

# hefry

ein Baukasten – ein Puzzle – ein Kombinationsspiel?  
Spaß für kleine und große Menschen ... und Tüftler



## hefry - deep1

### Die Regeln – noch ein wenig genauer

Nach der Lektüre des Quick-Intro's bzw. der Schnellanleitung bleiben noch ein paar Fragen offen, die hier ergänzend und genauer beantwortet werden.

Alle Erklärungen beziehen sich auf ein Spiel-Steine-Set im 2,5cm-Block-Raster, welches auch die gemeinsame Tiefe der Prismen ist.

#### 1. Regel der „Prismatischen Parallelität“

Diese bedeutet, dass die gesamte Figur zwischen zwei Platten (im Abstand 2,5 cm) eingeklemmt werden könnte und die beiden Berührungsflächen wären 100% identisch. Eine hefry-Figur hat somit eine Flächigkeit, dessen Tiefe dann genau 2,5 cm beträgt.

#### 2. Regel der Lagen (hefry-strings)

Alle Spielsteine der untersten Lage (im ersten hefry-string) berühren den Untergrund und berühren sich untereinander.

Die Spielsteine der zweiten bis ggf. fünften Lage (zweiter bis fünfter hefry-string) müssen sich nicht zwingend innerhalb des hefry-strings berühren. Auch führt das seitliche Verschieben eines Spielsteins innerhalb der Lage (d.h. innerhalb des hefry-strings) nicht zu einer neuen gültigen hefry-Figur, sofern die Reihenfolge identisch ist bzw. ein benachbarter Stein lediglich einen anderen Kipp-Winkel erhält - hier besteht lediglich eine Ähnlichkeit.

#### 3. Regel der „Farben“

In der Spielvariante deep1 spielen die Farben der Spielsteine keine Rolle.

#### Andere Spielvarianten und Ausblick:

In der Spielvariante deep2 spielen die Farben der Spielsteine eine Rolle und führen zu neuen Varianten.

Die Variante deep3 (nicht im Basis-Set enthalten) beinhaltet zwei zusätzliche Spielsteine (den 2,5cm Würfel) ohne Relevanz der Farben, deep4 basiert dann auf deep4 mit Farbkodierung der Spielsteine.

#### Hinweis zur Berechnung von gültigen hefry-Figuren

Insbesondere der Versuch, die Varianten mathematisch zu berechnen, führt zu interessanten Erkenntnissen hinsichtlich des Einflusses der Farben sowie des vergleichsweise „orientierungslosen Würfels“ (Spielvariante deep4) auf die Variantenvielfalt der Figuren.

Nach dem Ermitteln aller mathematisch möglichen Varianten (indem z.B. alle Klassen und mögliche hefry-strings berechnet und kombiniert wurden) dürfte auffallen, dass einige Figuren zwar mathematisch existieren, aber physikalisch nicht möglich sind. Dies führt zur Konsequenz, dass zum Berechnen über die Kombinatorik hinaus weitere Algorithmen zur Validierung benötigt werden.