

# TOKAN

Spielregel



# TOKAN

Strategiespiel für 2 Personen ab 10 Jahren

Spieldauer 10 bis 20 Minuten, Autor: Steffen Mühlhäuser

## SPIELMATERIAL

- 30 Spielsteine mit roten und schwarzen Motiven  
pro Farbe: 3 Mäuse, 7 Schakale, 5 Löwen



Mäuse



Schakale



Löwen

## SPIELZIEL

Auf engstem Raum begegnen sich dreißig rote und schwarze Tiere in einer zufällig entstandenen Anordnung. Durch geschickte Züge versuchen die Spieler möglichst viele gegnerische Tiere zu „fressen“ und die eigenen Tiere am Leben zu erhalten. Am Ende zählt was übrig bleibt ...

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe.  
Die 30 Spielsteine werden verdeckt gemischt und mit etwas Abstand zu einem 5 × 6 Raster ausgelegt.  
Anschließend werden alle Steine umgedreht, ohne dabei die zufällig entstandene Verteilung der Steine zu ändern. Es wird ausgelost wer die Partie beginnt.



*(Zum Spielen müssen die Motive nicht so gleichmäßig wie in der Darstellung ausgerichtet sein.)*

## DIE SPIELSTEINE

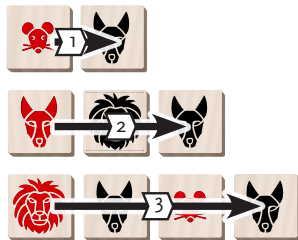
Es gibt drei verschiedene Tierarten jeweils in rot und in schwarz.  
Jedes Tier hat seine eigene Reichweite.

Die **Maus** zieht **1 Feld** weit,

der **Schakal** **2 Felder**,

der **Löwe** **3 Felder**.

Die Tiere müssen immer über die volle Distanz bewegt werden.



## SPIELWEISE

Die Spieler bewegen im Wechsel jeweils einen Stein der eigenen Farbe. Wer an der Reihe ist zieht mit einem beliebigen Tier der eigenen Farbe auf ein anderes Tier. Dabei gilt:

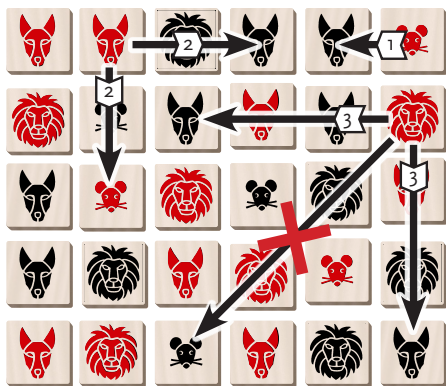
1. Der Zug kann **horizontal** oder **vertikal** ausgeführt werden. Diagonale Züge sind nicht erlaubt.

2. Das Tier muss entsprechend seiner Fähigkeit genau **ein, zwei, oder drei Felder** weit ziehen.

3. Der Zug muss immer **auf einem anderen** Stein enden. Das kann sowohl ein gegnerischer als auch ein eigener Stein sein.

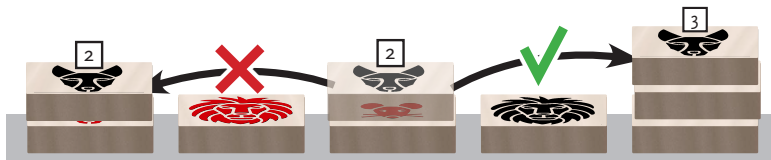
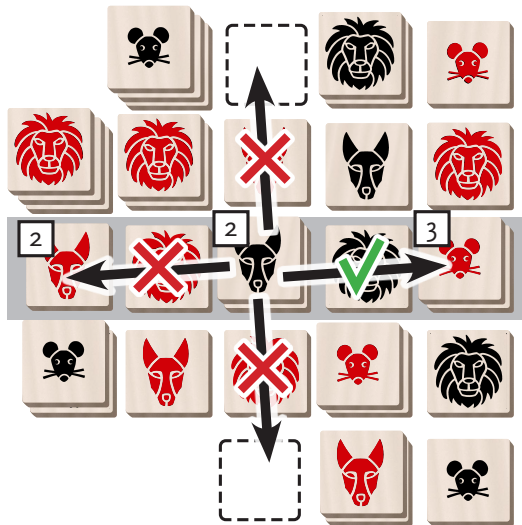
**(Einschränkung:** Es ist nicht erlaubt auf den Stein zu ziehen, den der Gegner zuletzt bewegt hat.)

