


Info Box
Anzahl der Spieler
2 bis 4
Geeignet ab
8
Spieldauer
ca. 10 - 20 Min.
Schwierigkeitsstufe
4
Genre
Gesellschaftsspiele

Art. Nr. 6410 
Art.-Nr. 6440

Barrikade

Spielmaterial

Je 5 Holzkugeln in vier verschiedenen Farben, weiß Kugeln als Sperrsteine, ein klappbares Spielbrett mit teilweise farbigen Mulden, ein 6er Würfel

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren gleicher Farbe, die er vor Spielbeginn auf die farbig markierten Ausgangsfelder stellt. Die Sperrsteine sind ebenfalls von Beginn an im Spiel und werden auf die hervorgehobenen Lauffelder gestellt.

Spielverlauf

Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Wer die höchste Zahl wirft, beginnt das Spiel mit dieser Zahl. Alle Figuren starten vom ersten schwarzen Lauffeld aus, das vor dem Ausgangsfeld liegt. Die farbigen Ausgangsfelder werden dabei nicht mitgezählt. Alle Spielfiguren können in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts gezogen werden. Dabei gibt es mehrere verschiedene Wege zum Spiel. Innerhalb eines Zuges darf man nicht vor- und anschließend wieder zurückziehen. Die gewürfelte Augenzahl muss immer voll gezogen werden.

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. Sie wird in ihr Ausgangsfeld zurückgesetzt, von wo sie das Spiel erneut aufnehmen kann.

Die 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 auf dem Plan setzen; allerdings nicht auf ein Feld in der untersten Spielreihe. Wer Sperrsteine geschickt einsetzt, kann dadurch sowohl gegnerische Spielfiguren aufhalten, als auch seine Figur vor den nachfolgenden absichern.

Ende des Spiels

Variante A: Der Spieler, der als erster eine Spielfigur seiner Farbe mit direktem Wurf ins Zielfeld bringt, ist Gewinner einer Spielrunde.

Variante B: Der Spieler, der als erster alle Spielfiguren seiner Farbe mit direktem Wurf ins Zielfeld bringt, ist Gewinner einer Spielrunde.

Tipps und Taktik

Die Sperrsteine können leichter überwunden werden, wenn mit mehreren Spielfiguren einer Farbe gespielt wird. Die Mitspieler können am besten aufgehalten werden, wenn es gelingt, sie so zu blockieren, dass sie nur mit der Würfelzahl 1 vorwärts ziehen können.

Erreicht ein Spieler die Zielnähe, dann empfiehlt es sich, ihm mehrere Sperrsteine hintereinander in den Weg zu legen. Klar, dass hier (unverbindliche) Absprachen unter den Mitspielern erlaubt sind. Sollte es gelingen, 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 eine Sperrfigur daran gehindert.

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Spielzeug oder Kleinteile können verschluckt oder eingeatmet werden.

Barricade

(For 2 bis 4 Player from 8 years of age and older)

Contents

5 Marker each in four colors, 11 Barricades, 1 Dice, 1 Board

Aim of the game

This exciting game is won by the first player who throws the number of points needed to exactly land one of his markers in the goal field.

Preparation

Each player chooses 5 markers of the same color placing them on the matching starting positions. Before starting to play, the barricades are placed on the colored fields on the board.

How to play

The players throw the die in turn. The player having thrown the highest number starts, moving one of his markers by the number thrown. All markers start from the first black dot outside the starting field. The colored starting fields are not counted.

How to move

All markers may move forward, backward and sideways. However, they have to keep the direction during one move, i.e., they may not move forward and backward during one move. The markers moved by the exact number thrown.

Having thrown a six you may not throw again. You may pass markers of the same or a different color. Count the field you passed. You may enter as many of your markers as you want.

Striking

Only one marker may stand on a field. If a marker lands on a field occupied by another marker, the latter is returned to its starting position.

Barricades

Barricades are obstacles that may not be passed within a move. Only markers landing with the exact number on a field occupied by a barricade may pass it. The player whose marker has met a barricade may place that barricade on any field he wants except for fields on the lower row. Used cleverly, barricades not only block other players' markers but also protect your own.

End of the game

The first player to place one of his markers in the goal field with the exact number needed is the winner.

Tactics

Barricades are easier to pass if you use several of your markers. Other players' markers can best be checked by blocking them so that they can only be moved by a 1.

Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard.