

# BARRAGOON<sup>®</sup>

Das fesselnde Strategiespiel für zwei Personen

The exciting strategy game for two players



# BARRAGOON®

Das fesselnde Strategiespiel für zwei Personen

Autoren: Robert Witter und Frank Warneke

www.barragoon.de

Spielanleitung

## INHALT:

1 Spielanleitung

1 Spielplan

32 schwarze Barragoon

7 weiße Spielsteine

7 braune Spielsteine

2	8+	20-120 Min.

## 1. SPIELVORBEREITUNG

Es wird ausgelost, wer mit welcher Farbe spielt.

Die 14 Spielsteine und die ersten 8 Barragoon werden entsprechend der Grundstellung auf den Feldern des Spielplans verteilt, siehe [Abb. A](#). Die restlichen 24 Barragoon werden neben den Spielplan gelegt. Sie kommen im Verlauf des Spiels hinzu.

## 2. SPIELVERLAUF

Beide Spieler versuchen durch geschicktes Ziehen ihrer Spielsteine (siehe [4.1 Ziehen eines Spielsteins](#)) und taktisches Setzen der Barragoon (siehe [3. Der Barragoon](#)) alle gegnerischen Spielsteine zu schlagen oder am nächsten Zug zu hindern. Sobald ein Spieler keinen bewegungsfähigen Spielstein mehr besitzt, hat er verloren.

Der Spieler mit den weißen Spielsteinen beginnt und zieht einen seiner weißen Spielsteine.

Es wird abwechselnd gezogen.

## 3. DER BARRAGOON

Der Barragoon ist das zentrale Element des Spiels. Er blockiert oder ermöglicht das Ziehen der Spielsteine in bestimmten Richtungen, je nach eingestellter Laufrichtung des oben liegenden Symbols.

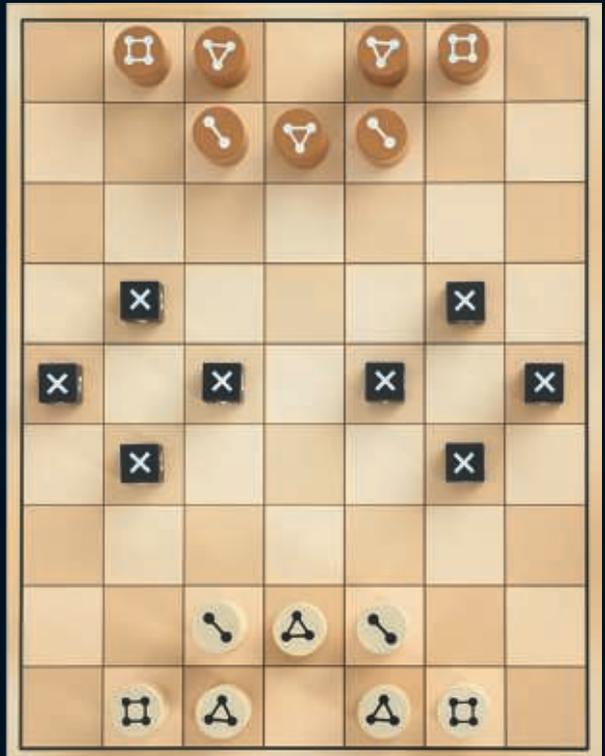


Abb. A: Grundstellung (geschlossene Variante)



**Achtung:** Gibt das oben liegende Symbol eines Barragoon bestimmte Laufwege frei, sind alle anderen Laufwege damit gleichzeitig blockiert!

### 3.1 SYMBOLE DES BARRAGOON

Kein Weg		Der Barragoon kann von <u>keinem</u> Spielstein überlaufen werden.
Ein Weg		Der Barragoon kann von allen Spielsteinen nur in der <u>einen</u> angezeigten Pfeilrichtung <u>geradeaus</u> überlaufen werden.
Zwei Wege		Der Barragoon kann von allen Spielsteinen nur in den <u>beiden</u> angezeigten Pfeilrichtungen <u>geradeaus</u> überlaufen werden.
Rechtskurve		Der Barragoon kann von allen Spielsteinen nur in der <u>einen</u> angezeigten Pfeilrichtung <u>rechts abbiegend</u> überlaufen werden.
Linkskurve		Der Barragoon kann von allen Spielsteinen nur in der <u>einen</u> angezeigten Pfeilrichtung <u>links abbiegend</u> überlaufen werden.
Alle Kurven		Der Barragoon kann von allen Spielsteinen, aus <u>beliebiger</u> Richtung kommend, jedoch nur in den <u>acht</u> angezeigten Pfeilrichtungen (also <u>immer abbiegend</u> und nicht geradeaus) überlaufen werden.



