

?aba barykada?owa gra w ko?ci malefiz



kostkami

Barricade ?aba Malefice Gra w ko?ci to drewniana gra planszowa z ceramicznymi ?abami i drewnianymi



Barricade Frog Malefiz gra w ko?ci jako najpi?kniejsza z naszych z?owrogich wariantów w drewnie Samanea z ceramicznymi ?abami. Graj z ?abami i próbuj jak w zwyk?ej grze w kostk? Malefiza i staraj si? doprowadzi? ?ab? do bramki. Taktik i szcz??cie z kostk? doprowadz? ci? do celu ... baw si? dobrze, Quaaak

Ocena: Nie ma jeszcze oceny

Price

Sales price 1950,00 ?

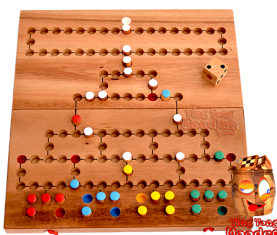


[Zadaj pytanie o produkt](#)

Manufacturer

Description

?aba barykada?owa gra w ko?ci Malefiz



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 uczyнки 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¶ksza¶ 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.