



RANKULUM

• IM GARTEN DER WILDEN RANKEN •

Spielanleitung und Online Anleitungs-Video

Herzlich Willkommen zu Rankulum. Lies dir die Spielanleitung einmal komplett sorgfältig durch. Wenn du kein Fan von gedruckten Spielanleitungen bist, mache es dir leicht und scanne den QR-Code, um direkt zu unserem Anleitungsvideo zu gelangen. Hier kannst du dich auch zu neuesten Informationen rund um das Spiel und dessen Erweiterungen informieren. www.rankulum.com



Inhalt – Die Spielsteine

Einfache-Rankenstücke



Laufrichtungen-Rankenstücke



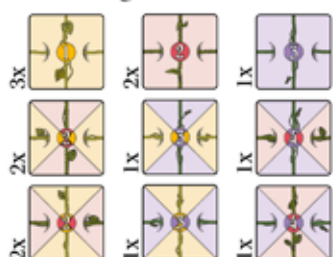
Blüten



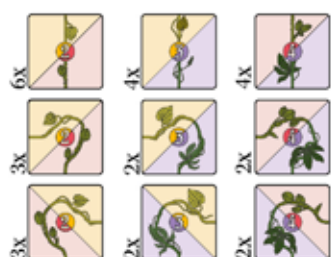
mehrfach Blüte



Kreuzungs-Rankenstücke



Farbwechsel-Rankenstücke



Wurzeln

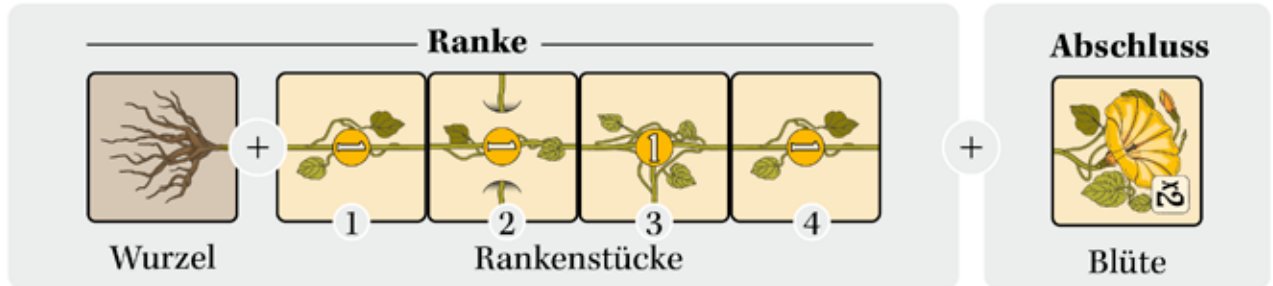


Trockene Triebe



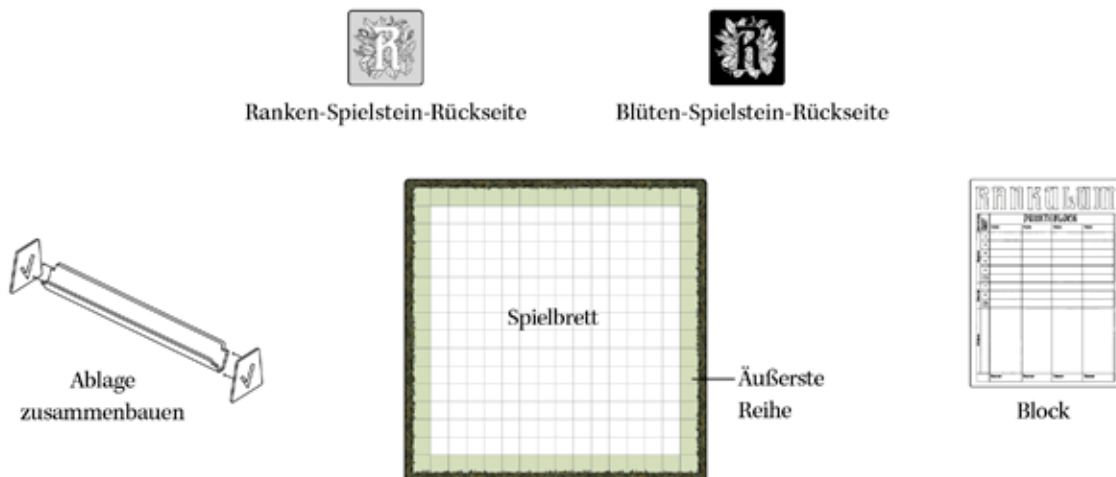
1 Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, diverse **Ranken** zu legen und diese mit **Blüten** abzuschließen, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Ist kein Legen mehr möglich, gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamt-Punktezahl.



