barykady m?skiej okr?g?ej planszy gry



Barykada Malefiz jako wersja gry planszowej okr?g?ej z Monkeypod wood Thailand Chiang Mai



Barricade Maleficence jako fajny, okr?g?y wariant planszy w grze Samanea Woods z dodatkow? strategi? dla ca?ej rodziny. Strategia i taktyka, przy odrobinie szcz??cia, z poprawnymi liczbami, które zostan? wyrzucone, doprowadz? Ci? do celu. Ale uwaga w tej grze w ko?ci jest zablokowana i wyrzucona tam, gdzie idzie, poniewa? ka?dy chce by? pierwszy w celu wygrania gry w barykady Malefiz ... ...

Ocena: Nie ma jeszcze oceny
Price
Sales price 1120,00 ?



Zadaj pytanie o produkt

Manufacturer

Description

Gra w kostk? Maleficence Dice



Zadowolony:

5 cyfr w 4 kolorach ka?da,

11 bia?ych bloków,

1 kostka.

Barykada Maleficent gra:

Tutaj mamy gr?, której nie da si? pokona?. Maleficent jest ?atwy w obs?udze i odpowiedni zarówno dla dzieci, jak i doros?ych. Barykada jest ekscytuj?ca do ko?ca i zale?y od strategii innych graczy i nie zale?y tylko od liczby kostek.

Maleficent lub Barricade s? równoznaczne z tym, ?e obie nazwy opisuj? t? gr? bardzo trafnie. Poniewa? ?aci?skie s?owo "maleficium" dos?ownie oznacza "z?y uczynek", a z?e uczynki w grze o zmy?leniach s? barykadami, a to powinno wystarczy? w trakcie gry, aby przed ko?cem stawi? czo?a przeciwnikom. Barricades i Rausschmeissen to dwa warianty, z którymi najlepiej wygrywasz w grze w barykadzie Malefiz, poniewa? inni gracze, którzy blokuj? drog?, s? specjaln? cz??ci? tej gry. Malefiz zosta? wymy?lony w 1959 r. Przez ówczesnego pracownika piekarni Werner Schöppner; wydawnictwo Otto Maier, Ravensburg, pó?niej wydawnictwo gier Ravensburger, wyda?o je ju? w 1960 r. Mówi si?, ?e nazwa "maleficent" pochodzi od syna wydawcy. "Barricade" to nazwa, pod któr? ta gra jest dystrybuowana poza granicami Niemiec.

Konfigurowanie

Celem Malefiza jest doprowadzenie jednej z pi?ciu postaci do mety tak szybko, jak to mo?liwe, jednocze?nie uniemo?liwiaj?c przeciwnikom zrobienie tego samego.
Mo?na to zrobi? na dwa sposoby: mo?esz odrzuci? fragmenty swoich przeciwników lub zablokowa? je, aby nie mog?y po prostu i?? w kierunku celu. Ka?dy gracz otrzymuje na pocz?tku 5 kawa?ków koloru i umieszcza je przed rozpocz?ciem gry na dole, zgodnie z kolorem gry, pole pocz?tkowe. Liczby blokuj?ce, które s? bia?ymi kulkami, s? rozprowadzane przez wszystkich na czerwone pola oznaczone na polu. Ka?dy stara si? umie?ci? jedn? z jego cz??ci w górnej bia?ej skrzynce podczas gry. Kto pierwszy przychodzi wygra?.

Rozpocz?cie gry w barykadzie:

Jest on zwini?ty po kolei, a kto ma najwi?ksz? liczb?, mo?e zacz?? od tego. Wszystkie cyfry zaczynaj? si? w czarne pole, które jest najbli?ej pola startowego. Same punkty pocz?tkowe nie s? liczone.

Gra?:

Rysujesz tyle kart w dowolnym kierunku, ile pokazuje wiele oczu kostki. Ka?da sztuka mo?e porusza? si? do przodu, do ty?u, do góry i do do?u, ale tylko w jednym kierunku podczas tury. Mog? to by? wszystkie postacie w grze w tym samym czasie. Znaki obce i w?asne mog? by? pomijane, ale nie bia?e liczby blokuj?ce. Mo?e równie? zosta? wyrzucony, a liczba ta jest zwracana do punktu pocz?tkowego.

Blok:

Liczby blokuj?ce ustawione na pocz?tku, na polach zaznaczonych na czerwono na polu gry, nie mog? by? pomijane, bez wzgl?du na to, gdzie stoj?. Aby móc porusza? si? dalej w gór?, odpowiednia liczba blokuj?ca musi by? najpierw trafiona liczb? w kostk?. Oznacza to, ?e moja posta? ko?czy si? ci?gni?ciem na pole, na którym stoi posta? blokuj?ca. To mo?e zosta? zabrane i mo?esz rzuci? w?asn? posta? tam i przej?? do nast?pnego rzutu. Jednak White Lockpick mo?e zosta? usuni?ty w dowolnym miejscu na polu, nawet zanim nast?pny gracz rzuci kostk?, aby os?oni? si? lub zatrzyma? inne pionki.

Koniec gry zostaje osi?gni?ty, gdy jeden z graczy dotar? do bia?ego górnego pola. Na ko?cu wiele bia?ych kulek b?dzie w linii przed bia?ym polem, wi?c mo?e min?? troch? czasu, a? gra si? sko?czy.

Baw si? dobrze dla swoich kolegów z dru?yny

W opakowaniu1

Opinie

There are yet no reviews for this product.