

Siegpunkt★sammler

Der sympathische Spieleshop

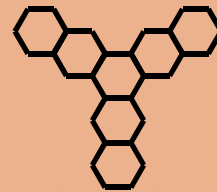
Hexx & Hopp – Kurzspielregel

Grundregeln:

- Alle Spieler legen **gleichzeitig** Sechsecke ab
- Ein Sechseck muss mit **mindestens 2 Seiten passend** angelegt werden.
- Bei **mehr passenden Seiten** darf ein Spieler Sechsecke an Mitspieler „verschenken“.
- **Unpassende** Sechsecke dürfen die Spieler zunächst **bei Seite legen** und müssen diese dann aber später anlegen.

Rundenvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält
 - bei 2-4 Spielern: 15 Sechsecke
 - bei 5-6 Spielern : 12 Sechsecke
- Die **Grundaufstellung** wird in der Tischmitte aufgebaut.



Spielablauf:

- Alle Spieler legen **gleichzeitig** ihre Sechsecke an.
- Beim Anlegen eines Sechsecks **rufen** die Spieler jeweils aus wie viele Seiten passen.
- Passen mehr als 2 Seiten dürfen die Spieler Karten an ihre Mitspieler „verschenken“. Diese dürfen sie nach Belieben auf die Mitspieler aufteilen.
- Passen alle sechs Seiten gewinnt der Spieler sofort.

„Verschenken“ von Karten:

Passende Seiten	Zu „verschenkende“ Karten
3	2
4	4
5	6

Rundenende:

- Eine Spielrunde endet sobald ein Spieler sein **letztes Sechseck anlegt** oder wenn jemand ein Sechseck mit sechs passenden Seiten anlegt.
- Jedes **nicht abgelegte Sechseck** zählt einen **Punkt**. Die Punkte werden notiert.

Spielende:

- Das Spiel endet nach 10 Runden. (Oder weniger, wenn anders vereinbart)
- Der Spieler mit den **wenigsten Punkten** ist der Sieger.

Siegpunkt★sammler

Der sympathische Spielshop

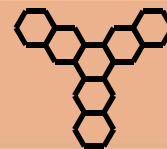
Hexx & Hopp – Spielhilfe

Grundregeln:

- Alle legen **gleichzeitig**
- Sechseck muss mit **mindestens 2 Seiten** passen
- **mehr passenden Seiten** => „verschenken“.
- **Unpassende** Sechsecke dürfen **bei Seite gelegt werden**.

Rundenvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält 15 / 12 **Sechsecke** (2-4 Sp. / 5-6 Sp.)
- **Grundaufstellung** wird aufgebaut.



Spielablauf:

- Alle legen gleichzeitig
- Zahl der passenden Seiten wird gerufen
- Bei mehr als 2 passenden Seiten wird „verschenkt“

„Verschenken“ von Karten:

Passende Seiten	Zu „verschenkende“ Karten
3	2
4	4
5	6
6	sofort gewonnen

Rundenende:

- Runde endet, wenn Spieler letztes Sechseck anlegt
- Punkte werden notiert, einer pro nicht abgelegtem Sechseck

Spielende:

- Spielende nach 10 Runden. (oder wie vereinbart)
- Wenigste Punkte => Sieger