

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

Grafische Gestaltung: playtime

© 2005 Schmidt Spiele GmbH, Ballinstraße 16, 12359 Berlin,
www.schmidtspiele.de, www.gamemob.de





Exemple
voir page 2

Pour 1-4 joueurs à partir de 10 ans

Contenu

36 tuiles

Les règles du jeu

Les préparatifs

Placez les tuiles au milieu de la table, face cachée, et mélangez-les.

Chaque joueur pioche huit tuiles. Il en prend quatre en main et forme une pile avec les quatre autres. Il pose cette pile devant lui sur la table, face cachée.

Ensuite, on retourne deux des tuiles restantes et les place au milieu de la table, l'une à côté de l'autre, en mettant les deux cases de « 6 » l'une contre l'autre.

Remettez les autres tuiles dans la boîte du jeu.

Déterminez un joueur qui commence la partie. Préparez une feuille de papier et un crayon.

But du jeu

Les joueurs essaient d'obtenir le maximum de points en plaçant les tuiles de manière à ce qu'autant de couleurs et de nombres que possible s'assortissent.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est au tour d'un joueur, il choisit une tuile de sa main. Il la place à côté des tuiles qui se trouvent déjà sur la table de manière à ce qu'elle touche au moins par un côté une autre tuile.

Il est conseillé de placer sa tuile de manière à recevoir le maximum de points.

À la fin de son tour, le joueur pioche la première tuile de sa pile. A moment où la pioche s'épuise, on ne reçoit plus de tuiles, mais on continue à jouer en utilisant celles qu'on garde en main jusqu'à ce que plus aucun joueur n'en ait.

Évaluation

À chaque fois qu'une tuile a été placée, une évaluation se produit. On note les points sur une feuille de papier au-dessous du nom du joueur correspondant.

Le joueur reçoit des points pour toutes les cases qui s'assortissent aux tuiles avoisinantes par leur couleur, leur nombre ou les deux (couleur et nombre).

Pour déterminer le nombre de points gagnés, on additionne les nombres des cases le long desquelles on a placé sa tuile.

Si **non seulement la couleur, mais aussi le nombre concordent**, la valeur de ces deux nombres sera **doublée**. S'il y a par exemple deux cinq rouges l'un à côté de l'autre, ces deux cases valent 20 points.

Si **plus d'un seul côté** de la tuile concorde avec d'autres cases, la somme totale des cases sera **multipliée** par le nombre des côtés assortis.

Exemple (voir page 2):

Les joueurs ont placé, dans cet ordre, les tuiles A à E à côté de celles qui se trouvaient déjà sur la table. Ils reçoivent les points suivants :

A : 34 points (des cases bleues assorties : $5+6=11$, des trois assortis : $6, 11+6 = 17$, multiplié par 2, comme les deux cases avoisinantes concordent par le nombre ou la couleur : $17 \times 2 = 34$)

B : 52 points (des cases jaunes assorties – nombre et couleur - : $5+5 \times 2=20$, des cases rouges assorties: $4+2=6$, $20+6 = 26$, multiplié par 2, comme les deux cases avoisinantes concordent)

C : 16 points (des cases roses assorties – nombre et couleur - : $4+4 \times 2=16$)

D : 81 points (des cases « cinq » assorties : $5+5=10$, des cases bleues assorties: $6+4=10$, des cases rouges assorties : $6+1=7$, $10+10+7=27$, multiplié par 3, puisque les trois cases avoisinantes concordent: $27 \times 3 = 81$)

E : 20 points (des cases vertes assorties – nombre et couleur – : $5+5 \times 2=20$; 5 bleu et 6 jaune ne s'assortissent pas, le joueur ne reçoit donc pas de points pour ces cases.)

Fin de la partie

La partie est finie au moment où la dernière tuile a été placée. Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.

Variante solitaire

Le joueur choisit deux tuiles de toutes les tuiles (qui sont sur la table face visible) et les place l'une à côté de l'autre. Il reçoit des points pour la deuxième et toutes les 34 autres tuiles qu'il place, l'une après l'autre, sur la table. Le défi est d'obtenir le maximum de points de toutes les parties solitaires jamais jouées.



