

	<b>Spielanleitung</b>	<b>Seite</b>	<b>2</b>
	<b>Playing instruction</b>	<b>page</b>	<b>2-3</b>
	<b>Règle du jeu</b>	<b>page</b>	<b>3</b>
	<b>Instrucciones del juego</b>	<b>página</b>	<b>3-4</b>
	<b>Istruzioni di gioco</b>	<b>pagina</b>	<b>4</b>
	<b>Spelhandleiding</b>	<b>pagina</b>	<b>5</b>
	<b>Spilleregler</b>	<b>side</b>	<b>5-6</b>
	<b>Spelanvisning</b>	<b>sida</b>	<b>6</b>
	<b>Instrukcja gry</b>	<b>strona</b>	<b>6-7</b>
	<b>Инструкция к игре</b>	<b>страни́ца</b>	<b>7</b>

## Barricade



### Würfelspiel für 2–4 Spieler

#### Spielmaterial:

Spielplan, je 5 Spielfiguren in 4 Farben, 11 Sperrsteine, 1 Würfel

#### Ziel des Spiels

Gegenüber den 4 Ausgangsfeldern liegt ein einziges Zielfeld. Jeder Spieler versucht, als Erster eine seiner Figuren auf das Zielfeld zu bringen. Dem stehen nicht nur die Angriffe der Mitspieler entgegen, sondern vor allem auch die Sperrfiguren.

#### Spielregeln

Jeder Spieler erhält 5 Figuren einer Farbe, die er vor Spielbeginn auf das Ausgangsfeld der entsprechenden Farbe stellt.

Die 11 Sperrfiguren werden auf die 11 besonders hervorgehobenen Felder gestellt.

Man würfelt mit einem Würfel reihum. Wer die höchste Augenzahl wirft, beginnt mit dieser Zahl zu ziehen.

Die Figuren starten jeweils vom ersten weißen Punkt aus, der direkt vor dem Ausgangsfeld liegt. Man darf nach und nach alle Figuren ins Spiel bringen; dazu kann man jeden Wurf verwenden.

Man zieht so viele Felder, wie man Augen gewürfelt hat. Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden. Es gibt keine vorgeschriebene Zugrichtung. Die Figuren können jeden der vielen Wege zum Ziel einschlagen. Sie können vorwärts, zurück und seitwärts ziehen, jedoch darf innerhalb eines Wurfes nur in eine Richtung (also nicht vor und zurück) gezogen werden.

Fremde und eigene Figuren dürfen übersprungen werden, nicht dagegen die Sperren.

Solange man überhaupt mit einer seiner Figuren ziehen kann, muss man ziehen, auch wenn man vielleicht einen Umweg machen oder sogar vom Ziel wegziehen muss.

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Kommt eine Figur auf ein Feld, auf dem eine gegnerische Figur steht, wird diese geschlagen und auf ihr Ausgangsfeld zurückgestellt.

Die Sperren können nicht übersprungen werden, sondern man muss sie zuerst entfernen! Dazu muss man so würfeln, dass man mit einer Spielfigur genau auf das von der Sperre besetzte Feld kommt. Man nimmt die Sperre auf und setzt die Spielfigur auf dieses Feld. Der Spieler muss die Sperrfigur nun sofort wieder auf ein beliebiges, freies Feld setzen. Die einzige Ausnahme ist die erste Spielfeldreihe, direkt vor den Ausgangsfeldern; hier darf keine Sperre stehen.

Durch geschicktes Setzen der Sperren kann man sowohl gegnerische Figuren aufhalten als auch seine Figuren nach hinten gegen das Schlagen abschirmen.

#### Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn eine Figur mit genau passendem Wurf das Zielfeld erreicht hat. Hat man keinen passenden Wurf, muss man mit einer anderen Figur ziehen oder am Zielfeld vorbeiziehen oder unter Umständen sogar vom Ziel wegziehen.

## Barricade



### Dice game for 2–4 players

#### Game materials:

Game board, 5 pawns in each of 4 colours, 11 barricades, 1 die

#### Game objective

There are 4 yards and only one home square. Each player attempts to be the first to get one pawn to the home square. Not only do players have to beat their opponents, they also have to overcome the barricades.