Grundsätzlich kann ein Barragoon mit **jedem** oben liegenden Symbol von **allen** Spielsteinen geschlagen werden. Mit einer **Ausnahme!** Liegt das Symbol **Alle Kurven**  oben, kann der Barragoon von den **2er** Spielsteinen   **nicht geschlagen** werden!

### 3.2 AUFSETZEN EINES BARRAGOON

Wird ein geschlagener Barragoon (siehe 4.5 *Schlagen eines Barragoon*) neu aufgesetzt oder kommen durch Schlagen eines Spielsteins (siehe 4.4 *Schlagen eines Spielsteins*) neue Barragoon hinzu, wird dabei wie folgt vorgegangen:

- Der Barragoon wird so positioniert, dass das gewünschte Symbol oben liegt.
- Das oben liegende Symbol (sofern richtungsabhängig) wird so gedreht, dass die gewünschte Laufrichtung eingestellt ist (siehe 3.1 *Symbole des Barragoon*).
- Wird der Barragoon losgelassen, darf dessen Position und Laufrichtung nicht mehr verändert werden.



Der Barragoon sollte dabei unbedingt so lange in der Hand gehalten werden, bis er aufgesetzt wird. Andernfalls kann es leicht passieren, dass das Aufsetzen des Barragoon vergessen wird!

Wird der nächste Spielstein gezogen, bevor der Barragoon aufgesetzt wurde, muss dieser Zug sofort unterbunden oder zurückgenommen werden. Andernfalls gilt das Aufsetzen als vergessen und dieser Barragoon bleibt aus dem Spiel.

## 4. DIE SPIELSTEINE

Es gibt drei unterschiedliche Spielsteine je Farbe:

Den **2er**  . Er zieht gemäß seiner Wertigkeit 2 oder wahlweise (verkürzter Zug) nur 1 Feld.

Den **3er**  . Er zieht gemäß seiner Wertigkeit 3 oder wahlweise (verkürzter Zug) nur 2 Felder.

Den **4er**  . Er zieht gemäß seiner Wertigkeit 4 oder wahlweise (verkürzter Zug) nur 3 Felder.

### 4.1 ZIEHEN EINES SPIELSTEINS

- Ein Spielstein zieht von seinem Startfeld bis zu seinem Zielfeld. Das Zielfeld zählt dabei für die Reichweite des Zuges mit, das Startfeld nicht.
- Ein Spielstein darf in beliebiger Richtung horizontal oder vertikal ziehen. Er darf nicht diagonal ziehen.
- Ein Spielstein darf während des Zuges höchstens einmal die Richtung im Winkel von 90 Grad ändern. Mehrmaliges Abbiegen oder eine Richtungsänderung um 180° sind nicht erlaubt!
- Ein Barragoon kann während eines Zuges überlaufen werden, wenn die eingestellte Laufrichtung des oben liegenden Symbols es zulässt (siehe 3.1 *Symbole des Barragoon*). Das vom Barragoon besetzte Feld zählt beim Überlaufen mit.
- Erzwingt der Barragoon ein Abbiegen, so zählt diese Richtungsänderung mit. Es darf also während des gesamten Zuges vor und nach diesem Barragoon nicht noch einmal abgelenkt werden.
- Eigene oder gegnerische Spielsteine können nicht überlaufen werden.
- Eigene Spielsteine können nicht vom eigenen Spielstein geschlagen werden.

## 4.2 VERKÜRZTER ZUG

Der **2er** Spielstein  zieht 1 Feld.

Der **3er** Spielstein  zieht 2 Felder.

