

TRANGLAR

von Apostolis Georgiou

V
GAMES

8+ 15

2

TRANGLAR™ ist ein abstraktes Strategiespiel für 2 Personen, in dem ihr verschiedene, unterschiedlich geformte, farbige Teile auf der Spielfläche platziert. Es ist ein gradliniges, aber anspruchsvolles Spiel, mit dem sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene herausgefordert werden. Alle Teile im Spiel sind aus Dreiecken zusammengesetzt. Ihr versucht mit 17 Teilen einer Farbe (blau oder grün) die Spielfläche zu erobern. Die 8 neutralen Teile (weiß) können euch beiden dabei behilflich sein. TRANGLAR™ ist ideal, wenn ihr 100% Strategie ohne Glücksfaktor wollt. Außerdem könnt ihr mit diesem Spiel Geometrie auf eine spaßige und abwechslungsreiche Weise erlernen. In den meisten ähnlichen Spielen werden die Formen als Puzzleteile verwendet, nicht aber in diesem Fall! In TRANGLAR™ führt ihr Krieg mit geometrischen Formen!

MATERIAL

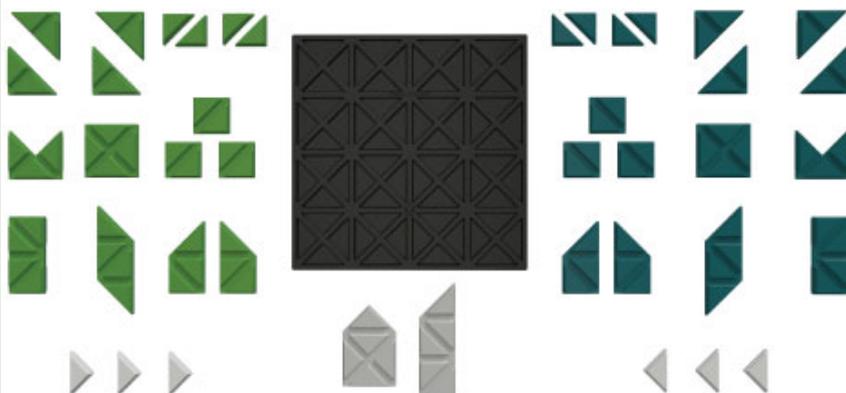
• TRANGLAR™ Spielfläche, die in 64 dreieckig geformte Felder unterteilt ist

• 42 Teile (17 zweifarbige pro Person, 8 neutrale)

Jede Farbe beinhaltet:

• 4 kleine Dreiecke / 4 große Dreiecke, die jeweils aus 2 kleinen Dreiecken bestehen / 3 mittlere Quadrate, die jeweils aus 2 kleinen Dreiecken bestehen / 1 großes Quadrat, das aus 4 kleinen Dreiecken besteht / 2 Trapeze, die jeweils aus 3 kleinen Dreiecken bestehen / 1 Parallelogramm, das aus 4 kleinen Dreiecken besteht / 1 Rechteck, das aus 4 kleinen Dreiecken besteht / 1 5-seitiges Teil, das aus 3 kleinen Dreiecken besteht Die neutralen Teile beinhalten:

• 1 Trapez aus 5 kleinen Dreiecken / 6 kleine Dreiecke / 1 5-seitiges Teil, das aus 5 kleinen Dreiecken besteht

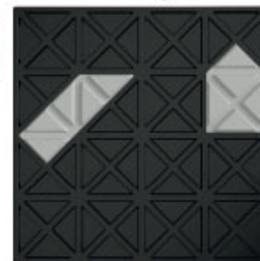


SPIELVORBEREITUNG

• Legt die Spielfläche in die Mitte des Tisches. Wählt beide eine Farbe (blau oder grün) und legt die 17 doppelseitigen, zweifarbigen Teile mit der gewählten Farbe nach oben, sowie 3 weiße Dreiecke gut sichtbar vor euch aus. **ACHTUNG!** Manche Teile haben eine andere Ausrichtung, wenn ihr sie umdreht. Achtet darauf, dass die Teile genau wie auf der vorherigen Abbildung ausgelegt sind. Legt die großen neutralen Teile neben der Spielfläche bereit.

