

## **Hathor**

Hathor ist ein altes asiatisches Brettspiel mit ägyptischen Einflüssen.

Die alleinigen Rechte für die Windows-Version liegen bei Martin J. Klein, München und Klaus Schaumberger, München.

Dieses neue, alte Spiel wird Sie unweigerlich in seinen Bann ziehen und nicht mehr von der Maus bzw. von der Tastatur lassen.

## **Spielvarianten**

Die Varianten 2,3, und 4 bringen das ägyptische Kampfspiel BAKAR stärker zur Geltung. Hierbei muß eine möglichst hohe Zahl von HATHOR-Steinen erreicht werden.

In der schweren Variante (Variante 4), werden nach dem Setzen eines Steines alle Nachbarsteine (wenn dies mindestens vier sind) in den blauen HATHOR-Stein umgewandelt.

In der mittleren Variante (Variante 3), werden die Nachbarn (bei mindestens vier) in ein beliebiges Symbol umgewandelt

und in der relativ leichten Variante (Variante 2), erhalten die mindestens vier Nachbarsteine die Merkmale des gesetzten Steines.

Die fünfte Variante (Variante 5) ist eine EXTRA-Variante, in der alle Nachbarsteine in Farbe oder Symbol übereinstimmen müssen (also keine Ausnahmen).

## **Positionier-Hilfe**

Für alle Fälle steht eine Hilfefunktion zur Verfügung (Menüpunkt Positionieren). Es ist keine ausgeklügelte Hilfefunktion mit Strategiemerkmalen.

So zeigt sie nur die Position, für die es zur momentanen Brettbelegung die meisten Punkte gibt.

Allerdings wird der Aufrufen der Hilfefunktion mit einem Punktabzug von 500 Punkten bestraft.

Die Setzhilfe-Funktion (Punkte werden halbiert) und der Demomodus erleichtern das Erlernen des Spiels erheblich.

## **Spielregeln**

Die Spielregeln von Hathor sind denkbar einfach.  
Sie müssen 72 Steine auf dem Spielbrett  
mit 112 Feldern absetzen.

Jeder Stein ist mit einer bestimmten Farbe  
und einem Symbol gekennzeichnet.

Der einzige Haken an der Sache ist,  
daß Sie den Stein nur dann neben  
einen anderen absetzen dürfen,  
wenn er entweder die gleiche Farbe oder  
dasselbe Symbol wie sein Nachbar hat.

Gleiche Steine dürfen nicht gesetzt werden.  
Nachbarsteine sind auch diejenigen Nachbarsteine  
in der Diagonalen.

Damit das Spiel nicht zu gehirnermarternd wird,  
gibt es natürlich auch eine kleine Erleichterung.  
Wenn für einen Stein mindestens vier Nachbarsteine  
auf dem Brett liegen, braucht ein (1) Stein  
weder in Farbe noch im Symbol zu stimmen.

In den Varianten zwei bis vier (2-4)  
werden die Nachbarsteine, wenn es mehr als drei gibt,  
in verschiedener Weise gewechselt.

In der schwereren Version (4) in den 'Blauen Hathor',  
in der leichten Version (2) in den gesetzten Stein,  
und in der mittleren Version (3) in einen beliebigen Stein.

In der Extra-Variante (5) müssen alle Nachbarsteine  
in Farbe od. Symbol stimmen.

## **Spielstrategie**

### **1) Farbenkonzentration:**

Bilden Sie mit den Spielsteinen Farbinseln.  
Zu beachten ist dabei, das die Austauschvarianten  
hier sehr zerstörerisch wirken können.

### **2) Symbolkonzentration:**

Bilden Sie mit den Spielsteinen Symbolinseln.  
Am Besten zuerst an den Rändern,  
so daß bei einem Spielsteinaustausch,  
in den Varianten, neue Inseln entstehen können  
und der Spielfluß weitergeht.

### **3) Kombination:**

Versuchen Sie Symbolinseln mit Farbinseln  
zu kombinieren, indem Sie zwischen zwei Symbolinseln

einen Farbkorridor legen.  
So kann man zwar in den meisten Fällen nie die  
72 Steine ablegen, aber man erhält  
ziemlich viele Punkte.

## **Punkte**

Für jeden gesetzten Stein gibt es natürlich auch Punkte,  
die von der Anzahl der Nachbarsteine abhängen.  
Wenn kein Nachbarstein beteiligt ist,  
bekommt man 100 Punkte.

Für jeden Nachbarstein verdoppelt sich die Punktezahl.  
Z.B. für einen (1) Nachbarstein sind es 200 Punkte,  
für zwei (2) sind es 400 Punkte, usw. bis zu  
acht (8) Nachbarsteinen mit 25600 !!! Punkten.

Wenn alle 72 Steine gesetzt werden bekommt man  
zusätzlich 20000 Punkte Bonus.

In den Varianten zwei bis vier (2-4) bekommt man  
zusätzlich 500 Punkte für jeden Hathor-Stein.  
Also: Je mehr Hathors, desto mehr Punkte.

