

HEX ROLLER



Ein schnelles trickreiches Würfelspiel
von Rustan Håkansson.

SPIELMATERIAL

8 Würfel mit den Zahlen
von 3 bis 8 in 4 Farben



1 Spielblock



1 Spielanleitung

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Block. Jeder Spieler benötigt des weiteren einen Stift. Am besten einen der nicht durchdrückt, damit die Rückseite auch ohne Probleme genutzt werden kann.

Die Spieler einigen sich, ob sie die Vorder- oder die Rückseite nutzen möchten.

SPIELABLAUF FÜR DIE VORDERSEITE

Ein Spieler wirft alle 8 Würfel in die Tischmitte. Sortiert die Würfel nach ihren Zahlen, so dass jeder schnell erkennen kann wie oft welche Zahlen gewürfelt wurden.

Die verschiedenen Farben der Würfel sind für das Spiel nicht wichtig und dürfen ignoriert werden.



Jeder Spieler entscheidet sich unabhängig von den anderen für 2 der gewürfelten Zahlen. Und trägt diese auf seinem Bogen in der unteren Reihe ein. Eine Zahl in das obere Feld und eine in das untere Feld. Das Auswählen einer Zahl nimmt den anderen Spielern nicht die Option dieselbe Zahl zu wählen.

Dann werden diese Zahlen in das Spielfeld eingetragen. Dabei gilt für jede der beiden gewählten Zahlen folgende Regel:

- Die Zahl muss so oft eingetragen werden, wie oft sie gewürfelt wurde. Sollte das nicht passen, darf die Zahl vom Spieler nicht gewählt werden.



- Die erste muss neben derselben Zahl eingetragen werden, die schon auf dem Spielfeld aufgedruckt ist oder vom Spieler in einer vorherigen Runde eingetragen wurde.

- Jede weitere muss neben der gerade geschriebenen Zahl eingetragen werden, so dass alle Zahlen eine Art Schlange bilden.



- Nachdem alle Vorkommen der ersten Zahl eingetragen wurden, wird mit der anderen Zahl genauso verfahren.

Einmal pro Runde darf jeder Spieler für sich entscheiden, ob er einen seiner 3 Boni verwenden möchte. Wenn du einen Bonus verwendest, musst du ihn von deinem Zettel abstreichen.



- Der Bonus erlaubt es dir von einer der beiden gewählten Zahlen eine zusätzliche einzutragen.



- Der Bonus erlaubt es dir in ein beliebiges Feld eine 2 zu schreiben.



- Der Bonus erlaubt es dir diese Runde eine dritte Zahl auszuwählen und einzutragen.

Wenn alle Spieler ihre Zahlen ausgewählt und eingetragen haben, wird wieder neu gewürfelt und die nächste Runde beginnt.

SPIELEND

Nach sieben Runden, wenn alle Felder unten links ausgefüllt wurden, endet das Spiel.

Für jeden Bonus der während des Spiels nicht genutzt wurde, erhältst du 2 Punkte.



Für jedes äußere Gebiet welches komplett mit Zahlen gefüllt ist, erhältst du Punkte in Höhe der Zahl, die am häufigsten in dem Gebiet steht.



Prüfe als letztes die beiden Zahlenreihen unten links. Zuerst die obere Reihe. Versuche, eine Zahlenreihe von 3 bis 8 zu bilden. Du erhältst Punkte in Höhe der höchsten Zahl dieser Reihe. Dasselbe wiederhole für die untere Reihe.

Beispiel: Du hast die Zahlen 4 5 8 7 6 3 4 eingetragen. Das sind 8 Punkte, da alle Zahlen vorkommen.

Beispiel: Du hast die Zahlen 7 8 4 5 3 8 4 eingetragen. Das sind 5 Punkte, weil die Reihe nach der 5 abbricht.

Beispiel: Du hast die Zahlen 4 5 4 8 7 6 4 eingetragen. Das sind 0 Punkte, da du nicht mal eine 3 hast.

Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF FÜR DIE RÜCKSEITE

Die Rückseite spielt sich identisch mit folgenden zwei Änderungen: Ihr spielt nur 6 Runden und ihr würfelt nur 7 Würfel.

AUCH SPIELBAR ALS OFFIZIELLE APP!



IMPRESSUM

Autor: Rustan Håkansson

Illustration & Grafik: Christian Fiore

Redaktion: Matthias Nagy

© 2019 Matthias Nagy, Frosted Games,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.

Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/channel/UC...)