

# RANKING

Auf den Rang kommt es an!



In Ranking (englisch für Rangfolge) gehen die Spieler den wichtigen Fragen im Leben nach: Was ist für Frauen spannender? Was brennt besser? Wofür würde ein Scheich mehr Kamele bieten? Dabei bringt jeder einen Gegenstand ins Spiel, den er möglichst weit nach oben in der Rangfolge bringen sollte. Doch wer dabei zu offensichtlich sein eigenes Kärtchen bevorzugt, wird schnell die Quittung von seinen Mitspielern bekommen...

# RANKING

für 3-5 Spieler  
ab 8 Jahren  
30-45 Minuten

## SPIELVORBEREITUNG

### Spielmaterial

- ★ 1 Turm
- ★ 46 beidseitig bedruckte Frageplättchen
- ★ 1 Stoffbeutel
- ★ 5 Spielerplättchen in 5 verschiedenen Farben
- ★ 5 Zählsteine in 5 verschiedenen Farben
- ★ 20 Tippsteine in 5 verschiedenen Farben
- ★ 120 Bildplättchen

1. Der Turm wird zusammengesteckt und für alle erreichbar bereitgelegt.



Stoffbeutel mit Frageplättchen

5. Der jüngste Spieler wird Startspieler.  
Das Spiel kann beginnen.

4. Die 120 Bildplättchen werden gemischt und **verdeckt** in mehreren beliebig großen Stapeln als Vorrat bereitgestellt.  
**Jeder Spieler zieht davon 6 Bildplättchen**, die er auf die Hand nimmt und seinen Mitspielern nicht zeigt.



Bildplättchen (Rückseite)

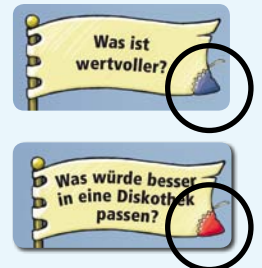


Bildplättchen (Vorderseite)



### 2. Die 46 Frageplättchen

Die Spieler entscheiden zunächst, mit welcher Seite der Frageplättchen (roter oder blauer Fleck an den Fahnen) sie spielen wollen.



Beide Seiten sind gleichwertig, es gibt also keine „einfachen“ oder „schweren“ Fragen.  
Dann kommen alle Frageplättchen in in den Stoffbeutel. Der Beutel wird neben dem Turm bereitgelegt.

### 3. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich:

Ein **Spielerplättchen** in seiner Farbe, das er vor sich ablegt.



Einen **Zählstein** in seiner Farbe, den er mit der Pfeilspitze nach oben auf das unterste Feld des Turms (Feld mit 0) stellt.



Je einen **Tippstein** in den Farben der **anderen Spieler**, welche er vor sich ablegt.  
*Sonderfall:* Im Spiel zu dritt erhalten die Spieler je 2 Tippsteine in den Farben der anderen Spieler.



Beispiele zur Verteilung der Tippsteine auf der nächsten Seite.

**Beispiel für 4 Spieler:** Nehmen Spieler in den Farben **blau, gelb, grün** und **rot** am Spiel teil, dann erhält z.B. der **rote** Spieler 1 **rotes** Spielerplättchen, 1 **roten** Zählstein, 1 **blauen**, 1 **gelben** und 1 **grünen** Tippstein.

**Beispiel für 3 Spieler:** Nehmen Spieler in den Farben **blau, gelb** und **rot** am Spiel teil, dann erhält z.B. der **rote** Spieler 1 **rotes** Spielerplättchen, 1 **roten** Zählstein, 2 **blaue** und 2 **gelbe** Tippsteine.