#### Rules of the game

Each player gets 5 pawns of one colour that are placed in the yard of the corresponding colour before the game begins.

The 11 barricades are placed on the 11 special marked fields.

Players take turns rolling the die once. The player who rolls the highest number starts by moving with that number.

Each pawn starts from the white starting square directly outside the player's yard. All pawns can be brought into play one after the other, using any roll.

A pawn moves the number of squares according to the roll of the die. Rolling again after getting a 6 is not permitted. There is no prescribed movement direction. The pawns may take any of many possible routes to the home square. They can move forward, backward and sideways, but only in one direction (not forward and backward) in one turn.

Jumping over opposing and own pawns is permitted, but jumping over the barricades is not.

Moving is mandatory as long as a player can move any of his pawns, even if this means taking a detour or perhaps even moving away from the home square.

Only one pawn can occupy each square. When a pawn lands on a square occupied by an opposing pawn, it is struck out and returned to its yard.

Jumping barricades is not permitted, they have to be removed! In order to do so, a player has to roll the number required to land exactly on the square occupied by the barricade. The player takes out the barricade and puts the pawn on the square. Now the player has to immediately place the barricade on any unoccupied square. The only exception is the first row of squares

directly in front of the yards; barricades may not be placed here.

By skilfully placing the barricades, a player can block opposing pawns as well as protecting the rear of his own pawns so they are not struck out.

### End of the game

The game ends when a pawn lands on the home square with an exact roll of the die. If the player does not roll the exact number, he has to move a different pawn, move past the home square or even move away from the home square.

## Barricade



### Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs

#### Matériel de jeu:

1 plateau de jeu, chaque fois 5 pions de 4 couleurs, 11 pions barricade, 1 dé

#### But du jeu

Il y a une seule case d'arrivée en face des 4 cases de départ. Chaque joueur essaie d'amener en premier un de ses pions sur la case d'arrivée. Il devra non seulement affronter les attaques des autres joueurs, mais aussi et surtout les pions barricade.

#### Règles du jeu

Chaque joueur reçoit 5 pions de la même couleur qu'il place sur la case de départ avec la couleur correspondante au début du jeu. Les 11 pions barricade sont placés sur les 11 cases mises en évidence.

Chacun lance le dé à son tour. Celui qui lance le plus grand nombre, avance avec ce nombre.

Les pions démarrent chaque fois du premier point blanc situé directement devant la case de départ. On peut petit à petit introduire tous les pions dans le jeu. Pour ce faire on peut faire valoir chaque lancer de dé.

On avance du nombre de cases lancé par le dé. Lorsqu'on a jeté un 6, on ne peut pas jeter le dé une deuxième fois. Il n'y a pas de direction prescrite pour avancer. Les pions peuvent prendre une des nombreuses voies menant au but. Ils peuvent se déplacer en avant, en arrière et sur les côtés. Mais une fois le dé jeté, il doit tout de même se déplacer dans une seule direction (donc non pas en avant et en arrière). Il est autorisé de sauter par-dessus les pions étrangers et les pions propres, mais pas au-dessus des barricades.

Aussi longtemps qu'on peut avancer avec un de ses pions, on est obligé d'avancer, même si l'on doit peut-être faire un détour ou s'éloigner du but.

Il ne peut y avoir qu'un seul pion sur une case. Lorsqu'un pion arrive sur une case où se trouve déjà un pion adverse, celui-ci est frappé et doit retourner à la case de départ.

Il est interdit de sauter par-dessus les barricades; il faut d'abord les enlever! Pour ce faire il faut à nouveau lancer le dé, de sorte à arriver exactement sur la case occupée par le pion barricade. On supprime la barricade et on place son pion sur cette case.

Maintenant, le joueur doit de nouveau placer immédiatement le pion barricade sur une case libre quelconque. L'unique exception est la première rangée du plan de jeu, directement devant les cases de départ. Ici, aucun pion barricade ne peut être placé.

