

Striking

Only one marker may stand on a field. If a marker lands on a field occupied by another marker, the latter is returned to its starting position.

Barricades

Barricades are obstacles that may not be passed within a move. Only markers landing with the exact number on a field occupied by a barricade may pass it. The player whose marker has met a barricade may place that barricade on any field he wants except for fields on the lower row. Used cleverly, barricades not only block other players' markers but also protect your own.

End of the game

The first player to place one of this markers in the goal field with the exact number needed is the winner.

Barricade for more than 4 players

Take the round game board for more than 4 players. There are only minor changes in the rules.

- Before starting to play place the 17 barricades on the colored fields.
- Markers may not be struck on the outer circle.
- Barricades may only be placed from the second outward circle on.

Tactics

Barricades are easier to pass if you use several of your markers. Other players' markers can best be checked by blocking them so that they can only be moved by a 1.

Example:

○ ● ● ● ● ○ ○ ● → goal

The following example illustrates that barricades are easier to pass by a continuous row of markers:

○ ○ ○ ● ● ● ● → goal

Any number between 1 and 4 can remove the barricade.

Markers close to the goal can best be checked by placing more than one barricade in their way. Players may cooperate in trying to block a marker.

If a player can move none of his blocked markers, these markers remain as placed until one of them can be moved in a later turn.

Should all markers of a player be blocked except one, the player must move the free marker by the number thrown. If the marker thus lands directly in front of the goal it might have to be moved further unless a barricade blocks its way.

Das Malefizspiel

Ein spannendes Würfelspiel
für 2-6 Personen ab 6 Jahren
Ravensburger® Spiele Nr. 01 024 0
Inhalt: Je 5 Spielfiguren in 6 Farben
17 Sperrsteine
2 Würfel
1 beidseitig bedruckter Spielplan

Ziel des Spiels

In diesem spannenden Würfelspiel gewinnt der Spieler, der als erster eine seiner 5 Spielfiguren mit direktem Wurf ins Zielfeld bringt.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 5 Spielfiguren gleicher Farbe, die er vor Spielbeginn auf die farblich markierten Ausgangsfelder stellt. Die Sperrsteine sind ebenfalls von Beginn an im Spiel und werden auf die hervorgehobenen Lauffelder gestellt.

Das Spiel beginnt

Es wird reihum mit einem Würfel gespielt. Wer die höchste Zahl wirft, beginnt das Spiel mit dieser Zahl.

Alle Figuren starten vom ersten schwarzen Lauffeld aus, das vor dem Ausgangsfeld liegt. Die farbigen Ausgangsfelder werden dabei nicht mitgezählt.

Spielfiguren ziehen

Alle Spielfiguren können in beliebiger Richtung vorwärts, rückwärts und seitwärts gezogen werden. Dabei gibt es mehrere verschiedene Wege zum Spiel. Innerhalb eines Zuges darf man nicht vor- und anschließend wieder zurückziehen. Die gewürfelte Augenzahl muß immer voll gezogen werden. Nach einer 6 darf nicht nochmals gewürfelt werden. Fremde und eigene Spielfiguren dürfen übersprungen werden. Das übersprungene Feld wird dabei mitgezählt. Jeder Spieler darf nach und nach alle Spielfiguren ins Spiel bringen, muß es aber nicht tun.

Spielfiguren schlagen

Auf jedem Spielfeld darf nur eine Figur stehen. Trifft eine Spielfigur auf ein Feld, das bereits von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird diese geschlagen. Sie wird in ihr Ausgangsfeld zurückgesetzt, von wo sie das Spiel erneut aufnehmen kann.

Die Sperrsteine

Die Sperrsteine sind Hindernisse, die nicht übersprungen werden dürfen. Um sie passieren zu können, muß eine Spielfigur mit genauem Wurf auf das von

einem Sperrstein besetzte Feld treffen. Nun kann der betreffende Spieler den Sperrstein nehmen und ihn sofort auf ein beliebiges Lauffeld auf dem Plan setzen; allerdings nicht auf ein Feld in der untersten Spielreihe. Wer Sperrsteine geschickt einsetzt, kann dadurch sowohl gegnerische Spielfiguren aufhalten, als auch seine eigene Figur vor den nachfolgenden absichern.

Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster eine Spielfigur seiner Farbe mit direktem Wurf ins Zielfeld bringt, ist Gewinner einer Spielrunde.

Das Malefizspiel für mehr als 4 Personen

Bei mehr als 4 Mitspielern wird der runde Malefizplan verwendet. Das Spiel unterscheidet sich vom 4er-Malefiz nur durch folgende Punkte:

- Zu Beginn müssen die 17 Sperrsteine auf die farblich markierten Lauffelder gestellt werden
- auf dem äußeren Ring dürfen gegnerische Figuren nicht geschlagen werden
- Sperren dürfen erst ab dem 2. Ring von außen gesetzt werden.

Taktik im Spiel

Die Sperrsteine können leichter überwunden werden, wenn mit mehreren Spielfiguren einer Farbe gespielt wird. Die Mitspieler können am besten aufgehen werden wenn es gelingt, sie so zu blockieren, daß sie nur mit der Würfelzahl 1 vorwärtsziehen können.

Beispiel

○ ● ● ○ ○ ○ ● ● → Ziel.

Das folgende Beispiel zeigt, daß von einer zusammenhängenden Figurenreihe die Sperren leichter überwunden werden können:

○ ○ ○ ○ ● ● ● ● → Ziel.

Hier kann mit jeder Würfelzahl zwischen 1 und 4 ein Sperrstein versetzt werden.

Erreicht ein Spieler die Zielnähe, dann empfiehlt es sich, ihm mehrere Sperrsteine hintereinander in den Weg zu legen. Klar, daß hier (unverbindliche) Absprachen unter den Mitspielern erlaubt sind.

Sollte es gelingen, alle Spielfiguren eines Spielers zu blockieren, so daß er nicht mehr ziehen kann, dann bleiben diese Spielfiguren so lange unverändert stehen, bis eine der Figuren in einem späteren Zug weitergezogen werden kann.

Sind alle Spielfiguren eines Spielers bis auf eine blockiert, muß er diese Figur um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Steht er damit direkt vor dem Ziel, muß er sich gegebenenfalls wieder davon entfernen – es sei denn, er wird durch eine Sperrfigur daran gehindert.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Se tutte le pedine di un giocatore si trovano bloccate, in modo che nessuna possa più muovere, tutte quante devono restare ferme, fino a quando il concorrente – giunto al suo turno di gioco – non tirerà l'esatto punteggio, necessario a rimuoverle una barricata.

Quando tutte le pedine di un giocatore, salvo una, sono bloccate, egli è obbligato a muovere per forza quella libera, di tante caselle quanti sono i punti ottenuti col dado. Se si trova vicino al traguardo ed il punteggio ottenuto è troppo elevato, sarà costretto allora a far indietreggiare la pedina – a meno che questa mossa non sia ostacolata da una barricata.

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

CB Barricade

An exciting game for 2-6 players
from 6 years of age and older

Ravensburger® Games No. 01 024 0

Contents: 5 markers each in six colors
17 barricades
2 dice
1 reversible game board

Aim of the game

This exciting game is won by the first player who throws the number of points needed to exactly land one of his markers in the goal field.

Preparation

Each player chooses 5 markers of the same color placing them on the matching starting positions. Before starting to play, the barricades are placed on the colored fields on the board.

How to play

The players throw the die in turn. The player having thrown the highest number starts, moving one of his markers by the number thrown. All markers start from the first black dot outside the starting field. The colored starting fields are not counted.

How to move

All markers may move forward, backward and sideways. However, they have to keep the direction during one move, i. e., they may not move forward and backward during one move. The markers must be moved by the exact number thrown. Having thrown a six you may not throw again. You may pass markers of the same or a different color. Count the field you passed. You may enter as many of your markers as you want.