Bei weniger als 5 Spielern werden nicht verwendete Spielerplättchen sowie Zähl- und Tippsteine zurück in die Schachtel gelegt.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde gliedert sich wie folgt:

- A. Frageplättchen aufdecken und Bildplättchen einsetzen
- B. Reihum 2 Bildplättchen vergleichen und Tippsteine setzen
- C. Siegpunkte kassieren

### A. Frageplättchen aufdecken und Bildplättchen einsetzen

Der Startspieler zieht ein Frageplättchen aus dem Beutel. Er legt das Frageplättchen (mit der Seite, auf die sich die Spieler zuvor geeinigt haben, nach oben) an die Spitze des Turms und liest die Frage laut vor. Die Frage könnte z.B. lauten: „**Was ist wertvoller?**“.

Nun suchen sich alle Spieler gleichzeitig ein Bildplättchen von ihrer Hand aus und legen es **verdeckt** neben den Turm.

**Tip:** Bildplättchen, die zur Frage passen, bringen dem Spieler bei der Wertung meistens mehr Punkte.

Nachdem alle Spieler ein Bildplättchen gelegt haben, legt der Startspieler noch so viele Bildplättchen vom Vorrat dazu, bis sich dort 7 Bildplättchen befinden. Diese mischt er gut, damit die Spieler nicht wissen, wer welches Bildplättchen gelegt hat. Die Spieler kennen nur ihr eigenes Bildplättchen. Anschließend legt er die Bildplättchen neben dem 3. Stockwerk in eine Reihe und deckt sie auf.



### B. Reihum 2 Bildplättchen vergleichen und Tippsteine setzen

#### 1. Bildplättchen vergleichen

Der Startspieler vergleicht 2 Bildplättchen seiner Wahl.

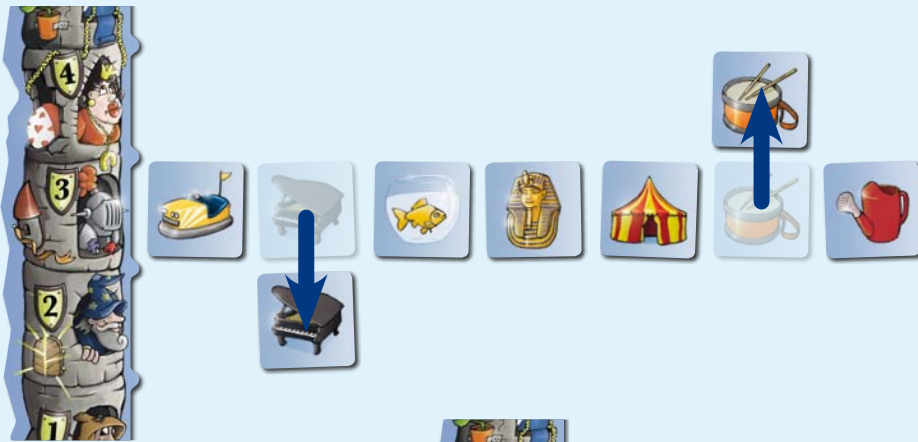
Er entscheidet sich, welcher der beiden ausgewählten Gegenstände aus seiner Sicht besser zur Frage passt. Die Entscheidung kommentiert er mit einer mehr oder weniger stichhaltigen Begründung. Dann schiebt der Spieler das – seiner Meinung nach – passendere Bildplättchen um ein Stockwerk nach oben und das andere um ein Stockwerk nach unten. Anschließend rückt er alle Bildplättchen wieder an den Turm heran, so dass keine Lücke entsteht.

Danach kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe und vergleicht, wie eben beschrieben, zwei Bildplättchen.

Dabei ist zu beachten, dass sich die beiden Bildplättchen **im gleichen Stockwerk** des Turms befinden müssen.



**Beispiel:** Der Spieler vergleicht zwei Gegenstände im selben Stockwerk und beurteilt, welches wertvoller ist. Hier entscheidet er sich für die Trommel und den Flügel. Er sagt: „Bei der Trommel handelt es sich um eine wertvolle Rarität, um eine einmalige Handarbeit mit exzellentem Klang. Der Flügel dagegen ist völlig verstimmt, der Lack ist zerkratzt und wahrscheinlich wohnt auch eine Holzwurmfamilie darin.“ Er schiebt den Flügel eine Position nach unten (in das Stockwerk 2) und die Trommel eine Position nach oben (in das Stockwerk 4).