En plaçant les barricades de manière subtile, on peut aussi bien retarder les pions adverses que protéger ses propres pions vers l'arrière pour empêcher d'être battu.

#### Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsqu'un pion a atteint la case d'arrivée avec un lancer de dé exact. Si le lancer de dé n'est pas exact, on doit avancer avec un autre pion ou passer devant la case d'arrivée ou le cas échéant même s'éloigner du but.

## Barricade



### Juego de dados para 2-4 jugadores

#### Material de juego:

Tablero, 5 figuras de 4 colores, 11 fichas de barricada, 1 dado

#### Objetivo del juego:

Hay una sola casilla de meta frente a las 4 casillas de salida. Cada jugador intenta ser el primero en llevar sus fichas a la casilla de meta. No solo tiene que enfrentarse a los ataques de los demás jugadores, sino también, sobre todo, a las fichas de barricada.

#### Reglas del juego:

Cada jugador recibe 5 fichas de un color, que coloca antes de que empiece el juego en la casilla de salida del color correspondiente. Las 11 fichas de barricada se colocan en las 11 casillas especialmente destacadas.

Se tira el dado por turnos. Quien saque el número mayor, empieza a moverse ese número de casillas.

Las figuras empiezan siempre desde el primer punto blanco que queda justo delante de la casilla de salida. Se puede ir poniendo en juego cada ficha en cada una de las tiradas.

Se avanza el mismo número de casillas que haya salido en el dado. Aunque salga un 6, no se puede volver a tirar el dado. No hay ninguna dirección preestablecida. Las fichas pueden moverse hacia la meta siguiendo cualquiera de los cuatro recorridos. Pueden

moverse hacia adelante, hacia atrás y a los lados, pero en cada tirada solo pueden moverse hacia una dirección (es decir, no se pueden mover hacia delante y hacia atrás).

Pueden saltarse las figuras propias y las ajenas, pero no las barricadas.

Si un jugador puede hacer un movimiento con una de sus fichas, debe moverla aunque eso suponga hacer un rodeo o incluso alejarse de la meta.

En cada casilla solo puede haber una ficha. Si una ficha llega a una casilla en la que hay una ficha contraria, se come a esa ficha, que vuelve a la casilla de salida.

Las barricadas no pueden saltarse, sino que primero hay que eliminarlas. Para ello, hay que tirar el dado de modo que se pueda llevar una ficha exactamente a la casilla ocupada por la barricada. Se deshace la barricada y se coloca la ficha en esa casilla. El jugador debe volver a colocar inmediatamente la ficha de barricada en la casilla libre que quiera. La única excepción es la primera fila de casillas,

justo delante de las casillas de salida, en la que no puede haber ninguna barricada.

Si se colocan las barricadas de forma inteligente, puede incluso detenerse a fichas rivales o evitar que se coman sus fichas.

### Fin del juego:

El juego acaba cuando una ficha llega a la casilla de meta con una tirada exacta del dado. Si no se saca un número exacto, puede moverse otra ficha, pasar por delante de la casilla de meta, o, en determinadas circunstancias, incluso alejarse de la meta.

## Barricade



### Gioco di dadi per 2-4 giocatori

#### Materiali di gioco:

Tabellone, 5 pedine per ognuno dei 4 colori, 11 barricate, 1 dado

#### Obiettivo del gioco

Vi sono 4 caselle di partenza e solo una casella d'arrivo. Ogni giocatore prova a essere il primo a far arrivare una delle sue pedine alla casella d'arrivo. I giocatori non devono solo battere i propri avversari, ma devono anche superare le barricate.

#### Regole del gioco

A ogni giocatore vengono assegnate 5 pedine dello stesso colore, che vengono posizionate nella casella di partenza del colore corrispondente prima di iniziare il gioco.

Le 11 barricate vengono posizionate sulle 11 caselle speciali contrassegnate.

A turno, i giocatori tirano il dado una volta. Inizia il giocatore che tira il dado e ottiene il numero più alto, facendo la sua mossa con quel numero.

