen passend angelegt wurde. Wenn sowohl Farbe als auch Zahl übereinstimmen, wird der Wert dieser beiden Zahlen verdoppelt. Liegen z. B. zwei rote Fünfen nebeneinander, bringen diese beiden Felder 20 Punkte. Wenn mehr als eine Seite des Plättchens mit anderen Feldern übereinstimmt, wird die Gesamtsumme der Felder mit der Anzahl der passenden Seiten multipliziert.

Beispiel:

Plättchen A–E wurden in aufsteigender Reihenfolge an die beiden ausliegenden Plättchen angelegt. Sie erhalten folgende Punkte:

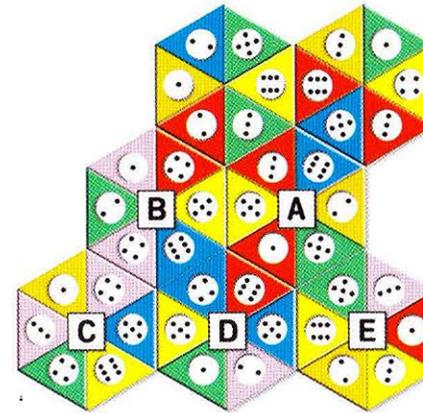
A: Passende blaue Felder: $5+6=11$, passende Dreien: $3+3=6$; $11+6=17$, multipliziert mit 2, da beide angelegten Felder mit Zahl oder Farbe passen: $17 \times 2 = 34$ Punkte

B: Passende gelbe Felder (Zahl und Farbe): $5+5 \times 2=20$, passende rote Felder: $4+2=6$; $20+6=26$, multipliziert mit 2, da beide angelegten Felder passen, $26 \times 2=52$ Punkte

C: Passende rosa Felder (Zahl und Farbe): $4+4 \times 2=16$ Punkte

D: Passende 5er-Felder: $5+5=10$, passende blaue Felder: $6+4=10$, passende rote Felder: $6+1=7$; $10+10+7=27$, multipliziert mit 3, da alle drei angelegten Felder passen: $27 \times 3 = 81$ Punkte

E: Passende grüne Felder (Zahl und Farbe): $5+5 \times 2=20$ Punkte; die blaue 5 und die gelbe 6 passen nicht zusammen, also gibt es dafür keine Punkte)



Spielende

Das Spiel endet, nachdem das letzte Plättchen gelegt wurde. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Solo-Variante

Der Spieler sucht sich aus allen offenen Plättchen zwei aus und legt sie nebeneinander. Er erhält die Punkte für das zweite und alle weiteren offenen 34 Plättchen, die er nach und nach anlegt. Es gilt, insgesamt die höchste Gesamtpunktzahl aller Solo-Partien zu erreichen!

Autoren: Maureen Hiron, Ron Badkin & Caron Badkin
Art.-Nr.: 51116
© 2007 Schmidt Spiele GmbH,
Postfach 470437, 12313 Berlin
www.schmidtspiele.de, www.gamemob.de

