



Made in
Germany





Eric Solomons Spiel HYLE erscheint nun schon zum dritten Mal im “franjos”-Verlag. Vor genau zehn Jahren veröffentlichten wir es zum ersten Mal in einer deutschen Ausgabe. Das Original erschien aber bereits 1979 unter dem Titel VICE VERSA in Großbritannien, der Heimat des Autors. Inzwischen hat dieser sein Spiel zu einer Art Super-Version erweitert, die noch mehr Raum für taktisches Vorgehen lässt. Und in eben dieser Form wurde es auch auf der Denksport-Olympiade, der “Mind Sports Olympics” in London im Turnier gespielt. Hier ist also das neue HYLE.

Viel Spaß mit HYLE⁷!

“franjos”-Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
D-33165 Lichtenau-Henglarn
Tel 05292-716
Fax 05292-2455

HYLE ist eigentlich das griechische Wort für Holz oder auch Wald. Der große griechische Philosoph Aristoteles (384-322 v. Chr.), der die berühmte Schule von Athen gründete und auch der Lehrer von Alexander dem Großen war, gebrauchte den Begriff allgemeiner als Stoff oder Materie.

Er verstand unter HYLE den noch nicht zu realen Dingen geformten “Urstoff”, der als bloße, noch nicht verwirklichte “Möglichkeit” als einzige Eigenschaft die Formbarkeit besitzt.

Das mag etwas “abgehoben” klingen (und tatsächlich stammt diese Definition ja auch aus einem philosophischen Wörterbuch), aber es beschreibt doch recht gut, um was es in dem Spiel HYLE⁷ geht. Hierbei bilden 49 farbige Holzspielsteine den “Urstoff”, aus dem die Spieler auf dem Spielplan geordnete Strukturen, regelmäßige Farbmuster, “formen”.



Eric Solomon

HYLE⁷

für 2 SpielerInnen ab etwa 10 Jahren.

In HYLE⁷ übernehmen die beiden Spieler verschiedenartige Rollen. Der eine will ein möglichst bunt gemischtes “Chaos” der Steine auf dem Spielfeld anrichten, der andere ist an “Mustern”, also symmetrischen Anordnungen der Steine innerhalb jeder Felderzeile und -spalte interessiert. Nur dieser Spieler erhält am Ende der Partie Punkte, und deshalb besteht auch jedes einzelne Spiel HYLE⁷ aus zwei Partien, so dass jeder einmal “Mustermacher” und einmal “Chaosmacher” ist.

SPIELMATERIAL

- Spielfeld.
- Je sieben Holzspielsteine in sieben verschiedenen Farben.
- Ein Stoffsäckchen für die Spielsteine.

