

spielbox®

das Magazin zum Spielen

Im Abo lesen & dabei sparen!



IHRE VORTEILE:

- 🎲 **Sparen Sie Zeit & bis zu 15% gegenüber dem Einzelkauf**
- 🎲 **7 mal pro Jahr pünktliche und bequeme Lieferung nach Hause**
- 🎲 **50% Rabatt auf Spezialausgaben uvm.**
- 🎲 **Leser-werben-Leser**
- 🎲 **Zugang zum Mitglieder PREMIUM Bereich**

Weitere Infos & Bestellmöglichkeit:

www.spielbox-shop.de
www.spielbox.de



EXTRA
für

15% Rabatt
auf Ihre erste Bestellung

Ihr Rabattcode:

Flyer201442

auf www.spielbox-shop.de

Einfach Kundenkonto einrichten, Code eingeben & einmalig 15% sparen!

Spielwiese. **Tranglar**

Um drei Ecken denken

Von **L. U. DIKUS**

Die Idee, gegnerische Steine im sogenannten Zangenzug an Ort und Stelle umzupolen, ist zentrales Element im fast 140 Jahre alten REVERSI, das mit kleineren Änderungen seit den 1970er-Jahren auch als OTHELLO vermarktet wird. Statt einer Zange genügt beim 1982 erschienenen BOOMERANG von Claude Duvernay bereits Seitenkontakt beim Ablegen, um sämtliche davon betroffenen Plättchen des Gegners jedweder Größe in eigene umzuwandeln.

Diese Technik hat mit TRANGLAR eine Verfeinerung erfahren, ergänzt durch ein gänzlich neues Element. Für die Übernahmetechnik via Seitenkontakt ist im Werk von Apostolis Georgiou entscheidend, dass mehr als die Hälfte der Seiten eines Übernahmekandidaten von eigenen berührt werden. Dreiecke wechseln ab zwei, vier- und fünfseitige Plättchen sogar erst ab drei Kontakten das Lager. Ein eigenes Plättchen so zu platzieren, dass dies passiert, es also selbst vom Gegner okupiert würde, ist untersagt.

Das neue Element besteht darin, ein gegnerisches Plättchen durch mehrere kleinere zu ersetzen und als Beute dem eigenen Bestand zuzuführen. Auf diese Weise lassen sich auch an ihren Rändern gesicherte Stellungen sprengen, was eine Kettenreaktion auslösen kann. Dass die für eine sogenannte Übernahme eingesetzten Plättchen in eine Position kommen, die bei bloßem Ablegen untersagt wäre, ist möglich; allerdings kann dies dazu führen, dass sie ihrerseits am Ende des Zuges das Lager wechseln.

Während beide Parteien anfangs darauf bedacht sind, ihre aus mehreren Dreiecken bestehenden Teile sicher unterzubringen, kommen infolge wechselseitiger Entführungen nach und nach immer mehr Plättchen aufs Brett, die sich nur

aus einem oder zwei Dreiecken zusammensetzen. Schlüssel zum Erfolg ist, jetzt eigene Kleinteile durch Austausch gegen größere wieder zurückzuholen, was nämlich ebenfalls gestattet ist. Eine Option, die angesichts der sperrigen Form mancher der großen Plättchen gut vorbereitet sein will.

Für eine variable Ausgangsstellung sorgen zwei neutrale Steine, die zu Beginn platziert werden. Zugriff auf die kleinen neutralen Dreiecke als Schutzschilde besteht erst, wenn die eigenen kleinen Dreiecke verbraucht sind. Mag auch der Kampf um die größte Fläche eine vertraute Aufgabe sein: Erfrischend originell ist jedoch, sich dazu zweier grundverschiedener, gut aufeinander abgestimmter Techniken bedienen zu können. ◆



Titel: Tranglar
Autor: Apostolis Georgiou
Illustration: k. A.
Verlag: V Games
Personen: 2
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. 35 Euro

Kritiker **Spielreiz**
L. U. Dikus **8**
Das Spiel kann über den Online-Shop von V Games gekauft werden: www.v-games.eu.

Christwart Conrad **8**
Wenige Regeln führen zu hochinteressanten Überlegungen: Das ist dem originellen Ansatz geschuldet, ein gegnerisches Plättchen mit mehreren eigenen zu übernehmen, sofern sie eine kongruente Fläche bilden. Angenehm kurze Spieldauer.

Fotos: Becker, Dikus, Ruschitzka