4. Ein Stein muss nach seiner Bewegung mindestens **eine Ebene höher** liegen als vorher. Ein Stein darf sich nicht auf derselben Ebene bewegen oder in eine tiefere Ebene absteigen.



**Beispiel für 4.)** Der schwarze Schakal darf nicht nach oben oder unten ziehen, weil dort kein Stein auf dem Zielfeld liegt.

**Beispiel für 4.)** Der Schakal steht auf 2. Ebene und darf deshalb nur (wie immer 2 Felder) nach rechts ziehen. Dort steht er nach dem Zug höher (3) steht als vorher. Beim Zug nach links bliebe die Höhe (2) gleich.



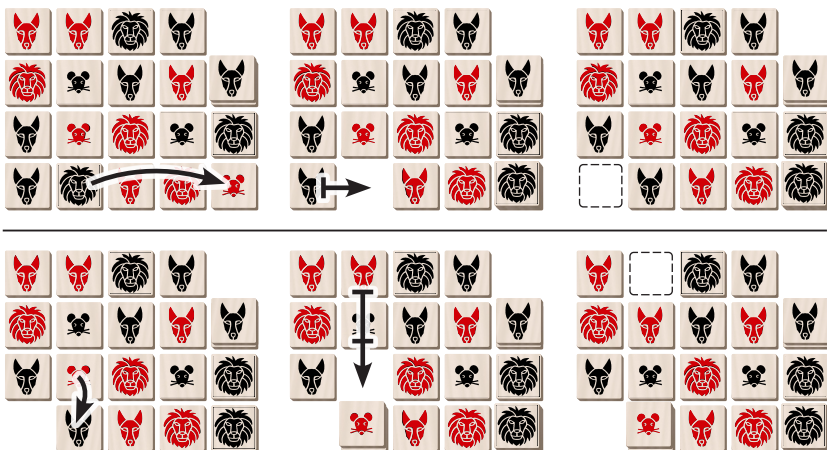
**Beispiel für 4.)** Gleiches Beispiel wie oben (mittlere Reihe), in der Seitenansicht.

5. Der Zug darf **über höhere Stapel** hinwegführen.

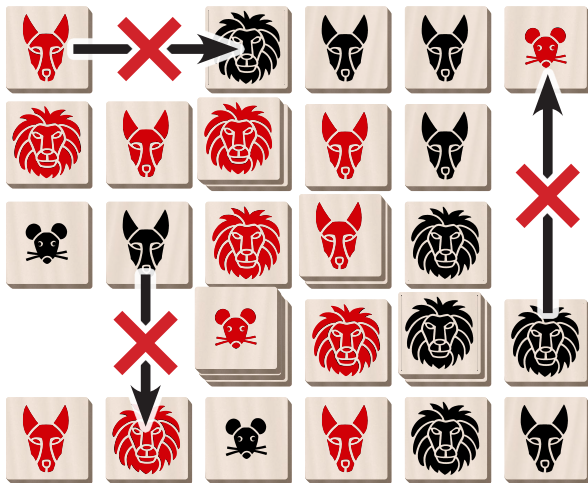


6. Entsteht durch das Bewegen eines Steins **eine Lücke**, werden alle hinter ihm liegenden Steine in Zugrichtung **nachgerückt**, so dass die Lücke wieder geschlossen ist.

6



7. Gibt es keine Steine, die nachrücken können, (z. B. bei Randfeldern) kann eine **Lücke** entstehen. Lücken dürfen **nicht übersprungen** werden.



8. Es ist erlaubt die Steine eines Stapels abzuheben und nachzusehen welche Tiere darunterliegen.

## STEINE MITNEHMEN

Löwen und Schakale dürfen, wenn sie gezogen werden, direkt unter ihnen liegende Steine mit sich führen.

Der **Schakal** kann in seinem Zug **einen** Stein mitnehmen,

der **Löwe** kann in seinem Zug **einen** oder **zwei** Steine mitnehmen.

