

BARRAGOON[®]

Das fesselnde Strategiespiel für zwei Personen

The exciting strategy game for two players



BARRAGOON®

El fascinante juego de estrategia para dos personas

Autores: Robert Witter y Frank Warneke


www.barragoon.com

Instrucciones del juego

MATERIAL:


1 Instrucciones del juego

1 tablero

32 Barragoon negros 

7 fichas blancas 

7 fichas marrones 

		
2	8+	20-120 Min.

1. PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se sortea quien juega con cada color.

Las 14 fichas y los primeros 8 Barragoon se reparten de acuerdo con la posición inicial en las casillas del tablero; véase *fig. A*. Los 24 Barragoon se dejan al lado del tablero. Se irán incluyendo a lo largo de la partida.

2. DESARROLLO DEL JUEGO

Ambos jugadores intentan mediante determinados movimientos de sus fichas (véase *4.1 Movimientos de las fichas*) y posicionamientos tácticos de los Barragoon (véase *3. El Barragoon*) comerse todas las fichas del adversario o impedir su avance en la siguiente jugada. En el momento en que a un jugador no le queden fichas que pueda mover, pierde.

El juego lo empieza el jugador con las fichas blancas moviendo una de ellas.

Se juega por turnos.

3. EL BARRAGOON

El Barragoon es el elemento central del juego. Este bloquea o posibilita el movimiento de las fichas en determinadas direcciones, en función de la dirección de movimiento establecida en el símbolo que sale arriba.

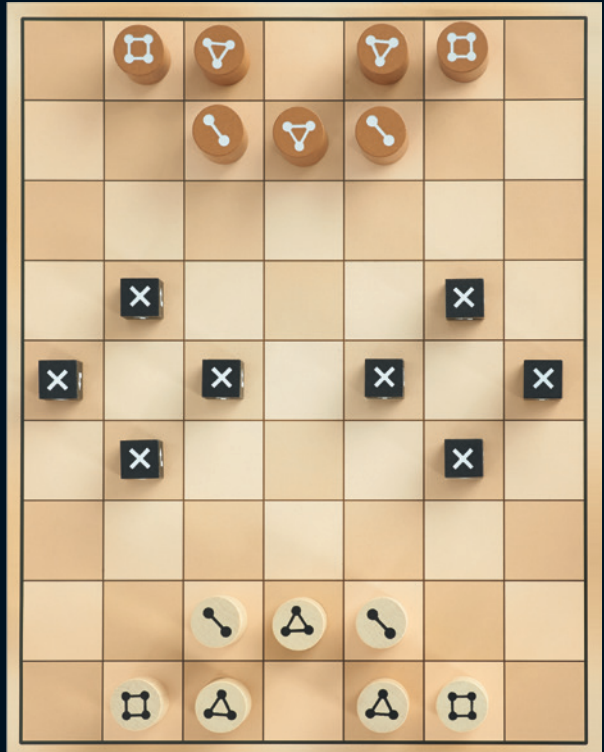








Fig. A: Posición inicial (variante cerrada)






Atención: Si el símbolo que sale arriba de un Barragoon permite mover en direcciones determinadas, ¡el resto de movimientos en otras direcciones quedan bloqueados!

3.1 SÍMBOLOS DEL BARRAGOON

Ninguna dirección		Ninguna ficha puede pasar al Barragoon.
Una dirección		El Barragoon se puede pasar por todas las fichas solo en una <u>única</u> dirección indicada por la flecha <u>todo recto</u> .
Dos direcciones		El Barragoon se puede pasar por todas las fichas solo en las <u>dos</u> direcciones indicadas por la flecha <u>todo recto</u> .
Giro a la derecha		El Barragoon se puede pasar por todas las fichas solo en una <u>única</u> dirección indicada por la flecha <u>girar a la derecha</u> .
Giro a la izquierda		El Barragoon se puede pasar por todas las fichas solo en una <u>única</u> dirección indicada por la flecha <u>girar a la izquierda</u> .
Todos los giros		El Barragoon se puede pasar por todas las fichas desde <u>cualquier</u> dirección aunque solo en las <u>ocho</u> direcciones indicadas por la flecha (siempre hay que girar y no se puede ir recto).



En principio se puede comer un Barragoon con **cada** símbolo que salga arriba en **todas** las fichas. ¡Con una **excepción!** Si el símbolo **Todos los giros**  sale arriba, el Barragoon **no** puede **comerse** por las fichas **2**  .

3.2 COLOCACIÓN DE UN BARRAGOON

Si se coloca de nuevo un Barragoon eliminado (véase 4.5 *Comerse un Barragoon*) o se incorporan nuevos Barragoon por eliminación de una ficha (véase 4.4 *Comerse una ficha*), se procede de la siguiente manera:

- El Barragoon se coloca de tal manera que el símbolo deseado quede arriba.
- El símbolo que ha quedado arriba (si indica dirección) se mueve de tal forma que se fije la dirección de movimiento deseada (véase 3.1 *Símbolos del Barragoon*).
- Si se tira el Barragoon, su posición y dirección de movimiento ya no pueden modificarse.









