

BARRAGOON®

Das fesselnde Strategiespiel für zwei Personen

The exciting strategy game for two players



BARRAGOON®

Um emocionante jogo de estratégia para 2 jogadores

Criadores: Robert Witter and Frank Warneke

www.barragoon.com

MATERIAL:

1 Instruções jogo

1 Tabuleiro

32 Peças Barragoon Pretas

7 Fichas Brancas

7 Fichas Castanhas



Instruções



2



8+20 -120 Min.



1. PREPARAÇÃO DO JOGO

Os jogadores tiram à sorte a cor com que cada um joga.

As 14 fichas e as primeiras 8 peças Barragoon são acomodadas no tabuleiro nas suas posições iniciais, ver Fig. A. As restantes 24 peças Barragoon são posicionadas junto ao tabuleiro. São adicionadas no decurso do jogo.

2. MODO DE JOGAR

Ambos os jogadores usam as suas habilidades táticas para mover as suas fichas (4.1 *Mover uma ficha*) e organizarem as peças Barragoon (3. *Peças Barragoon*) para lhes possibilitar capturar todas as fichas do seu oponente ou para impedir a progressão do seu oponente. Um jogador perde quando não consegue mover qualquer ficha.

Começa o jogador com as fichas brancas, movendo uma das suas fichas brancas.

Os jogadores revezam-se para jogar.

3. PEÇAS BARRAGOON



As peças Barragoon são o elemento central do jogo. Bloqueiam ou libertam as fichas para serem movidas em direções específicas, dependendo da

Direção indicada pelo símbolo virado para cima.

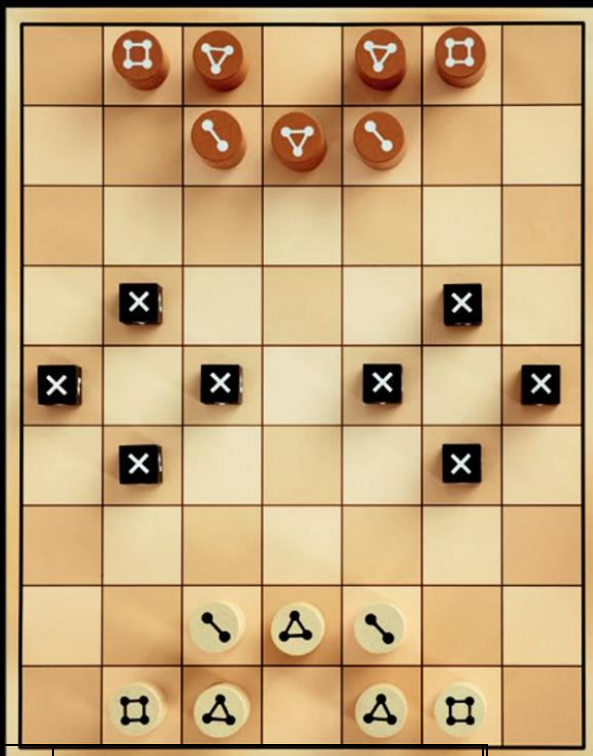



Fig. A: Posição inicial (variante fechada)

 **Nota:** Se o símbolo virado para cima numa peça Barragoon libertar um movimento numa direção particular, isso significa que todas as outras direções estão bloqueadas.

3.1 SÍMBOLOS DA BARRAGOON

Nenhuma direção



A peça Barragoon não pode ser atravessada por qualquer ficha.

Uma direção



A peça Barragoon só pode ser atravessada por todas as fichas numa direção, a indicada pela seta.

Duas direções



A peça Barragoon só pode ser atravessada por todas as fichas em duas direções, as indicadas pelas setas.

Virar à direita



A peça Barragoon só pode ser atravessada por todas as fichas numa direção, a indicada pela seta, virar à direita.

Virar à esquerda






A peça Barragoon só pode ser atravessada por todas as fichas numa direção, a indicada pela seta, virar à esquerda.

Todas as direções



A peça Barragoon pode ser atravessada por todas as fichas em qualquer direção, mas só na direções indicadas pela seta (noutros palavras sempre a virar e nunca em linha reta).



Por princípio, uma peça Barragoon com qualquer símbolo para cima pode ser capturada por todas as fichas. Há uma exceção! Se o símbolo todas as direções  estiver para cima, a peça Barragoon não pode ser **capturada** pelas fichas 2 espaços  .

3.2 POSICIONAR UMA BARRAGOON

Se uma peça Barragoon capturada (ver *4.5 Capturar uma Barragoon*) regressa a uma nova posição no tabuleiro ou se uma nova peça Barragoon é adicionada quando uma ficha é capturada (ver *4.4 Capturar uma Ficha*) então procede como se segue:

- A Barragoon é posicionada de modo a que o símbolo escolhido fique virado para cima.
- O símbolo para cima (se indicar direção) é virado para direção escolhida (ver *3.1 Símbolos Barragoon*).
- Assim que o jogador colocar a Barragoon, não pode mais mudar a sua posição ou direção.







