



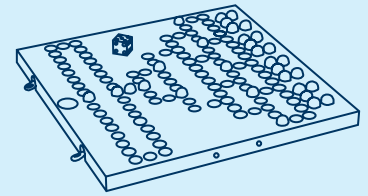
EN Barricade XL - Game instruction

FR Barricade XL - Règle du jeu

ES Barricada XL - Instrucciones de juego

DE Barrikade XL - Spielanleitung

IT Barricata XL - Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11786

EN

Barricade XL - Game instruction

An exciting game for 2 - 4 players aged 6 years and over.

Game material:

20 balls in 4 colours ; 11 white blocker; 11 balls; 1 dice; 1 board

Purpose of the Game:

This exciting dice game is won by the player who is first to get one of his 5 balls into the last white hole in one throw.

Preparation:

Each player has 5 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 red dots.

Beginning the Game:

When used, the balls set off from the black dots situated immediately in front of the coloured station spaces. The coloured station spaces are not included in the game at the beginning. Each player throws the dice and whoever gets the highest number begins the game with that number.

Moving the Balls:

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 6 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.

Taking Balls:

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 Blockers:

The Blockers are obstacles and can not be jumped. To get past one, 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.

End of the Game:

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.

Tactics:

It is easier to get past the blockers if a player is using more than one ball.

Example 1: ○●○●○●○●○● last hole.

In this situation a throw of 1 to 4 can remove the first of the blockers.

It is easier to hold up other players if they are blocked so that they have to throw a „1“ to move forward.

Example 2: ○○○●●●● last hole.

If all of the balls of a player are blocked so that none of them is able to move then the balls will have to remain in this position until one of them can be moved.

If all of the balls of a player are blocked save one, this ball must be moved by the number on the dice. In the event that this ball is situated directly in front of the last hole, it has to be moved backwards if need be except if it is prevented from doing so by a blocker.



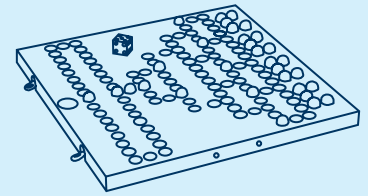
EN Barricade XL - Game instruction

FR Barricade XL - Règle du jeu

ES Barricada XL - Instrucciones de juego

DE Barrikade XL - Spielanleitung

IT Barricata XL - Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11786

DE

Barrikade XL - Spielanleitung

Ein spannendes Würfelspiel für 2 - 4 Personen, ab 6 Jahren

Spielmaterial:

je 5 Spielfiguren in 4 Farben; 11 Sperrsteine; 1 Würfel; 1 Spielbrett

Ziel des Spiels:

ist es, als Erster eine seiner 5 Spielfiguren exakt mit dem Würfeln der notwendigen Augenzahl ins Zielfeld zu bringen.

Vorbereitung:

Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren der gleichen Farbe, die vor Spielbeginn auf die entsprechenden farbigen Startfelder gestellt werden, während alle Sperrsteine ebenfalls zu Anfang auf die roten Lauffelder gesetzt werden.

Spielbeginn:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl wirft, darf das Spiel mit dieser Zahl beginnen. Alle Figuren starten vom ersten schwarzen Lauffeld aus, das jeweils vor den Startfeldern liegt. Die farbigen Startfelder werden dabei jedoch nicht mitgezählt.

Spielsteine bewegen:

Alle Spielfiguren können in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegt werden. Dabei gibt es mehrere verschiedene Wege zum Ziel. Bei einem Spielzug darf nicht vor- und anschließend wieder zurückgegangen werden. Die gewürfelte Augenzahl muss dabei immer voll gezogen werden. Nach einer 6 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.

Spielfiguren schlagen:

Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen. Die geschlagene Figur wird auf ihr Startfeld zurückgesetzt, von wo aus sie das Spiel erneut aufnehmen kann.

