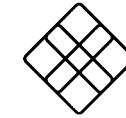


RANGELEI



Höpinger
Spielewerkstatt

Auf den Rang kommt es an ! für 2 - 8 Spieler

Spielbeschreibung

Absolut neu und einzigartig ist die Möglichkeit, die Spielfelder individuell gemäß der Spieleranzahl aufzubauen. Schon die Vorbereitung der Felder wird die Spieler faszinieren und damit zum Spielen anregen. Ungerechtigkeiten, wie sie sich bei starren Spielfeldern ergeben, werden hierbei vermieden. Zudem schützen die Spielfeldvertiefungen vorm Umfallen der Figuren während des Spieles, was bei allzu stürmischen Spielsituationen von enormem Vorteil ist. Ein weiterer Pluspunkt besteht darin, dass sich jeder Spieler seine Farbe aussucht und das Spielsegment entsprechend seiner Sitzposition ansteckt.

In der Abbildung auf der Rückseite werden die möglichen Aufbauweisen der Spielfelder gezeigt.

Natürlich ist es auch möglich, mehrere kleinere Spiele gleichzeitig aufzubauen, so dass mehrere Spielrunden gleichzeitig stattfinden können.

Die " **RANGELEI** " kommt aus dem Zeitalter der " **Mint-Dynastie** ", was unschwer an der Farbe der Ränge zu erkennen ist. Die " **Mint-Dynastie** " war eine der friedlichsten Epochen unserer Zeitgeschichte. Die Ränge wurden nämlich nicht durch Gewalt erobert, sondern einfach ausgewürfelt. Dabei ist eine Figur ohne Rang ein Knappe, mit einem Rang wird sie zum Ritter, mit zwei Rängen zum Grafen, mit drei Rängen zum Fürsten und mit der Höchstzahl von vier Rängen zum König. Aber Achtung, so schnell man die Ränge erobert hat, so schnell kann man sie auch wieder verlieren.

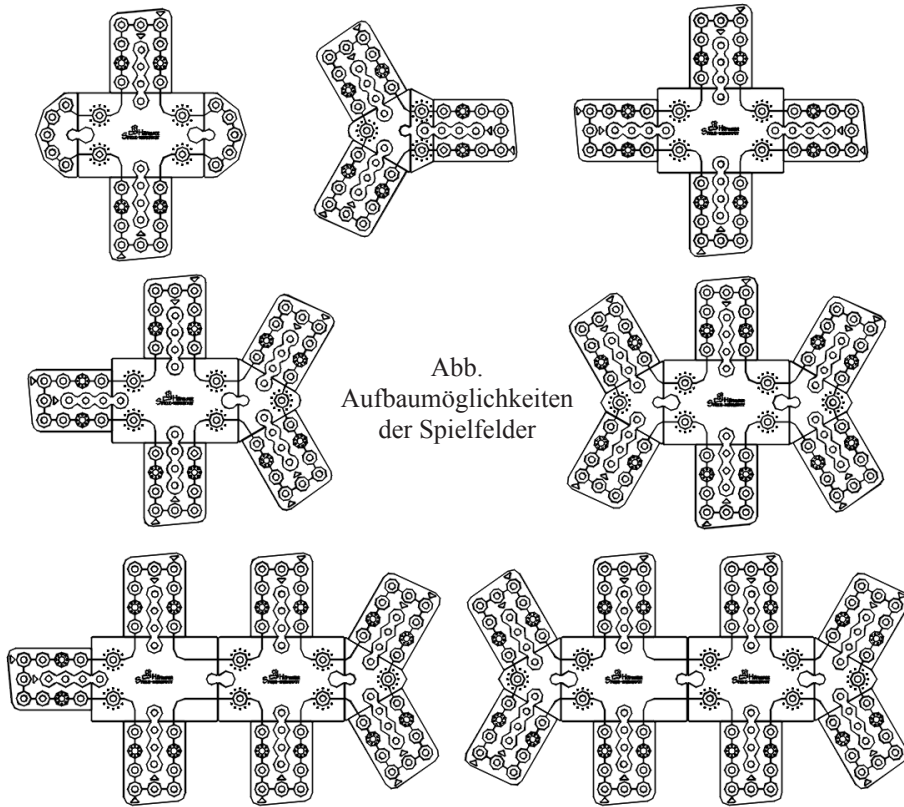
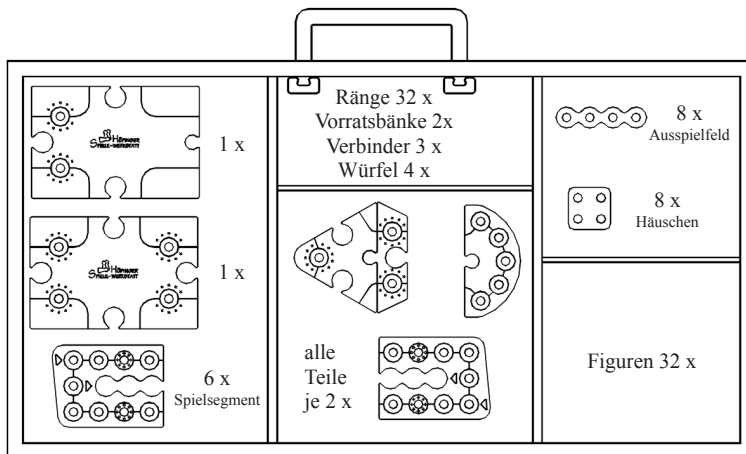