Ogni pedina parte dalla casella bianca che si trova proprio davanti alla casella di partenza di ogni giocatore. Tutte le pedine possono cominciare a giocare una dopo l'altra, indipendentemente dal numero ottenuto dopo aver tirato il dado.

Il numero di caselle sulle quali si può muovere la pedina durante una mossa dipende dal numero ottenuto dopo aver tirato il dado. Non è possibile tirare nuovamente il dado dopo aver ottenuto un 6. Non vi è nessuna direzione di movimento obbligatoria. Le pedine possono scegliere un percorso qualsiasi, tra i tanti percorsi possibili, per raggiungere la casella d'arrivo. Possono muoversi in avanti, indietro e di lato, ma è possibile seguire solo una direzione (non avanti e indietro) durante lo stesso turno.

È possibile saltare le proprie pedine e quelle degli avversari, ma non è possibile saltare le barricate.

È obbligatorio effettuare una mossa a patto che il giocatore possa muovere una qualsiasi delle sue pedine, anche se questo dovesse significare effettuare una deviazione o magari allontanarsi dalla casella d'arrivo.

Ogni casella può essere occupata solo da una pedina alla volta. Quando una pedina arriva su una casella occupata da una pedina avversaria, viene bloccata e deve ritornare alla casella di partenza.

Non è possibile saltare le barricate, devono essere rimosse! Per poterlo fare, il giocatore deve tirare il dado e ottenere il numero necessario per arrivare esattamente sulla casella occupata dalla barricata. Il giocatore rimuove la barricata e posiziona la propria pedina sulla casella. Adesso il giocatore deve posizionare immediatamente la barricata su qualsiasi casella libera. L'unica eccezione riguarda la prima riga di caselle che si trova davanti alle caselle di partenza: non è possibile posizionare le barricate lì.

Posizionando abilmente le barricate, il giocatore può bloccare le pedine avversarie e allo stesso tempo coprire le spalle delle proprie pedine affinché non vengano bloccate.

#### Fine del gioco

Il gioco finisce quando viene tirato il dado e viene ottenuto il numero esatto per permettere a una delle proprie pedine di arrivare direttamente sulla casella d'arrivo. Se il giocatore tira il dado e non ottiene il numero esatto, deve muovere un'altra pedina, superare la casella d'arrivo o anche allontanarsi dalla casella d'arrivo.

## Barricade



### Dobbelspel voor 2-4 spelers

#### Spelmateriaal:

Spelbord, 5 pionnen in 4 verschillende kleuren, 11 barricades, 1 dobbelsteen

#### Doel van het spel

Er zijn 4 startvakken en slechts één thuisvak. Elke speler probeert als eerste één pion naar het thuisvak te krijgen. De spelers moeten niet alleen hun tegenstanders verslaan, maar ze moeten ook de barricades uit de weg ruimen.

#### Regels van het spel

Elke speler krijgt 5 pionnen van één kleur die in het startvak met de bijbehorende kleur worden geplaatst voordat het spel begint.

De 11 barricades worden op de 11 speciaal gemarkeerde vakken geplaatst.

Spelers gooien om de beurt één keer met de dobbelsteen. De speler met de hoogste ogen begint en verplaatst zijn pion.

Elke pion begint op het witte vak direct naast het startvak van de speler. Alle pionnen kunnen één voor één in het spel worden gebracht, ongeacht het aantal ogen op de dobbelsteen.

Het aantal ogen dat de speler gooit met de dobbelsteen is het aantal vakken dat de pion wordt verplaatst. Wanneer een 6 wordt gegooid, is opnieuw gooien met de dobbelsteen niet toegestaan. Pionnen kunnen in alle richtingen worden verplaatst. Ze kunnen vele mogelijke routes naar het thuisvak nemen. Ze kunnen vooruit, achteruit en opzij worden verplaatst, maar slechts in één richting per beurt (dus niet vooruit en achteruit in één beurt).

Het is dus wel toegestaan om over eigen pionnen en die van anderen te springen, maar niet om over de barricades te springen.

Als het mogelijk is moet de speler verplicht een van de pionnen verplaatsen, zelfs als dit betekent dat de pion een omweg maakt of zelfs verder bij het thuisvak vandaan wordt geplaatst.

