



# HEKLA

... Flucht vor dem Vulkan!



Ein Spiel für 2 bis 4 Vulkanisten von Martin Schlegel

## DIE GESCHICHTE DES SPIELS

Seit Jahrhunderten gefällt sich der isländische Vulkan Hekla darin, hin und wieder mit viel Getöse auszubrechen. Was ihn dabei besonders freut, ist die Ehrfurcht der Menschen, die unter seiner Wichtigtuerei zu leiden haben - 1616 zum Beispiel berichtete der Astronom David Fabricius: "Der Glaube ist im Schwange, dass im Hekla-Berg die Hölle sich befindet, der Ort, an dem die Seelen der Verdammten gequält, geschmort und gebraten werden." Natürlich weiß Hekla, dass sie nichts als ein Vulkan ist, aber der Aberglaube schmeichelt ihr schon sehr.

Mit diesem Spiel kommt nun die Aufklärung nach Island: Wir wehren uns. Mögen wir auch verdammt sein, egal, wir brechen trotzdem aus, verlassen den Höllenschlund und schlagen zurück - indem wir aufräumen im Vulkangebiet, ein paar Ausbrüche provozieren und erst zufrieden sind, wenn das Gebiet weitgehend mit Lava bedeckt ist und Hekla für immer Ruhe gibt. Wer sich dabei am erfolgreichsten als Vulkanist betätigt, gewinnt das Spiel.

## DAS ZIEL DES SPIELS

Am Anfang sehen wir ein Vulkangebiet ohne Vulkane, den Spielplan; es brodelte im Untergrund, ganz besonders an drei Stellen. Nacheinander setzen wir aus unserem Vorrat Vulkane auf den Plan oder versetzen sie. Sobald auf diese Weise in einer Dreierreihe eine bestimmte Gipfel-Summe zusammengekommen ist, bricht der Vulkan im Zentrum der Reihe aus, fällt dort in sich zusammen und wird durch eine Lavafläche ersetzt. Wer diesen Ausbruch hervorruft und wer mit eigenen Gipfeln daran beteiligt ist, darf mit seiner Vulkanisten-Figur auf dem Fluchtweg ein entsprechendes Stück nach vorne ziehen; landet der Vulkanist dabei auf einem Feld, von dem aus er freie Sicht auf einen eigenen Berg hat, ist der Einfluss auf diesen Berg größer als üblich, das Versetzen wird einfacher. Das Gebiet wächst so Stück für Stück mit Lava zu, bis die Lava aus dem Vorrat aufgebraucht ist. Nun stellt sich die Frage aller Fragen: Welcher Vulkanist ist am weitesten vorwärts gekommen?

## DAS SPIELMATERIAL

- Spielplan: Das Vulkangebiet ist in quadratische Spielfelder mit einer weißen Umrandung unterteilt, auf die jeweils zwei Vulkan- oder Lavasteine passen. Die Positionen der beiden Steine auf einem Spielfeld sind durch grau umrandete Setzfelder gekennzeichnet. Drei Spielfelder sind mit einem roten Kreis markiert, das sind die Zonen erhöhter Aktivität. Um das Gebiet herum verläuft in zwei Reihen der Fluchtweg, der zugleich die Zählleiste ist.
- 23 Vulkansteine in den Farben rot, grün, gelb und blau; ohne Gipfel (Wert 0), mit einem Gipfel (eine Rille, Wert 1), mit einem Zweier-Gipfel (zwei Rillen, Wert 2) oder mit einem Dreier-Gipfel (drei Rillen, Wert 3)
- 20 anthrazitfarbene Lavasteine, davon 10 ohne Gipfel (Wert 0) und 10 mit einem Gipfel (eine Rille, Wert 1)
- 4 Vulkanisten-Figuren in den Farben rot, grün, gelb und blau
- Spielanleitung



### 3. Wertung

Zu einer Wertung kann es sowohl nach dem Einsetzen als auch nach dem Versetzen kommen; sie steht im Zentrum des Spiels, weil sie die einzige Möglichkeit ist, die Vulkanisten auf dem Fluchtweg vorwärts zu bringen.

#### Voraussetzung:

Eine Wertung findet statt, wenn auf genau *drei nebeneinander* liegenden Spielfeldern (weiß umrandet) *mindestens acht* Gipfel-Rillen versammelt sind, also Steine im Gesamtwert von 8 oder mehr. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um *Vulkansteine* oder *Lavasteine* handelt; allerdings darf auf dem *mittleren* Feld höchstens ein Lavastein liegen.

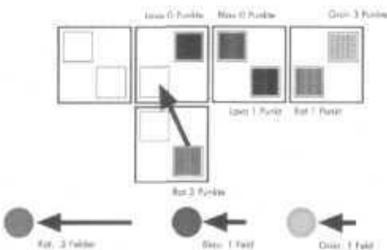
#### Folgen:

##### **Flucht der Vulkanisten.**

Wer an der Wertung mit eigenen Vulkansteinen *beteiligt* ist, darf seinen Vulkanisten für jeden beteiligten Stein um ein Feld auf dem Fluchtweg vorwärts ziehen, unabhängig vom Wert des Steins; Steine auf den drei mit einem roten Kreis markierten Sonderfeldern zählen doppelt, für sie darf der Vulkanist also zwei Felder ziehen. Wer die Wertung *ausgelöst* hat, darf noch *zusätzlich* ziehen:

um ein Feld, wenn acht Gipfelrillen in der Dreierreihe versammelt sind, um zwei Felder bei neun Rillen, drei Felder bei zehn, und so weiter (Abb. 2).