Esempio
vedi pagina 2

Per 1–4 giocatori dai 10 anni in poi

Contenuto

36 tessere
le regole del gioco

Preparativi

Le tessere vengono poste coperte al centro tavolo e poi mischiate. Ogni giocatore prende otto tessere, di cui quattro vanno tenute aperte in mano e le altre quattro vanno poste come mazzo coperto davanti al giocatore. Due delle tessere che avanzano vengono scoperte e disposte al centro tavolo in modo che le due caselle col „6” si tocchino. Il resto delle tessere viene eliminato dal gioco. Poi viene scelto il giocatore iniziale e vanno preparate carta e penna.

Scopo

Lo scopo è di raggiungere il massimo dei punti in totale, disponendo le proprie tessere in modo che corrispondano il maggior numero di colori e di numeri.

Svolgimento

I giocatori si succedono in senso orario. Il giocatore di turno sceglie una delle tessere che ha in mano e la depone accanto ad una di quelle esposte, in modo che la sua tocchi almeno uno dei bordi di un'altra tessera. Il giocatore deve badare a deporre la tessera nel modo migliore per poter raggiungere il massimo dei punti. Alla fine della mossa il giocatore prende in mano la tessera in cima al suo mazzo. Appena i mazzi sono terminati non vengono più prese nuove tessere, ma il gioco continua con quelle rimaste in mano, fin quando ognuno avrà terminato le proprie tessere.

Valutazione

Ogni volta che viene deposta una tessera segue direttamente una valutazione. I punti vengono annotati su carta sotto il nome del rispettivo giocatore. Il giocatore ottiene dei punti per ogni casella il cui colore, numero oppure colore e numero (quindi tutti e due) corrisponde alla casella accostata. Per fare ciò, basta aggiungere i numeri segnati sulle caselle che si combaciano. Se **sia il colore e sia il numero** delle caselle accostate si combaciano, viene **raddoppiato** il valore delle due caselle. Se p.es. un cinque rosso è stato accostato ad un'altro cinque rosso, allora le due caselle rendono 20 punti. Se **più di un lato** della tessera concorda con altre caselle, la somma totale delle rispettive caselle viene **moltiplicata** col numero dei lati corrispondenti.

Esempio (vedi pagina 2):

Le tessere A – E sono state accostate in ordine ascendente alle due tessere esposte all'inizio. Di conseguenza ottengono i punti seguenti:

A: 34 punti (caselle blu corrispondenti: $5+6=11$, i 3 si combaciano: $6, 11+6 = 17$, per 2, perché due caselle della tessera corrispondono in colore o in numero: $17 \times 2 = 34$)

B: 52 punti (caselle gialle – corrispondenti in colore e numero - : $5+5 \times 2=20$, caselle rosse corrispondenti: $4+2=6, 20+6 = 26$, per 2, perché due caselle accostate concordano: $26 \times 2=52$)

C: 16 punti (le caselle rosa – corrispondenti in numero e colore - : $4+4 \times 2=16$)

D: 81 punti (il 5 concorda: $5+5=10$, le caselle blu corrispondenti: $6+4=10$, caselle rosse corrispondenti: $6+1=7, 10+10+7=27$, per 3, perché tre caselle accostate combaciano: $27 \times 3 = 81$)

E: 20 punti (caselle verdi corrispondenti – in numero e colore -: $5+5 \times 2=20$, il 5 blu e il 6 giallo non corrispondono e quindi non rendono niente)

Fine del gioco

Il gioco si conclude appena è stata deposta l'ultima tessera. Vince il giocatore col maggior punteggio.

Variante da solo

Tra tutte le 34 tessere, che rimangono aperte, il giocatore ne sceglie due e le pone una accanto all'altra. Egli ottiene i punti a partire dalla seconda tessera in poi, deponendo e valutando sempre una dopo l'altra. Lo scopo è di raggiungere il massimo punteggio in totale possibile di tutte le partite da solo!



