

# Hexx & Hopp

Auteur: René Brons  
Illustrator: Johann Rüttinger  
Redactie: Kathi Kappler  
© 2015  
Drei Hasen in der  
Abendsonne GmbH

Aantal spelers: 2-5  
Leeftijd: vanaf 9 jaar  
Spelduur: 20-30 minuten

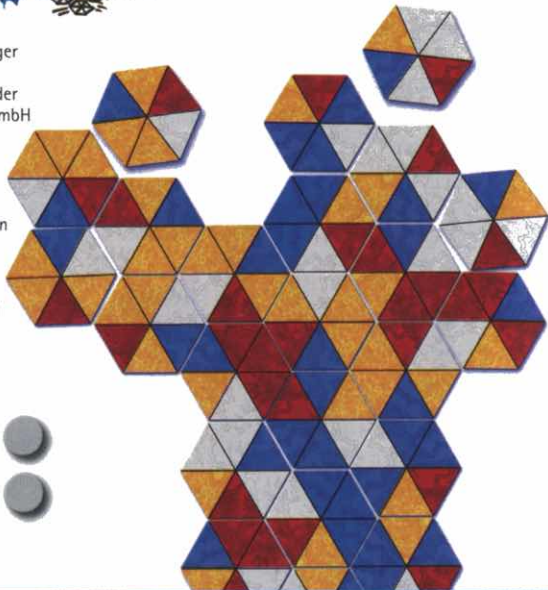
## Spelmateriaal:

- 72 zeshoekige kartonnen tegels in vier kleuren
- 10 houten fiches
- Deze spelregels



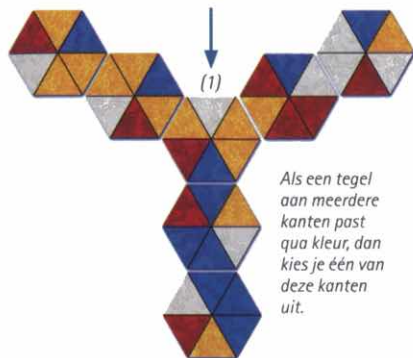
## Doel van het spel

Wie als eerste alle tegels kan aanleggen, roept stop en wint!



## Spelvoorbereiding

Wijs een startspeler aan. De startspeler pakt zeven dichte tegels. Hiermee wordt de driehoekige beginfiguur gevormd, die zijn linkerbuurman op tafel neerlegt. Er wordt gestart met het middelste tegel. (1).



*Als een tegel aan meerdere kanten past qua kleur, dan kies je één van deze kanten uit.*

De overige zes tegels worden neergelegd in de vorm zoals hier is afgebeeld. Steeds moeten aangrenzende zijden qua kleur overeenkomen.

Bij 2-4 spelers krijgt elke speler 15 tegels dicht op de hand. De rest gaat terug in de doos. Bij 5 spelers krijgt elke speler 13 tegels.

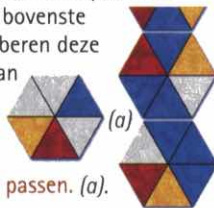
De spelers mogen hun tegels voor het begin van het spel niet bekijken; iedereen heeft de tegels als dichte stapel in zijn hand of legt deze voor zich neer.

Alle houten fiches worden klaargelegd. Er wordt in 10 ronden gespeeld. Voor het begin van de ronde wordt telkens een fiche afgelegd.

## Spelverloop

Als alle voorbereidingen zijn getroffen, roept de startspeler: "En, hop!"

Bliksemsnel draaien alle spelers nu **gelijktijdig** hun bovenste tegel om en proberen deze aan te leggen aan de beginfiguur, zodanig dat **minstens twee zijden qua kleur passen**. (a).



- Als je niet meteen een geschikte plek kunt vinden, dan leg je de tegel dicht neer en draai je een volgende tegel open. Past ook die tegel niet, dan leg je ook deze dicht neer en draai je de volgende open, enzovoorts. Tegels die opzij zijn gelegd, mogen telkens opnieuw worden open gedraaid om ze aan te leggen.

*Iedere speler mag altijd maar één tegel open hebben.*

- Vind je een plek waar je tegel aan twee kanten past qua kleur (a), dan zeg je "twee" en mag je een volgende tegel van je stapel opendraaien. Je probeert ook deze zo snel mogelijk aan te leggen aan de figuur in het midden. Past de tegel niet, dan leg je deze dicht neer en je draait een nieuwe tegel open, enzovoorts.