Sperrsteine:

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 Spielfiguren aufhalten und zugleich auch seine eigene Figur vor den nachfolgenden absichern.

Spielende:

Der Spieler, der eine Spielfigur seiner Farbe mit exakt der gewürfelten Zahl als Erster ins Zielfeld bringt, gewinnt die Spielrunde.

Spieltaktik:

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 1 vorwärtsziehen können.

Beispiel 1: ○●○○●○●○○● Ziel

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

Beispiel 2: ○○○●●●●● Ziel.

Hier kann mit jeder Würfelzahl zwischen 1 und 4 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, so dass er nicht mehr ziehen kann, dann 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.



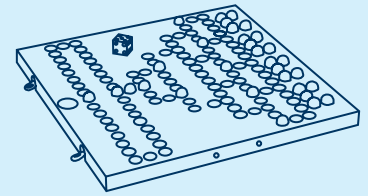
EN Barricade XL - Game instruction

FR Barricade XL - Règle du jeu

ES Barricada XL - Instrucciones de juego

DE Barrikade XL - Spielanleitung

IT Barricata XL - Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11786

FR

Barricade XL - Règle du jeu

Un jeu de dés passionnant pour 2 à 4 personnes, à partir de 6 ans

Contenu:

5 pions de 4 couleurs chacune ; 11 barricades ; 1 dé ; 1 aire de jeu

But de jeu:

Est d'être le premier à amener un des 5 pions sur la case d'arrivée en jetant les dés avec le nombre de points nécessaires.

Préparation

Chaque joueur reçoit 5 boules d'une couleur qu'il place dans les cases de départ. On pose également les 11 barricades sur les 11 cases prévues à cet effet.

Début du jeu:

Les dés sont lancés. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut commencer le jeu avec ce chiffre. Toutes les pièces partent du premier champ de course noir, qui se trouve devant les champs de départ. Les champs de départ colorés ne sont pas comptés.

Déplacer les pièces de jeu:

Toutes les pièces du jeu peuvent être déplacées dans n'importe quelle direction, vers l'avant, vers l'arrière et sur le côté. Il y a plusieurs façons d'atteindre l'objectif. Il n'est pas permis d'avancer puis de reculer pendant un déplacement. On avance du nombre de cases indiquées par le dé. Vous ne pouvez pas relancer les dés après avoir obtenu un 6. Vous pouvez sauter vos propres pions et celles des joueurs adverses. Le carré sauté est également compté. Un joueur peut faire entrer tous ses pions dans le jeu, mais cela n'est pas une obligation.

Battre l'adversaire:

Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur l'aire de jeu. Si un pion touche un champ qui est déjà occupé par un pion adverse, l'adversaire est capturé. Le pion capturé est replacé sur sa case de départ, d'où il peut reprendre le jeu.

Barricade:

Les barricades sont des obstacles qu'il ne faut pas franchir. Pour les passer, un joueur doit frapper la case occupée par un pion de barricade avec un jet précis. Le joueur peut maintenant prendre la barricade et le placer immédiatement sur n'importe quel champ de jeu, mais pas sur une case de la rangée du bas. Si vous utilisez habilement les barricades, vous pouvez les utiliser pour empêcher l'ennemi et en même temps, mais aussi pour protéger son pion de l'adversaire.

Fin du jeu:

Le premier joueur à placer un pion de sa couleur dans le champ d'arrivée, remporte le tour de jeu.

Tactique de jeu:

Lorsqu'on joue avec plusieurs pions de la même couleur, il est plus facile de surmonter les obstacles. La meilleure façon d'arrêter les autres joueurs est de les bloquer afin qu'ils ne puissent avancer qu'avec le chiffre 1 sur les dés.

Exemple 1 : ○●○●○●○●○●○● Cible

Il est ainsi plus facile de surmonter les obstacles dans une rangée continue de pions.

Exemple 2 : ○○○●●●●●●● Target.