Voorbeeld
zie bladzijde 2

Inhoud

36 plaatjes
Spelregels

Voor 1–4 spelers vanaf 10 jaar

Vorbereitung

De plaatjes worden omgekeerd in het midden van de tafel gelegd en geschud. Elke speler trekt acht plaatjes, waarvan hij vier open in de hand neemt en vier omgekeerd in een stapel voor zich neer legt.

Twee van de resterende plaatjes worden open gelegd en in het midden van de tafel zó aan elkaar gelegd, dat de twee velden met 6 oogjes elkaar aanraken.

De overige plaatjes worden uit het spel verwijderd.

De beginnende speler wordt benoemd. Papier en pen worden gereed gelegd.

Doel van het spel

Het doel van het spel is de meeste punten in totaal te krijgen door de plaatjes zó aan elkaar te leggen dat zo veel mogelijk kleuren en getallen bij elkaar passen.

Het spel zelf

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok.

De speler die aan de beurt is kiest een plaatje van zijn hand. Hij legt het zodanig aan de plaatjes, die al op tafel liggen, dat het minstens één kant van een ander plaatje raakt.

Het is aan te raden dat de speler het plaatje zó neerlegt, dat hij zo veel mogelijk punten krijgt.

Aan het einde van zijn beurt trekt de speler het bovenste plaatje van zijn stapel, zo dat hij weer vier plaatjes in zijn hand heeft. Als de stapels op zijn, worden geen verdere plaatjes getrokken, maar wordt met de plaatjes in hand verder gespeeld tot geen speler meer een plaatje heeft.

Puntentelling

Na elk neergelegd plaatje worden de punten geteld. De punten worden op het papier onder de naam van de speler genoteerd.

De speler krijgt punten voor alle velden, waarvan de kleur of het getal of beide (kleur én getal) bij de aangrenzende plaatjes passen.

Daarvoor worden de getallen van die velden opgeteld, bij welke het plaatje passend is neergelegd.

Als **kleur én getal** overeenkomen, wordt de waarde van deze twee getallen **verdubbeld**. Liggen er bijvoorbeeld twee rode vijven naast elkaar, tellen deze twee velden 20 punten.

Als er **meer dan een kant** van het plaatje met andere velden overeen komt, wordt de som van de velden met het aantal van de passende kanten **vermenigvuldigd**.

Voorbeeld (zie bladzijde 2):

Plaatjes A – E werden in opstijgende volgorde aan de twee op tafel liggende plaatjes aangelegd. Zij krijgen de volgende punten:

A: 34 punten (passende blauwe velden: $5+6=11$, passende drieën: $6, 11+6 = 17$, vermenigvuldigd met 2, omdat beide aangelegde velden volgens hun getal of kleur passen: $17*2 = 34$)

B: 52 punten (passende gele velden – getal en kleur –: $5+5*2=20$, passende rode velden: $4+2=6, 20+6 = 26$, vermenigvuldigd met 2, omdat beide aangelegde velden passen)

C: 16 punten (passende roze velden – getal en kleur –: $4+4*2=16$)

D: 81 punten (passende 5er-velden: $5+5=10$, passende blauwe velden: $6+4=10$, passende rode velden: $6+1=7, 10+10+7=27$, vermenigvuldigd met 3, omdat alle drie aangelegde velden passen: $27*3 = 81$)

E: 20 punten (passende groene velden – getal en kleur –: $5+5*2=20$, blauwe 5 en gele 6 passen niet, dus krijg je daarvoor geen punten)

Einde van het spel

Het spel eindigt, nadat het laatste plaatje is neergelegd. De speler met de meeste punten wint.

Solo-spel

De speler kiest uit alle open plaatjes twee uit en legt ze naast elkaar. Hij krijgt punten voor het tweede en alle verdere open 34 plaatjes, die hij één voor één aanlegt. Het doel is in totaal het grootste aantal punten van alle solo-spelen bij elkaar te krijgen!