Así el Barragoon debe mantenerse en la mano el tiempo necesario hasta que sea colocado. ¡En caso contrario puede olvidarse fácilmente colocar el Barragoon!

Si se mueve la siguiente ficha antes de colocar el Barragoon, este movimiento debe detenerse o anularse inmediatamente. En caso contrario se considera que se ha olvidado colocarlo y este Barragoon queda fuera del juego.

4. LAS FICHAS

Hay tres fichas diferentes según el color:

- La ficha **2**  . Esta ficha mueve según su valor 2 o por elección (jugada limitada) solo 1 casilla.
- La ficha **3**  . Esta ficha mueve según su valor 3 o por elección (jugada limitada) solo 2 casillas.
- La ficha **4**  . Esta ficha mueve según su valor 4 o por elección (jugada limitada) solo 3 casillas.

4.1 MOVIMIENTOS DE LAS FICHAS

- Una ficha se mueve desde su casilla de salida hasta su casilla de destino. La casilla de salida no cuenta como casilla al mover, el resto de casillas hasta la casilla de destino en cada movimiento sí cuentan.
- Las fichas pueden moverse en cualquier dirección horizontal o vertical. Sin embargo, no pueden moverse en diagonal.
- Una ficha solo puede cambiar el ángulo de movimiento de 90 grados una vez en cada jugada. ¡No está permitido girar más de una vez o modificar la dirección del movimiento 180°!
- Se puede pasar por un Barragoon en una jugada cuando la dirección de movimiento fijada en el símbolo que sale arriba así lo permita (véase 3.1 *Símbolos del Barragoon*). La casilla ocupada por un Barragoon cuenta como tal cuando se pasa.
- Si el Barragoon obliga a girar, este cambio de dirección cuenta. Por lo tanto durante toda la jugada antes y después de este Barragoon no puede girarse otra vez.
- Las fichas propias o las del adversario no pueden pasarse.
- No se pueden comer fichas propias por otras fichas propias.

4.2 JUGADA LIMITADA

- La ficha 2   avanza 1 casilla.
La ficha 3   avanza 2 casillas.
La ficha 4   avanza 3 casillas.

4.3 JUGADA COMPLETA




- La ficha 2   avanza 2 casillas.
La ficha 3   avanza 3 casillas.
La ficha 4   avanza 4 casillas.



Atención: ¡Durante la **jugada limitada**, una ficha solo puede **avanzar** pero **no comer**!

Por lo tanto una ficha con **jugada limitada solo** puede moverse hacia una casilla **libre**. La casilla no puede estar ocupada ni por fichas propias o del adversario ni por un Barragoon.

¡Durante la jugada completa una ficha puede **avanzar** y **comer**! De este modo puede:

- avanzar a una casilla **libre**. La casilla no puede estar ocupada ni por fichas propias o del adversario ni por un Barragoon.
- avanzar a una casilla ocupada **por una ficha del adversario**, por lo que se come esta ficha (véase [4.4 Comerse una ficha](#)).
- avanzar a una casilla ocupada **por un Barragoon**, por lo que se come este Barragoon (véase [4.5 Comerse un Barragoon](#)). **Excepción:** las fichas 2   no pueden avanzar a una casilla que esté ocupada por un Barragoon en el que salga **arriba** el símbolo **Todos los giros** . ¡Estas fichas no se pueden comer!

4.4 COMERSE UNA FICHA

Cuando una ficha con **jugada completa** cae en una casilla de destino ocupada por una pieza del adversario, a esta se la come.




Si el jugador A (e.g. fichas blancas) se come una ficha del jugador B (e.g. fichas marrones) esta ficha del jugador B (marrón) queda eliminada del tablero. Entonces el jugador A coge dos de los Barragoon que se han dejado al lado del tablero y le da uno al jugador B. Ambos jugadores mantienen sus Barragoon **en la mano** (¡así es más difícil olvidarse de colocar el Barragoon!). Ahora el jugador B coloca primero su Barragoon en una casilla cualquiera del tablero que esté libre (véase [3.2 Colocación de un Barragoon](#)). Ahora el jugador A coloca su Barragoon en una casilla cualquiera del tablero que esté libre y así además [3.2 Colocación de un Barragoon](#) se adelanta.

Con esto se termina la jugada del jugador A.

4.5 COMERSE UN BARRAGOON

Una ficha se come a un Barragoon cuando en una **jugada completa** cae en una casilla destino ocupada por uno.



Atención: La ficha 2   **no** puede comerse un Barragoon en el que salga **arriba** el símbolo **Todos los giros** .

El mismo jugador debe colocar inmediatamente el Barragoon que se ha comido en una casilla cualquiera del tablero que esté libre (véase [3.2 Colocación de un Barragoon](#)).