2 Vorbereitung

- 2.1 Lege das **Spielbrett** auf den Tisch und platziere daneben für jeden Spieler eine zusammengebaute **Ablage** und eine von vier **1er-Wurzeln**.
- 2.2 Trenne die **Ranken-Spielsteine** von den **Blüten-Spielsteinen** und mische diese jeweils getrennt in eines der beiden Säckchen.



- 2.3 Jeder Spieler nimmt eine der herausgesuchten **1er-Wurzeln**.  Lege diese auf ein beliebiges **grün markiertes Feld in der äußersten Reihe** des Spielbretts. Achte beim Legen darauf, dass das austreibende Ende der **Wurzel** vom Rand weg zeigt. Nehmen nur zwei Spieler teil, dürfen diese jeweils 2 **Wurzeln** legen. Bei drei Spielern legt ein beliebiger 2 **Wurzeln**.
- 2.4 Anschließend zieht jeder Spieler verdeckt **4 Ranken-Spielsteine** und **1 Blüte**. Lege diese ohne sie einem Mitspieler zu zeigen auf die vorgesehenen Felder deiner **Ablage**.
- 2.5 Bestimme einen Spieler, der die erhaltenen **Punkte** auf dem **Block** addiert. Das Spiel beginnt mit dem Spieler links vom Schriftführer im Uhrzeigersinn.
- 2.6 Auf der Rückseite der Verpackung findest du ein Legebeispiel zur Orientierung.

3 Übersicht – Ablauf eines Zuges

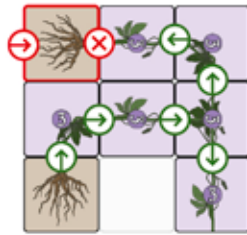
- 3.1 Lege **Spielsteine** (siehe 4. 5. 7.) oder **tausche** diese aus (siehe 8.).
- 3.2 Hast du eine **Ranke** erfolgreich mit einer **Blüte** abgeschlossen **zähle, die Punkte** (siehe 6.).
- 3.3 Fülle deine **Ablage** am Ende des Zuges mit fehlenden **Spielsteinen** wieder auf (siehe 9.). Der nächste Spieler ist an der Reihe.

4 Wurzeln – Der Ursprung einer Ranke

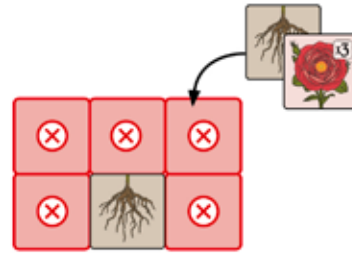
- 4.1 **Wurzeln** geben immer den Ursprung einer **Ranke** und somit die **Laufrichtung** an.
 4.2 Es darf in jeder **Ranke** nur eine **Wurzel** geben.
Wurzeln dürfen nicht an eine bereits bestehende **Ranke** mit zugehöriger **Wurzel** angelegt werden.
 4.3 Lege **1er-Wurzeln** immer in den **grünen Bereich** des **Spielbretts**.
Mehrfach-Wurzeln dürfen überall auf dem **Spielbrett** gelegt werden.
 4.4 Es muss in dem gleichen Zug direkt an einer gelegten **Wurzel** mindestens ein **Rankenstück** angebaut werden, um eine **Farbe** vorzugeben.
 4.5 Auf den angrenzenden Feldern über und neben einer **Wurzel**, dürfen keine anderen **Wurzeln** oder **Blüten** wachsen.



Rankenursprung

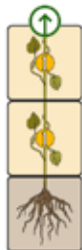


Nur eine Wurzel in der Ranke

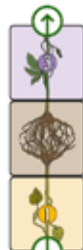


Gesperrte Felder um die Wurzel

- 4.6 Du darfst in einem Zug beliebig viele gezogene **Wurzeln** legen und kannst diese unabhängig von der **Ranke** legen, an der du gerade angelegt hast.
 An einer neu platzierten **Wurzel** muss immer ein **Rankenstück** gelegt werden oder bereits liegen und somit eine **Farbe** vorgeben.
 4.7 An **Mehrfach-Wurzeln** können verschiedene **Ranken** beliebiger Farben wachsen.
 Legst du eine **Mehrfach-Wurzel** darfst du beim Legen nur eine **Ranke** eröffnen.
 4.8 Gelegte **Wurzeln** bringen keine **Punkte**.