DIE MUSTER

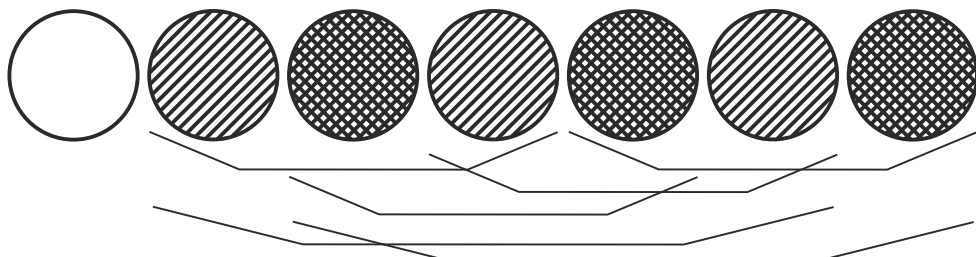
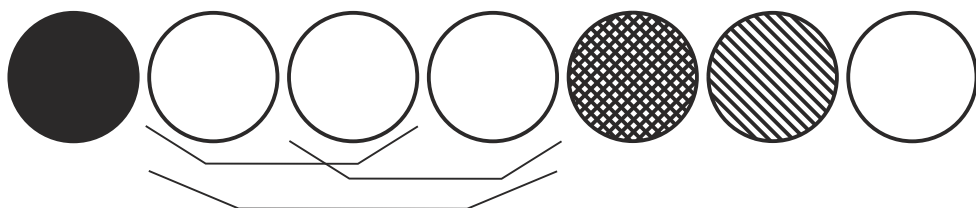
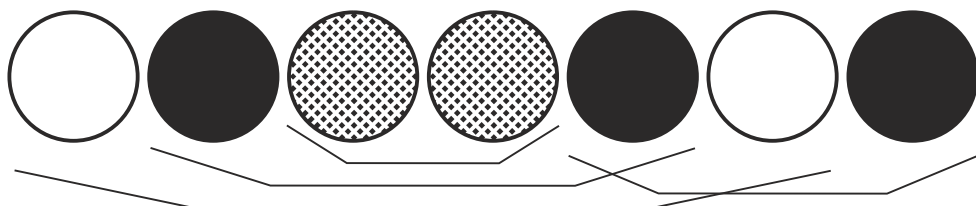
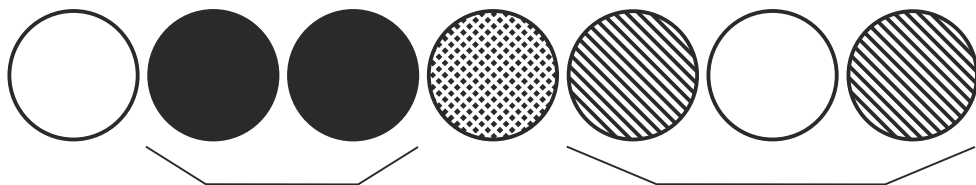
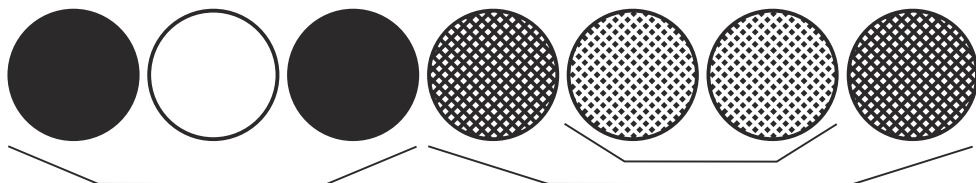
Ein “Muster” besteht bei HYLE⁷ aus einer waagerechten oder senkrechten Reihe von 2 bis 7 nebeneinander liegenden Steinen, die “vorwärts und rückwärts gelesen” in derselben Farbordnung liegen, wie zum Beispiel BLAU - BLAU, GELB - BLAU - GELB oder BLAU - ROT - ROT - GELB - ROT - ROT - BLAU.

(Vielleicht kennen Sie den Ausdruck “Palindrome” für Wörter, die genau diese Art von Symmetrie aufweisen, so dass sie vorwärts und rückwärts gelesen gleich lauten, wie z. B. ANNA, RENTNER oder TOT.)

Jede Felderzeile und -spalte enthält am Spielende 7 Steine, die jeder zu mehreren Mustern gehören können. Eine einzige Reihe kann ein Muster aus 7 Steinen, zwei aus 6, drei aus 5 usw. bis zu sechs aus 2 Steinen enthalten!



In den folgenden Abbildungen sehen Sie einige vollständige Reihen mit darin enthaltenen Mustern.





DAS SPIEL

Der “Chaosmacher” füllt alle 49 Spielsteine in das Säckchen und holt sie dann einzeln wieder heraus - natürlich ohne dabei in das Säckchen zu schauen!

Jedesmal wenn er einen Stein herausgeholt hat, setzt er ihn sofort auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan.

Bevor er nun nach dem nächsten Stein fischt, darf der andere Spieler, der “Mustermacher” nämlich, einen **beliebigen** Stein auf dem Feld versetzen, also nicht etwa nur denjenigen, der gerade erst eingesetzt wurde!