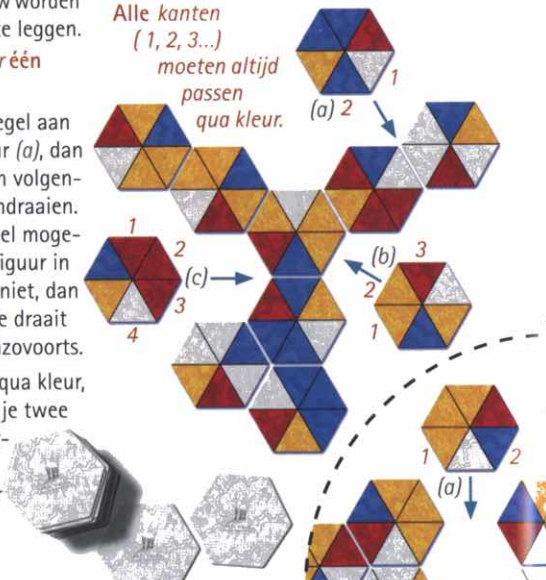
- Als drie kanten (b) passen qua kleur, dan roep je "drie" en mag je twee tegels van jouw tegels verdelen onder één of twee medespelers. Je gaat weer verder met je volgende

tegel zoals eerder beschreven.

- Als vier kanten (c) passen qua kleur, dan roep je "vier" en mag je vier tegels van jezelf verdelen onder één, twee, drie of vier medespelers. Je gaat weer verder met je volgende tegel zoals eerder beschreven.

Alle kanten  
(1, 2, 3...)

moeten altijd  
passen  
qua kleur.



- Als vijf kanten passen qua kleur, dan roep je "vijf" en mag je zes tegels van jezelf verdelen onder je medespelers. Je gaat weer verder met je volgende tegel zoals eerder beschreven.

Als een speler niet meer zoveel tegels heeft als het aantal tegels dat hij mag verdelen, dan verdeelt hij wat hij heeft en roept hij "stop". Deze speler heeft de ronde gewonnen.

- Als zes kanten passen qua kleur, dan roep je meteen "stop". Je hebt een golden goal gescoord: je hebt meteen de ronde gewonnen (dit komt echter maar zelden voor).

Na iedere ronde wordt de volgende speler met de klok mee de nieuwe startspeler.

## Einde van het spel

Wie al zijn tegels als eerste heeft weggespeeld, wint de ronde. De

andere spelers krijgen per tegel die ze niet konden aanleggen, één strafpunt. Strafpunten worden geturfd, zoals hieronder aangegeven.

Wie na 10 rondes de minste strafpunten heeft, wint het spel!

**Veel plezier en stalen zenuwen gewenst!**

*Aanwijzingen:*

*Wanneer geen enkel tegel meer past en niemand meer kan aanleggen (gebeurt maar zelden) dan is de ronde afgelopen en krijgt iedereen voor zijn overgebleven tegels strafpunten.*

*En: sjoemel niet met de regels bij het aanleggen...*

- *Het turven wordt zo genoteerd dat je meteen kunt zien hoe de stand is:*

Markus	
Pia	
Max	
Doro	

# Hex & Hopp



Auteur : René Brons  
Illustrateur : Johann Rüttinger  
Rédaction : Kathi Kappler  
© 2015 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Joueurs : 2 - 5  
Âge : à partir de 9 ans  
Durée : 20 - 30 min.

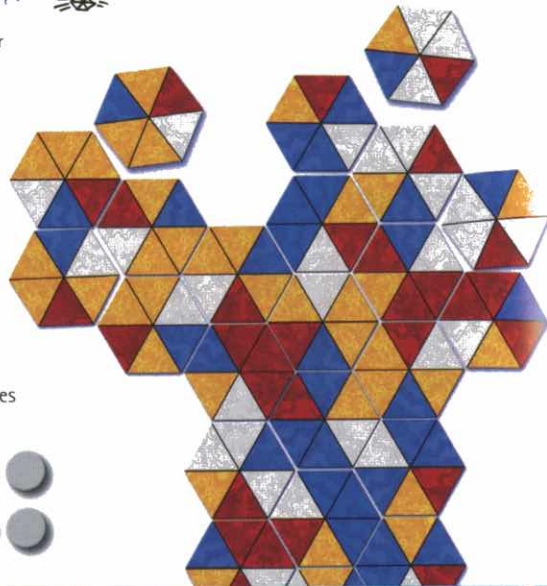
## Matériel :

- 72 cartes hexagonales à quatre couleurs
- 10 jetons en bois pour marquer les manches
- Règle du jeu



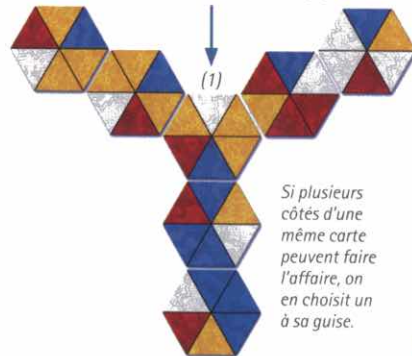
## But du jeu

Être le plus rapide – celui qui se débarrasse le plus vite de toutes ses cartes crie « STOP » et gagne la partie !



