

Über den Autor ...

Dr. Eric W. Solomon, Jahrgang 1935, ist Engländer, genauer gesagt Londoner, und als solcher hatte er schon immer eine große Schwäche für Sport und Spiel, worunter seine berufliche Karriere wie auch sein Seelenfrieden sehr zu leiden hatten, wie er behauptet.

Das ist jedoch etwas übertrieben: Mit nur 24 Jahren promovierte er im Fach Mathematik, arbeitete dann zunächst erfolgreich in einem Rechenzentrum, bis er sich 1965 als DV-Consultant selbstständig machte.

Als Mathematiker ist Solomon bemüht, seinen Spielen eine besonders klare und einfache Struktur zu geben, ohne daß sie dadurch etwa selbst zu einfach oder gar langweilig würden.

Die schönste Belohnung der mühsamen (und zumeist schlecht bezahlten) Arbeit eines Spiele-Autors sieht Eric Solomon darin, daß er sicher sein darf, vielen spielenden Menschen eine Menge Freude bereitet zu haben und so möglicherweise ihr Weltbild ein kleines bißchen mit beeinflusst zu haben.

... und seine Spiele

Vor allem in den 70er und frühen 80er Jahren erschienen eine ganze Reihe von Eric-Solomon-Spielen auch in Deutschland.

Sein erstes publiziertes Spiel war SIGMA FILE, das in der deutschen Erst-Ausgabe AGENT hieß. Es zählt in Fachkreisen zu den bedeutendsten modernen Spiele-Klassikern überhaupt. 1991 war das Spiel in Deutschland als CASABLANCA wieder zu haben. Größere Verbreitung fanden BAL-LONRENNEN und vor allem ALASKA, beide im Ravensburger Otto-Mater-Verlag erschienen. In Eric Solomons Heimat England war sein erfolgreichstes Spiel vermutlich BLACK BOX, das seit 1990 in einer neuen deutschen Ausgabe gleichzeitig mit HYLE im "franjos"-Verlag wieder erschien. Und das 1993 bei uns erstveröffentlichte Känguruh-Rennen BILLABONG schaffte sogar den Sprung auf die Auswahlliste zum "Spiel des Jahres 1994".

Eric Solomon



Made in
Germany





Eric Solomons Spiel HYLE erscheint hier in einer neuen und prächtigen "Liebhamerausgabe" zur Feier des zehnjährigen Bestehens unseres kleinen Verlages. 1990 veröffentlichten wir es zum ersten Mal in einer deutschen Ausgabe. Das Original erschien bereits 1979 unter dem Titel VICE VERSA in Großbritannien, der Heimat des Autors.

Viel Spaß mit HYLE!

"franjos"-Spieleverlag

Franz-Josef Herbst

Zum Brinkhof 22

33165 Lichtenau-Hengeln

HYLE ist eigentlich das griechische Wort für Holz oder auch Wald. Der große griechische Philosoph Aristoteles (384-322 v.Chr.), der die berühmte Schule von Athen gründete und auch der Lehrer von Alexander dem Großen war, gebrauchte den Begriff allgemeiner als Stoff oder Materie.

Er verstand unter HYLE den noch nicht zu realen Dingen geformten "Urstoff", der als bloße, noch nicht verwirklichte "Möglichkeit" als einzige Eigenschaft die Formbarkeit besitzt.

Das mag etwas "abgehoben" klingen (und tatsächlich stammt diese Definition ja auch aus einem philosophischen Wörterbuch), aber es beschreibt doch recht gut, um was es in dem Spiel HYLE geht. Hierbei bilden 25 farbige Holzsäulen den "Urstoff", aus dem die Spieler auf dem Spielplan geordnete Strukturen, regelmäßige Farbmuster, "formen".



VARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Das etwas ungewöhnliche und originelle Spielziel von HYLE, regelmäßige Muster aus Säulen zu bilden, erlaubt eine Fülle an Variationsmöglichkeiten, von denen wir nur zwei hier vorstellen möchten. Sie erfinden bestimmt schnell Ihre eigene Variante.

1. Hier besteht jedes Spiel nur aus einer einzigen Runde. Man spielt zwar wie oben beschrieben, aber am Schluß zählen nur die Muster in den waagerechten Reihen für den "Mustermacher", die in den senkrechten Reihen dagegen zählen für den "Chaosmacher"!

Dieser muß daher beim Setzen der Säulen nun nicht allein darauf achten, dem "Mustermacher" möglichst wenige Möglichkeiten zum Musterbilden zu lassen, sondern auch dafür sorgen, daß er selbst Punkte-trächtige Senkrechten bildet, was natürlich der "Mustermacher" zu verhindern versucht.