Wenn er möchte darf der “Mustermacher” aber auch auf diese Möglichkeit verzichten.

VERSETZEN EINES STEINS

Ein Stein zieht beliebig weit waagrecht oder senkrecht über freie Felder. (Wie etwa ein Turm beim Schachspiel.)

Ein Stein darf also weder diagonal ziehen noch auf oder über besetzte Felder hinweg.

ENDE DER PARTIE

Sobald der letzte der 49 Steine gesetzt wurde und das Spielfeld damit gefüllt ist, werden alle **waagerechten und senkrechten** Felderreihen auf vorhandene Muster überprüft.

WERTUNG

Der “Mustermacher” erhält nun für jedes vorhandene Muster ebensoviele Punkte wie es lang ist, also z. B. 3 Punkte für BLAU - GELB - BLAU, 5 Punkte für BLAU - ROT - GELB - ROT - BLAU usw.

Man beachte, dass dabei etwa jedes 5-er Muster automatisch auch noch (mindestens) ein 3-er Muster enthält.



Enthält eine Reihe beispielsweise Steine in der Reihenfolge BLAU - GELB - BLAU - BLAU - GELB - ROT - GELB, so zählt sie wie folgt:

- 2 Punkte für den dritten und vierten Stein (BLAU - BLAU)
- 3 Punkte für die drei ersten Steine (BLAU - GELB - BLAU)
- 3 Punkte für die drei letzten Steine (GELB - ROT - GELB)
- 4 Punkte für die Steine 2 bis 5 (GELB - BLAU - BLAU - GELB)

Zusammen macht das immerhin satte 12 Punkte für diese eine Reihe.

Die in der Abbildung auf der vorletzten Seite gezeigten fünf Reihen bringen also - von oben nach unten - 9, 5, 15, 7 und 22 Punkte.

Jedes Spiel HYLE⁷ besteht aus **zwei** Partien, wobei in der zweiten Partie die Spieler ihre Rollen tauschen. Erst dann wird der Sieger ermittelt. Wer als “Mustermacher” die meisten Punkte erreichen konnte, gewinnt. Haben beide gleich viele Punkte erzielen können, gilt das Spiel als unentschieden. Das kommt allerdings nur äußerst selten vor.

TIPP ZUM SPIEL

Der “Mustermacher” sollte versuchen, möglichst vollständige Reihen in einer einzigen Farbe zu bilden. Diese bringen nämlich die meisten Punkte, und zwar 77 Stück aus: sechs 2-er Mustern, fünf 3-er, vier 4-er, drei 5-er, zwei 6-er und einem 7-er.

Als theoretisch mögliches Maximum in eine Partie HYLE⁷ ergeben sich damit 539 Punkte (aus sieben einfarbigen Reihen).

In der Spielpraxis wird der “Chaosmacher” ein derartiges Ergebnis natürlich niemals zulassen. Mehr als 100 Punkte in einer Partie wären bereits ein ganz außergewöhnlich hohes Ergebnis.



VARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Das etwas ungewöhnliche und originelle Spielziel von HYLE⁷, regelmäßige Muster aus Spielsteinen zu bilden, erlaubt eine Fülle an Variationsmöglichkeiten, von denen wir nur zwei hier vorstellen möchten. Sie erfinden sicherlich schon bald Ihre eigene Variante.

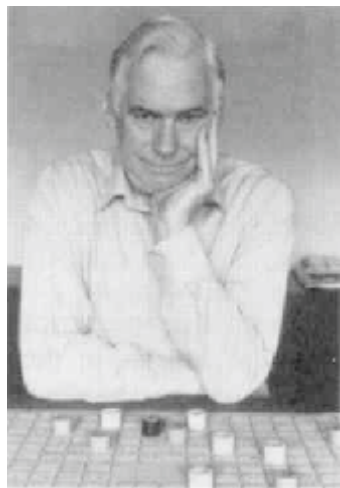
1. Hier besteht jedes Spiel nur aus einer einzigen Partie. Man spielt zwar wie oben beschrieben, aber zum Schluss zählen **nur die Muster in den waagerechten** Reihen für den “Mustermacher”, die in den senkrechten Reihen dagegen zählen für den “Chaosmacher”!

