barricade maléfique drôle jeu de dés



Barricade Malefiz Jeu de dés pour toute la famille comme planche de bois à plier avec des chiffres et des dés





Barricade ou Malefiz un jeu qui est presque impossible à battre. Barikade Malefiz est facile à jouer et convient aussi bien aux enfants qu'aux adultes. Le jeu de dés est passionnant jusqu'à la fin et dépend également de la stratégie des autres joueurs et ne dépend pas seulement du nombre de cubes. ... un jeu de dés amusant avec des barrages pour toute la famille en bois de Samanea naturel comme boîte pliante ...

Note : Pas noté
Prix
Prix ??de vente420,00 ?



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. Barricades Il est impossible de les sauter. On peut par contre s'arrêter dessus. En repartant d'une case où se trouve une barricade (ou parfois en y arrivant suivant les variantes) on peut déplacer la barricade sur n'importe quelle case libre du plateau en dehors de la première ligne. Si le jet de dé est supérieur à la position de la barricade, et que le pion ne peut pas aller dans une autre direction, on ne peut alors pas bouger ce pion ; si aucun pion ne peux bouger, on passe son tour. Expulser un pion Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. En arrivant sur une case occupée par un pion adverse, on renvoie ce pion à son camp de départ ; on ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par un de ses pions. Si la case où se trouvait le pion adverse possédait une barricade, le pion adverse perd alors son droit de déplacer la barricade. Fin de partie et vainqueur Dès qu'un pion arrive par un compte exact sur la case d'arrivée, la partie est terminée et le propriétaire du pion est le vainqueur.

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.