2. Hier spielt man wie in der ersten Variante, nur wechseln die Spieler nach jedem Zug (Setzen einer Säule und Ver-Setzen einer Säule) ihre Rollen. Wer gerade einen Säule als "Mustermacher" versetzen durfte, zieht also die nächste als "Chaosmacher" aus dem Säckchen und stellt sie auf's Spielfeld.





Enthält eine Reihe beispielsweise Säulen in der Reihenfolge DUNKELBLAU - DUNKELBLAU - DUNKELBLAU - HELLBLAU - DUNKELBLAU, so zählt sie wie folgt:

- 2 Punkte für die beiden ersten Säulen (DUNKELBLAU - DUNKELBLAU)
- 2 Punkte für die zweite und dritte Säule (DUNKELBLAU - DUNKELBLAU)
- 3 Punkte für die drei ersten Säulen (DUNKELBLAU - DUNKELBLAU - DUNKELBLAU)
- 3 Punkte für die drei letzten Säulen (DUNKELBLAU - HELLBLAU - DUNKELBLAU)

Zusammen macht das satte 10 Punkte für diese eine Reihe.

Die in den Abbildungen auf der vorletzten Seite gezeigten vier Säulenreihen bringen also - von oben nach unten - 5, 7, 8 und 14 Punkte.

Jedes Spiel HYLE besteht aus zwei Partien, wobei in der zweiten Partie die Spieler ihre Rollen tauschen. Erst dann wird der Sieger ermittelt: Wer als "Mastermayer" die meisten Punkte erreichen konnte, gewinnt. Haben beide gleichviele Punkte erzielen können, gilt das Spiel als unentschieden. Das kommt allerdings nur äußerst selten vor.

TIP ZUM SPIEL

Der "Mastermayer" sollte versuchen, möglichst vollständige Reihen in einer einzigen Farbe zu bilden. Diese bringen nämlich die meisten Punkte, und zwar 30 Stück aus: vier 2er Mustern, drei 3er, zwei 4er und einem 5er.

Als theoretisch mögliches Maximum in eine Partie HYLE ergeben sich so 150 Punkte (aus 5 einfarbigen Reihen).

Bisher ist das allerdings noch nicht vorgekommen, und das wird es voraussichtlich auch nie; in der Praxis hat sich gezeigt, daß bereits 60 bis 65 Punkte ein ganz hervorragendes Ergebnis darstellen.



Eric Solomon

HYLE

für 2 SpielerInnen ab etwa 10 Jahren.

In HYLE übernehmen die beiden Spieler verschiedenartige Rollen. Der eine will ein möglichst bunt gemischtes "Chaos" der Steine auf dem Spielfeld anrichten, der andere ist an "Mustern", d.h. symmetrischen Anordnungen der Säulen innerhalb jeder Felderzeile und -spalte interessiert. Nur dieser Spieler erhält zum Schluß der Partie Punkte, und deshalb besteht auch jedes Spiel HYLE aus zwei Partien, sodaß jeder einmal "Mastermayer" und einmal "Chaosmayer" ist.

SPIELMATERIAL

Spielfeld.

Je fünf große Holzsäulen in fünf verschiedenen Blautönen.
Ein Stoffsäckchen für die Säulen.

