

Steffen  Spiele



BARAN



oder
Der König geht spazieren

SPIELANLEITUNG
INSTRUCTION

© Steffen • Spiele 
Spielplatz 2, 56288 Krastel
www.steffen-spiele.de

BAR

Brettspiel fr

Spielmater

- 14 rote Krie
- 1 roter Kö
- 14 schwarz
- 1 schwarz
- 1 Spielbre

Spielziel

Ziel des Sp
rischen Thr

Spielvorbe

Das Spielbr
vor einer St
Die Spieler
4 schnelle I
und einen K
Die beiden
Ihre Krieger
Die drei mit
Der Anfang

Spielidee und Gestaltung:
Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial:

Gumpert, Höpingen
Hauck, Seßlach

Graphische Arbeiten:

Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Druck: Vatter & Sohn, Bensheim

© 2007 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2
56288 Krastel

www.steffen-spiele.de
post@steffen-spiele.de

BARAN

oder

Der König geht spazieren

Brettspiel für zwei Personen ab 10 Jahren

Spielmaterial

- 14 rote Krieger
- 1 roter König
- 14 schwarze Krieger
- 1 schwarzer König
- 1 Spielbrett

Spielziel

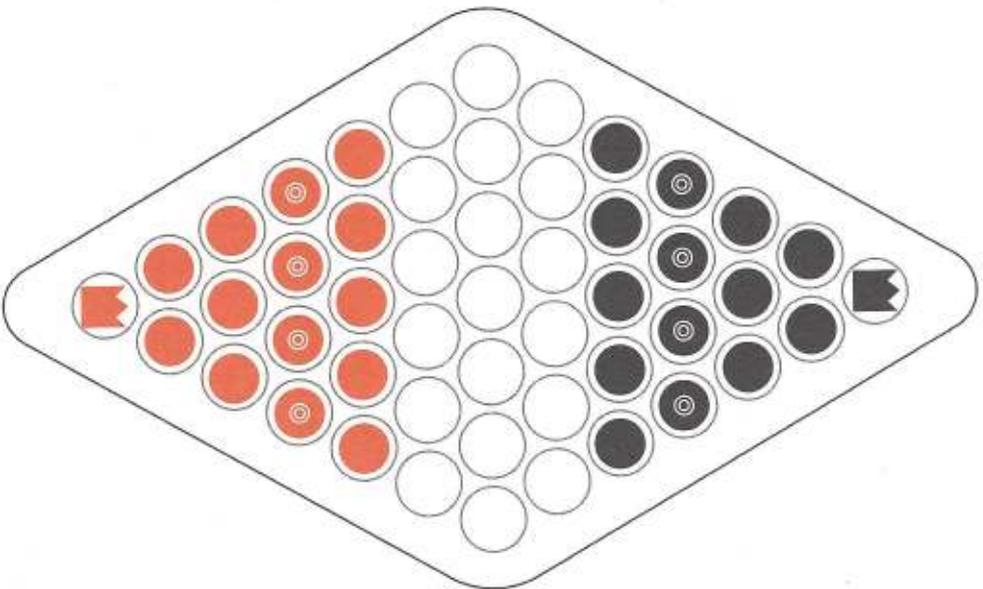
Ziel des Spieles ist es, als Erster mit dem eigenen König den gegnerischen Thron (die gegenüberliegende Spitze des Feldes) zu besetzen.

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird so zwischen die Spieler gelegt, dass jeder vor einer Spitze sitzt.

Die Spieler wählen ihre Farben und erhalten jeweils 10 Krieger, 4 schnelle Krieger (die an der Kreismarkierung zu erkennen sind) und einen König.

Die beiden Königsfiguren nehmen auf den markierten Thronfeldern Platz. Ihre Krieger besetzen jeweils die vier anschließenden Reihen des Feldes. Die drei mittleren Reihen sind zu Spielbeginn unbesetzt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.



Spielweise

Wer an der Reihe ist, bewegt entweder einen seiner Krieger oder den König.

Zugweise der Krieger

Krieger können sich vorwärts, seitwärts und rückwärts bewegen. Es sind zwei verschiedene Bewegungsarten möglich:

1. Ziehen

Der Krieger kann auf ein beliebiges, freies Nachbarfeld ziehen.