## Préparation du jeu

Celui qui distribue les cartes en prélève d'abord 7, **face cachée**. Celles-ci formeront le plan de jeu de départ, à trois branches, et seront posées par le joueur assis à la gauche de celui qui distribue les cartes. On commence par la carte du milieu. (1).



*Si plusieurs côtés d'une même carte peuvent faire l'affaire, on en choisit un à sa guise.*

Ensuite, on pose les six cartes restantes de sorte que les côtés qui se touchent correspondent dans leurs couleurs.

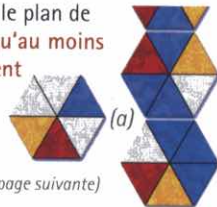
Pour 2 à 4 joueurs, chacun reçoit 15 cartes, face cachée. Les autres sont remises dans la boîte. S'il y a 5 joueurs, chacun reçoit 13 cartes. Les joueurs n'ont pas le droit de regarder leurs cartes avant le début de la partie. Chacun garde son tas en main ou devant lui, sur la table, face cachée.

Au début de chaque manche, on remet dans la boîte un des jetons en bois gardés à portée de main.

## Déroulement du jeu

Quand tous les joueurs sont prêts, le distributeur de cartes dit « Et hop ! » Tous ensemble, les joueurs découvrent leur première carte le plus vite possible et tentent de la placer correctement sur le plan de départ, de sorte **qu'au moins deux correspondent par leur couleur aux cartes déjà posées.** (a).

*(Voir aussi illustration page suivante)*



- Si on ne trouve pas immédiatement de place pour poser sa carte, on la met de côté, face cachée, et on découvre la carte suivante. Si elle ne va pas non plus on la met de côté également, toujours face cachée, et on en retourne une troisième.

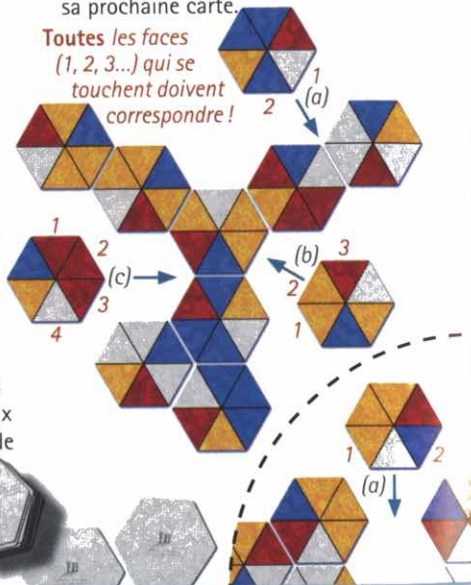
Chaque joueur ne peut découvrir qu'une carte à la fois !

- Si on trouve une place contre simultanément deux cartes différentes (a), on dit « DEUX » et on retourne immédiatement une nouvelle carte de son tas pour essayer de la placer le plus vite possible. Si elle ne va pas, on la met de côté, face cachée.
- Si on trouve une place contre simultanément trois faces (b), on crie « TROIS ! », on peut alors distribuer 2 cartes à un ou deux autres joueurs au choix, avant de retourner sa prochaine carte ou l'une de celles

qu'on a mises de côté précédemment. (voir ci-dessus).

- Si on trouve une place contre simultanément quatre cartes (c), on crie « QUATRE !! » et on distribue 4 cartes à un, deux, trois ou quatre joueurs avant de retourner sa prochaine carte.

Toutes les faces (1, 2, 3...) qui se touchent doivent correspondre !



- Si on trouve une place contre simultanément cinq cartes, on crie « CINQ !!! » et on peut se défaire de 6 cartes auprès des autres joueurs !

Si un joueur n'a plus assez de cartes à distribuer, il distribue celles qui lui restent, crie « STOP ! » et gagne la manche.

- Et enfin, celui qui parvient à placer sa carte au centre de six autres crie « STOP ! » et gagne la manche, directement, comme après un but en or (mais ceci est extrêmement rare... !)

Après chaque manche, on change de distributeur de cartes, dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Fin de la partie

Celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes en premier lieu gagne la manche.

Les autres joueurs obtiennent une pénalité par carte encore dans leur jeu. Les pénalités sont notées d'un trait et regroupées par cinq.

Au bout des 10 manches, c'est celui qui a le moins de traits qui gagne !

Amusez-vous bien !

Attention !

Si plus aucune carte ne peut être posée par aucun joueur (ce qui est assez rare), la manche est terminée et chacun reçoit des pénalités pour les cartes qui lui restent...

Enfin : Posez vos cartes correctement, c'est une question d'honneur !

- Les traits sont notés comme ceci, pour permettre une visualisation idéale des scores intermédiaires :

Florent IIII IIII IIII IIII  
 Noémie IIII IIII II  
 Chloé III  
 Éléonor IIII IIII III