DIE MUSTER

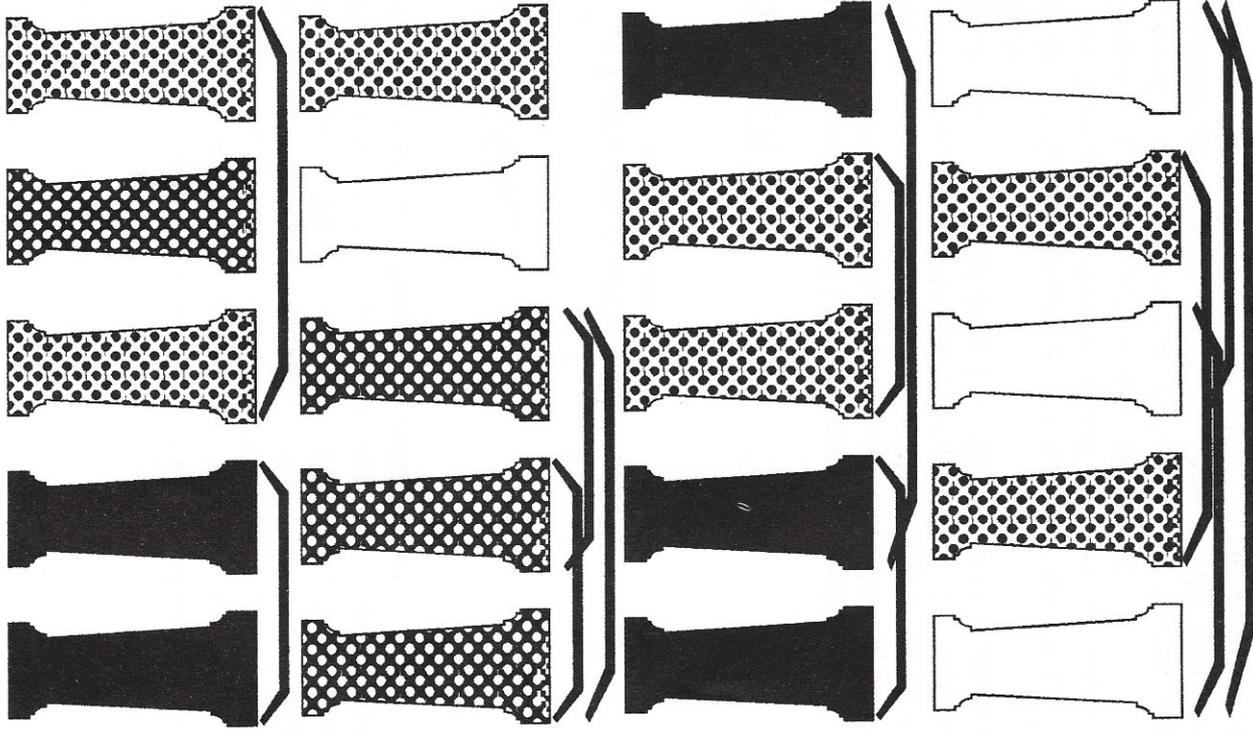
Ein "Muster" besteht bei HYLE aus einer waagerechten oder senkrechten Reihe von 2, 3, 4 oder 5 nebeneinanderstehenden Säulen, die "vorwärts und rückwärts gelesen" in derselben Farbordnung liegen, wie zum Beispiel WEISSBLAU - WEISSBLAU, MITTELBLAU - DUNKELBLAU - MITTELBLAU oder MITTELBLAU - HELLBLAU - HELLBLAU - MITTELBLAU.

(Vielleicht kennen Sie den Ausdruck "Palindrome" für Wörter, die genau diese Art von Symmetrie aufweisen, sodaß sie vorwärts und rückwärts gelesen gleich lauten, wie z.B. ANNA, RADAR oder TOT.)

Jede Felderzeile und -spalte enthält am Spielende 5 Säulen, die jede zu mehreren Mustern gehören können. Eine einzige Reihe kann ein Muster aus 5 Säulen, zwei aus 4, drei aus 3 und bis zu vier aus 2 Säulen enthalten.



In den folgenden Abbildungen sehen Sie einige vollständige Reihen mit darin enthaltenen Mustern.



DAS SPIEL

Der "Chaosmacher" füllt alle 25 Säulen in das Säckchen und holt sie dann einzeln wieder heraus, ohne jedoch dabei in das Säckchen zu schauen.

Jedesmal wenn er eine Säule herausgeholt hat, stellt er sie auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan.

Bevor er nun nach der nächsten Säule fischt, darf der andere Spieler, der "Mastermacher", eine beliebige Säule auf dem Feld versetzen. Also nicht nur diejenige, die gerade gesetzt wurde!

Der "Mastermacher" darf gegebenenfalls auch auf diese Möglichkeit verzichten.

VERSETZEN EINER SÄULE

Eine Säule zieht beliebig weit waagrecht oder senkrecht über freie Felder. (Etwa wie ein Turm beim Schachspiel.)

Eine Säule darf also weder diagonal ziehen noch auf oder über besetzte Felder.

ENDE DER PARTIE

Sobald die letzte der 25 Säulen gesetzt wurde und das Spielfeld damit gefüllt ist, werden alle waagerechten und senkrechten Felderreihen auf vorhandene Muster überprüft.

WERTUNG

Der "Mastermacher" erhält für jedes vorhandene Muster ebensoviele Punkte wie es lang ist, also z. B. 3 Punkte für DUNKELBLAU - HELLBLAU - DUNKELBLAU, 5 Punkte für DUNKELBLAU - WEISSBLAU - MITTELBLAU - WEISSBLAU - DUNKELBLAU, usw.