

RANGELN

Ein taktisches Brettspiel für 3-5 Spieler
von Martin Osteroth und Prof. Dr. Harald Schroeter-Wittke

Spielmaterial

1 Spielbrett (9x9 Quadrate), 6 Spielsteine gleicher Farbe je Spieler (je 8 Spielsteine bei 3 Spielern)
Infos zum Spielmaterial: siehe Seite 2, unten!

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, am Ende jeder Runde die Spielsteine eigener Farbe so auf dem Spielbrett positioniert zu haben, daß sich dadurch eine möglichst hohe Punktzahl ergibt.

Spielablauf

Ein Spiel besteht entsprechend der Anzahl der Mitspieler aus 3, 4 oder 5 Runden.
Eine Runde besteht aus folgenden drei Phasen:

Phase 1: Einsetzen der Steine

aufs Spielbrett (je einen Stein reihum, bis alle Steine eingesetzt sind.)

Phase 2: Ziehen (und Schieben) der Spielsteine

(je nach Anzahl der Spieler, siehe unten unter Regeldetails).

Phase 3: Abrechnen

und Notieren der Punkte jedes Spielers. (Hierbei zählt jeder Spielstein entsprechend der Markierungen auf dem Spielbrett - von innen nach außen- : +2 (alle 8 gleichfarbigen Felder des inneren Rings), -2 (alle 16 gleichfarbigen Felder des nächsten Rings), +1 (alle 24 gleichfarbigen Felder des nächsten Rings) oder -1 (alle 28 gleichfarbigen Felder des äußersten Rings) Punkte.

Die fünf schwarzen Felder zählen jeweils 0 Punkte.

Plus- und Minuspunkte werden gegengerechnet, das Ergebnis wird (mit positivem oder negativem Vorzeichen) notiert. Nachdem 3, 4 oder 5 Runden (entsprechend der Mitspieleranzahl) gespielt sind, gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

ACHTUNG: Diese Gesamtpunktzahl kann auch eine negative Zahl sein! Beispiel: -19 zählt als Endergebnis mehr als +18.

Man kann also versuchen, möglichst viele positive oder möglichst viele negative Punkte zu bekommen.

Regeldetails

Der Startspieler der ersten Runde wird ausgelost. In den darauf folgenden Runden wird jeder Spieler einmal Startspieler sein (reihum im Uhrzeigersinn).

Beim Einsetzen gilt: Zwei gleichfarbige Steine dürfen niemals auf aneinander angrenzende Felder eingesetzt werden (auch nicht auf diagonal nebeneinander liegende Felder). Es darf auch kein Stein direkt auf ein schwarzes Feld eingesetzt werden.

Wenn alle Steine eingesetzt sind, beginnt der erste Spieler mit dem Ziehen der Spielsteine.
Die Zugweiten sind abhängig von der Anzahl der Mitspieler einer Partie:

3 Spieler

Spieler 1 zieht	6 Steine	je 1 Feld weit
Spieler 2 zieht	2 Steine	je 3 Felder weit <u>oder</u> wahlweise 3 Steine je 2 Felder weit
Spieler 3 zieht	1 Stein	6 Felder weit

4 Spieler

Spieler 1 zieht	4 Steine	je 1 Feld weit
Spieler 2 zieht	3 Steine	4 Felder, beliebig aufgeteilt auf diese 3 Steine
Spieler 3 zieht	2 Steine	4 Felder, beliebig aufgeteilt auf diese 2 Steine
Spieler 4 zieht	1 Stein	4 Felder weit

5 Spieler

Spieler 1 zieht	5 Steine	je 1 Feld weit
Spieler 2 zieht	4 Steine	5 Felder, beliebig aufgeteilt auf diese 4 Steine
Spieler 3 zieht	3 Steine	5 Felder, beliebig aufgeteilt auf diese 3 Steine
Spieler 4 zieht	2 Steine	5 Felder, beliebig aufgeteilt auf diese 2 Steine
Spieler 5 zieht	1 Stein	5 Felder weit

Ein Zug, der mehr als ein Feld weit reicht, kann mehrmals rechtwinklig abknicken.

D.h., nach jedem weiter gezogenen Feld kann sich die Richtung des ziehenden Spielsteines ändern.
Auf denselben Feldern vor- und zurückzuziehen ist nicht erlaubt.

Schieben

Wenn beim Ziehen eines Spielsteines andere (egal, ob eigene oder fremde) Steine im Weg liegen, werden diese in die Richtung der Bewegung des ziehenden Steines verschoben.

Es können so auch ganze Reihen von Steinen um ein oder mehrere Felder verschoben werden.

Einschränkungen: *Es wird niemals diagonal geschoben. Es werden niemals Spielsteine über den Rand des Spielbretts hinausgeschoben. Stößt ein Stein oder eine Reihe von Steinen an den Rand, so muß der schiebende Stein für seine nächste Bewegung abknicken.*

Durch abknickende Züge kann man den Spielauflauf also ganz schön durcheinanderwirbeln...

Schwarze Felder

Auf schwarze Felder kann man nicht ziehen. Man kann nur hinein- und hinausgeschoben werden. Ist man allerdings auf ein schwarzes Feld gezogen worden, darf man dieses durch einen selbsttätigen Zug wieder verlassen.

© Copyright 2012 bei Martin Osteroth und Prof. Dr. Harald Schroeter-Wittke

Zur Geschichte

Das Spiel RANGELN haben Harry und ich 1998 während eines gemeinsamen Bulgarien-Urlaubs entwickelt. Erstmals veröffentlicht wurde RANGELN in der Zeitschrift 'Spielbox', Ausgabe 01/1999, als 'Spiel im Heft'. Im neuen Layout erscheint es jetzt, 2012, als kostenloser Download von meiner Website www.laut-sprecher.org.

Zum Spielmaterial

Das Spielbrett von RANGELN könnt ihr aus eurem pdf-Reader (meine Empfehlung: der Foxit Reader...) heraus ausdrucken, wahlweise in Farbe oder 'Greyscale' (also schwarz-weiß/Grautöne). Die Druckereinstellung sollte dabei nicht auf 'Entwurf' stehen - dabei kommt zu wenig Farbe aufs Papier. *Wer mag, kann das Spielbrett auf einen Klebebogen drucken und auf Karton aufkleben, oder einen Ausdruck einlaminieren.*

Weiteres benötigtes Spielmaterial: je Spieler 8 Spielsteine gleicher Farbe (bei 3 Spielern), bzw. je Spieler 6 Spielsteine gleicher Farbe (bei 4 oder 5 Spielern).

Der Durchmesser der Spielsteine sollte max. 16mm betragen (wie eine 1-Cent-Münze). Möglich sind z.B. Halmakegel (Pöppel), Münzen mit Farbmarkierungen, Holzscheibchen, etc.

Viel Spaß wünschen euch: der Laut-Sprecher/Martin Osteroth und Harry Schroeter-Wittke



Rangeln



□	-1						-1	□
1	1						1	1
	-2						-2	
		2					2	
			□					
		2					2	
		2-					2-	
1	1						1	1
□	1-						1-	□

SPECIAL DOWNLOAD-EDITION 2012

© Osteroth+Schroeter-Wittke - www.laut-sprecher.org