

# BARRAGOON<sup>®</sup>

Das fesselnde Strategiespiel für zwei Personen

The exciting strategy game for two players



# BARRAGOON®

L'avvincente gioco di strategia per due giocatori

Autori: Robert Witter e Frank Warneke

www.barragoon.com

Regole del gioco

## MATERIALE:

- 1 regolamento di gioco
- 1 piano di gioco
- 32 Barragoon neri
- 7 pedine bianche
- 7 pedine marroni

2	8+	20-120 Min.

## 1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il gioco inizia tirando a sorte la scelta del colore delle pedine.

Le 14 pedine e i primi 8 Barragoon vengono distribuiti sulle caselle del piano di gioco in base alla posizione di partenza, vedi fig. A. I restanti 24 Barragoon vengono lasciati accanto al piano di gioco. Verranno aggiunti nel corso della partita.

## 2. SVOLGIMENTO DELLA

### PARTITA

Muovendo le pedine con abilità (vedi 4.1 *Muovere la pedina*) e posizionando il Barragoon in modo tattico (vedi 3. *Il Barragoon*) i giocatori tentano di mangiare le pedine dell'avversario o di bloccarne le mosse. Perde la partita il giocatore che non avrà più pedine da muovere.

Il giocatore con le pedine bianche inizia il gioco e muove una delle sue pedine.

I giocatori giocano a turno.

## 3. IL BARRAGOON

Il Barragoon è l'elemento centrale del gioco. Blocca o consente le mosse delle pedine in determinate direzioni, in funzione della direzione indicata dal simbolo raffigurato sulla faccia rivolta verso l'alto.

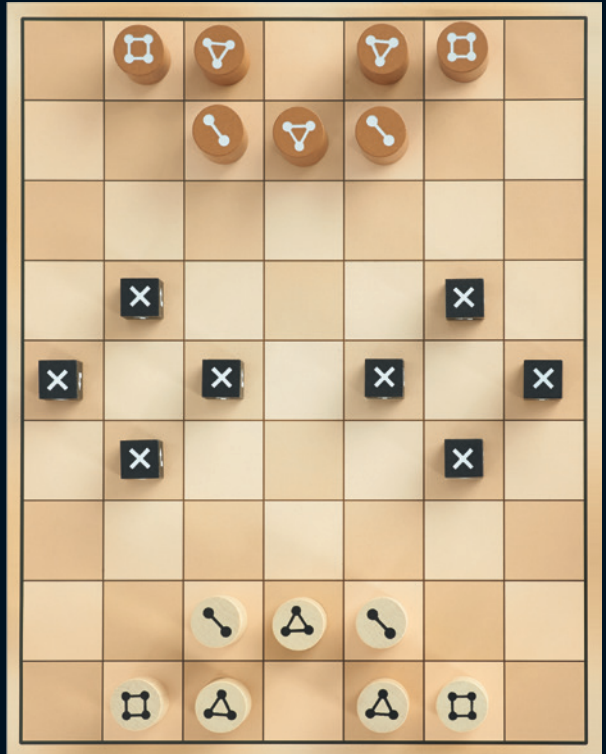








Fig. A: Posizione di partenza (variante chiusa)






**Attenzione:** Se il simbolo raffigurato sulla faccia rivolta verso l'alto di un Barragoon consente determinate direzioni di spostamento, tutte le altre saranno contestualmente bloccate!

### 3.1 SIMBOLI DEL BARRAGOON

Nessuna via		Il Barragoon non può essere saltato da <u>nessuna</u> pedina.
Una via		Il Barragoon può essere saltato in <u>verticale o orizzontale</u> da tutte le pedine <u>nella sola</u> direzione indicata dalla freccia.
Due vie		Il Barragoon può essere saltato in <u>verticale o orizzontale</u> da tutte le pedine <u>nelle due</u> direzioni indicate dalla freccia.
Svolta a destra		Il Barragoon può essere saltato da tutte le pedine <u>svoltando verso destra</u> <u>nella sola</u> direzione indicata dalla freccia.
Svolta a sinistra		Il Barragoon può essere saltato da tutte le pedine <u>svoltando verso sinistra</u> <u>nella sola</u> direzione indicata dalla freccia.
Tutte le curve		Il Barragoon può essere saltato da tutte le pedine, in provenienza da <u>qualsiasi</u> direzione, tuttavia solo con mosse nelle <u>otto</u> direzioni indicate dalle frecce (quindi <b>sempre con svolta e non dritto</b> ).



In linea di principio, un Barragoon con **ciascuno** dei simboli raffigurati nella faccia rivolta verso l'alto può essere catturato da **tutte** le pedine. Con una sola **eccezione!** Se il simbolo raffigurato nella faccia rivolta verso l'alto è **Tutte le curve** , il Barragoon non può essere **catturato** dalle pedine da 2  !