2. Springen

Der Krieger kann in gerader Linie über eine benachbarte Figur auf das dahinter liegende freie Feld springen. Es können sowohl eigene als auch gegnerische Figuren übersprungen werden.

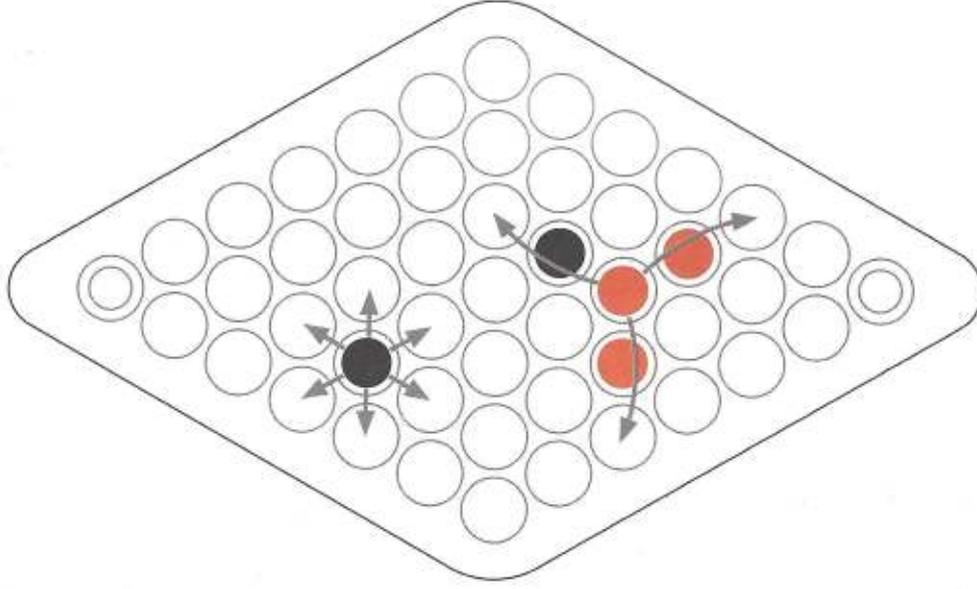
Kettensprünge

Kettensprünge sind erlaubt, müssen aber nicht ausgeführt werden.

Ein Kettensprung bezeichnet das Überspringen mehrerer Spielsteine in einem Zug. Das ist immer dann möglich, wenn sich zwischen den Steinen, die übersprungen werden, ein unbesetztes Feld befindet (a).

Innerhalb eines Kettensprungs kann ein Stein die Sprungrichtung durch Abknicken im stumpfen Winkel ändern (b, c).

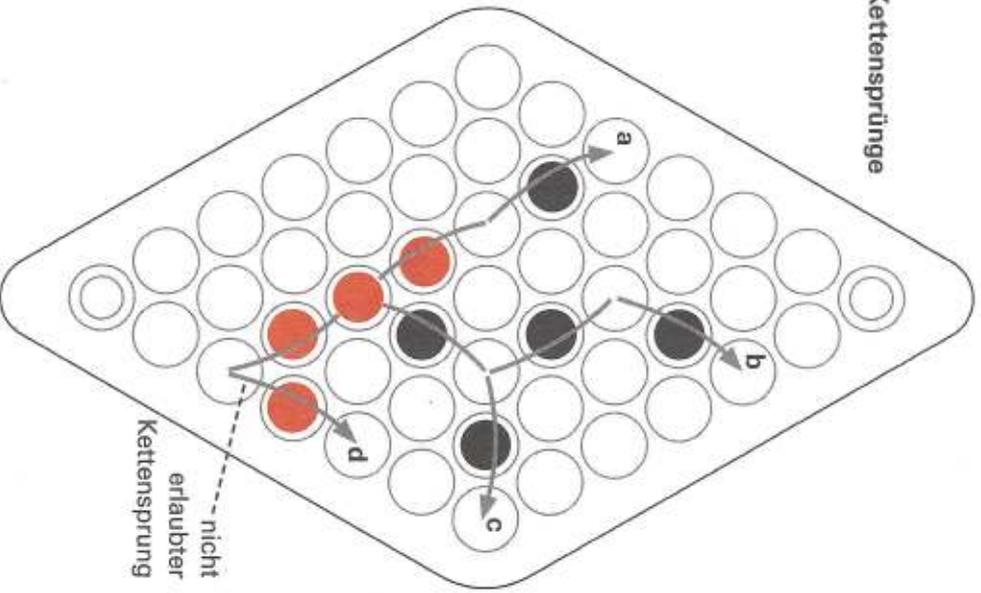
Ein Abknicken im spitzen Winkel ist nicht erlaubt (d).



