

# BARRAGOON<sup>®</sup>

Das fesselnde Strategiespiel für zwei Personen

The exciting strategy game for two players



# BARRAGOON®

Le jeu stratégique passionnant pour deux personnes

Auteurs : Robert Witter et Frank Warneke

www.barragoon.com

Règle du jeu

## MATÉRIEL :

1 règle du jeu

1 planche de jeu

32 Barragoon noirs 

7 pions blancs 

7 pions marron 

		
2	8+	20-120 Min.

## 1. PRÉPARATION DU JEU

La couleur respectivement attribuée à chaque joueur est tirée au sort.

Les 14 pions et les 8 premiers Barragoon sont répartis en position initiale sur les cases de la planche de jeu (voir ill. A). Les 24 Barragoon restants sont placés à côté de la planche de jeu. Ils viennent s'ajouter durant le jeu.

## 2. DÉROULEMENT DU JEU

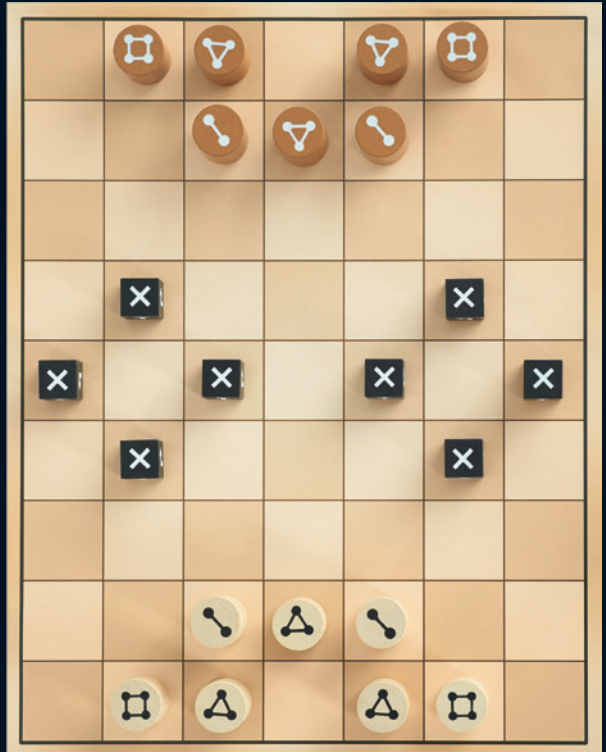
Les deux joueurs s'efforcent de battre tous les pions de l'adversaire ou de bloquer son coup suivant par un déplacement habile de leurs pions (voir 4.1 *Déplacer un pion*) et par un placement tactique des Barragoon (voir 3. *Le Barragoon*). Le joueur qui ne peut plus déplacer aucun pion a perdu.

Le joueur qui a les pions blancs commence et déplace un de ses pions blancs.

Les joueurs jouent à tour de rôle.

## 3. LE BARRAGOON

Le Barragoon est l'élément central du jeu. Il bloque et permet de déplacer les pions dans des directions déterminées en fonction du sens d'orientation du symbole situé en haut.



Ill. A : position initiale (variante fermée)






**Attention** : si le symbole situé en haut d'un Barragoon libère certains parcours, tous les autres parcours sont alors simultanément bloqués!

### 3.1 SYMBOLES DU BARRAGOON

Aucun passage		Le Barragoon ne peut être dépassé par <u>aucun</u> pion.
Un passage		Le Barragoon peut être dépassé par tous les pions uniquement <u>tout droit</u> , dans le <u>sens</u> indiqué par la flèche.
Deux passages		Le Barragoon peut être dépassé par tous les pions uniquement <u>tout droit</u> , dans les <u>deux sens</u> indiqués par la flèche.
Virage à droite		Le Barragoon peut être dépassé par tous les pions uniquement <u>en tournant à droite</u> et seulement dans le <u>sens</u> indiqué par la flèche.
Virage à gauche		Le Barragoon peut être dépassé par tous les pions uniquement <u>en tournant à gauche</u> et seulement dans le <u>sens</u> indiqué par la flèche.
Tous les virages		Le Barragoon peut être dépassé par tous les pions provenant de <u>toute</u> direction, toutefois uniquement dans les <u>huit sens</u> indiqués par la flèche (donc toujours <u>en tournant</u> et <u>jamais</u> tout droit).



Par principe, un Barragoon pourvu de tout symbole orienté vers le haut peut être battu par tous les pions. Avec une **exception** ! Si le symbole **Tous les virages**  est situé en haut, le Barragoon ne peut pas être **battu** par les pions 2   !

