

Art. Nr. 9954

Barricade

Game instruction

Barrikade

Spielanleitung

Barricade

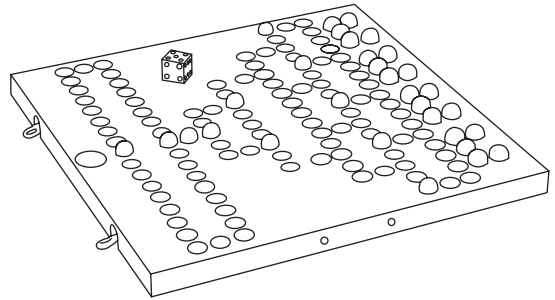
Règle du jeu

Barricata

Istruzioni di gioco

Barricada

Instrucciones de juego



CAUTION:

The toy is to be assembled by an adult.



CAUTION:

Assemblage par un adulte requis.



WARNING:

CHOKING HAZARD

Small parts. Not for children under 3 years.



AVERTISSEMENT:

RISQUE DE SUFFOCATION

Présence de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.



en Barricade – Game instruction

Game content:

- 1 Barricade board
- 20 balls in 4 colours
- 11 blockers
- 1 dice

Game preparation:

Each player has five balls of the same colour that are placed on the coloured station spaces. The white Blocker balls are in play from the beginning of the game and are placed on the designated dots.

Aim of the game:

This exciting dice game is won by the player who is first to get one of his five balls into the last white hole in one throw.

Gameplay:

Each player throws the dice and whoever gets the highest number begins the game with that number. When used, the balls set off from the dots situated immediately in front of the coloured station spaces. The coloured station spaces are not included in the game at the beginning. All balls can be moved in any direction - forwards, backwards and sideways. In this way there are many different routes to the last hole. Players may not move in more than one direction in any one turn. Players must move the exact number thrown. There is no extra throw if a six is thrown. A player's own balls as well as others players balls can be jumped. Dots that are jumped over are counted. Each player can bring all of his balls into play but is not obliged to. Only one ball can be placed on any one dot but if a ball lands on a dot occupied by an opponent's ball then the opponent's ball is taken and put back to the coloured station spaces. From there they can be brought back into the game at a later time. The eleven Blockers are obstacles and can not be jumped. In order to pass a Blocker, a player must throw the exact number needed to land on the dot occupied by the blocker. In which case the player can take the blocker and put it on any dot on the board except on the row nearest to the coloured stations. In this way blockers can be used to stop opponents' balls and to protect a player's own balls. The winner is the player who is the first one to get one of his balls into the last hole by throwing the exact number.

Special rules / Strategies / Moves / Extras / Game variants:

By playing with several pieces of the same color, it will be easier to remove the blockers. Moreover it will be easier to hold up other players if they are blocked, so that they have to throw a one to move forward.

Example 1



In this situation a throw of one to four can remove the first of the blockers.

Example 2



Here you can move a blocking stone with any number of dice between one to four. If a player gets close to the the goal, it is advisable to place several blocking stones one after the other in his path. In this case (non-binding) agreements among the players are also allowed. If you succeed in blocking all of a player's pieces so that he can no longer move, these pieces remain unchanged until one of the pieces can be moved in a later turn. If all but one of a player's pieces are blocked, he must move that piece by the number of dice rolled. If he is standing directly in front of the goal, he must move away from it again, unless he is prevented from doing so by a blocking stone.

de **Barrikade – Spielanleitung**

Spielinhalt:

- 1 Barrikade Spielbrett
- 20 Spielsteine in vier verschiedenen Farben
- 11 Sperrsteine
- 1 Würfel

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält fünf Spielsteine der gleichen Farbe, die vor Spielbeginn auf die entsprechenden farbigen Startfelder gestellt werden, während alle Sperrsteine ebenfalls zu Anfang auf die vorgesehenen Lauffelder gesetzt werden.

Spielziel:

Ziel ist es, als Erster eine seiner fünf Spielfiguren exakt mit der notwendigen Augenzahl ins Zielfeld zu bringen.

