

HEXELLATION

Ein Strategiespiel von Néstor Romeral Andrés für zwei oder mehr Spieler.

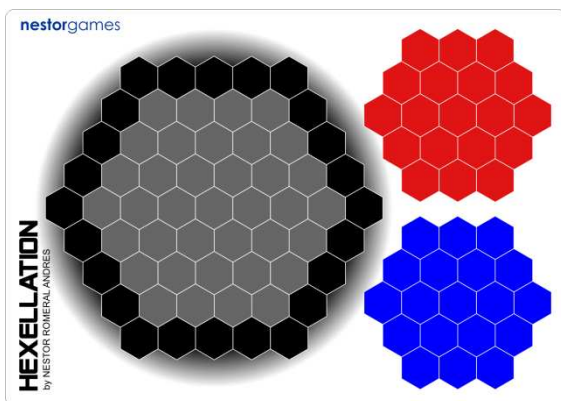
EINLEITUNG

HEXELLATION ist ein Strategiespiel, bei dem die Spieler ein vorgegebenes Sternbild mit dem Namen „MODEL“ erstellen müssen. Das Ganze muss allerdings so bewerkstelligt werden, dass eine andere Konstellation mit dem Namen „AVOID“, in jedem Fall verhindert wird.

Das Spiel erlaubt mehr als zwei Spieler und wird im umgekehrten Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELGEGENSTUNDE

- Das Hexellation-Spielbrett mit drei Himmelsteilen, ein Großer und zwei Kleine (rot und blau).



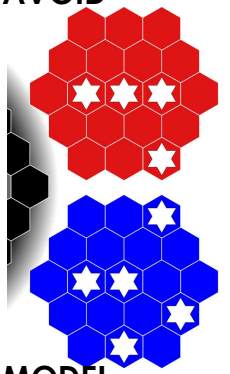
- 42 gleiche Sterne und ein Planet.

SPIELVORBEREITUNG

Der Spieler der anfängt wird ausgelost.

Eine KONSTELLATIONEN ist eine Gruppe von Sternen die in einer bestimmten Anordnung angebracht wird.

AVOID



MODEL

Der erste Spieler beginnt im **blauen** Feld, nach seiner Wahl, ein Sternbild zusammenzustellen, das wir **„MODEL“** nennen. Dazu positioniert er, in zufälliger Anordnung, 4 bis 5 Sterne in die dafür vorgesehenen Sechsecke.

Erlaubt ist jeweils nur ein Stern je Sechseck.

Der zweite Spieler macht das Gleiche im **roten** Feld, dass wir **„AVOID“** nennen. Dabei darf allerdings nur ein Stern weniger benutzt werden. Ausserdem darf das **AVOID** Sternbild nicht 1:1 im **MODEL** Sternbild enthalten sein.

Nun wird noch der Spieltyp (Anfänger oder Fortgeschrittene) bestimmt. Im Anfängermodus wird nur der innere graue Bereich genutzt. Im Fortgeschrittenenmodus das ganze Spielfeld.

Das Spiel kann nun beginnen.

SPIELREGELN

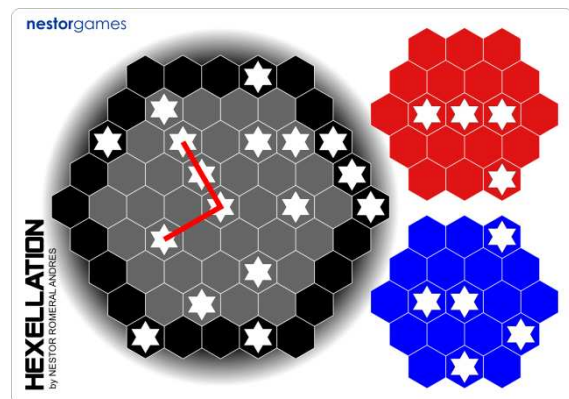
In abwechselnder Reihenfolge, positioniert jeder Spieler einen Stern in die dafür vorgesehenen Sechsecke des großen Spielfelds.

Spielhilfe: Wenn beide Spieler einverstanden sind, kann der Planet als Denkhilfe für den nächsten Spielzug genutzt werden (Ist der beste Zug gefunden, wird der Planet wieder vom Spielbrett genommen).

SPIELENDE

Der Spieler gewinnt, dem es als erstes gelingt, das Sternbild **MODEL** 1:1 nachzustellen (ein versetztes Bild ist dabei zulässig). Er muss allerdings dabei die Konstellation **AVOID** vermeiden (selbst in versetzter Anordnung).

Der Spieler verliert, der versehentlich die Konstellation **AVOID** nachstellt, und das Spiel ist sofort zu Ende.



Beispiel: Spieler 1 verliert, weil er das Sternbild **AVOID** (versetzt) nachgestellt hat.

Variante: Wird die Konstellation **AVOID** geschaffen, ohne dass es der Gegenspieler merkt, geht das Spiel weiter bis einer der beiden den Fehler bemerkt.