### 3.2 PLACEMENT D'UN BARRAGOON

Si un Barragoon battu (voir 4.5 *Battre un Barragoon*) est de nouveau placé ou si de nouveaux Barragoon viennent s'ajouter suite à la défaite d'un pion (voir 4.4 *Battre un pion*), il est procédé comme suit :

- Le Barragoon est positionné de manière à ce que le symbole souhaité soit situé en haut.
- Le symbole situé en haut (dans la mesure où cela dépend du sens) est tourné de manière à obtenir le sens souhaité (voir 3.1 *Symboles du Barragoon*).
- Une fois le Barragoon lâché, sa position et son sens ne peuvent plus être modifiés.



Le Barragoon doit alors être tenu en main jusqu'à ce qu'il soit posé. Sinon, il se peut que l'on oublie de le poser !

Si le prochain pion est déplacé avant le placement du Barragoon, ce coup doit être immédiatement empêché ou annulé. Sinon, le placement est considéré comme oublié et ce Barragoon reste hors du jeu.

## 4. LES PIONS

Il existe trois pions différents par couleur :

Le pion 2  . Conformément à sa valeur, il se déplace au choix de 2 cases ou (coup réduit) d'e 1 case.




Le pion 3  . Conformément à sa valeur, il se déplace au choix de 3 cases ou (coup réduit) de 2 cases.

Le pion 4  . Conformément à sa valeur, il se déplace au choix de 4 cases ou (coup réduit) de 3 cases.




### 4.1 DÉPLACEMENT D'UN PION

- Un pion se déplace de la case départ jusqu'à la case d'arrivée. La case d'arrivée compte pour l'ampleur du coup, ce qui n'est pas le cas de la case de départ.
- Un pion peut être déplacé dans une direction quelconque horizontalement ou verticalement. En revanche, il ne peut pas être déplacé en diagonale.
- Durant un coup, un pion peut modifier au maximum une seule fois sa direction avec un angle de 90 degrés. Plusieurs virages ou un changement de direction de 180 degrés ne sont pas autorisés.
- Un Barragoon peut être dépassé durant un coup si le sens réglé du symbole situé en haut le permet (voir 3.1 *Symboles du Barragoon*). La case occupée par le Barragoon compte lors du dépassement.
- Si le Barragoon oblige de tourner, ce changement de direction compte. Il est donc interdit de tourner encore une fois avant et après ce Barragoon pendant tout le coup.
- Les propres pions et ceux de l'adversaire ne peuvent pas être dépassés.
- Les propres pions ne peuvent pas être battus par un propre pion.



## 4.2 COUP RÉDUIT

- Le pion 2  se déplace de 1 case.  
Le pion 3  se déplace de 2 cases.  
Le pion 4  se déplace de 3 cases.

## 4.3 COUP COMPLET

- Le pion 2  se déplace de 2 cases.  
Le pion 3  se déplace de 3 cases.  
Le pion 4  se déplace de 4 cases.

Un pion peut se **déplacer** par un coup complet et **battre**. Il peut aussi :

- aller sur une case libre. a case ne doit être occupée ni par un propre pion, ni par un pion de l'adversaire, ni par un Barragoon.
- aller sur une case cible occupée par un pion adverse. Le pion adverse est ainsi battu (voir 4.4 *Battre un pion*).
- aller sur une case de destination occupée par un Barragoon. Le Barragoon est ainsi battu (voir 4.5 *Battre un Barragoon*). **Exception** : les pions 2  ne peuvent pas se rendre sur une case qui est occupée par un Barragoon pourvu du symbole situé en haut **Tous les virages** . Ils ne peuvent donc pas le battre !

## 4.4 BATTRE UN PION

Si, en accomplissant un **coup complet**, un pion se rend sur une case de destination occupée par un pion adverse, il bat ce pion.



Si le joueur A (p. ex. blanc) bat un pion du joueur B (p. ex. marron), le pion battu du joueur B (marron) sort du jeu (de la planche). Le joueur A prend ensuite deux des Barragoon situés à côté de la planche et en donne un au joueur B. Les deux joueurs gardent leur Barragoon dans la main (afin de ne pas oublier de poser le Barragoon !). À présent, le joueur B place le premier Barragoon sur une case libre quelconque de la planche (voir 3.2 *Placer un Barragoon*). Maintenant, le joueur A place le premier Barragoon sur une case libre quelconque de la planche en suivant également les instructions du point 3.2 *Placer un Barragoon*.

Le coup du joueur A est alors terminé.

## 4.5 CAPTURING A BARRAGOON

Si, en accomplissant un **coup complet**, un pion se rend sur une case de destination occupée par un Barragoon, il bat ce Barragoon.



**Attention** : le pion 2  ne peut pas battre un Barragoon pourvu en haut du symbole **Tous les virages**  !

Le Barragoon battu est immédiatement replacer sur une case libre quelconque de la planche par le même joueur (voir 3.2 *Placer un Barragoon*).


Le coup est alors terminé.