Spielablauf:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl wirft, darf das Spiel mit dieser Zahl beginnen. Alle Figuren starten vom ersten Lauffeld aus, das jeweils vor den Startfeldern liegt. Die farbigen Startfelder werden dabei nicht mitgezählt. Alle Spielfiguren können in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegt werden. Dabei gibt es unterschiedliche Wege zum Ziel. Innerhalb eines Spielzuges darf nicht vor- und anschließend wieder zurückgegangen werden. Die gewürfelte Augenzahl muss dabei immer voll gezogen werden. Nach einer sechs darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Ein Spieler darf alle seine Spielfiguren nach und nach ins Spiel bringen, muss dies aber nicht tun. Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen. Trifft ein Spielstein auf ein Feld, das bereits von einem gegnerischen Stein besetzt ist, wird dieser geschlagen. Der geschlagene Stein wird auf das Startfeld zurückgesetzt, von wo aus er das Spiel erneut aufnehmen kann. Die elf weißen Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie passieren zu können, muss eine Spielfigur mit genauem Wurf auf das von einem Sperrstein besetzte Feld treffen. Nun kann der betreffende Spieler den Sperrstein nehmen und ihn sofort auf ein beliebiges Lauffeld des Spielbretts setzen; allerdings nicht auf ein Feld in der untersten

Spielreihe. Wer Sperrsteine geschickt einsetzt, kann dadurch gegnerische Spielsteine aufhalten und zugleich auch seine eigene Figur vor den nachfolgenden absichern. Der Spieler, der eine Spielfigur seiner Farbe mit exakt der gewürfelten Augenzahl als Erster ins Zielfeld bringt, gewinnt das Spiel.

Sonderregeln / Strategien / Spielzüge / Extras / Spielvarianten:

Wenn mit mehreren Spielfiguren einer Farbe gespielt wird, können die Sperrsteine leichter überwunden werden. Die Mitspieler können am besten aufgehalten werden, wenn es gelingt, sie so zu blocken, dass sie nur mit der Würfelzahl eins vorwärtsziehen können.

Beispiel 1



So können in einer zusammenhängenden Figurenreihe die Sperrn leichter überwunden werden.

Beispiel 2



Hier kann mit jeder Würfelzahl zwischen eins und vier ein Sperrstein versetzt werden. Kommt ein Spieler in Zielnähe, dann empfiehlt es sich, ihm mehrere Sperrsteine hintereinander in den Weg zu legen. Dabei sind auch (unverbindliche) Absprachen unter den Mitspielern erlaubt. Sofern es gelingt, alle Spielfiguren eines Spielers zu blockieren, sodass er nicht mehr ziehen kann, bleiben diese Spielfiguren so lange unverändert stehen, bis eine der Figuren in einem späteren Zug weitergezogen werden kann. Sind alle Spielfiguren eines Spielers bis auf eine blockiert, muss er diese Figur um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Steht er damit direkt vor dem Ziel, muss er sich gegebenenfalls wieder davon entfernen - es sei denn, er wird durch einen Sperrstein daran gehindert.

fr Barricade – Règle du jeu

Contenu du jeu:

1 barricade plan de jeu
20 pions de 4 couleurs différents
11 barricades
1 dé

Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit cinq pions de la même couleur, qui sont placés avant le début de la partie sur les couleurs correspondantes des cases de départ, tandis que tous les pions de barrage sont également placés au début sur les cases prévues.

Objectif du jeu/But du jeu:

Est d'être le premier à placer un de ses cinq pions en lançant le nombre de dés nécessaires dans la case d'arrivée.

Déroulement du jeu:

Les dés sont lancés à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé, peut commencer le jeu avec ce chiffre. Toutes les figurines partent de la première case, celle qui est se trouve à chaque fois devant les cases de départ. Les cases de départ de couleur ne sont pas comptées. Tous les pions peuvent être déplacés en avant, en arrière et latéralement dans n'importe quelle direction. Il existe plusieurs chemins différents pour atteindre l'objectif. Il est interdit d'avancer et de reculer lors d'un même déplacement. Le nombre de points indiqué par le dé doit toujours être tiré au maximum. Après un six, il n'est pas possible de relancer le dé. Il est possible de sauter des pions étrangers ou des pions de son propre camp. La case sautée est alors comptée. Un joueur peut mettre tous ses pions en jeu au fur et à mesure mais il n'est pas obligé de le faire. Il ne peut y avoir qu'une seule figurine sur chaque plateau de jeu. Si un pion arrive sur une case déjà occupée par un pion adverse, celui-ci est capturé. La figurine capturée est remplacée sur sa case de départ, d'où elle peut reprendre le jeu. Les pierres de barrage sont des obstacles qui ne peuvent pas être franchis. Pour pouvoir les franchir, un pion doit atteindre la case occupée par une pierre de barrage avec un jet précis. Le joueur concerné peut alors prendre le pion de barrage et le placer immédiatement sur n'importe quelle case du plateau de jeu, mais pas sur une case de la rangée inférieure.

Celui qui utilise habilement les pions de blocage peut ainsi arrêter les pions adverses et protéger son propre pion. Il peut également protéger ses propres pions des pions suivants. Le joueur qui parvient à placer un pion de sa couleur avec exactement le chiffre indiqué par le dé est le premier à atteindre la case d'arrivée, gagne le tour de jeu.