Op elk vak mag slechts één pion staan. Wanneer een pion op een vak belandt dat al bezet is door een pion van een tegenstander, wordt deze pion geslagen en op het startvak teruggezet.

Over barricades springen is niet toegestaan. Ze moeten worden verwijderd! Om dit te doen moet een speler het aantal ogen gooien dat nodig is om precies op het vak van de barricade te belanden. De speler verwijdert de barricade en plaatst de pion op het vak.

Nu moet de speler de barricade onmiddellijk op een leeg vak plaatsen. De enige uitzondering is de eerste rij vakken direct voor de thuisvakken; barricades mogen hier niet worden geplaatst.

Wanneer een speler de barricades vakkundig plaatst, kan hij of zij de pionnen van tegenstanders blokkeren en zijn of haar eigen pionnen beschermen zodat ze niet worden geslagen.

#### Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een pion met een exacte worp van de dobbelsteen op het thuisvak belandt. Als de speler niet het exacte aantal ogen gooit, moet hij een andere pion verplaatsen, langs het thuisvak gaan of de pion bij het thuisvak vandaan verplaatsen.

## Barricade



### Terningspil for 2-4 spillere

#### Spil materialer:

Spillebræt, fem brikker i hver af de fire farver, 11 barrikader, en terning

#### Spilletts målsætning

Det er fire gårde og kun et hjem-felt. Hver spiller prøver at blive den første til at få sin brik på hjem-feltet. Spillerne skal ikke kun slå modstanderne, de skal også overvinde barrikaderne.

#### Spilletts regler

Hver spiller får fem brikker i en farve, der skal placeres i gården med tilsvarende farve, før spillet starter.

De 11 barrikader sættes på de 11 specielt markerede felter.

Efter tur ruller spillerne terningen én gang. Den spiller, der får det højeste tal, starter med at rykke det antal felter, som terningen viste.

Hver brik starter fra det hvide felt lige udenfor spillerens gård. Alle brikkerne kan sættes ind i spillet, en efter en, uanset hvad terningen viser.

En brik rykker det antal felter, som terningen viser. Det er ikke tilladt at slå igen efter en seks'er. Der er ingen fast bevægelsesretning. Brikkerne kan tage enhver mulig rute frem til hjem-feltet. De kan bevæge sig fremad, tilbage og til siden, men kun i én retning (ikke fremad og tilbage) i én omgang.

Det er tilladt at hoppe over modstanderens og egne brikker, men det er ikke tilladt at hoppe over barrikader.

Spilleren skal flytte, så længe spilleren kan flytte nogen af sine brikker, selvom det betyder at tage en omvej eller måske endda flytte væk fra hjem-feltet.

Der kan kun stå en brik på hvert felt. Når en brik lander på et felt, hvor en af modstanderens brikker står, bliver denne slået ud, og går tilbage til sin gård.

Det er ikke tilladt at hoppe over barrikader, de skal fjernes! For at fjerne en barrikade skal spilleren kaste det antal, der er nødvendigt, for at lande nøjagtigt på det felt, hvor barrikaden står. Spilleren fjerner barrikaden og sætter brikken på feltet. Spilleren

skal med det samme sætte barrikaden på et frit felt. Den eneste undtagelse er den første række felter lige foran gårdene. Barrikaderne må ikke sættes der.

Med en taktisk placering af barrikaderne, kan en spiller blokere modstanderens brikker, og spilleren kan beskytte sine egne brikker, så de ikke bliver slået ud.

### Spillets slutning

Spillet slutter, når en brik lander på hjem-feltet med det præcise antal i terningkastet. Hvis spilleren ikke får det rigtige tal i kastet, skal denne flytte en anden brik, gå forbi hjem-feltet eller endda flytte væk fra hjem-feltet.

## Barricade



### Tärningsspel för 2-4 spelare

#### Utrustning:

Spelplan, 5 spelpjäser i 4 olika färger, 11 hinder, 1 tärning

#### Mål

Det finns 4 gårdar men bara en hemmaruta. Varje spelare försöker att vara först med att få en spelpjäs till hemmarutan. En spelare måste inte bara vinna över sina motståndare utan även ta sig förbi hindren.