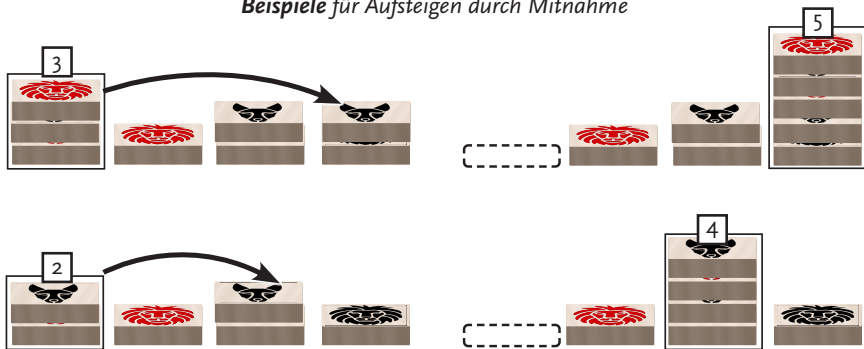
Diese Möglichkeit *kann* wahrgenommen werden, ist aber nicht verpflichtend.

**Ausnahme:** Wenn der Spieler seinen letzten Stein nur noch bewegen kann indem er einen oder zwei Stein mitnimmt, muss er den Zug auf diese Weise ausführen.

Durch die Mitnahmeregel wird es möglich, dass ein Spielstein in eine höhere Ebene aufsteigen kann, obwohl er sich vor dem Zug nicht unterhalb des Steins befindet auf den er zieht.

8

*Beispiele für Aufsteigen durch Mitnahme*





## SPIELEUDE

Das Spiel läuft solange ein Spieler Steine gemäß den Regeln bewegen kann. Es besteht Zugzwang. Hat ein Spieler keine andere Alternative mehr, muss er auch Züge ausführen, die für ihn nachteilige Folgen haben. Kann einer der beiden Spieler keinen seiner Steine mehr bewegen, endet die Partie.

## WERTUNG

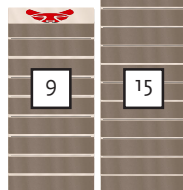
Der höchste Stein zeigt den jeweiligen Besitzer eines Turms an. Alle Türme (Stapel ab 2 Steine) einer Farbe werden aufeinander gesetzt. Einzelsteine werden nicht gewertet. Der Spieler mit dem höheren Stapel gewinnt die Partie. Sind beide Stapel gleich hoch endet die Partie unentschieden.



*Endstellung flach ausliegend*



**Beispiel Endstellung** Rot 9 Punkte  
Schwarz 15 Punkte



*Endstellung gestapelt*

## SPIELVARIANTE – JEDER KOPF ZÄHLT!

Die Spielregeln bleiben gleich, aber die Wertung am Ende der Partie ändert sich, und damit auch die Spielstrategien.

Alle in der Endstellung noch sichtbaren Tiere werden entsprechend ihrer Reichweite gewertet.

Eine **Maus** zählt **1 Punkt**, ein **Schakal** **2 Punkte** und ein **Löwe** **3 Punkte**.

(Auch Einzelsteine werden gewertet.)

Wer die höhere Punktzahl erreicht, gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt, wer den höchsten Turm besitzt. Ergibt auch das ein Patt, wer den zweithöchsten Turm besitzt etc.

Die Spieler vereinbaren **vor** der Partie mit welcher Variante gespielt wird.



*Beispiel Endstellung  
Schwarz 12 Punkte  
Rot 16 Punkte*

## SPIELVARIANTE – WENIGER ZUFALL

Die roten und schwarzen Steine werden, getrennt voneinander, verdeckt gemischt.

5 von jeder Farbe werden (immer noch verdeckt) zusammengeführt und erneut gemischt.

Diese 10 Steine werden anschließend in zwei Fünferreihen nebeneinander ausgelegt und umgedreht. Anschließend dreht jeder Spieler die restlichen Steine einer Farbe um und legt sie offen vor sich aus.

Im Wechsel legen die Spieler nun je einen Stein ihrer Farbe an die Startauslage an.

Die Steine können links oder rechts platziert werden, müssen aber einen der bereits ausgelegten Steine mit mindestens einer Seite berühren.

Das dabei entstehende Spielfeld darf nicht breiter als sechs Spalten werden.

Wenn alle 30 Steine ausgelegt sind, wird die Partie nach den üblichen Regeln gespielt. Wer den vorletzten Stein gelegt hat, eröffnet die Partie.



Gestaltung:  
Steffen Mühlhäuser

Grafische Arbeiten:  
Bernhard Kümmelmann

Regellayout und Lektorat:  
Christof Tisch

Spielmaterial: Ludofact  
Fertigung: Ludofact

© 2022 by **Steffen • Spiele**  
Zum Spielplatz 2  
56288 Krastel



[www.steffen-spiele.de](http://www.steffen-spiele.de)  
[post@steffen-spiele.de](mailto:post@steffen-spiele.de)