1er-Wurzel



2er-Mehrfach-Wurzel



4er-Mehrfach-Wurzel

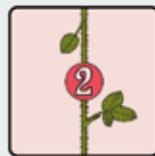
5 Lege Ranken – Die Rankenstücke

- 5.1 In Rankulum gibt es **3 verschieden farblich** gekennzeichnete **Rankenstücke**.
 5.2 Diese kommen in unterschiedlichen Wahrscheinlichkeiten vor und geben verschieden viele **Punkte**.

Die drei Farben



Gelbe-Ranke (1-Punkt)



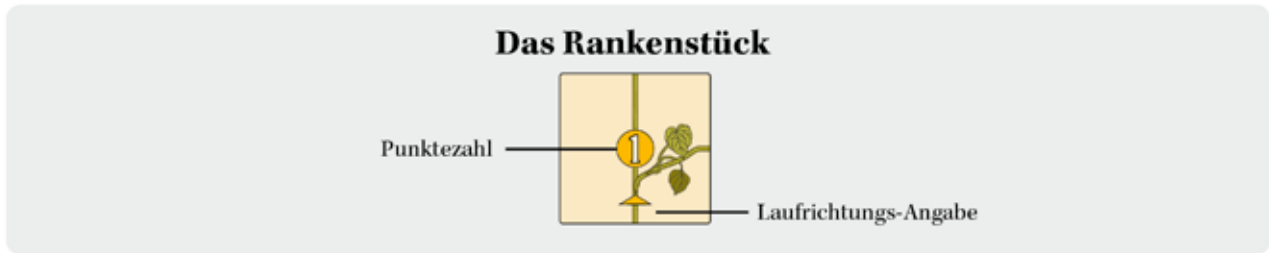
Rote-Ranke (2-Punkte)



Lila-Ranke (3-Punkte)

5.3 Die Punktezahl in der Mitte eines **Rankenstücks** zeigt den Wert, der bei erfolgreichem Abschluss der **Ranke** addiert wird.

5.4 Legst du **Rankenstücke** an einer **Wurzel** an, bilden diese eine **Ranke**.

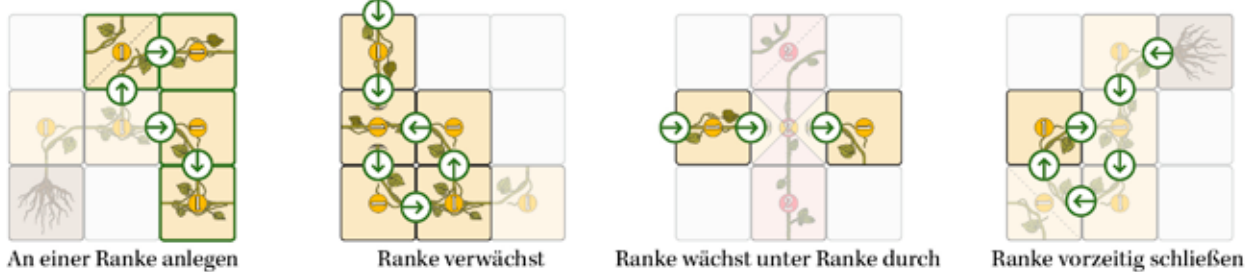


5.5 Jeder Spieler darf in einem Zug bis zu vier **Rankenstücke** an eine **beliebige Ranke** anlegen, auch an **Ranken** die ein Mitspieler gelegt hat. Sie müssen immer an einer **Ranke** mit **Wurzel** angelegt werden.

5.6 In einem Zug darf nur an einer **Ranke** angelegt werden. Du darfst diese allerdings an mehreren Stellen verzweigen und weiterbauen.