Kettensprünge



Kettensprünge



Zugweise der schnellen Krieger

1. Ziehen

Der schnelle Krieger kann in gerader Richtung über beliebig viele freie Felder hinweg ziehen.

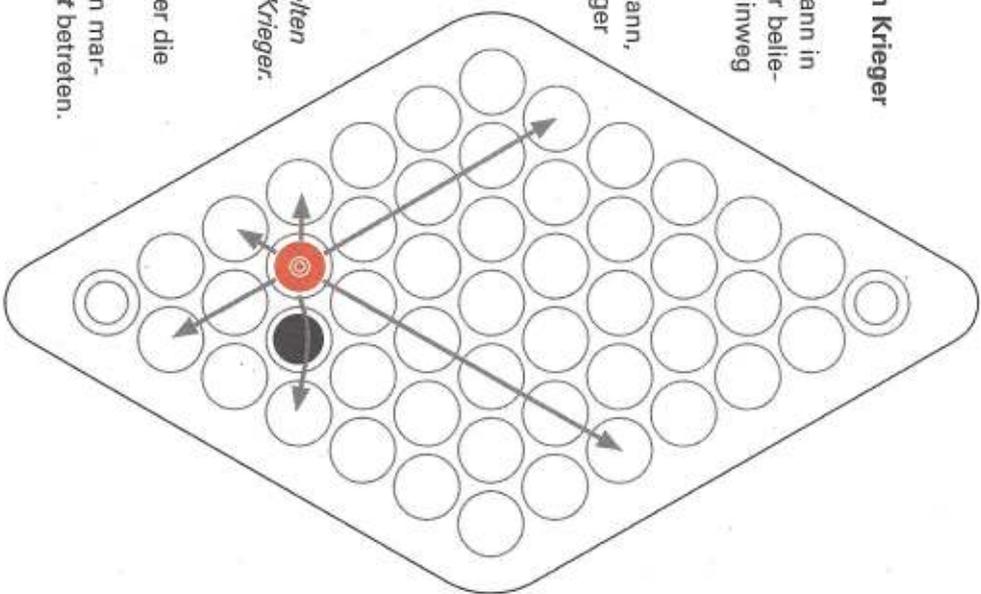
2. Springen

Der schnelle Krieger kann, wie ein einfacher Krieger nur über eine direkt neben ihm stehende Figur auf das dahinter liegende freie Feld springen. Kettensprünge sind auch dem schnellen Krieger erlaubt.

Alle folgenden Regeln gelten für Krieger und schnelle Krieger.

Einschränkungen

Krieger können *nicht* über die Könige springen. Krieger dürfen die beiden markierten Thronfelder *nicht* betreten.



Gegnerische Krieger schlagen

Gegnerische Krieger, die in der Vorwärtsbewegung übersprungen werden, gelten als geschlagen und werden vom Brett genommen.

- Mit einem Kettensprung können mehrere gegnerische Krieger in einem Zug geschlagen werden (a).
- Sprünge nach hinten oder zur Seite haben **keine** Schlagwirkung (b,c).
- Gemischtfarbige Kettensprünge (Sprünge, die in einem Zug über eigene **und** gegnerische Krieger führen) sind erlaubt, haben aber **keine** Schlagwirkung (d).