• Wer zuletzt das Bermudadreieck besucht hat, beginnt das Spiel. Falls keiner von euch das Bermudadreieck besucht hat, bestimmt zufällig, wer beginnt, indem ihr z.B. eine Münze werft.

• Wer beginnt, wählt eines der großen neutralen Teile und platziert es gültig auf der Spielfläche (wir komme später dazu, wie ihr Teile gültig platziert und bewegt). Anschließend platziert die andere Person das andere neutrale Teil in einer beliebigen, gültigen Position. Diese Teile bleiben dort bis zum Spielende liegen und beeinflussen in jede Partie eure Möglichkeiten, Teile zu platzieren. Anschließend beginnt ihr das Spiel und seid abwechselnd am Zug.



ZIEL DES SPIELS

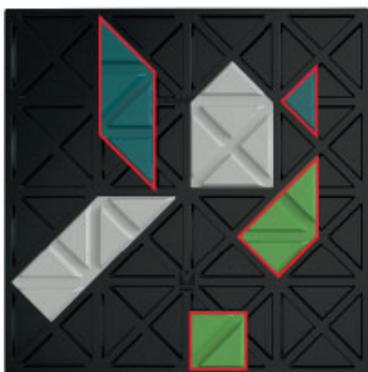
Ziel des Spiels ist es, so viele Teile wie möglich auf der Spielfläche zu platzieren, gegnerische Teile zu übernehmen und zu drehen, um am Ende die meiste Fläche mit der eigenen Farbe besetzt zu haben. Damit dies gelingt, müsst ihr eure Teile so platzieren, dass sie geschützt sind. Um gegnerische Teile zu übernehmen und auf eure Farbe zu drehen, müsst ihr sie umzingeln.

SPIELABLAUF

Aktionen

In deinem Zug kannst du eine der folgenden 4 Aktionen ausführen:

1. Platziere ein neues Teil deiner Farbe in einer gültigen Position: Die Spielfläche besteht aus 64 kleinen Dreiecken. Die Teile, die du platzierst, müssen die gesamte Fläche der Dreiecke, die du überdeckst, abdecken und gut in die Spielfläche passen. Sie „rasten“ quasi in die Form ein.



Falsch platziertes Teil



Richtig platziertes Teil

- Du darfst deine Teile auf beliebige freie Felder legen. Sie müssen keine anderen deiner Teile berühren.

- Ein gelegtes Teil darf kein anderes Teil überlappen. Außerdem darfst du keine Teile in einer „gefangenen“ Position platzieren.

Jedes Teil gilt als gefangen, wenn mehr als die Hälfte seiner Seiten die Seiten gegnerischer Teile berührt. Im gezeigten Beispiel kann das grüne Dreieck nicht platziert werden, weil 2 seiner 3 Seiten die blauen Teile berühren würden. Genauso kann das blaue Quadrat nicht platziert werden, da 3 seiner 4 Seiten grüne Teile berühren würden. Die Teile können nur platziert werden, wenn sie mit weniger Seiten an gegnerische Teile angrenzen.



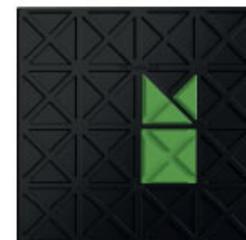
Sobald du eines deiner Teile so neben einem gegnerischen Teil platzierst, dass dieses anschließend gefangen ist, musst du dieses Teil anschließend umdrehen, ohne seine Position zu verändern. Dadurch zeigt es nun deine Farbe und du besetzt einen größeren Teil der Spielfläche. Neutrale Teile zählen nie mit, wenn du Teile fangen möchtest. Im Gegenteil - sie schützen die Teile, die sie berühren.