Ici, une barricade peut changer de position après un lancer de dé entre 1 et 4. Si un joueur s'approche de la case d'arrivée, alors il serait bon de lui dresser plusieurs barricades. Cela inclut également les accords (non contraignants) entre les autres joueurs. Si vous parvenez à bloquer tous les pions d'un joueur afin qu'il ne puisse pas bouger, alors ces pions restent sur place jusqu'à ce qu'un des pions puisse être déplacé dans un mouvement ultérieur. Si tous les pions d'un joueur, sauf un, sont bloqués, il doit se déplacer selon le jet de dé. Est-il prêt du but, il devrait certainement s'en éloigner, à moins qu'il ne soit bloqué par une barricade.



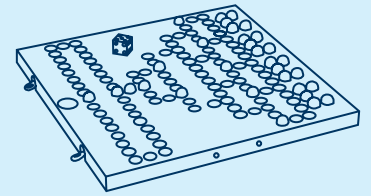
EN Barricade XL - Game instruction

FR Barricade XL - Règle du jeu

ES Barricada XL - Instrucciones de juego

DE Barrikade XL - Spielanleitung

IT Barricata XL - Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11786

IT

Barricata XL - Istruzioni di gioco

Un gioco con dadi particolarmente interessante per 2 - 4 giocatori a partire da 6 anni.

Contenuto:

5 pedine per 4 colori; 11 barricate; 1 dado; 1 piano da gioco

Introduzione generale:

Questo è uno dei giochi più interessanti e semplici nello stesso momento e quindi adatto tanto ai bambini quanto agli adulti. Fino all'ultimo momento il gioco capta l'interesse dei partecipanti. La fantasia e l'abilità nel gioco conta quasi di più che la fortuna con il dado.

Disposizione delle pedine:

Ogni giocatore riceve 5 pedine dello stesso colore le quali vengono disposte all'inizio del gioco alle apposite caselle di partenza corrispondenti al loro colore. Contemporaneamente le barricate vengono disposte nelle caselle speciali. Si tratta ora di raggiungere con una pedina il traguardo.

Inizio del gioco:

Ognuno lancia il dado a turno. Quello che ottiene la cifra più alta inizia il gioco con il proprio punteggio. Tutte le pedine partono dal primo punto nero che si trova davanti alle caselle di partenza. I punti nelle caselle di partenza non vengono contati.

Mosse:

Si avanza di tante caselle quanti sono i punti ottenuti col dado. 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; pedine proprie ed estranee possono essere saltate.

Espulsione:

Ci sono diversi modi per giungere al traguardo: su ogni casella può fermarsi però 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.

Barricate:

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 può 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 può tanto impedire agli avversari di avanzare quanto proteggere la propria pedina dall'assalto alle spalle.

Fine:

Il gioco finisce se una pedina raggiunge il traguardo con un colpo di dado diretto.

Tattica durante il gioco:

È consigliabile giocare con più pedine per volta, potendo con questi passare più facilmente le barricate. Si riesce ad ostacolare meglio l'avversario, piazzando la barricata in modo che questo può avanzare solo facendo un passo.

1. Esempio: ○●○●○●○●○●

2. Esempio: ○○○●●●●

Quando un giocatore raggiunge l'ultimo rettangolo prima del traguardo, conviene, se possibile, ostacolare il suo cammino mettendo diverse barricate davanti alla sua pedina. Questo giocatore di classe naturalmente è allora il nemico di tutti. Gli altri quindi possono accordarsi volendo, di non nuocersi a vicenda per poter raggiungere il più velocemente possibile il vincitore.

Quest'ultimo si proteggerà però con tutte le sue pedine. Se si riesce a bloccare tutte le pedine di un avversario in modo che non le può muovere, allora questo rimane fermo finché con un colpo diretto non riesce a liberarsi.