Règles spéciales / Stratégies / Mouvements de jeu / Extras / Variantes de jeu:

Si l'on joue avec plusieurs pions d'une même couleur, les pions de blocage sont plus faciles à franchir. Le meilleur moyen d'arrêter les autres joueurs est de les bloquer de manière qu'ils ne puissent avancer qu'avec le chiffre un du dé.

Exemple 1

○●○○●○○●○○●○○● Objectif

Ainsi, dans une série de figures cohérentes, les barrages peuvent être franchis plus facilement.

Exemple 2

○○○●●●●● Objectif

Ici, n'importe quel chiffre entre un et quatre permet de poser un obstacle. Si un joueur arrive à proximité de l'objectif, il est recommandé de placer plusieurs pions de barrage l'un après l'autre sur son chemin. Des accords (non contraignants) entre les joueurs sont également autorisés. Si l'on parvient à bloquer tous les pions d'un joueur, de sorte qu'il ne peut plus se déplacer, ces pions restent en place jusqu'à ce qu'un des pions soit déplacé lors d'un prochain tour. Si tous les pions d'un joueur sont bloqués, sauf un, celui-ci se déplace selon le nombre de points indiqué par le dé. S'il se trouve directement devant l'objectif, il doit s'en éloigner le cas échéant - à moins que il en est empêché par un pion de blocage.

it Barricata – Istruzioni di gioco

Contenuto del gioco:

1 barricata piano da gioco
20 pedine per 4 colori
11 barricate
1 dado

Preparazione del gioco:

Ogni giocatore riceve cinque pedine dello stesso colore, le quali vengono disposte all'inizio del gioco sulle apposite caselle di partenza dello stesso colore. Contemporaneamente, le barricate vengono disposte nelle caselle speciali. A questo punto si dovrà raggiungere con una pedina il traguardo.

Obiettivo del gioco:

Lo scopo è quello di essere i primi a portare una delle proprie cinque pedine al traguardo, con il numero esatto di passi.

Procedimento di gioco:

Ognuno lancia il dado a turno. Colui che ottiene la cifra più alta, inizia il gioco. Tutte le pedine partono dal punto di partenza in prossimità delle caselle di partenza. Tutte le pedine possono avanzare, indietreggiare o spostarsi lateralmente, ma in una direzione sola per volta. Volendo si possono mettere in gioco una dopo l'altra tutte le pedine; ma non è necessario. Ci sono diversi modi per giungere il traguardo: su ogni casella può trattenersi sempre solo una pedina. Se una pedina arriva su una casella occupata da una pedina avversaria, quest'ultima viene espulsa e rimandata alla propria casella di partenza. Le barricate disposte all'inizio del gioco nelle apposite caselle non possono essere saltate, ma prima devono essere spostate! Per farlo basta ottenere col dado la cifra esatta per arrivare con la pedina alla casella della barricata. Allora il giocatore potrà togliere la barricata e metterla su una casella qualunque di suo gradimento, sono escluso però le caselle della prima fila dalla partenza. Grazie a questa barricata si potrà tanto impedire agli avversari di avanzare quanto proteggere la propria pedina dall'assalto alle spalle. Il gioco finisce se una pedina raggiunge il traguardo con un'unica giocata di dado.

Regole particolari / Strategie / Schemi di gioco / Extra / Varianti di gioco:

È consigliabile giocare con più pedine per volta, potendo con queste passare più facilmente le barricate. Si riesce inoltre ad ostacolare meglio l'avversario, piazzando la barricata in modo che questo possa avanzare solo se esce la cifra uno del dado.

Esempio 1

○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● ○ ● Traguardo

In questo modo, le barricate potranno essere rimosse più facilmente.

Esempio 2

○ ○ ○ ● ● ● ● ● Traguardo

Quando un giocatore raggiunge l'ultimo rettangolo prima del traguardo, conviene, se possibile, ostacolare il suo cammino mettendo diverse barricate davanti alla sua pedina. A questo punto, il giocatore sarà nemico di tutti. Gli altri quindi potranno accordarsi volendo, di non nuocersi a vicenda per poter raggiungere il più velocemente possibile il vincitore. Quest'ultimo si proteggerà con tutte le sue pedine. Se si riesce a bloccare tutte le pedine di un avversario in modo che non le possa muovere, allora queste rimarranno ferme finché con un unico lancio di dado, riusciranno a liberarsi. Se un giocatore si trova davanti al traguardo e non può più muovere altre pedine, deve indietreggiare di tante caselle quante quelle indicate dal dado, sempre che non gli venga impedito da una barricata.

es Barricada – Instrucciones del juego

Contenido del juego:

- 1 barricada plano de juego
- 20 figuras en 4 colores
- 11 barricadas
- 1 dado

Preparación del juego:

Cada jugador recibe cinco piezas del mismo color, que se colocan antes del inicio de la partida en los colores correspondientes de las casillas de salida, mientras que todas las piezas de barricada se colocan también al inicio en las casillas previstas.