### 3.2 POSIZIONARE UN BARRAGOON

Se un Barragoon catturato (vedi *4.5 Catturare un Barragoon*) viene riposizionato o se dopo aver catturato una pedina (vedi *4.4 Catturare una pedina*) si aggiungono nuovi Barragoon, si procederà come segue:

- Il Barragoon viene posizionato in modo tale che il simbolo desiderato sia raffigurato sulla faccia rivolta verso l'alto.
- Il simbolo raffigurato nella faccia rivolta verso l'alto *4.4 Catturare una pedina* (qualora dipendente dalla direzione) verrà ruotato fino ad indicare la direzione desiderata (vedi *3.1 Simboli del Barragoon*).
- Una volta lasciato il Barragoon, la sua posizione e direzione non possono più essere modificate.









Pertanto il Barragoon dovrebbe essere tenuto in mano finché non viene posizionato. Altrimenti capita facilmente che ci si dimentichi di posizionarlo!

Se la pedina successiva viene mossa prima che sia stato posizionato il Barragoon, questa mossa deve essere immediatamente impedita o ritirata. Altrimenti il posizionamento si considera dimenticato e questo Barragoon rimane escluso dal gioco.

## 4. LE PEDINE

Esistono tre tipi diversi di pedine per ogni colore:

- Da 2  . Si muove di un numero di caselle pari al suo valore 2 o, a scelta, (mossa breve) solo di 1 casella.
- Da 3  . Si muove di un numero di caselle pari al suo valore 3 o, a scelta, (mossa breve) solo di 2 caselle.
- Da 4  . Si muove di un numero di caselle pari al suo valore 4 o, a scelta, (mossa breve) solo di 3 caselle.

### 4.1 MUOVERE UNA PEDINA

- Una pedina si muova dalla sua casella di partenza a quella di destinazione. La casella di destinazione rientra nel conteggio delle caselle della mossa, la casella di partenza no.
- Una pedina può essere mossa in qualsiasi direzione orizzontale o verticale. Tuttavia, non può essere mossa in diagonale.
- Durante la mossa una pedina può cambiare direzione di 90 gradi al massimo una volta. Non è consentito curvare più volte o cambiare direzione di 180°!
- È possibile saltare un Barragoon durante una mossa, se la direzione indicata dal simbolo sulla faccia rivolta verso l'alto lo consente (vedi *3.1 Simboli del Barragoon*). La casella occupata dal Barragoon e saltata rientra nel conteggio.
- Se il Barragoon impone una svolta, anche il cambio di direzione rientra nel conteggio. Quindi durante l'intera mossa, prima e dopo questo Barragoon, non è consentito svoltare un'altra volta.
- Non è consentito saltare pedine proprie o quelle dell'avversario.
- Non è consentito mangiare le proprie pedine.

## 4.2 MOSSA BREVE

La pedina da 2  si muove di 1 casella.

La pedina da 3  si muove di 2 caselle.

La pedina da 4  si muove di 3 caselle.



## 4.3 FULL MOVE

La pedina da 2  si muove di 2 caselle.

La pedina da 3  si muove di 3 caselle.

La pedina da 4  si muove di 4 caselle.

Con una mossa piena la pedina può **spostarsi e mangiare!** Allo stesso tempo può:

- spostarsi su una casella libera. In tal caso la casella non è occupata né da una pedina propria o da quella dell'avversario né da un Barragoon.
- spostarsi su una casella occupata da una pedina dell'avversario. La pedina dell'avversario viene dunque mangiata (vedi 4.4 *Catturare una pedina*).
- spostarsi su una casella occupata da un Barragoon. Il Barragoon viene dunque catturato (vedi 4.5 *Catturare un Barragoon*). **Eccezione:** le pedine da 2  non possono essere mosse su una casella occupata da un Barragoon sulla cui faccia rivolta verso l'alto sia raffigurato il simbolo **Tutte le curve** . Pertanto in questo caso non può essere catturato!

## 4.4 CATTURARE UNA PEDINA

Quando una pedina viene spostata con **mossa piena** su una casella occupata da una pedina dell'avversario, questa viene catturata.



Se un giocatore A (p.e. bianco) mangia la pedina del giocatore B (p.e. marrone), la pedina mangiata del giocatore B (marrone) viene tolta dal piano di gioco. Il giocatore A prende quindi due dei Barragoon conservati accanto al piano di gioco e ne consegna uno al giocatore B. Entrambi i giocatori tengono in mano il proprio Barragoon (in tal modo non potranno dimenticare di posizionarlo!). A questo punto il giocatore B posiziona il primo Barragoon su una casella libera del piano di gioco scelta a piacere (vedi 3.2 *Posizionare un Barragoon*). Poi tocca al giocatore A posizionare il secondo Barragoon su una casella libera del piano di gioco scelta a piacere procedendo sempre conformemente a 3.2 *Posizionare un Barragoon*.

In questo modo termina la mossa del giocatore A.

## 4.5 CATTURARE UN BARRAGOON

Quando una pedina viene spostata con **mossa piena** su una casella occupata da un Barragoon, questo viene catturato.



**Attenzione:** La pedina da 2  non può catturare un Barragoon sulla cui faccia rivolta verso l'alto sia raffigurato il simbolo **Tutte le curve** .