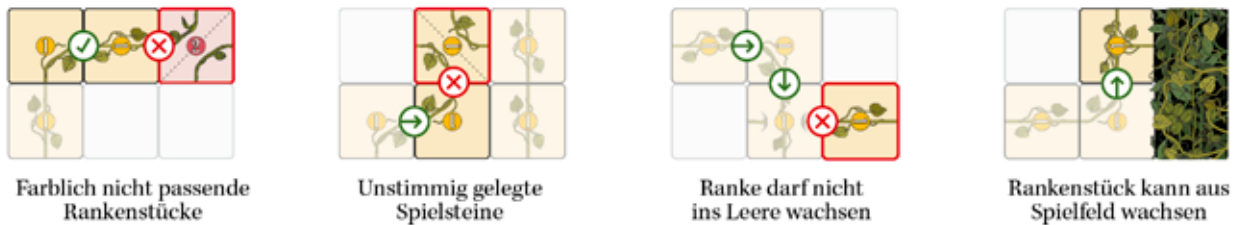
5.7 Du kannst **Ranken** mit sich selber kreuzen oder unter einer anderen **Ranke** wachsen lassen.

5.8 **Rankenstücke** dürfen mit sich selbst verwachsen und somit eine **Ranke** vorzeitig abschließen.



5.9 Achte beim Legen darauf, farblich passende **Rankenstücke** zu verwenden.

5.10 **Rankenstücke** dürfen nicht unstimmig in angrenzende **Spielsteine** ragen. Sie dürfen allerdings aus den Spielfeldbegrenzungen zeigen.



5.11 **Ranken** können mit einem **Farbwechsel-Rankenstück** die Farbe ändern.



5.12 **Lafrichtungs-Rankenstücke** sind mit einem kleinem **Dreieck** am unteren Ende des Spielsteins gekennzeichnet, welches dir die Lafrichtung vorgibt. Lege stets in der richtigen **Lafrichtung**.



6 SchlieÙe Ranken ab und erhalte Punkte – Die Blüten

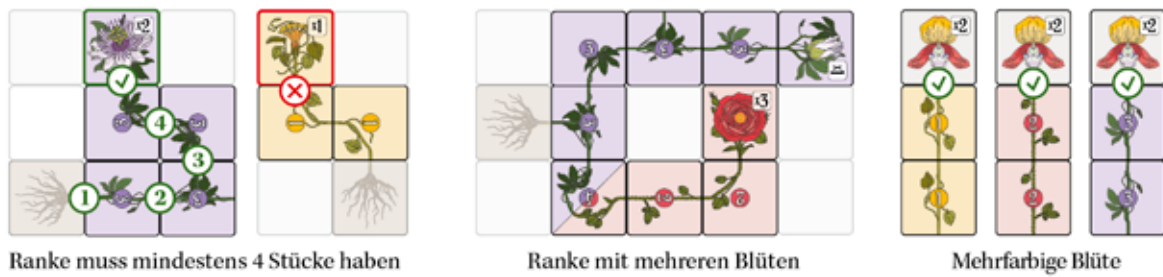
6.1 Auf der **Blüte** findest du rechts oben auf dem Spielstein den **Multiplikationsfaktor**.



6.2 Eine **Blüte** bildet den **Abschluss** einer **Ranke**, diese muss mindestens 4 **Rankenstücke** haben um geschlossen werden zu können.

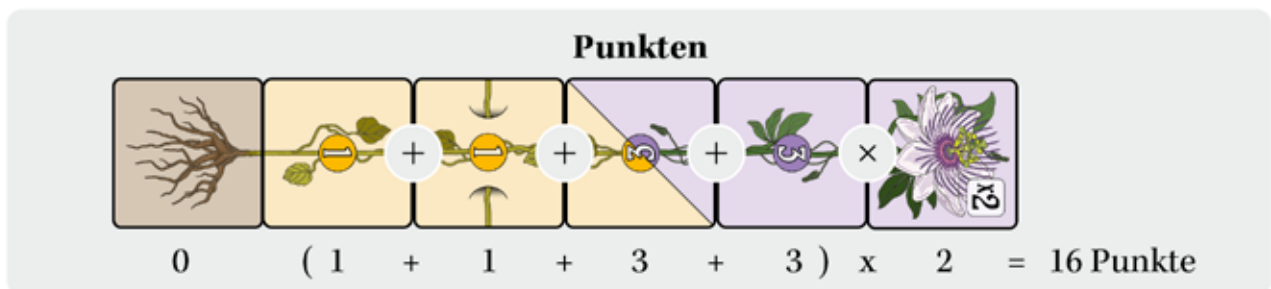
6.3 An einer **Ranke** können mehrere **Blüten** angelegt werden.

