



Spieler: 2 - 3

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 15 - 30 Minuten

SPIELMATERIAL:

- 48 mehrfarbige Spielsteine und jeweils ein einfarbiger Spielstein in den Farben Rot, Blau und Weiß.

ZIEL DES SPIELS:

Die Spieler bilden so viele Sechsecke wie möglich in der von ihnen gewählten Farbe. Gleichzeitig wird versucht, den/die Gegner daran zu hindern, passende Sechsecke zu bilden. Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten vollständigen Sechsecken in der eigenen Farbe.

VORBEREITUNG:

(1.) Jeder Spieler nimmt einen der einfarbig roten, weißen oder blauen Spielsteine als Spielerfarbe. *Beispiel: Nimmt ein Spieler die Farbe Rot, so hat er das Ziel, rote Sechsecke zu legen.* (2.) Die verbliebenen 48 mehrfarbigen Spielsteine werden gemischt und anschließend gleichmäßig an die Spieler verteilt. Im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler 24 und im Spiel zu dritt 16 Spielsteine. *Tipp: Die mehrfarbigen Spielsteine haben zwei verschiedene Farbmuster. Zur besseren Übersicht können die Spieler ihre Spielsteine entsprechend der Muster auf zwei Stapel verteilen.*

SPIELABLAUF:

Der Startspieler wird frei gewählt. Dieser legt anschließend seinen ersten mehrfarbigen Spielstein in der Tischmitte ab. In jedem weiteren Zug legen die Spieler einen Spielstein so ab, dass die eigene Farbe an die gleiche Farbe eines bereits ausliegenden Spielsteins angrenzt.

SPIEL- UND LEGEREGEL:

Der erste Spielstein muss ein mehrfarbiger sein. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

Von jetzt an dürfen die Spieler auch den einfarbigen Spielstein anlegen.

Dabei muss so angelegt werden, dass die eigene Farbe an die gleiche Farbe eines bereits ausliegenden Spielsteins angrenzt.

Beispiel: Spieler Rot bildet rote Sechsecke. Er muss seine Spielsteine an rote Abschnitte der ausliegenden Spielsteine anlegen. (Siehe Abbildung 1)

Berühren mehrere Seiten eines neuen Spielsteins bereits ausliegende Spielsteine, so müssen die Farben an jeder Seite passen. *(Siehe Abbildung 2)*

Mitspieler dürfen blockiert werden, indem so gelegt wird, dass sie selbst nicht mehr nach dieser Regel anlegen können. *(Siehe Abbildung 3)*

Kann ein Spieler nicht passend ablegen, so muss er in dieser Runde aussetzen.

Das Spiel endet, sobald alle Spielsteine abgelegt wurden oder kein erlaubter Zug mehr möglich ist.

WERTUNG UND SIEGER:

Für jedes komplette Sechseck der eigenen Farbe erhalten die Spieler 1 Punkt. *(Siehe Abbildung 4)*

Ist der einfarbige Spielstein eines Spielers auf allen Seiten von Teilen der gleichen Farbe umgeben, erhält er einen Bonuspunkt.

Daraus ergeben sich insgesamt 4 Punkte für diese Konstellation: 3 Sechsecke plus 1 Bonuspunkt. (Siehe Abbildung 5)

Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der einen Bonuspunkt erzielen konnte. Andernfalls wird der Gewinner durch ein weiteres Spiel ermittelt.

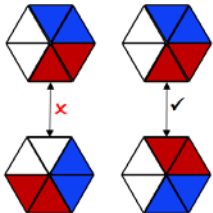


Abbildung 1

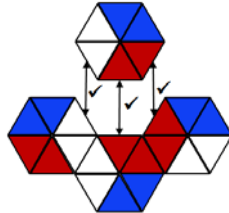


Abbildung 2

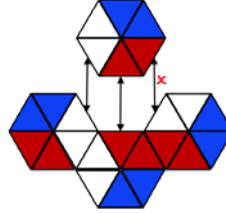


Abbildung 3

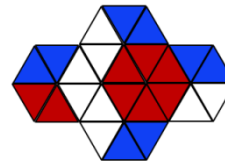


Abbildung 4

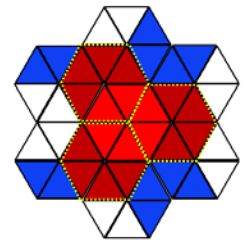


Abbildung 5