Dieser muss daher beim Setzen der Steine nun nicht allein darauf achten, dem “Mustermacher” möglichst wenige Möglichkeiten zum Bilden von Mustern zu lassen, sondern auch dafür sorgen, dass er selbst möglichst wertvolle Senkrechten bildet, woran ihn aber natürlich der “Mustermacher” zu hindern versuchen wird.

2. Abgerechnet wird hier wie in der ersten Variante, nur tauschen die Spieler **nach jedem Zug** (Setzen eines Steins und Versetzen eines Steins) ihre Rollen! Wer also gerade einen Spielstein als “Mustermacher” versetzen durfte, zieht anschließend den nächsten als “Chaosmacher” aus dem Säckchen und setzt ihn aufs Spielfeld.

HYLE “ORIGINAL”

Der Autor hatte für sein Spiel ursprünglich nur einen 5 mal 5 Felder großen Spielplan vorgesehen, auf dem entsprechend nur mit 25 Spielsteinen (je fünf Stück in fünf Farben) gespielt wurde. Wir empfehlen diese schnelle Ur-Version dringend allen Anfängern oder jüngeren Spielern! Man sortiert dazu ganz einfach die nicht benötigten Spielsteine aus und spielt dann nur auf den inneren Feldern des Plans.



Über den Autor ...

Dr. Eric W. Solomon, Jahrgang 1935, ist Engländer, genauer gesagt Londoner, und als solcher hatte er schon immer eine große Schwäche für Sport und Spiel, worunter seine berufliche Karriere wie auch sein Seelenfrieden sehr zu leiden hatten, wie er behauptet.

Das ist jedoch etwas übertrieben: Mit nur 24 Jahren promovierte er im Fach Mathematik, arbeitete dann zunächst erfolgreich in einem Rechenzentrum, bis er sich 1965 als DV-Consultant selbstständig machte.

Als Mathematiker ist Solomon bemüht, seinen Spielen eine besonders klare und einfache Struktur zu geben, ohne dass sie dadurch etwa selbst zu einfach oder gar langweilig würden.

Die schönste Belohnung der mühsamen (und meist schlecht bezahlten) Arbeit eines Spiele-Autors sieht Eric Solomon darin, dass er sicher sein darf, vielen spielenden Menschen eine Menge Freude bereitet zu haben und so möglicherweise ihr Weltbild ein kleines bisschen mit beeinflusst zu haben.

... und seine Spiele

Vor allem in den 70-er und frühen 80-er Jahren erschienen eine ganze Reihe von Eric-Solomon-Spielen auch in Deutschland.

Sein erstes publiziertes Spiel war SIGMA FILE, das in der deutschen Erstausgabe AGENT hieß. Es zählt in Fachkreisen zu den bedeutendsten modernen Spiele-Klassikern überhaupt. 1991 war das Spiel in Deutschland als CASABLANCA wieder zu haben. Größere Verbreitung fanden BALLONRENNEN und vor allem ALASKA, beide im Ravensburger Otto-Maier-Verlag erschienen. In Eric Solomons Heimat England war sein erfolgreichstes Spiel BLACK BOX, das 1990 in einer neuen deutschen Ausgabe gleichzeitig mit der ersten HYLE-Version im "franjos"-Verlag wieder erschien. Und das 1993 bei uns erstveröffentlichte Känguruh-Rennen BILLABONG schaffte sogar den Sprung auf die Auswahlliste zum "Spiel des Jahres 1994".