6.4. Es gibt mehrfarbige **Blüten** im Spiel, diese dienen als Joker und dürfen alle **Ranken** schließen.



6.5 Wurde eine **Ranke** mit einer **Blüte** geschlossen, addierst du die **Punkte** der gelegten **Rankenstücke**. Es zählt immer die längste **Ranke**. Die **Punkte** befinden sich in der Mitte jedes **Rankenstückes**. Schreibe die **Punkte** auf den **Block**.

6.6 Wird in einer **Ranke** ein **Rankenstück** zweimal zur **Rankenfolge** gezählt, punktet dieses nur einmal.

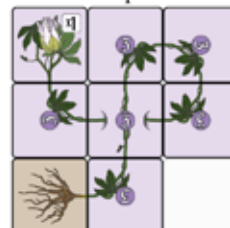


Rechenbeispiel - längste Ranke



$$(1 + 1+1 + 1 + 1+1) x 1 = 6 \text{ Punkte}$$

Rechenbeispiel - mehrmaliges Rankenstück



$$(3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 0 + 3) x 1 = 18 \text{ Punkte}$$

7 Trockene Triebe

- 7.1 Mit **Trockenen Trieben** kannst du angefangene **Ranken** abschließen. Limitiere so die Legemöglichkeiten für andere Spieler.
- 7.2 **Trockene Triebe** sind unter die **Rankenstücke** gemischt, du ziehst diese nicht aus dem **Blüten-Säckchen**.
- 7.3 Du darfst diese jederzeit, unabhängig von anderen im Zug bereits angelegten **Ranken** in beliebiger Farbe, legen.
- 7.4 **Trockene Triebe** dürfen nur an **Ranken** mit mindestens **4 Rankenstücken** gelegt werden.
- 7.5 Es darf nur ein **Trockener Trieb** pro Zug gelegt werden.
- 7.6 Schließt du eine **Ranke** mit einem **Trockenen Trieb**, erhältst du keine Punkte. Dies notierst du nicht auf dem Block.

Rechenbeispiel - trockener Trieb



$$(2 + 2 + 2 + 2) \times 0 = 0 \text{ Punkte}$$

8 Spielsteine austauschen

- 8.1 Willst du keine **Spielsteine** legen, darfst du in einem Zug entweder beliebig viele **Ranken-Spielsteine** oder deine **Blüte** tauschen. Es dürfen jedoch nicht beide auf einmal getauscht werden.
- 8.2 Tauschst du **Spielsteine** aus einem Säckchen, ist dein Zug vorbei. Es dürfen keine **Rankenstücke** gelegt oder Handlungen ausgeführt werden.
- 8.3 Hast du **Spielsteine** getauscht, musst du in deinem darauf folgendem Zug **Spielsteine** legen.
- 8.4 Ist es dir nicht möglich, in einem Zug eine **Blüte** oder **Rankenstücke** zu legen, musst du alle **Spielsteine** tauschen. Der Zug ist vorbei.

9 Ablage Säulen

Am Ende jedes Zuges füllst du die abgelegten oder ausgetauschten **Spielsteine** wieder komplett auf, damit du **4 Rankenstücke** und **1 Blüte** hast. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

10 Ende des Spiels und Varianten

- 10.1 Das Spiel endet, wenn das **Spielbrett** voll ist und keine **Spielsteine** mehr gelegt werden können;
wenn alle Spieler ihre **Spielsteine** 2 mal getauscht haben, ohne legen zu können;
oder wenn das letzte **Rankenstück** aus dem Säckchen gezogen wurde.
- 10.2 Nun zählt der Schriftführer die **Punkte** aller Spieler zusammen. Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel.
- 10.3 Ihr könnt die Spieldauer von Rankulum beeinflussen und entsprechend eures Spielverhaltens anpassen.

BEGINNER: Wenn du Anfänger bist empfehlen wir das Spiel zu beenden, wenn ein beliebiger Spieler mit **6 Blüten** gepunktet hat.

ERWEITERT: Wenn du mehr vom **Spielbrett** füllen und etwas anspruchsvoller einsteigen willst, punktet ein Spieler mit **9 Blüten**.

ERFAHREN: Suchst du eine Herausforderung, gibt es kein Limit **Ranken** mit **Blüten** abzuschließen.