Il Barragoon catturato viene riposizionato subito dallo stesso giocatore su una casella libera del piano di gioco scelta a piacere (vedi 3.2 *Posizionare un Barragoon*).

In questo modo termina la mossa.

## 4.6 TOCCA E MUOVI

Una volta toccata una propria pedina, questa deve essere mossa, qualora vi sia almeno una possibile casella di destinazione. Una volta che la pedina viene lasciata sulla casella di destinazione, non può più essere spostata.

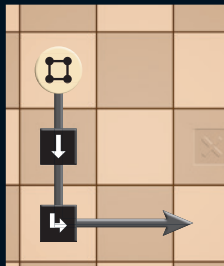
Una volta toccato un Barragoon o una pedina dell'avversario questi devono essere obbligatoriamente catturati, qualora ciò sia possibile con la propria pedina toccata in precedenza. Se è stata toccata per prima la pedina dell'avversario o il Barragoon, questi devono essere catturati, qualora ciò sia possibile con una qualsiasi pedina propria.



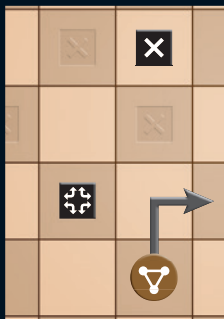
**Attenzione:** Con una **mossa breve** una pedina può solo **spostarsi**, ma non mangiare!

Con una **mossa breve** una pedina può spostarsi solo su una casella libera. La casella non deve essere occupata né da una pedina propria o da quella dell'avversario né da un Barragoon.

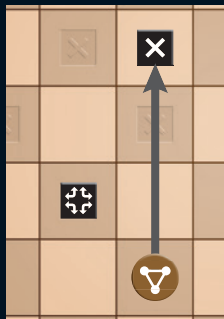
## 5. ESEMPI



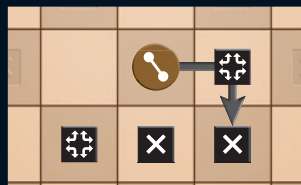
Mossa piena di una pedina da 4



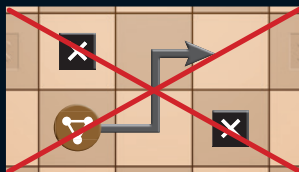
Mossa breve di una pedina da 3



Cattura con una pedina da 3



Cattura con una pedina da 2






Non è consentito svoltare due volte!



Non è consentito catturare con una mossa breve!



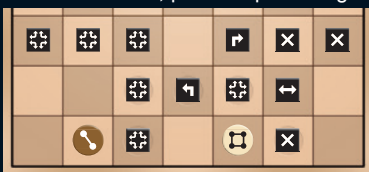
Il Barragoon con raffigurato in alto il simbolo **Tutte le curve**  non può essere catturato da pedine da 2   !

## 6. FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando il giocatore di turno non possiede più pedine da giocare oppure nessuna delle sue pedine può muoversi.

### Casi particolari:

- Se tutte le pedine di entrambi i giocatori sono catturate o impossibilitate a muoversi, perde la partita il giocatore di turno, poiché non può fare nessuna mossa!
- Se le pedine di entrambi i giocatori possono ancora muoversi, ma nel prosieguo del gioco non sono più in grado di mangiare un Barragoon o pedine dell'avversario, la partita termina patta, (vedi fig. a destra).
- Se entrambi i giocatori ripetono per tre volte la stessa sequenza di mosse, il giocatore di turno, a conclusione della propria mossa, può proporre la patta. Se la proposta viene respinta occorrerà alla prima occasione modificare la sequenza di mosse. Di regola il giocatore che respinge la patta sarà tenuto a fare la prima mossa diversa. A meno che non vi sia altra mossa possibile. Se nessuna delle due parti riesce a cambiare la sequenza di mosse la partita termina patta.



**Regola express opzionale:** riduzione della durata del gioco in 2 fasi

**Livello/fase 1:** il giocatore di turno ha perso la partita se **prima** di eseguire la sua mossa dispone solo di **un'unica** pedina con cui eseguire la mossa. Livello 1 viene segnalato posizionando un barragoon direttamente accanto al piano di gioco.


**Livello/fase 2:** il giocatore di turno ha perso la partita se **prima** di eseguire la sua mossa dispone solo di **due** pedine con cui eseguire la mossa. Livello 2 viene segnalato posizionando due barragoon direttamente accanto al piano di gioco.

La regola express può essere utilizzata anche per **equilibrare le forze in gioco**: il giocatore più debole gioca seguendo le regole classiche, il giocatore più forte si avvale del livello 1 o 2. Oppure il giocatore più debole (nell'esempio a destra "marrone") gioca nel livello 1, quello più forte ("bianco") nel livello 2.

I casi speciali a), b) e c) valgono per analogia.



## 7. VARIAZIONI

Oltre alla normale disposizione chiusa vi sono anche le cosiddette varianti aperte. In questo caso, nella posizione di partenza i Barragoon sono disposti tutti con il simbolo **Tutte le curve**  rivolto verso l'alto.

# 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)