

BARRIKADE

**Das unvergleichlich spannende Würfelspiel
für 2-4 Spieler ab 7 Jahren.**

Inhalt:

- 1 Spielplan 6-teilig
- 7 Barrikaden
- 12 Spielfiguren
- 12 Aufstellfüßchen
- 1 Holzwürfel
- 1 Spielanleitung



Ziel des Spiels

Wer als Erster mit einer seiner Spielfiguren die Bergspitze erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

Setze den Spielplan aus den 6 Puzzleteilen zusammen und lege ihn in die Tischmitte. Stecke die Spielfiguren in die Aufstellfüße. Jeder Spieler erhält 3 Figuren einer Farbe und stellt sie auf die farblich passenden Startfelder am unteren Rand des Spielplans. Setze die Barrikaden (schwarze Sperrsteine) auf die 7 grauen Felder.

Spielbeginn

Wer die höchste Zahl wirft, beginnt mit dieser Zahl. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht entsprechend mit einer seiner Figuren. Auf den Startfeldern wird nicht gezogen. Als Feld 1 gelten die weissen Felder, die sich direkt vor den jeweiligen farbigen Startfeldern befinden. Hier beginnen die Bergsteiger ihre Tour.

Ziehen

Die Figuren können in jede beliebige Richtung gezogen werden, dabei dürfen sie innerhalb eines Zuges auch abbiegen. Im gleichen Zug darf eine Figur aber nicht vor- und zurückgezogen werden. Die gewürfelte Augenzahl muss immer komplett gezogen werden. Es darf kein Würfelpunkt verfallen.

Würfelt ein Spieler eine 6, darf er nicht noch einmal würfeln. Fremde und eigene Figuren (ausser Barrikaden) dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Es kann vorkommen, dass mit keiner Figur gezogen werden kann. In diesem Fall setzt der Spieler eine Runde aus. Der Spieler am Zug entscheidet, wann er welche Figur ins Spiel bringt bzw. mit welcher Figur er zieht.

Spielfiguren schlagen

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Figur mit genauem Wurf auf ein Feld, das bereits von einer anderen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen und auf eines der Startfelder ihrer Farbe zurückgesetzt. Von hier kann sie wieder ins Spiel gebracht werden.

Barrikaden – schwarze Sperrsteine

Die Barrikaden dürfen nicht übersprungen werden. Um sie aus dem Weg zu räumen, muss eine Figur mit genauem Wurf auf ein von einer Barrikade besetztes Feld treffen. Der Spieler am Zug nimmt die Barrikade und setzt sie, mit Ausnahme der untersten Reihe, auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Sobald eine Barrikade versetzt wird, darf sie also auch auf weisse Felder gesetzt werden.

Taktische Hinweise

- Durch geschicktes Einsetzen der Barrikaden können sowohl gegnerische Spielfiguren blockiert, als auch eigene geschützt werden.
- Barrikaden können leichter überwunden werden, wenn mehrere eigene Figuren dicht hintereinander stehen, da so die Chance steigt, dass die passende Augenzahl gewürfelt wird.
- Mitspieler können am Besten aufgehalten werden, wenn sie so blockiert werden, dass sie nur mit der Würfelzahl 1 weiter kommen. Kommt eine eigene Figur in die Nähe des Ziels, empfiehlt es sich, mehrere Barrikaden hinter sie zu legen, um sie davor zu schützen, geschlagen zu werden.

Spielende und Sieger

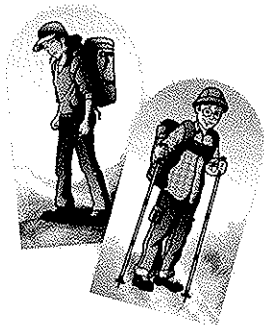
Wer als Erster eine seiner Figuren mit genauem Wurf ins Ziel bringt, gewinnt.

BARRICADE

Un jeu de dé unique et inégalable pour
2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Contenu:

- 1 plan de jeu en 6 parties
- 7 barricades
- 12 figurines
- 12 supports pour figurines
- 1 dé en bois
- 1 règle du jeu



But du jeu

Le premier joueur qui atteint la cime de la montagne avec une de ses figurines remporte la partie.

Préparation

Assemble les 6 pièces du puzzle pour former le plan de jeu et place-le au milieu de la table. Enfiche les figurines sur leur support. Chaque joueur reçoit 3 figurines d'une couleur et les place sur les cases de départ de la couleur correspondante au bas du plan de jeu. Dispose les barricades (obstacles noirs) sur les 7 cases grises.

Début de la partie

Les joueurs lancent le dé. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé, commence avec ce chiffre. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour lance le dé et avance du nombre de cases correspondant avec une de ses figurines. Les cases de départ ne comptent pas. Les cases blanches, situées juste après les cases de couleur, sont les cases numéro 1. C'est ici que les montagnards commencent leur ascension.