Objetivo del juego:

El objetivo es ser el primero en llevar una de sus cinco fichas a la meta, con el número exacto de pasos.

Desarrollo del juego:

Cada jugador lanza los dados y quien obtiene el número más alto comienza la partida con ese número. Cuando se utilizan, las piezas parten de los puntos situados inmediatamente delante de los espacios de estación de color. Los espacios de estación de color no están incluidos en el juego al principio. Todas las piezas pueden moverse en cualquier dirección: hacia delante, hacia atrás y hacia los lados. De este modo, hay muchas rutas diferentes para llegar al último hoyo, pero los jugadores no pueden moverse en más de una dirección en cada turno. Los jugadores deben mover el número exacto lanzado. No hay tirada extra si se lanza un seis. Se pueden saltar tanto las piezas propias como las de otros jugadores y los puntos que se saltan se cuentan. Cada jugador puede poner en juego todas sus piezas, pero no está obligado a hacerlo. Sólo se puede colocar una pieza en un punto, pero si una pieza cae en un punto ocupado por una pieza del adversario, ésta se toma y se devuelve a los espacios de la estación de color. Desde allí se pueden volver a introducir en el juego en otro momento. Los once bloqueadores son obstáculos y no se pueden saltar. Para pasar un bloqueador, el jugador debe lanzar el número exacto necesario para caer en el punto ocupado por el bloqueador. En ese caso, el jugador puede tomar el bloqueador y ponerlo en cualquier punto del tablero, excepto en la fila más cercana a las estaciones de color. De este modo, los bloqueadores

pueden utilizarse para detener las piezas de los adversarios y para proteger las propias piezas. El ganador es el jugador, que coloque primero una de sus piezas en el último agujero lanzando el número exacto de espacios.

Reglas especiales / Estrategias / Movimientos / Extras / Variantes del juego:

Las piezas de parada (barricada) se pueden sobresaltar con más facilidad, cuando el jugador mantiene sus figuras muy unidas. Cuando se juega con varias piezas de un mismo color, las piezas de bloqueo pueden superarse más fácilmente. La mejor manera de detener a los otros jugadores es conseguir bloquearlos para que sólo puedan avanzar con el número uno en el dado.

Ejemplo 1



Esto facilita la superación de las barreras en una fila coherente de cifras.

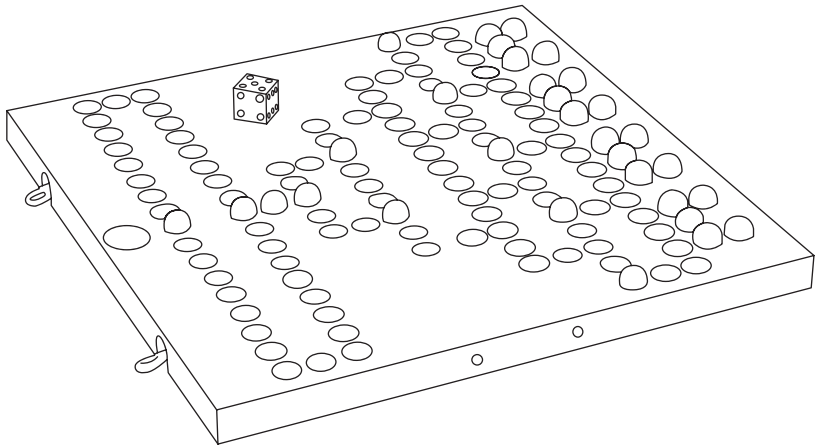
Ejemplo 2



Aquí puedes mover una pieza de bloqueo con cualquier número de dados entre uno y cuatro. Si un jugador se acerca a la meta, es aconsejable colocar varias piezas de bloqueo, una tras otra en su camino. En este caso, también se permiten acuerdos (no vinculantes) entre los jugadores. Si consigues bloquear todas las piezas de un jugador para que no pueda moverse, estas piezas permanecen inalteradas hasta que una de ellas pueda ser movida en un turno posterior. Además, si todas las piezas de un jugador, excepto una, están bloqueadas, éste debe mover esa pieza por el número de dados que haya tirado. Si está directamente frente a la meta, debe alejarse de ella de nuevo, a menos que se lo impida una pieza de bloqueo (barricada).



SMALL-FOOT.DE



small foot GmbH & Co. KG
Achimer Straße 5
27755 Delmenhorst / **Germany**

SMALL-FOOT.DE





SMALL-FOOT.DE

small foot GmbH & Co. KG
Achimer Straße 5
27755 Delmenhorst / **Germany**

SMALL-FOOT.DE