Se un giocatore si trova davanti al traguardo e non ha da muovere altre pedine, deve indietreggiare di tanti punti quanti sono quelli segnati dal dado, se questo non gli viene impedito da una barricata.

Buon divertimento !!



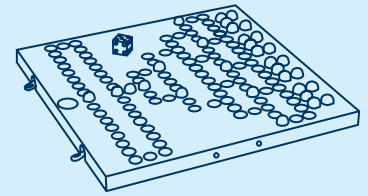
EN Barricade XL - Game instruction

FR Barricade XL - Règle du jeu

ES Barricada XL - Instrucciones de juego

DE Barrikade XL - Spielanleitung

IT Barricata XL - Istruzioni di gioco



Art. Nr. 11786

ES

Barricada XL - Instrucciones de juego

Un juego con dado particularmente interesante per 2 - 4 giocatori a partire de 6 anni.

Contenido: cada 5 figuras en 4 colores; 11 barricadas; 1 dado; 1 plano de juego

Meta del juego:

En este juego tan interesante gana quién (el jugador) que se lleva sus 5 figuras directamente hacia la meta - final directa.

Preparación:

Cada jugador escoja 5 figuras del mismo color, cuales caloca en los sitios marcados. Las piedras de parada también tienen su sitio y están puestos en su plaza marcada.

El juego comienza:

Se tira el dado por cada jugador en una partida, quién tiene los puntos máximos del dado empieza y con los puntos tirados. Todas las figuras tienen la salida de la plaza negra, lo que está puesto antes de la plaza. Las plazas de colores no se cuentan.

Movimiento de las figuras:

Las figuras se pueden mover en cualquier dirección (adelante, atrás y de lado). En el mismo pase no se puede ir adelante y atrás. Los puntos del dado echados se tienen que hacer por completo. Después de un 6 no se tira otro vez.

Figuras de los otros (jugadores) y los propios se pueden sobresaltar. La plaza sobresaltada se cuenta también. Cada jugador puede colocar sus figuras uno tras otro, pero no está obligado.

Expulsión:

En cada plaza solo debe estar una figura puesta. Llega una figura a una plaza ocupada, de otro jugador, lancea esta de su sitio y lo ocupa como nueva. La figura expulsada se tiene que poner de nuevo a la salida.

Barricada:

Las piedras de parada (barricada) son obstáculos que no se pueden sobresaltar. Para quitarlos del medio, tiene que tirar una figura con el dado los puntos exactos. Ahora puede este jugador coger esta piedra de parada (barricada) y situarlo dónde plaza, pero no en la primera línea. Quién caloca sus piedras de parada (barricada) idea, aprovecha su propia estrategia, para adelantar sus figuras y protegerlas de los otros jugadores.

Final:

El jugador, que meta a la primera su figura de color en la meta, es el ganador de una partida.

Táctica del juego:

Las piedras de parada (barricada) se pueden sobresaltar con más facilidad, cuando el jugador mantiene sus figuras muy unidas.

1. Ejemplo: ○●○●○●○●○●

Los otros participantes se paran de la mejor forma, cuando lo bloquean de tal manera, que solamente con el dado con el punto 1 pueden ir delante.

2. Ejemplo: ○○○●●●●

Aquí se puede colocar una piedra de parada con cada tirada del dado entre 1 y 4. Llega un jugador cerca a la meta, entonces se recomienda, meterle unos cuantos piedras de parada en el camino. Claro, que aquí los otros (sin ninguna obligación) pueden hablarse y comunicarse (está permitido).

Si harán posible de esta forma, que un jugador con sus figuras está tan bloqueado que no puede moverlas, se quedarán tanto tiempo en su sitio hasta que sea posible.

Están todas las figuras bloqueadas menos una, tiene que moverla con los puntos del dado que lo tira. Si está puesto directamente delante de la meta, tiene que retirarse (de ello), a menos que esté puesto una piedra de parada (barricada).

¡Mucha diversión y tensión al jugar!