Nach dem Vergleich sieht die Auslage folgendermaßen aus:



**Hinweis:** Den Spielern steht es frei, beim Vergleichen die Gegenstände auf den Bildplättchen so zu interpretieren, wie es ihnen beliebt. So kann ein Spieler z.B. den Koffer ebenso gut als eine Weltreise oder einen Umzug auslegen.



Auf diese Weise entsteht im Laufe der Runde ein **Ranking** (Rangliste), bei dem sich die Bildplättchen über die verschiedenen Stockwerke verteilen. Die Spieler dürfen die Bildplättchen im Laufe einer Runde beliebig oft miteinander vergleichen.

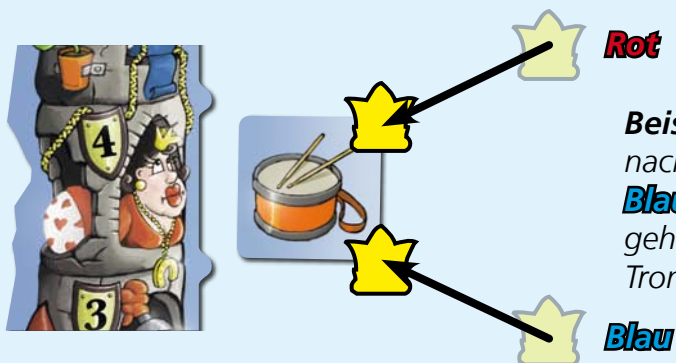
**Die Runde endet, wenn sich nach einem Vergleich 1 Bildplättchen ganz oben im Stockwerk 6 und 1 Bildplättchen ganz unten im Stockwerk 0 befinden, wie in der Abbildung links dargestellt.**

## 2. Tippsteine setzen

Die Spieler versuchen zu erraten, welches Bildplättchen dem Spieler gehört, **der soeben einen Vergleich durchgeführt hat**. Das entsprechende Bildplättchen kann mit einem Tippstein in der Farbe dieses Spielers markiert werden. Ein richtiger Tipp führt dazu, dass das Bildplättchen bei der Wertung weniger Punkte einbringt.

Immer nachdem ein Spieler einen Vergleich durchgeführt hat, **darf** (keine Pflicht) jeder Mitspieler **genau einen** Tippstein auf ein beliebiges Bildplättchen setzen; allerdings nur Steine in der Farbe des Spielers, der gerade den Vergleich durchgeführt hat. Dies gilt auch dann, wenn ein Spieler mit seinem Vergleich die Runde beendet hat.

Das Bildplättchen, welches besetzt wird, muss nicht bewegt worden sein und es dürfen durchaus mehrere Tippsteine auf ein und demselben Bildplättchen landen. Es gibt keinerlei Einschränkungen bezüglich der Anzahl und Farbkombination der Tippsteine, die auf einem Bildplättchen liegen dürfen. Bildplättchen, auf denen Tippsteine liegen, können nach wie vor zum Vergleichen herangezogen werden. Die darauf liegenden Tippsteine bleiben beim Verschieben auf den Bildplättchen liegen.  
**Ein einmal gelegter Tippstein wird erst am Ende der Runde wieder entfernt.**



**Beispiel:** Da der **gelbe** Spieler die Trommel nach oben verschoben hat, vermuten **Rot** und **Blau**, dass die Trommel dem **gelben** Spieler gehört und legen je 1 **gelben** Tippstein auf die Trommel.

