

HYDRA

■ Normalerweise muß immer so angelegt werden, daß der Körper einer Hydra fortgesetzt wird. Nur wenn sich die Spieler gemeinschaftlich einig sind, daß dies mit der zuletzt gezogenen Karte nicht möglich ist, dürfen auch zwei dunkle Flächen aneinandergelegt werden, um das Spiel weiterzuführen.

Spielende

■ Sobald alle Hydrakarten angelegt worden sind, endet das Spiel. Es gewinnt, wer dann die meisten Chips hat.

© 1991 F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in Germany



No. 71305.1

Gilbert Lévy

HYDRA

Mit vielen Köpfen ... zum Erfolg!



Ein unterhaltsames Legespiel für 2 – 6 Spieler von 8 – 99 Jahren. Die Hydra war eine sagenhafte Schlange, der sieben Köpfe nachwachsen, wenn man eine davon abschlug. In der griechischen Sage gehörte es zu den zwölf Aufgaben des Herkules, diese Hydra zu töten.

In diesem Spiel sind Hydras modern-verrückte Fabelwesen, welche die Spieler gemeinschaftlich wachsen und gedeihen lassen. Ziel jedes Spielers ist es, möglichst viele Hydras mit vielen Köpfen zu vollenden, um so die meisten Punkte zu kassieren und zu gewinnen.



HYDRA

Das Spielmaterial

- 60 Hydrakarten, die vor dem ersten Spielen noch aus dem Karton herausgedrückt werden müssen.
- 50 Punktechips.

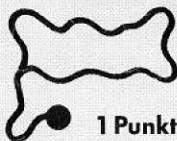
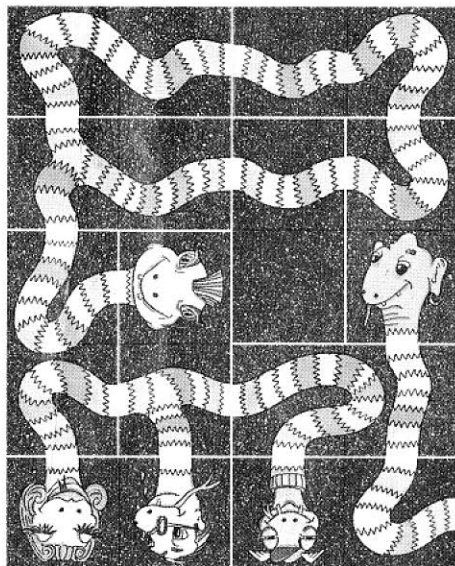
Spielvorbereitung



- Die Startkarte mit der dunklen Rückseitenmarkierung wird herausgesucht und offen in die Mitte gelegt.
- Die übrigen Hydrakarten werden verdeckt gemischt und als verdeckter Stapel oder Haufen bereit gelegt.
- Ein Startspieler wird bestimmt.

Das Spiel

- Wer an der Reihe ist, nimmt eine Hydrakarte vom verdeckten Haufen und legt diese an beliebiger Stelle an.
- Wer eine Hydra vollendet, bekommt so viele Chips, wie diese Hydra Köpfe hat. Gewertet werden nur Hydras, die mindestens einen Kopf haben und an keiner Stelle unterbrochen sind. An allen Enden muß ein Kopf sitzen.

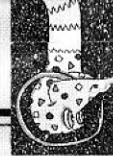


1 Punkt



3 Punkte
+ 1 Sonderpunkt
4 Punkte

- Sonderpunkte: Jeweils einen Chip gibt es zusätzlich für alle Hydras, die aus mindestens drei Köpfen bestehen.

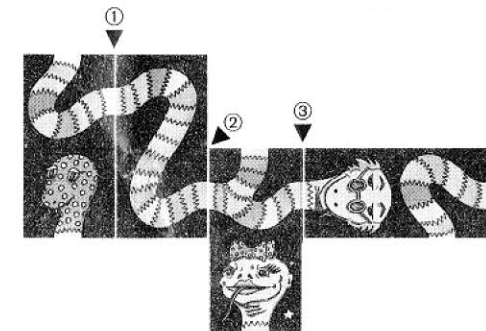


HYDRA

Die Legeregeln

- Es gibt drei Möglichkeiten, Hydrakarten aneinanderzulegen:

- ① Mit der vollen Längsseite;
- ② Mit der halben Längsseite;
- ③ Mit der Schmalseite bzw. den Schmalseiten.

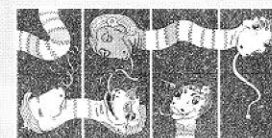


- Die Hydrakarten müssen zueinander passen. Alle Körperteile der Hydra müssen sich auf der Nachbarkarte fortsetzen, d. h. kein Körperteil darf „abgeschnitten“ werden. Natürlich können auch dunkle Flächen aneinandergelegt werden.



falsch!

richtig!



falsch!

- Ein Hydrakopf darf niemals direkt an einen anderen Hydrakopf gelegt werden. Es muß sich immer ein Stückchen Körper dazwischen befinden.

- Blockaden sind nicht erlaubt. Ein Leerraum zwischen einem Gebilde von Hydrakarten darf nur abgeschlossen werden, wenn dieser von dunklen Flächen umgeben ist. So wird verhindert, daß Hydras nicht vollendet werden können.



falsch!



richtig!