#### Regler

Varje spelare får 5 spelpjäser av en viss färg som placeras i gården med motsvarande färg innan spelet börjat.

De 11 hindren placeras på de 11 speciellt markerade fälten.

Spelarna turas om att kasta tärningen en gång vardera. Den spelare som får högst tal får börja med att flytta sin spelpjäs det antalet rutor som tärningen visar.

Varje spelpjäs börjar vid den vita startrutan strax utanför spelarens gård. Alla spelpjäser kan plockas in i spelet med hjälp av tärningen.

En spelpjäs flyttas det antalet rutor som tärningen visar. Det är inte tillåtet att rulla tärningen igen efter att ha fått 6. Det finns ingen bestämd rörelseriktning. Spelpjäserna får ta alla vägar till hemmaplan. De kan gå framåt, bakåt och i sidled men bara i en riktning (inte framåt och bakåt) per tärningskast.

Det är tillåtet att hoppa över gårdar som är ens egna eller tillhör en motståndares men inte att hoppa över hinder.

Det är obligatoriskt att flytta så länge en spelare kan flytta en av sina spelpjäser. Detta gäller även om det innebär en omväg eller att spelpjäsen flyttas bort från hemmarutan.

Endast en spelpjäs kan vara på en ruta. När en spelpjäs hamnar på en ruta som det redan står en spelpjäs på så slås denna ut och hamnar åter på gården.

Hoppa över hinder är inte tillåtet utan de måste övervinnas! För att göra detta måste en spelare slå det tal med tärningen som krävs för att spelpjäsen ska landa på rutorna med hindret. Spelaren plockar bort hindret och placerar spelpjäsen på rutorna. Därefter måste spelaren omedelbart placera hindret på en annan ledig ruta. Det enda stället där hindren inte får placeras är den första radens rutor framför gårdarna.

Genom att placera ut hindren på ett skickligt sätt kan en spelare blockera motståndares spelpjäser och samtidigt skydda sina egna spelpjäser från att slås ut.

#### Spelets slut

Spelet slutar när en spelare slår det tal med tärningen som krävs för att en spelpjäs ska hamna på hemmarutan. Om spelaren inte får det tal som krävs så blir denna tvungen att flytta spelpjäsen till en annan gård, gå förbi hemmarutan eller flytta spelpjäsen bort från hemmarutan.

## Barricade



### Gra w kości dla 2-4 graczy

#### Materiały do gry:

Plansza do gry, 5 pionków w każdym z 4 kolorów, 11 barykad, 1 kostka

#### Cel gry

Na planszy znajdują się 4 podwórka i tylko jedno pole domowe. Każdy gracz próbuje być pierwszym, którego pionek dotrze do pola domowego. Gracze muszą nie tylko pokonać swoich przeciwników, lecz także barykady.

#### Zasady gry

Każdy gracz otrzymuje 5 pionków jednego koloru, które przed rozpoczęciem gry umieszcza na podwórku odpowiedniego koloru.

Na 11 specjalnie oznaczonych polach umieszcza się 11 barykad.

Gracze na zmianę rzucają kostką. Gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek, rozpoczyna grę, przesuując pionek zgodnie z wyrzuconą wartością.

Każdy pionek zaczyna ruch od białego kwadratu startowego bezpośrednio na zewnątrz podwórka gracza. Wszystkie kolejne pionki

można wprowadzać do gry jeden po drugim, bez względu na wyrzuconą liczbę oczek.

Pionek przesuwa się o liczbę pól zgodną z wyrzuconą liczbą oczek. Ponowne rzucenie kostką po wyrzuceniu szóstki nie jest dozwolone. Nie ma zalecanego kierunku ruchu. Pionki mogą poruszać się dowolną z wielu możliwych dróg do pola domowego. Mogą poruszać się do przodu, do tyłu i na boki, ale tylko w jednym kierunku (np. nie można łączyć ruchu do przodu i do tyłu) po rzucie kostką.