Abb.
Aufbaumöglichkeiten
der Spielfelder



© Gumpert & Winken GbR
Höpingen 61
48720 Rosendahl



Wegen verschluckbarer Kleinteile für
Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet.
Diesen Hinweis bitte aufbewahren

Bezugs- und Kontaktadresse :

Höpinger Spiele-Werkstatt , Höpingen 61, 48720 Rosendahl, Tel. 02545 / 204

Email : gumpert@bibahn.de - www.spiele-werkstatt.de

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler sucht sich eine Farbe aus, stellt seine Spielfiguren (Knappen) ins farblich passende Häuschen, dann steckt er mit seinem Ausspielfeld ein Spielsegment an das der Spieleranzahl entsprechend aufgebaute Mittelstück. Pro Mitspieler werden je vier mintfarbene Ränge auf die schwarzen Vorratsbänke gesteckt und in die Spielmitte gestellt.

Spielziel

Gewonnen hat der Spieler, der als erster seine 4 Spielfiguren oder alternativ 6 Ränge in sein Ausspielfeld gebracht hat. Dabei gilt: kein Überspringen im Ausspielfeld - die Felder müssen lückenlos zum Ende aufgefüllt sein.

Spielverlauf

Eingespielt werden darf mit jeder Würfelzahl, jedoch darf das erwürfelte Feld nicht mit einer anderen Figur besetzt sein.

(*Das Startfeld wird mitgezählt.*)

Bei einer 1 darf nach dem Setzen nochmals gewürfelt werden.

Bei einer 6 darf vor dem Setzen der Figur ein Rang aufgesteckt werden (Ausnahme beim König, da maximale Ranganzahl !).

(*Bei der 6 darf nicht nochmal gewürfelt werden.*)

Rang um Rang:

Trifft eine Figur auf ein besetztes Feld gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Die angreifende Figur ist ranghöher: die geschlagene Figur muss ins Häuschen zurück, ihre Ränge kommen zurück auf die Vorratsbank. Die schlagende Figur nimmt das Feld der geschlagenen Figur ein und bekommt einen Rang (Ausnahme: König)

2. Die angreifende Figur ist rangniedriger: es wird gegeneinander gewürfelt. Hat der Angreifer einen höheren oder gleichen Wurf muss die angegriffene Figur einen Rang an den Angreifer abgeben, beide Figuren bleiben auf ihren Feldern. Umgekehrt : hat die angegriffene Figur einen höheren Wurf, passiert nichts.

3. Beide Figuren ranggleich: es wird ebenfalls gegeneinander gewürfelt. Hat der Angreifer einen höheren oder gleichen Wurf muss die angegriffene Figur ins Häuschen zurück, ihre Ränge kommen zurück auf die Vorratsbank. Die angreifende Figur nimmt das Feld der angegriffenen Figur ein und bekommt einen zusätzlichen Rang (Ausnahme: König). Hat die angegriffene Figur einen höheren Wurf, passiert nichts.

Sonderfelder:

- Die Sternchenfelder sind Sprungfelder. Trifft eine Figur mit einem Wurf genau auf dieses Feld, darf die Figur im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Sternchenfeld springen.

Ist das Sternchenfeld mit einer Figur belegt tritt die Regel "**Rang um Rang**" in Kraft.

- Das Feld mit den Ringen ist ein Ruhefeld. Auf diesem Feld kann eine Figur weder angegriffen, oder ihr Ränge abgenommen werden.

- Auf dem Feld mit den Pluszeichen bekommt die Figur einen zusätzlichen Rang (Ausnahme: König).

Sind keine Ränge mehr auf der Vorratsbank, so wird ein Rang von einer fremden Figur mit den meisten Rängen genommen. Bei Ranggleichheit wird die Figur gewählt, die am nächsten vor der zu bestückenden Figur steht. (Nicht genommen werden dürfen: Ränge von Figuren auf den Ruhefeldern und von den Figuren die sich bereits in den Ausspielfeldern befinden)