## 4.6 PION OU BARRAGOON TOUCHÉ

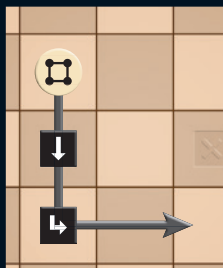
Un pion qui a été touché une fois doit être déplacé dans la mesure où il existe au moins une case de destination possible. Dès qu'un pion situé sur sa case de destination est lâché, il ne doit plus la quitter.

Un Barragoon ou un pion adverse qui a été touché une fois doit être battu dans la mesure où cela est possible avec le propre pion touché en premier. Si le pion adverse ou le Barragoon a été touché en premier, il doit être battu si cela est possible avec un propre pion quel qu'il soit.

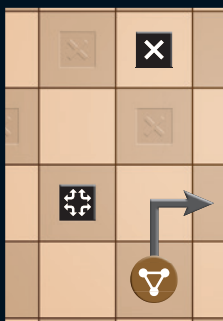
**Attention** : un pion qui effectue un **coup réduit** peut se **déplacer**, mais ne peut pas battre !

 Un pion à coup réduit peut donc uniquement se déplacer jusqu'à une case libre. La case ne doit être occupée ni par un propre pion, ni par un pion de l'adversaire, ni par un Barragoon.

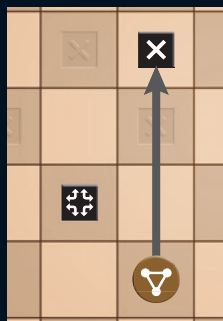
## 5. EXEMPLES



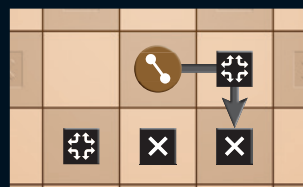
Coup complet d'un pion 4



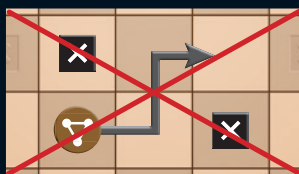
Coup réduit d'un pion 3



Battre avec un pion 3



Battre avec un pion 2



Il est **interdit** de tourner deux fois !



Il est **interdit** de battre par un coup réduit !



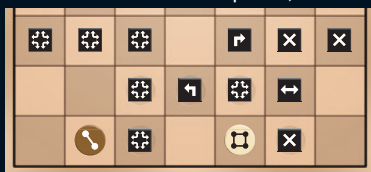
Le Barragoon qui a en haut le symbole **Tous les virages** ne peut **pas** être battu par des pions 2 !

## 6. FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée lorsque le joueur dont c'est le tour n'a plus de pions ou lorsque ses pions restants ne peuvent plus être déplacés.

### Special cases:

- Si tous les pions des deux joueurs sont battus ou immobilisés, le joueur dont c'est le tour a perdu, car il ne peut plus rien faire !
- Si les pions des deux joueurs peuvent encore se déplacer, mais ne sont plus en mesure de capturer un Barragoon ou des pions de l'adversaire dans la suite de la partie, le jeu se termine par un match nul, (voir ill. de droite).
- Si la même succession de coups des deux joueurs se reproduit trois fois, le joueur dont c'est le tour peut proposer match nul après avoir accompli son coup. Si la nullité de la partie est refusée, la succession de coups répétitive doit être modifiée à la première occasion. En règle générale, le joueur qui a refusé la nullité de la partie accomplira le premier coup différent. À moins qu'aucun coup différent ne soit possible. Si les deux joueurs ne peuvent pas modifier la succession de coups répétitifs, la partie prend fin sur un match nul.



### Règle Express optionnelle : réduction de la durée du jeu à 2 niveaux

**Niveau 1** Le joueur à qui c'est le tour de jouer a perdu si, **avant** de jouer son tour, il ne lui reste plus qu'**un seul pion** pour jouer son tour. Niveau 1 est montré avec un Barragoon placé directement à côté de la planche de jeu.

**Niveau 2** Le joueur à qui c'est le tour de jouer a perdu si, **avant** de jouer son tour, il ne lui reste plus que **deux** pions pour jouer son tour. Niveau 2 est montré avec deux Barragoon placés directement à côté de la planche de jeu.

La règle express peut également être utilisée pour **équilibrer les compétences de jeu** : Le joueur le plus faible joue de manière classique, le joueur le plus fort au niveau 1 ou 2. Ou le joueur le plus faible (dans l'exemple à droite « marron ») joue au niveau 1, le joueur le plus fort (« blanc ») joue au niveau 2.

Les cas spéciaux a), b) et c) sont applicables de manière analogue



## 7. VARIATIONS

Outre la disposition normale fermée, il existe une variante dite ouverte. Dans le cadre de cette variante, les Barragoon en position initiale sont tous placés de manière à ce que le symbole **Tous les virages** soit situé en haut.

# 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)