Abb.2 Wertung: Flucht der Vulkanisten



Wenn der rote 3er-Vulkanstein nach oben zieht, sind in einer Dreierreihe 8 Gipfel-Rillen versammelt. Der blaue Vulkanist rückt um ein Feld vor, ebenso der grüne Vulkanist; der rote Vulkanist zieht drei Felder: 2 Felder für die beiden Vulkansteine und zusätzlich ein Feld, weil der rote Vulkanstein die Wertung auslöste und die Gipfelsumme 8 beträgt.

Nach der ersten Umrundung des Vulkangebiets betreten die Vulkanisten an der mit einem Pfeil markierten Stelle die äußeren, helleren Felder des Fluchtwegs. Sollten sie auch dort eine Umrundung schaffen, was beim Spiel zu zweit vorkommen kann, können die Vulkanisten anschließend zur Markierung ihrer dritten Runde auf den Kopf gestellt werden.

##### **Vulkanausbruch.**

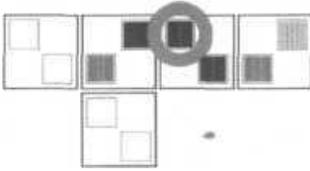
Vom *mittleren* der drei Felder werden nun alle *Vulkansteine* (einer oder zwei) entfernt und ihren Besitzern zurückgegeben, die sie in künftigen Zügen wieder einsetzen können.

Stattdessen kommt ein *Lavastein* auf dieses Feld, wobei gilt:

Zunächst werden im Laufe des Spiels alle Lavasteine ohne Gipfel (Wert 0) eingesetzt, anschließend die Steine mit einem Gipfel (eine Rille, Wert 1).

Lavasteine zählen bei künftigen Wertungen wie Vulkansteine (Wert 0 oder 1), sie werden bei einem Ausbruch aber nicht entfernt. Somit kann jedes Feld höchstens zweimal das *mittlere* Feld bei einer Wertung sein, denn danach ist es mit zwei Lavasteinen besetzt und verändert seine Gestalt nicht mehr (Abb. 3).

**Abb.3 Wertung: Ausbruch**

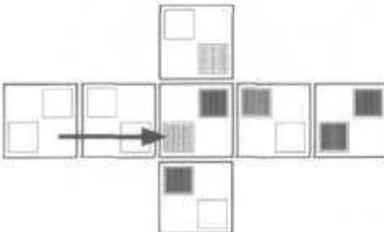


Der blaue Vulkanstein auf dem mittleren Feld aus Abbildung 2 ist durch einen Lavastein vom Wert 1 ersetzt worden ( Oer-Lava war bereits verbraucht). Dieses Feld kann - trotz der nach wie vor 8 Rillen in der Reihe - bei keiner Wertung mehr das mittlere sein, weil schon alle seine Setzfelder durch Lavasteine belegt sind.

## Sonderfälle

- Wenn nach einer Wertung noch immer acht oder mehr Gipfel-Rillen in einer Dreierreihe liegen, inklusive des gerade neu platzierten Lavasteins, kann der nächste Spieler *nicht* sofort abermals eine Wertung ausrufen. Er muss zunächst etwas verändern, also mindestens einen Stein versetzen; dafür genügt auch eine Veränderung *innerhalb* der Reihe.
- Es kann vorkommen, dass ein Zug *mehrere* Wertungen in verschiedenen Dreierreihen auslöst. In diesem Fall darf der Spieler am Zug entscheiden, welche Wertung zuerst stattfinden soll; sofern die weiteren danach noch möglich sind, führt er auch diese durch (Abb. 4).

**Abb.4 Mehrfachwertung**



Der grüne 3er-Stein löst eine Doppelwertung aus. Wenn zuerst waagrecht gewertet wird, bekommt der grüne Vulkanist dort 3 Punkte ( 1 beteiligter Vulkanstein, 9 Gipfel-Rillen ) und 3 für die anschließende senkrechte Wertung ( 2 beteiligte grüne Vulkansteine, 8 Gipfel-Rillen ). Würde zuerst senkrecht gewertet, fielen die waagerechte Wertung aus, weil der grüne 3er-Vulkanstein und der rote 2er-Vulkanstein entfernt würden.

- Wenn schon auf zwei Feldern acht oder mehr Gipfel-Rillen versammelt sind, das dritte daneben oder in der Mitte aber leer ist, gibt es *keine* Wertung. Wenigstens ein beliebiger Stein muss dort liegen, denn jede Wertung setzt drei besetzte Spielfelder voraus.

## DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn der letzte Lavastein eingesetzt worden ist. Sieger ist, wer seinen Vulkanisten auf dem Fluchtweg am weitesten nach vorne gebracht hat.



Spielidee: Martin Schlegel  
Spielgeschichte und Regel: Michael Knopf  
Grafik und Kartonagengestaltung: Christian Krummhaar

"Hekla" belegte unter dem Namen "DinxX" den ersten Platz beim Bochumer Spieleautoren-Wettbewerb 2001.

**HOLZINSEL**  
SPIELE

Ringstraße 17  
56290 Sevenich  
[www.holzinsel.de](http://www.holzinsel.de)