Bei Betätigen der Positionshilfe <Positionieren>  
werden 500 Punkte abgezogen !!!

Bei eingeschalteter Setzhilfe <Einstellungen-Setzhilfe>  
wird die Punktezahl halbiert !!!

## **Menü**

### **S P I E L:**

NEU:

Neues Spiel wird begonnen.

WIEDERHOLEN:

Das aktuelle Spiel wird wiederholt.

HOLEN:

Ein gespeichertes Spiel wird geladen.

SPEICHERN:

Das aktuelle Spiel wird gespeichert.

SPEICHERN UNTER:

Das aktuelle Spiel wird unter einem neuen  
Namen gespeichert.

DEMO:

Das Spiel wird vom Rechner gespielt (Lernhilfe).

BEENDEN:

Das Programm wird beendet.

### **V A R I A N T E N:**

Es können die verschiedene Spielversionen gewählt  
werden (siehe SPIELVARIANTEN).

## **POSITIONIEREN:**

Es wird das Feld, welches die größte Punktezahl ergibt angezeigt (siehe POSITIONIER-FUNKTION)

## **EINSTELLUNGEN:**

### **SETZHILFE:**

Eingeschaltet wird beim bewegen des Cursors jedes mögliche Setzfeld angezeigt.  
(siehe auch POSITIONIER-FUNKTION)

### **BEEP:**

Bei Fehlbedienung wird ein Warnton ausgegeben.

### **ZUFÄLLIG POSITIONIEREN:**

Eingeschaltet wird, falls mehrere Felder mit bestmöglicher Punktezahl vorhanden sind, nicht das erste sondern ein beliebiges unter den besten Feldern gewählt.

### **SPEICHERN:**

Eingeschaltet werden alle Einstellungen (Beep, Variante, Brettabmessungen usw.) beim Beenden des Spiels gespeichert und bei Neustart eingelesen.

### **FARBEN:**

Es wird ein Dialogfenster zum bearbeiten der Farben angezeigt.

Nach anwählen eines Steines oder Feldes kann die Farbe über <definieren> geändert werden.

Mit <Speichern> können die Farben fest übernommen werden, d.h beim nächsten Neustart stehen diese Farben automatisch zur Verfügung.

<Ok> übernimmt die Einstellungen nur bis zum Spielende.

### **SYMBOLE:**

Es werden verschiedene Symboldarstellungen angeboten. <Speichern> und <Ok> funktionieren analog den Farbeinstellungen.

## **HIGH SCORE:**

Es wird die Bestenliste, mit maximal zehn Spielern angezeigt.

## **STEINE:**

### **2 JE FARBE UND SYMBOL:**

Es werden aus den 6 Farben und 6 Symbolen immer jeweils 2 ausgewählt, d.h es gibt immer nur 2 gleiche Steine.  
( $6 \times 6 \times 2 = 72$  Steine)

### **1 JE FARBE UND SYMBOL REST ZUFALL:**

Es wird aus den 6 Farben und 6 Symbolen immer eine ausgewählt, d.h es gibt mindestens 35 verschiedene Steine. Der Rest kann (theoretisch) gleich sein.

### **ZUFALL:**

Die Farbe und das Symbol werden vom Zufall bestimmt. Es können (theoretisch) alle Steine gleich sein.

## **BRETT:**

Die Größe des Spielfeldes (Anzahl Felder horizontal, vertikal) kann verändert werden. Es müssen mindestens 72 Felder zur Verfügung stehen.

## **H I L F E:**

HATHOR:

Dieses Hilfesystem wird aufgerufen.

WINDOWS:

Das Windows-Hilfesystem wird aufgerufen.

SYSTEM INFO:

Informationen über den Rechner werden ausgegeben.

INFO ÜBER HATHOR:

Copyright-Info der Software bzw. Autoren.

## **Spielablauf**

Wählen Sie den Menüpunkt <SPIEL>-<NEU>.

Das Spielfeld wird neu aufgebaut.

8 Felder sind immer vorbelegt (Spielfeldecken und -mitte).

Am oberen rechten Rand ist Ihr erster Setzstein sichtbar.

Setzen Sie Ihren Spielstein auf das gewünschte Feld.

Dabei haben Sie verschiedene Bedienmöglichkeiten:

- Cursor mit Maus oder Tastatur (Scrolltasten) auf Setzfeld bewegen.  
Linke Maustaste oder Returntaste betätigen
- Cursor mit Maus auf Spielstein setzen.  
Linke Maustaste drücken und Taste gedrückt halten.  
Setzstein mit Maus auf Setzfeld bewegen.  
Linke Maustaste loslassen.

Wenn Sie ein zulässiges Feld gewählt haben, wird der Stein auf dem Feld abgelegt und der nächste Setzstein erscheint am oberen, rechten Spielfeldrand.

Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Steine auf dem Spielfeld verteilt sind, oder eine Meldung erscheint, daß keine zulässigen Felder mehr frei sind!