1. Ausgangssituation



2. Platzieren des grünen Dreiecks



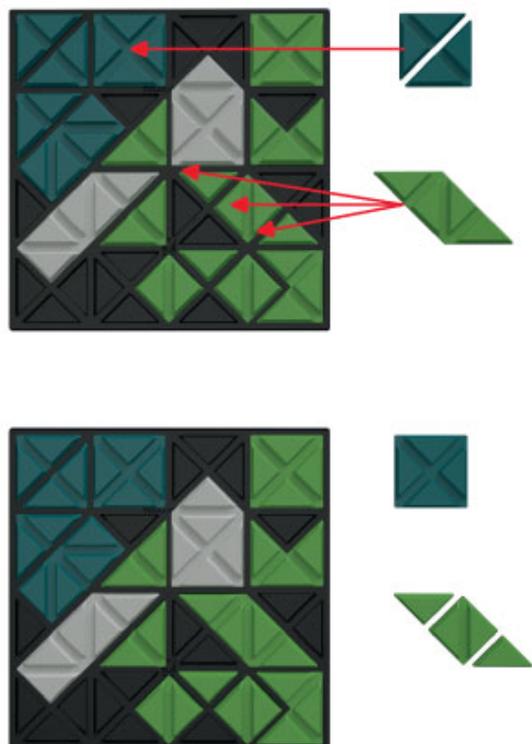
3. Das blaue Dreieck wechselt die Farbe

Wie im Beispiel oben zu sehen, ist es nicht erforderlich, dass alle Seiten eines Teils von gegnerischen Farben berührt werden, um dieses die Farbe wechseln zu lassen. Dies ist ein effektiver Angriff, aber nicht der einzige!

Die neutralen, kleinen weißen Dreiecke darfst du statt eines Teiles deiner Farbe platzieren, aber erst, wenn du keine kleinen Dreiecke deiner Farbe mehr zur Verfügung hast.

2. Eines deiner Teile auf der Spielfläche durch andere Teile ersetzen:

Ersetze eines oder mehrere deiner Teile, die bereits auf der Spielfläche liegen, durch beliebig viele andere verfügbare Teile, die exakt dieselbe Fläche wieder belegen. Falls es dir nicht möglich ist, exakt dieselbe Fläche wieder zu belegen, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

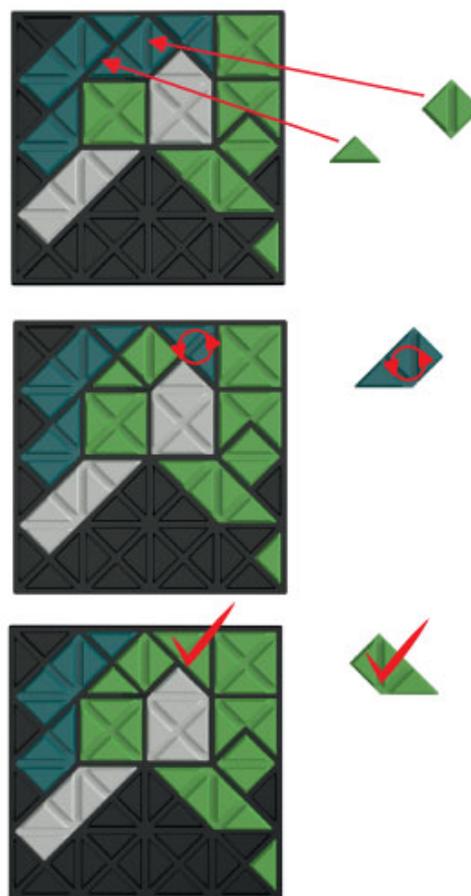


3. Greife ein gegnerisches Teil direkt an - „Ein Teil übernehmen“:

Übernimm ein gegnerisches Teil, das sich bereits auf der Spielfläche befindet: Drehe das Teil auf deine Farbe, nimm es von der Spielfläche und lege es zu deinen verfügbaren Teilen. Nun musst du diese Fläche mit mindestens 2 deiner eigenen Teile abdecken, die genau dieselbe Fläche einnehmen. Falls du nicht genug oder nicht die passenden Teile hast, um diese Aktion auszuführen, kannst du diese Aktion nicht ausführen.

Überprüfe anschließend, ob nun andere gegnerische Teile gefangen wurden, und drehe diese - wie in der ersten Aktion beschrieben - auf deine Farbe.

In vielen Fällen verursachst du so Kettenreaktionen mit aufeinanderfolgenden Gefangennahmen! Du musst in jedem Fall alle gegnerischen Teile und vielleicht sogar deine eigenen Teile umdrehen.