Der **4er** Spielstein  zieht 3 Felder.

## 4.3 VOLLER ZUG

Der **2er** Spielstein  zieht 2 Felder.

Der **3er** Spielstein  zieht 3 Felder.

Der **4er** Spielstein  zieht 4 Felder.

Ein Spielstein kann mit vollem Zug **ziehen und schlagen**! Er kann dabei:

- auf ein freies Spielfeld ziehen. Das Spielfeld ist dabei weder von einem eigenen oder gegnerischen Spielstein noch von einem Barragoon besetzt.
- auf ein mit einem gegnerischen Spielstein besetztes Zielfeld ziehen. Der gegnerische Spielstein wird somit geschlagen (siehe *4.4 Schlagen eines Spielsteins*).
- auf ein mit einem Barragoon besetztes Zielfeld ziehen. Der Barragoon wird somit geschlagen (siehe *4.5 Schlagen eines Barragoon*). **Ausnahme:** die **2er** Spielsteine  können nicht auf ein Feld ziehen, das mit einem Barragoon mit oben liegendem Symbol **Alle Kurven**  besetzt ist. Sie können diesen also nicht schlagen!

## 4.4 SCHLAGEN EINES SPIELSTEINS

Zieht ein Spielstein mit **vollem Zug** auf ein mit einem gegnerischen Spielstein besetztes Zielfeld, so schlägt er diesen.

Schlägt Spieler A (z. B. weiß) einen Spielstein von Spieler B (z. B. braun), dann wird der geschlagene Spielstein von Spieler B (braun) vom Spielplan entfernt. Spieler A nimmt danach zwei der neben dem Spielplan liegenden Barragoon auf und gibt einen davon Spieler B.

Beide Spieler behalten ihren Barragoon in der Hand (somit kann nicht vergessen werden den Barragoon auch zu setzen!). Jetzt setzt zuerst Spieler B den ersten Barragoon auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans (siehe *3.2 Aufsetzen eines Barragoon*). Nun setzt Spieler A den zweiten Barragoon auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans und geht dabei ebenfalls gemäß *3.2 Aufsetzen eines Barragoon* vor.

Damit ist der Zug von Spieler A beendet.

## 4.5 SCHLAGEN EINES BARRAGOON

Zieht ein Spielstein mit **vollem Zug** auf ein mit einem Barragoon besetztes Zielfeld, so schlägt er diesen.



**Achtung:** Der **2er** Spielstein  kann einen Barragoon mit dem oben liegenden Symbol **Alle Kurven**  **nicht** schlagen!

Der geschlagene Barragoon wird vom selben Spieler sofort wieder auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans aufgesetzt (siehe *3.2 Aufsetzen eines Barragoon*).

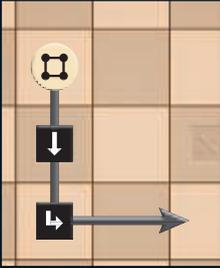
Damit ist der Zug beendet.

## 4.6 BERÜHRT GEFÜHRT

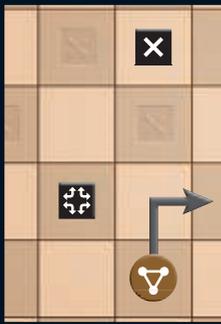
Ein einmal berührter eigener Spielstein muss auch gezogen werden, sofern es wenigstens ein mögliches Zielfeld gibt. Sobald der Spielstein auf seinem Zielfeld losgelassen wird, darf er es nicht mehr verlassen.

Ein einmal berührter Barragoon oder gegnerischer Spielstein muss auch geschlagen werden, sofern dies mit dem zuerst berührten eigenen Spielstein möglich ist. Wurde der gegnerische Spielstein oder der Barragoon zuerst berührt, so muss dieser geschlagen werden, wenn das mit einer beliebigen eigenen Figur möglich ist.