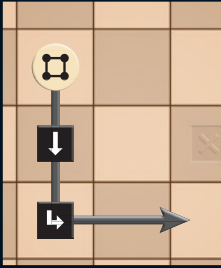
Con esto se termina la jugada.

4.6 MOVIMIENTO REALIZADO

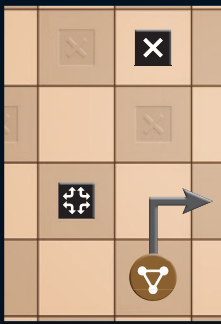
Una ficha propia que se haya movido una vez, debe moverse siempre que haya al menos una posible casilla destino. Si una ficha se tira en su casilla destino, ya no la puede abandonar.

Un Barragoon o una ficha del adversario que se hayan movido una vez, debe comerse siempre y cuando sea posible hacerlo con la ficha propia que se haya movido primero. Si se ha movido primero la ficha del adversario o el Barragoon, estos deben comerse si es posible hacerlo con cualquiera de las fichas propias.

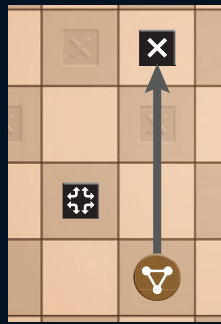
5. EJEMPLOS



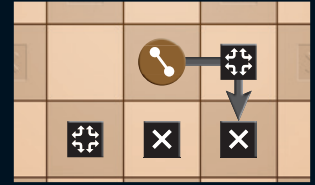
Jugada completa de una ficha 4



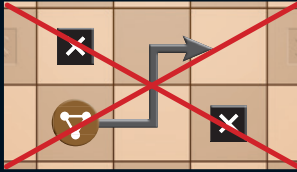
Jugada limitada de una ficha 3



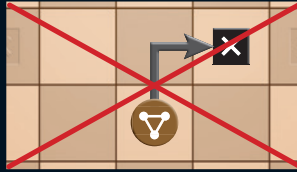
Comer con una ficha 3



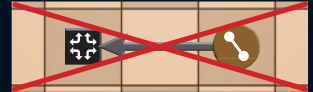
Comer con una ficha 2






¡No se puede girar dos veces!



¡Con la jugada limitada no se puede comer!



El Barragoon en el que salga arriba el símbolo **Todos los giros** , no puede comerse por las fichas 2  .

6. FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando el jugador que tiene el turno actual se queda sin fichas o las que le quedan no se pueden mover.

Casos especiales:

- Si todas las fichas de ambos jugadores han sido eliminadas o no se pueden mover, pierde el jugador que tenga el turno ya que no puede realizar ninguna jugada más.
- Si ambos jugadores todavía pueden mover fichas pero ya no tienen posibilidad de comerse ningún Barragoon ni ninguna ficha del adversario durante el desarrollo del juego, la partida termina en empate, (véase fig. a la derecha).
- Si se repite la misma serie de jugadas de ambos jugadores tres veces, el jugador que tenga el turno podrá ofrecer el empate al finalizar su jugada. Si se rechaza el empate, en la primera oportunidad que se tenga, debe cambiarse la serie de jugadas repetitivas. Por lo general, el jugador que rechace el empate, debe realizar la primera jugada distinta. A no ser que no sea posible realizar otro movimiento. Si ninguno de los jugadores puede cambiar la serie de jugadas repetitivas, la partida termina en empate.



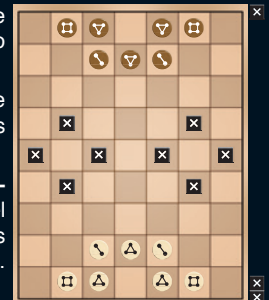
Regla Express opcional: Reducción del tiempo de la partida a 2 niveles

Nivel 1: El jugador que tiene el turno pierde cuando, **antes** de jugar su turno, solo tiene una **única** ficha con la que jugar. El nivel 1 se muestra mediante un Barragoon colocado junto al tablero de juego.


Nivel 2: El jugador que tiene el turno pierde cuando, **antes** de jugar su turno, solo tiene **dos** fichas con las que jugar. El nivel 2 se muestra mediante dos Barragoon colocados junto al tablero de juego.

La regla Express también se puede utilizar en una **compensación del nivel de habilidad**: El jugador más débil juega de forma clásica, el jugador más fuerte juega en el nivel 1 o en el nivel 2. O bien, el jugador más débil (en el ejemplo de la derecha, las bolas marrones) juega en el nivel 1 y el jugador más fuerte (bolas blancas) en el nivel 2.

Los casos especiales A, B o C, se aplican de la misma forma.



7. VARIACIONES

Además de las reglas fijas normales, existen las llamadas variantes abiertas. En este caso los Barragoons se colocan en la posición inicial con el símbolo **Todos los giros**  hacia arriba.

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