

Instrucciones

E

Barricada

E

No.-Art. 9954

Un juego de dados de mucha tensión para 2 - 4 personas a partir de 6 años

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 elige 5 figuras del mismo color, cuales coloca en los sitios marcados. Las piedras de parada también tienen su sitio y están puestas 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 otra 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, lanza 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 plazca, pero no en la primera línea. Quién coloca sus piedras de parada (barricada) ideal, 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!