Przeskakiwanie przez pionki własne i innych graczy jest dozwolone, ale nie można przeskakiwać barykad.

Ruch jest obowiązkowy, jeśli tylko gracz może przesunąć którykolwiek ze swoich pionków, nawet jeśli oznacza to obranie drogi okrężnej i oddalenie się od pola domowego.

Jedno pole może zajmować tylko jeden pionek. Gdy pionek kończy ruch na polu zajmowanym przez pionka innego gracza, pionek ten zostaje strącony i wraca na swoje podwórko.

Przeskakiwanie barykad jest niedozwolone. Należy je usuwać! Aby to zrobić, gracz musi wyrzucić liczbę oczek wymaganą do zakończenia ruchu dokładnie na polu zajmowanym przez barykadę. Gracz wyjmuje barykadę i stawia pionek na jej polu. Teraz gracz musi natychmiast umieścić barykadę na dowolnym wolnym polu. Wyjątkiem jest pierwszy rząd kwadratów, bezpośrednio przed podwórkami. Tutaj nie wolno umieszczać barykad.

Umiejętnie umieszczając barykady, gracz może zablokować pionki przeciwników, a także chronić swoje pionki przed strąceniem.

### Koniec gry

Gra kończy się, gdy po wyrzuceniu dokładnej liczby oczek pionek zakończy ruch na polu domowym. Jeśli gracz nie wyrzuci dokładnej liczby, musi przesunąć inny pionek, przesunąć się poza pole domowe lub nawet wykonać ruch w kierunku od pola domowego.

## Barricade



### Настольная игра для 2–4 игроков

#### В комплекте:

Игровая доска, по 5 фишек 4 цветов, 11 фишек-баррикад, 1 игральный кубик

#### Цель игры

На игровой доске есть 4 „базы“ и одно поле „дом“. Цель каждого игрока — первым довести свою фишку до поля „дом“. Игрокам нужно не только обойти своих противников, но и преодолеть баррикады.

#### Правила игры

Перед началом игры каждый игрок получает по 5 фишек одного цвета и помещает их на базу соответствующего цвета. 11 фишек-баррикад помещают на 11 специально отмеченных полей.

Игроки по очереди бросают игральный кубик. Игрок, который выбросит наибольшее количество очков, начинает игру и перемещает фишку на соответствующее количество полей.

Каждая фишка начинает движение с белого поля, расположенного над „базой“. При каждом броске кубика можно постепенно ввести в игру все фишки.

Фишку перемещают на столько полей, сколько выпало очков. Если на кубике выпало 6 очков, повторный бросок не допускается. Фишки можно перемещать в любом направлении и продвигать к полю „дом“ любым из возможных маршрутов. Их можно перемещать вперед, назад и вбок. Однако нельзя перемещать фишку и вперед, и назад за один ход. Можно перепрыгивать через фишки противника и через свои фишки, однако нельзя перепрыгивать через баррикады. Если у какой-либо из фишек игрока есть возможность хода, игрок обязан его сделать, даже если этот ход отдаляет фишку от финишного поля.

На каждом поле может находиться только одна фишка. Если фишка попадает на поле, занятое фишкой противника, то фишка противника выбивается и возвращается обратно на базу.

Баррикады нельзя перепрыгивать, их нужно убирать! Для этого игроку нужно выбросить такое число очков, чтобы точно попасть на поле, занятое баррикадой. Игрок снимает баррикаду и ставит на ее место свою фишку. При этом игрок должен сразу же переставить баррикаду на любое свободное поле, кроме полей в первом ряду перед базами — сюда баррикады ставить нельзя.

Умело расставляя баррикады, игрок может препятствовать перемещению фишек других игроков, а также защищать от выбивания с тыла свои собственные фишки.

#### Конец игры

Игра заканчивается, когда в результате удачного броска кубика фишка одного из игроков попадает на поле „дом“. Если же игроку не удалось выбросить нужное число, он должен переместить другую фишку, обойти поле „дом“ или даже отойти от него.