

HINDERNIS

4420

(ab 10 Jahren für 2 – 4 Spieler)

Inhalt: 4 x 4 runde Spielfiguren (rot, blau, gelb, grün)
4 x 4 quadratische Spielfiguren (rot, blau, gelb, grün)
1 Spielwürfel

Spiel-Idee:

Jeder versucht, auf möglichst kurzem Weg „nach Hause“ zu kommen.

Spiel-Regel:

Jeder Spieler bekommt 3 runde Spielfiguren und 4 quadratische „Hindernisse“. Die Figuren werden im Halbkreis aufgestellt.

Nun beginnt man im Kreis zu würfeln. Hat ein Spieler eine 6, so darf er die erste Figur auf eines der farbigen Kreisfelder setzen. Er darf dann nochmals würfeln und die gewürfelte Punktzahl in **einer** Richtung weitersetzen. Der Weg, den er dabei einschlägt, spielt keine Rolle. Ziel ist das zur Farbe gehörende Dreieck.

Hat man einen roten Punkt gewürfelt, so darf man auf einem schwarzen Kreisfeld ein „Hindernis“ setzen, um seinen Mitspielern den Weg zum Ziel abzuschneiden. Hindernisse dürfen nicht übersprungen werden.

Ist ein schwarzes Kreisfeld nicht durch ein Hindernis verstellt, so wird es wie die weißen Felder behandelt und kann mit einer Spielfigur besetzt werden. Dies bedeutet allerdings ein besonderes Risiko, da das schwarze Feld jederzeit von dem Hindernis eines anderen Mitspielers beansprucht werden kann. In diesem Falle muß die Spielfigur zum Ausgangspunkt zurück.

Würfelt man einen grünen Punkt, so kann man das Hindernis eines Gegners, das einen selbst behindert, wegräumen. Die Hindernisse erhält der jeweilige Spieler wieder zurück.

Hat ein Spieler schon alle Hindernisse im Spiel und er würfelt einen roten Punkt, so muß er ein eigenes Hindernis an eine andere Stelle versetzen.

Mit jeder 6 muß der Spieler eine neue Figur ins Spiel bringen und mit dem folgenden Wurf das Startfeld räumen. Spielfiguren dürfen übersprungen werden.

Trifft man auf dem Weg zur anderen Seite auf ein von Gegenspielern besetztes Feld, so kann man diese auf den Ausgangspunkt zurückverweisen.

Die gewürfelte Zahl muß immer in **eine** Richtung gesetzt werden. Beim nächsten Wurf kann man allerdings wieder zurück.

Sieger ist, wer alle Figuren auf das Dreiecksfeld seiner Farbe gebracht hat. Das Ziel muß mit der genau verbleibenden Punktzahl erreicht werden.

Auch hier lohnt sich oft ein kleiner Umweg, um die Figur eines Mitspielers zum Ausgangspunkt zurückzuverweisen.

Viel Spaß und Glück!

BARRIERE

(for 2 – 4 players aged 10 and over)

Contents: 4 x 4 round figures (red, blue, yellow, green)
4 x 4 square figures (red, blue, yellow, green)
1 dice

The idea of the game:

Each person attempts to "get home" by the shortest possible route.

Rules of the game:

Each player receives 3 round figures and 4 square "obstacles". The figures are placed in the semicircle.

The players now take turns at throwing the dice. If a player throws a six, he is allowed to place the first figure on one of the coloured circular spaces. He is then allowed to have another throw and to move on **in one direction** by the number of spaces corresponding to the number thrown. The path he takes is not important. The goal is the triangle belonging to the player's colour.

If a player throws a red spot, he is allowed to place an "obstacle" on a black circular space, in order to cut off the path of his fellow-players towards the goal. Players are not allowed to jump over obstacles.

If a black circular space is not blocked by an obstacle, it is treated just like the white spaces and can be occupied by a figure. This is bound with a particular risk, however, because the black space can be claimed by another player's obstacle at any time. In this case, the figure must return to the starting position.

If a green spot is thrown, the player can remove the obstacle of an opponent which is in one's own way. The obstacles are returned to the respective players.

If a player has all his obstacles in play and throws a red spot, he must move one of his obstacles to another position.

Each time he throws a six, the player must bring a new figure into play and clear the starting space with his next throw. Figures are allowed to be jumped over.

