barricade maléfique big pins jeu de dés



Barikade avec des pins plus gros Malfiz jeu de dés en bois comme une version de plateau de jeu avec des cubes et des figures en bois Thaïlande



Barricade ou Malefice avec de plus grosses épingles comme des pions ... un jeu de dés amusant avec des barrages pour toute la famille de la nature Samanea comme un jeu de plateau ... est un jeu avec de la chance, mais aussi de la stratégie, pour que ton personnage soit le premier prêt. Mais attention, il est décidé dans le sens inverse, que nous sommes aussi proches du but ...

Note : Pas noté
Prix
Prix ??de vente530,00 ?



Poser une question sur ce produit

Fournisseurs

Description du produit

Jouer au jeu gratuit Barricade Maleficence Dice



Contenu:

5 figurines en 4 couleurs chacune,

11 chiffres bloquants blancs,

1 cube

Jouer au jeu gratuit Barricade Maleficent:

Ici nous avons un jeu qui est presque impossible à battre. Maléfique est facile à jouer et convient aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Barricade est passionnant jusqu'à la fin et cela dépend de la stratégie des autres joueurs et ne dépend pas seulement du nombre de cubes.

Maléfique ou Barricade égalent les deux noms décrivent très bien ce jeu. Parce que le mot latin "maleficium" signifie littéralement "mauvaise action", et les mauvaises actions dans le jeu maléfique sont des barricades, et cela devrait être suffisant au cours du jeu pour se retrouver devant vos adversaires à l'arrivée. Barricades et Rausschmeissen sont les deux variantes avec lesquelles vous dans le jeu Barricade Malefiz gagne le mieux, parce que les autres joueurs à bloquer le chemin est une partie spéciale de ce jeu. Malefiz a été inventé en 1959 par Werner Schöppner, employé de boulangerie à l'époque; la maison d'édition Otto Maier Ravensburg, plus tard la maison d'édition de jeux de Ravensburger, l'a distribuée dès 1960. On dit que le nom "malfaisant" a été obtenu du fils de l'éditeur. "Barricade" est le nom sous lequel ce jeu est distribué en dehors de l'Allemagne.

Mise en place

Le but de Malefiz est d'amener l'un des cinq personnages à l'arrivée le plus rapidement possible tout en empêchant ses adversaires de faire de même.
Cela peut être fait de deux façons: vous pouvez expulser les pièces de vos adversaires ou les bloquer afin qu'elles ne puissent pas marcher dans la direction de la cible. Chaque joueur reçoit au début de 5 pièces d'une couleur et les place avant le début du jeu sur le fond, en fonction de la couleur du jeu, champ de départ. Les chiffres de blocage, qui sont les boules blanches, sont distribués par tous aux champs marqués en rouge sur le terrain. Tout le monde essaie d'obtenir une de ses pièces dans la boîte blanche supérieure pendant la partie. Celui qui vient en premier a gagné.

Barricade début du jeu:

Il est roulé à son tour et qui a le plus grand nombre peut commencer avec cela. Toutes les figures commencent dans le champ noir, qui est le plus proche du champ de départ. Les points de départ eux-mêmes ne sont pas comptés.

Jouer:

Vous dessinez autant de cases dans n'importe quelle direction que de nombreux yeux de dés. Chaque pièce peut se déplacer vers l'avant, vers l'arrière, vers le haut et vers le bas, mais seulement dans une direction dans un tour. Il peut s'agir de tous les personnages du jeu en même temps. Les caractères étrangers et propres peuvent être ignorés mais pas les caractères blancs bloquants. Il peut également être rejeté l'un l'autre et cette figure est renvoyée au point de départ.

Bloc:

Les chiffres de blocage mis en place au début, sur les champs marqués en rouge sur le terrain de jeu, ne doivent pas être sautés, peu importe où ils se trouvent. Afin de pouvoir remonter plus loin, le chiffre de blocage correspondant doit d'abord être frappé par un nombre coupé. Cela signifie que ma silhouette finit par tirer sur un champ où se trouve un personnage bloquant. Cela peut alors être enlevé et vous pouvez y déposer son propre personnage et passer au lancer suivant. Cependant, le White Lockpick peut maintenant être déposé n'importe où sur le terrain, même avant que le prochain joueur lance le dé, pour se protéger ou arrêter d'autres pions.

La fin du jeu est atteinte quand l'un des joueurs est arrivé dans le champ supérieur blanc. À la fin, de nombreuses balles blanches seront alignées devant le champ blanc, ce qui peut prendre un certain temps avant la fin de la partie.

Amusez-vous pour vos coéquipiers

Lot de 1

Commentaires des clients

Il n'y a pas encore de commentaire sur ce produit.