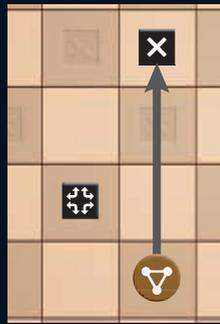
## 5. BEISPIELE



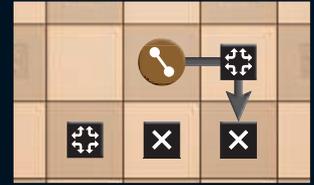
Voller Zug eines 4er's



Verkürzter Zug eines 3er's



Schlagen mit einem 3er



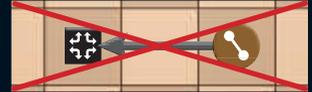
Schlagen mit einem 2er



Es darf nicht zweimal abgebogen werden!



Mit dem verkürzten Zug kann nicht geschlagen werden!



Der Barragoon mit oben liegendem Symbol **Alle Kurven** kann von 2er Spielsteinen nicht geschlagen werden!

## 6. SPIELENDE

Das Spiel ist beendet, wenn der am Zug befindliche Spieler keine Spielsteine mehr hat oder seine verbliebenen Spielsteine alle bewegungsunfähig sind.

### Sonderfälle:

- Sind sämtliche Spielsteine beider Spieler geschlagen oder bewegungsunfähig, verliert der am Zug befindliche Spieler, da er keinen Zug ausführen kann!
- Können sich die Spielsteine beider Parteien zwar noch bewegen, sind jedoch im weiteren Spielverlauf nicht mehr in der Lage einen Barragoon oder gegnerische Spielsteine zu schlagen, endet das Spiel unentschieden, (siehe Abb. rechts).
- Wiederholt sich dieselbe Zugfolge beider Spieler drei Mal, so kann der am Zug befindliche Spieler, nach Vollendung seines Zuges, ein Unentschieden anbieten. Wird das Unentschieden abgelehnt, muss bei erster Gelegenheit von der sich wiederholenden Zugfolge abgewichen werden. In der Regel wird also der Spieler, der das Unentschieden abgelehnt hat, den ersten abweichenden Zug ausführen müssen. Es sei denn, es ist kein anderer Zug möglich. Können beide Parteien nicht von der sich wiederholenden Zugfolge abweichen, endet die Partie unentschieden.



### Optionale Express-Regel: Verkürzung der Spieldauer in 2 Stufen

**Stufe 1:** Der **am Zug befindliche** Spieler hat verloren, wenn er **vor** Ausführung seines Zuges nur noch **einen einzigen** Spielstein hat, mit dem er einen Zug ausführen kann. Stufe 1 wird mit einem direkt neben dem Spielplan platzierten Barragoon angezeigt.

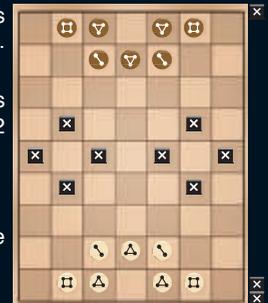
**Stufe 2:** Der **am Zug befindliche** Spieler hat verloren, wenn er **vor** Ausführung seines Zuges nur noch **zwei** Spielsteine hat, mit denen er einen Zug ausführen kann. Stufe 2 wird mit zwei direkt neben dem Spielplan platzierten Barragoon angezeigt.

Die Express-Regel kann auch für einen **Spielstärkeausgleich** genutzt werden:

Der schwächere Spieler spielt klassisch, der stärkere Spieler in Stufe 1 oder 2.

Oder der schwächere Spieler (im Beispiel rechts „braun“) spielt in Stufe 1, der stärkere Spieler („weiß“) in Stufe 2.

Die Sonderfälle a), b) und c) gelten analog.



## 7. VARIATIONEN

Neben der normalen, geschlossenen Aufstellung gibt es noch die sogenannte offene Variante. Hierbei werden die Barragoon in der Grundstellung mit dem Symbol **Alle Kurven** nach oben aufgestellt.

# Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN

THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES



**WiWa  
Spiele**

**WiWa Spiele UG**  
(haftungsbeschränkt)

Bajuwarenring 21  
D-82041 Oberhaching

Tel.: + 49 89 641889-14

Fax: + 49 89 641889-20

[www.wiwa-spiele.de](http://www.wiwa-spiele.de)