If a player lands on a space occupied by an opponent coming in the opposite direction when he himself is making his way over to the other side, the opponent's figure can be pushed back to the starting position.

The number thrown must be moved and placed in **one** direction at all times. One can, however, move back again on the next throw.

The winner is the person who gets all his figures into the triangle of his colour. The goal must be reached by throwing the exact number of spaces required.

Even in this case it is worth making a small detour in order to push an opponent's figure back to the start.

We wish you lots of fun . . . and lots of luck!

HINDERNIS

(vanaf 10 jaar voor 2 – 4 personen)

Inhoud: 4 x 4 ronde speelfiguren (rood, blauw, geel, groen)
4 x 4 vierkante speelfiguren (rood, geel, blauw, groen)
1 dobbelsteen

Doel van het spel:

Iedere speler probeert op de snelste manier naar huis te komen.

Spelregels:

Iedere speler krijgt 3 ronde speelfiguren en vier vierkante hindernissen. De figuren worden in een halve cirkel opgesteld.

Nu wordt gedobbeld. Als een speler 6 gedobbeld heeft, dan mag hij zijn eerste speelfiguur op een van de gekleurde speelvelden zetten. Hij mag dan nog een keer dobbelen en met zijn speelfiguur het aantal gedobbelde ogen in een richting verder gaan. De weg die hij neemt speelt geen rol. Doel is deen driehoek van dezelfde kleur.

Als men een rode punt gedobbeld heeft, dan mag men op een zwart rond speelveld een hindernis plaatsen, om de medespelers de weg naar het doel te versperren. Hindernissen mogen niet oversprongen worden. Als een zwart speelveld niet door een hindernis bezet is, wordt het als wit speelveld behandeld, en het kan dus met een speelfiguur bezet worden. Dat is echter riskant, daar andere spelers het zwarte veld met een hindernis kunnen bezetten. In zo'n geval moet men met zijn speelfiguur terug naar het startpunt.

Dobbelt men een groen punt, dan kan men een hindernis van een tegen-speler waardoor men zelf behinderd wordt uit de weg ruimen. De tegen-speler krijgt zijn hindernis weer terug.

Als een speler al zijn hindernissen al in het spel heeft en hij dobbelt een rode punt, dan moet hij een eigen hindernis verplaatsen.

Met elke 6 die gedobbeld wordt moet de speler een nieuwe speelfiguur opstellen, die na de volgende beurt van het startveld verdwenen moet zijn. Men mag speelfiguren overspringen.

Komt men op zijn weg naar de andere kant op een veld dat door een tegen-speler bezet is, dan kan men der speelfiguur van zijn tegenspeler naar het startpunt terugsturen.

De speelfiguren mogen maar in één richting per beurt verzet worden. Bij de volgende beurt kan men pas weer terug.

Winnaar is degene die al zijn figuren in het driehoekige veld in zijn kleur gekregen heeft. Het doel moet precies met het gedobbelde aantal ogen bereikt worden.

Ook hier loont het zich vaak een kleine omweg te maken om de speelfiguur van een tegenspeler naar het startpunt terug te sturen.

Veel plezier!

OBSTACLE

(à partir de 10 ans, pour 2 – 4 joueurs)

Contenu: 4 x 4 pièces rondes (rouge, bleu, jaune, vert)
4 x 4 pièces carrées (rouge, bleu, jaune, vert)
1 dé

Principe du jeu:

Chacun essaie d'arriver par le plus court chemin possible à "la maison".

Règles du jeu:

Chaque joueur reçoit 3 pièces rondes et "obstacles" carrés. Les pièces sont disposées en demi-cercle.

On commence alors à jeter la dé à tour de rôle. Un joueur qui obtient un 6, engage la première de ses pièces sur l'une des cases circulaires colorées. Il garde le dé et est autorisé à le lancer encore une fois. Selon le nombre de points obtenus, il avance sa pièce dans une direction de son choix. Le chemin choisi importe peu. Le but à atteindre est le triangle correspondant à sa couleur.

Avec un coup de dé donnant un point rouge, on est autorisé à poser un "obstacle" sur un circuit noir, de manière à barrer à l'adversaire la route vers le but. Les obstacles ne peuvent pas être sautés.