Se déplacer

Les figurines se déplacent dans n'importe quelle direction. Elles peuvent tourner à droite ou à gauche. En revanche, elles ne peuvent pas avancer, puis reculer durant le même tour de jeu. On doit toujours avancer du nombre indiqué par le dé (jamais moins). Lorsqu'un joueur obtient un 6, il ne peut pas rejouer. Les figurines des adversaires et les propres figurines peuvent être sautées – mais pas les barricades. La case sautée est comptée. Il se peut qu'aucune figurine ne puisse avancer. Dans ce cas, le joueur passe son tour. C'est au joueur de décider quand il veut faire avancer quelle figurine.

Battre une figurine

Il ne peut y avoir qu'une seule figurine par case. Lorsqu'une figurine arrive exactement sur une case déjà occupée, cette figurine est battue et doit être placée sur la case de départ de sa couleur. Elle peut ensuite être remise en jeu.

Barricades – les obstacles noirs

Les barricades ne peuvent pas être sautées. Pour les retirer, un joueur doit exactement arriver sur une case occupée par une barricade. Dans ce cas, il peut la placer sur une case de son choix, excepté sur la première rangée du bas. Lorsqu'une barricade est déplacée, elle peut être placée sur une case blanche également.

Conseils tactiques

- Un déplacement astucieux des barricades permet, d'une part, de bloquer les adversaires et, d'autre part, de protéger ses propres figurines.
- Les barricades sont plus faciles à franchir lorsque plusieurs figurines d'un même joueur sont proches les unes des autres. Le joueur a alors plus de chance d'obtenir le nombre de points souhaité pour arriver exactement sur une barricade.
- Les adversaires peuvent être bloqués efficacement lorsqu'ils ne peuvent se libérer qu'en obtenant le chiffre 1. Lorsqu'une de vos figurines s'approche du but, il est conseillé de placer plusieurs barricades derrière elle, afin d'éviter qu'elle ne soit battue par une figurine adverse.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier joueur arrivant au but avec le nombre de points exact, remporte la partie.

BARRIGATA

**L'impareggiabile e avvincente gioco per
2-4 partecipanti da 7 anni in poi.**

Contenuto:

- 1 cartellone in 6 parti
- 7 barricate
- 12 figure
- 12 supporti per le figure
- 1 dado di legno
- 1 regole del gioco

Scopo del gioco

Vince la competizione chi per primo raggiunge la vetta della montagna con uno dei suoi tre scalatori.

Preparativi

Assemblare le 6 parti del cartellone e collocarlo al centro del tavolo. Inserire le figure degli scalatori nei supporti. Ogni giocatore riceve 3 figure di un colore e le pone nelle caselline di partenza dello stesso colore sul bordo inferiore del cartellone. Collocare le barricate (pedine nere) nelle 7 caselline grigie.

Inizio della partita

Chi consegue il punteggio più alto inizia il gioco con i punti ottenuti. Successivamente si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno lancia il dado e sposta una delle sue figure secondo il punteggio conseguito. Non è consentito spostare la pedina nelle caselline di partenza. La prima casellina è quella bianca direttamente davanti a quelle colorate di partenza. Da qui, gli scalatori iniziano la loro escursione in montagna.



Muovere le pedine

È permesso spostare le pedine nelle direzione che si desidera ed effettuare anche una curva durante la stessa mossa. Non è comunque permesso avanzare e indietreggiare con la figura durante la mossa. Si deve spostare la figura sempre in base a tutto il punteggio ottenuto, vale a dire non è consentito tralasciare punti. Chi consegue 6 non può lanciare il dado una seconda volta. Le figure, eccetto le barricate, si possono saltare. La casellina saltata viene contata con il punteggio. Durante la scalata può succedere che non è possibile proseguire con nessuna delle figure. In questo caso il giocatore salta un giro. Il giocatore di turno decide se proseguire con una figura e metterne una nuova in gioco.

Scacciare le figure

Sulle singole caselline può trovarsi una sola figura. Se un giocatore giunge con la sua figura in una casellina già occupata, scaccia la figura dell'avversario che ritornerà nella casellina di partenza dello stesso colore. Da qui, la figura scacciata potrà ricominciare la scalata.

Barricate – pedine nere

Non è consentito saltare le barricate. Per toglierle dal percorso, il giocatore dovrà giungere con un punteggio esatto nella casellina occupata dalla barricata. Il giocatore di turno toglie la barricata e la colloca su una casellina di sua preferenza, tranne quelle della fila più in basso. La barricata rimossa può quindi venire collocata anche nelle caselline bianche.

Consigli tattici

- Collocando accortamente le barricate è possibile bloccare le figure degli avversari e proteggere le proprie.
- Le barricate si possono superare più facilmente se il giocatore colloca le proprie figure sul percorso una vicina all'altra. In questo caso si hanno più possibilità di giungere con una delle figure nella casellina della barricata con il punteggio conseguito.
- Gli avversari si possono bloccare facilmente se si fa in modo che possano proseguire solo se conseguono 1. Se il giocatore arriva con una figura in prossimità della vetta, per non correre il rischio di essere scacciato potrà proteggere lo scalatore vicino alla meta formando più barricate dietro la figura.

Fine del gioco

Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge la vetta con un punteggio netto con uno dei suoi scalatori.