*Grün übernimmt das blaue Trapez durch Platzieren von 2 grünen Teilen.
Anschließend wird so auch das blaue Dreieck übernommen.*

4. Du kannst passen:

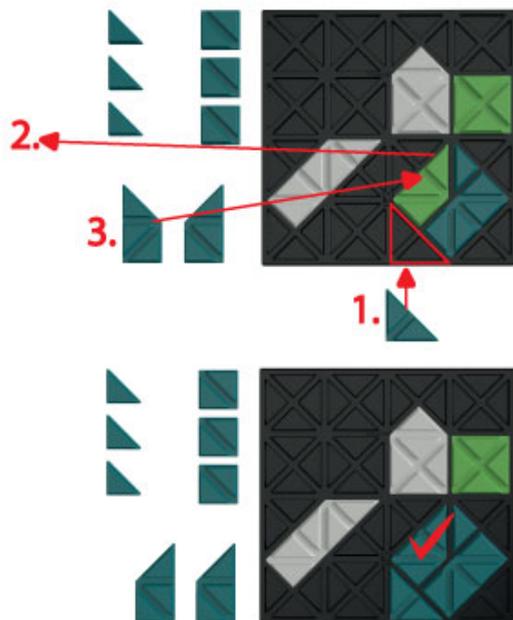
Dies ist nicht oft der Fall, aber falls du keine der anderen Aktionen ausführen kannst oder willst, kannst du passen und deinen Zug überspringen.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Die kleinen Dreiecke können nicht übernommen werden (Aktion 3), da es keine kleineren Teile gibt, mit denen sie ersetzt werden können.
- Das große Parallelogramm kann nicht gedreht werden, falls es gefangen genommen wird, weil ihr beide nur eines habt, das nicht auf denselben Platz passt, wenn es umgedreht wird.



- Um ein gegnerisches Trapez gefangen zu nehmen, musst du dein eigenes, entsprechendes Teil zur Verfügung haben und das gegnerische Trapez durch dein ersetzen. Andernfalls ist diese Aktion nicht möglich kannst du das gegnerische Trapez nicht ersetzen, auch wenn du es gefangen genommen hast. Falls du in einer späteren Runde das passende Teil zur Verfügung hast, darfst du das gegnerische Trapez nachträglich durch dein Teil ersetzen. Dies gilt jedoch als Aktion.

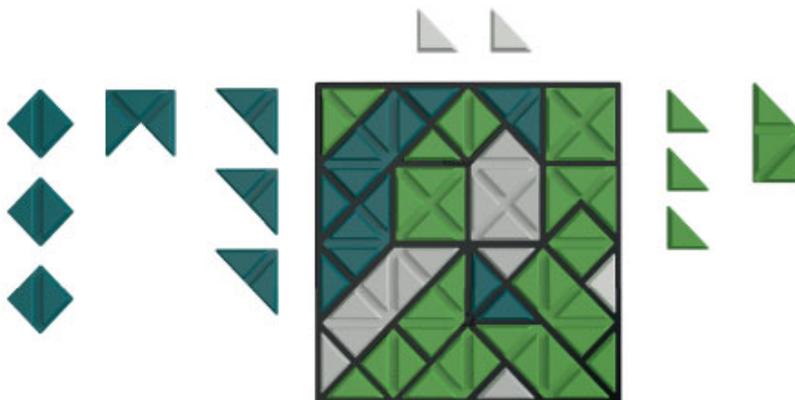


SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Die gesamte Spielfläche ist belegt.
- Ihr habt beide gepasst.
- Jemand von euch auf.

Wer die meisten der 64 Dreiecke der Spielfläche mit Teilen seiner Farbe überdeckt hat, gewinnt!



Hinweise

- Es ist ein wichtiger Teil des Spiels, die gegnerischen verfügbaren Teile jederzeit im Blick zu haben. Nur dadurch könnt ihr die möglichen Kombinationen abwägen und euch darauf vorbereiten.
- Es gibt viele Wege zum Sieg. Du kannst in der Mitte der Spielfläche beginnen. Es kann aber auch Klug sein, in den Ecken zu beginnen, um deine Teile zu schützen.
- Die kleinen Dreiecke sind wertvoll. Sie helfen am meisten dabei, gegnerische Teile zu übernehmen, ohne selbst übernommen werden zu können. Schütze sie also davor, gefangen genommen zu werden!

Viel Spaß!

All rights reserved. This game can only be used for recreational purposes.

WARNING: Not suitable for children under 3 years old.

This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information.

Visuals are non-binding. Shapes and colors may change.

Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Verdes Innovations S.A.

Powered by:

VCUBE[™]

the 21st century cube
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com