## C. Siegpunkte kassieren



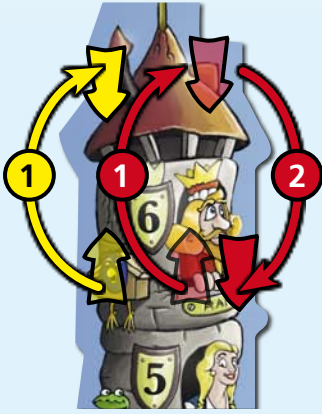
Nun wird das Geheimnis um die Bildplättchen gelüftet. Der Spieler, der den letzten Vergleich durchgeführt und die Runde beendet hat, zeigt nacheinander von unten nach oben auf jedes ausliegende Bildplättchen und fragt, wem dieses gehört. Der Spieler, dem es gehört, meldet sich. Er zählt die Tippsteine **in seiner Farbe** auf seinem Bildplättchen. Er zieht die Anzahl der Tippsteine von der Nummer des Stockwerks, in dem das Plättchen liegt, ab. Dann bewegt er seinen Zählstein auf dem Turm um die verbleibenden Punkte voran.

**Tippsteine in anderen Farben haben keinerlei Einfluss auf die Wertung.**

Sollte ein Spieler in einer Runde mehr Tippsteine auf seinem Bildplättchen haben, als die Zahl im Stockwerk angibt, muss er seinen Zählstein **nicht** rückwärts ziehen und bewegt seinen Zählstein diese Runde nicht.

**Beispiel:** Das Bildplättchen des **gelben** Spielers (Trommel) liegt am Ende der Runde im Stockwerk 6. Auf dem Plättchen liegen 1 **roter** und 2 **gelbe** Tippsteine. Der **gelbe** Spieler zieht also 2 (für die Tippsteine) von den 6 Punkten (Nummer des Stockwerks) ab und zieht 4 Felder auf dem Turm voran.





Erreicht ein Zählstein das Dachfeld (7. Schritt des Zählsteins), dreht der Spieler ihn **mit der Spitze nach unten** und zieht ihn bei den nächsten Schritten nach unten.

**Beispiel:** Der **gelbe** und der **rote** Spieler haben beide bisher 6 Punkte gemacht. Ihr Zählstein ist entsprechend im 6. Stockwerk. Der **gelbe** Spieler macht in dieser Runde 1, der **rote** Spieler 2 Punkte. Dann endet der Zählstein des **gelben** Spielers im Dach und der des roten Spielers wieder im 6. Stock. Allerdings zeigen beide Zählsteine nun nach unten.

## EINE NEUE RUNDE

Nach jeder Runde werden **alle** Bildplättchen vom Spielplan entfernt und aus dem Spiel genommen. Jeder Spieler nimmt sich seine Tippsteine (in den Farben der anderen Spieler) zurück. Außerdem zieht jeder Spieler ein neues Bildplättchen vom Vorrat, so dass er wieder 6 zur Auswahl auf der Hand hat.

Das alte Frageplättchen wird ebenfalls aus dem Spiel genommen und durch ein neues Frageplättchen aus dem Beutel ersetzt. Der Spieler links von demjenigen Spieler, der die Runde beendet hat, wird neuer Startspieler. Die Schritte A, B und C werden nun so lange wiederholt, bis ein Zählstein 15 oder mehr Schritte weit gelaufen ist. Das ist genau dann der Fall, wenn ein Zählstein aus dem Turm wieder herausgezogen wird.

## SPIELENDE



Das Spiel endet, sobald der Zählstein eines Spielers den Turm verlassen hat. Die Wertung wird aber noch zu Ende geführt. Der Spieler, dessen Zählstein den Turm wieder verlässt, gewinnt das Spiel und darf sich als der einzig wahre „**Ran King**“ bezeichnen.

Kommen die Zählsteine mehrerer Spieler in der gleichen Runde ins Ziel, gewinnt derjenige, der weiter über das Ziel hinaus ziehen würde. Ist auch dies gleich, gewinnen alle diese Spieler.



Für viele Testrunden bedanken sich Autoren und Verlag bei Bernd Argesheimer, Laurin Dorra, Luca Dorra, Rita Dorra, Jens Franke, Markus Gebauer, Timothy Rinkleff und Uli Stumpe.

Regellektorat: Hanna & Alex Weiß



© 2010 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de oder an  
Hans im Glück Verlag  
Birnauser Str. 15, 80809 München  
www.hans-im-glueck.de