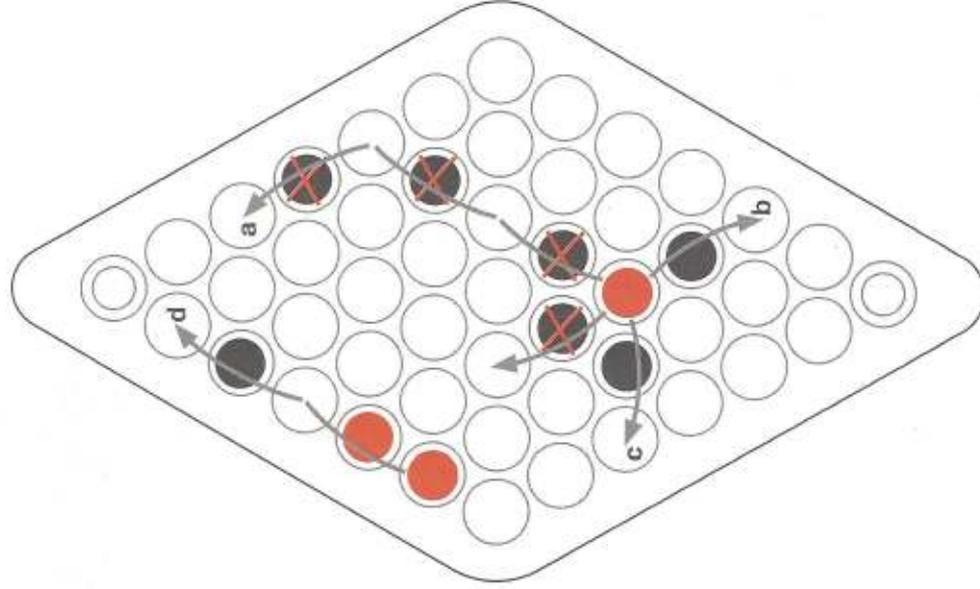
Schlagzwang

Bietet sich einem Spieler am Anfang seines Zuges die Möglichkeit eine gegnerische Figur zu schlagen, gerät er in Schlagzwang. Das heißt, er muss mit seinem Krieger, die gegnerische Figur schlagen.

Übersieht der Spieler die Schlagmöglichkeit, oder lässt seinen Krieger bewusst im Schlagzwang stehen und führt stattdessen einen anderen Zug aus, darf sein Gegner anschließend den Krieger, der sich im Schlagzwang befand, vom Brett entfernen.

Das Wegnehmen der gegnerischen Spielfigur gilt nicht als Spielzug.

Geraten zwei Krieger eines Spielers gleichzeitig in Schlagzwang, kann er frei wählen mit welcher er schlägt.



Zugweise
Der König
ziehen, o
gegneris
Der König
Kettenspr

Besonde

- Da der
geschl
- Spring
- keine**
der Kö
- Der Kö
Sprung
Der Kö
gegen
zu betr

Spielend

Das Spiel
Thronfeld
Sollte ein
noch nicht
Thron ge

NACHBEMERKUNG

Freundlichkeit

Es ist immer ärgerlich Krieger zu verlieren, weil man übersehen hat, dass sie im Schlagzwang standen. Am Anfang eines jeden Zuges zu kontrollieren, ob eine der eigenen Figuren eine Schlagmöglichkeit hat, scheint eine einfache Aufmerksamkeitsübung. Trotzdem übersehen auch konzentrierte Spieler manchmal eine solche Situation.

Der Verlust einer Figur als Folge der eigenen Unaufmerksamkeit gehört zum Spiel und ist stets eine gute Lehre.

Spieler die auf derartige Frusterlebnisse lieber verzichten möchten, können zu Beginn der Partie vereinbaren „offen“ zu spielen, das heißt sich gegenseitig auf den Schlagzwang hinzuweisen.

Die offene Spielweise empfiehlt sich auch zwischen ungleich starken Gegnern.

Viel Spaß mit B A R A N!

BARAN

or
The King

Board game for two players

Components

- 14 red warriors
- 1 red king
- 14 black warriors
- 1 black king
- 1 game board

Objective

Players try to be first to capture the opponent's king (the opposite tip)

Setup

The game board is placed on a flat surface with the opposite tips of the board facing each other. The players choose their colors (with the circular markers). Both kings are placed on the board. Their warriors respect the board's boundaries. The three rows in the beginning of the game are empty. The starting player is