Une case circulaire noire qui n'est pas encombrée d'un obstacle, est tout aussi utilisable qu'un blanc et l'on peut donc y engager une pièce. On prend cependant un risque particulier, car un obstacle peut être placé à tout moment sur cet itinéraire noir par l'un des autres joueurs. Dans ce cas, la pièce doit être ramenée à son point de départ.

Un coup de dé donnant un point vert, permet d'écarter un obstacle opposé par un adversaire à un obstacle que l'on a soi-même placé. Les obstacles éliminés sont repris par les joueurs auxquels ils appartiennent.

Un joueur qui se trouve avoir déjà disposé tous ses obstacles et qui sort un point rouge, doit alors faire changer de place à l'un de ces obstacles.

A chaque 6, le joueur doit engager une pièce dans le jeu et, avec le jet suivant, doit libérer la case de départ. Les pièces peuvent être sautées.

Rencontre-t-on, en cours de progression vers le côté opposé, une position occupée par l'un des adversaires, on peut alors renvoyer celui-ci au point de départ.

Le nombre obtenu sur un coup de dé doit être toujours utilisé dans UNE direction. Au coup suivant, on peut cependant faire de nouveau marche-arrière.

Vainqueur est celui qui fait arriver toutes les pièces au triangle de sa couleur.

Ici aussi, il est souvent payant de se permettre le petit détour qui servira à renvoyer la pièce d'un concurrent vers le point de départ.

OSTACOLI

(da 10 anni per 2 – 4 giocatori)

Contenuto: 4 x 4 figure da gioco rotonde (rosso, bleu, giallo, verde)
4 x 4 figure da gioco quadrate (rosso, bleu, giallo, verde)
1 dado

Scopo del gioco:

Ogni giocatore cerca di arrivare "a casa" per la via possibilmente più breve.

Regole di gioco:

Ogni giocatore riceve 3 figure rotonde e 4 "ostacoli" quadrati. Le figure vengono disposte in semicerchio. Si comincia col lanciare il dado a turno. Il giocatore che per primo ha lanciato un 6 può far avanzare la sua prima figura su uno dei quadrati colorati. Questo giocatore può ripetere il lancio e far avanzare la figura per i punti lanciati in **una** direzione. La via che il giocatore prende non ha nessuna importanza. La meta è costituita dal triangolo che ha lo stesso colore delle figure scelte.

Quando lancia un punto rosso il giocatore può mettere su una cassella circolare nera un "ostacolo" per ostacolare agli altri giocatori la strada che conduce alla meta. Gli ostacoli non possono venir saltati.

Se su una cassella nera circolare non si trova nessun ostacolo questa può venir considerata come i quadrati bianchi e di conseguenza può venir occupata con una figura. Questo però significa un particolare rischio, perché la cassella nera può venire in ogni momento reclamato da un ostacolo di un altro giocatore. In questo caso la figura deve ritornare al posto di partenza.

Se si lancia un punto verde ci si può sbarazzare dell'ostacolo dell'avversario che costituisce per se stesso un impedimento.

Gli ostacoli li riceve indietro il giocatore in questione.

Se un giocatore ha tutti gli ostacoli in gioco e lancia un punto rosso, deve allora spostare uno dei suoi ostacoli in un'altra cassella.

Con ogni 6 il giocatore deve portare una nuova figura in gioco e col prossimo lancio il quadretto di partenza deve essere sgombrato.

Le figure possono essere scavalcate.

Se durante la via verso la meta si finisce su un quadrato occupato da altri giocatori si può rimandare la figura di questi giocatori al punto di partenza.

Il numero lanciato obbliga a spostare la figura sempre in **una** direzione. Col prossimo lancio si può anche retrocedere.

Vincitore è colui che ha portato tutte le sue figure nel triangolo del suo colore. La meta può essere raggiunta soltanto se si lancia il numero esatto ancora necessario per entrare nella meta stessa.

Anche in questo gioco vale la pena prendere la strada più lunga per avere la possibilità di rispedire le figure di altri giocatori al punto di partenza.

Buon divertimento ed auguri!

HABA
HABERMAASS

Habermaas GmbH Fabrik für feine Holzspielwaren
8634 Rodach bei Coburg Postfach 18

Fernruf (09564) 2 47 Telegramme Habermaas Rodach Telex hawer 0663 348