A peça Barragoon deve estar na tua mão até ser posicionada por ti de volta ao tabuleiro, de outra forma é fácil de te esqueceres de usá-la!



Se se move a próxima ficha, antes da Barragoon ter sido posicionada, esse movimento deve ser imediatamente interrompido ou invertido. Caso contrário, o jogador será considerado como tendo esquecido de colocar a Barragoon e a peça permanecerá fora do jogo.

4. AS FICHAS

Há três tipos diferentes de fichas em cada uma das cores:

A de **2-espacos**   Como o valor indica, esta pode-se mover por 2 ou alternativamente, apenas 1 espaço (movimento curto).

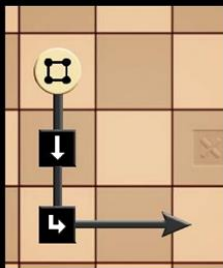
A de **3-espacos**   Como o valor indica, esta pode-se mover por 3 ou alternativamente, apenas 2 espaços (movim. curto)

A de **4-espacos**   Como o valor indica, esta pode-se mover por 4 ou alternativamente, apenas 3 espaços (movim. curto).

4.1 MOVER UMA FICHA

- Uma ficha move-se do seu espaço de partida para o seu espaço de destino. O espaço de destino conta como parte do movimento no entanto o espaço de partida não conta.
- Uma ficha pode ser movida em qualquer direção na horizontal ou vertical. Não pode ser movida na diagonal.
- Uma ficha só pode mudar de direção por um ângulo de 90 graus, uma vez durante um movimento. Não tens permissão em virar mais do que uma vez ou mudar de direção por 180°!
- Uma peça Barragoon pode ser atravessada durante um movimento, se a direção indicada pelo símbolo virado para cima o permitir (ver *3.1 Símbolos da Barragoon*). O espaço ocupado pela Barragoon conta quando atravessado.
- Se a peça Barragoon forçar o usuário a virar, essa mudança de direção conta como parte do movimento. Por outras palavras não é possível virar outra vez, antes ou depois dessa peça Barragoon como fazendo parte do movimento.
- Não podes saltar sobre as tuas próprias fichas ou das fichas do teu oponente.
- Não podes capturar as tuas próprias fichas, usando uma das tuas próprias fichas.

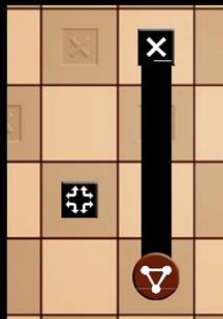
5. EXEMPLOS



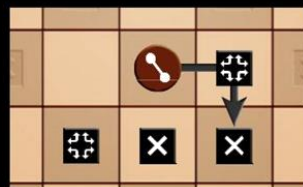
Movimento Completo com uma 4-espacos



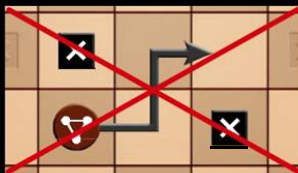
Movimento curto com uma 3-espacos



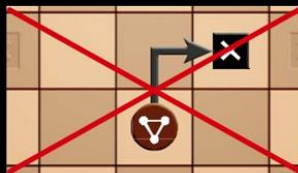
Capturar uma peça com uma 3-espacos



Capturar uma peça com uma 2-espacos



2 mudanças de direção não é permitido!



1 peça não pode ser capturada num movimento curto!



A peça Barragoon com **Todas as Direções** virada para cima não pode ser capturada por uma 2-espacos

6. FIM DO JOGO

O jogo termina no seu turno, o jogador não tem mais fichas disponíveis ou as que restam não podem ser movidas.

Casos Especiais:

- Se todas as fichas pertencentes a ambos os jogadores tiverem sido capturadas ou estão impossibilitadas de se mover, o jogador que está no seu turno perde, porque é incapaz de fazer um movimento.
- Se as fichas dos 2 jogadores ainda se podem mover mas incapazes de capturar uma Barragoon ou uma ficha oponente no decurso contínuo do jogo, o jogo termina com um empate, (ver Fig. à direita).
- Se os jogadores repetirem o mesmo padrão de movimento três vezes, então o jogador que está no seu turno, ao terminar o seu turno, pode oferecer um empate. Se a proposta de empate for declinada, os jogadores têm de escolher uma sequência diferente de movimentos, na primeira oportunidade. Assim, como uma regra, o jogador que declina o empate tem de realizar o primeiro movimento diferente. Ou seja, a menos que não haja outro movimento disponível. Se ambos os jogadores estão incapacitados de desviar da sequência repetitiva de movimentos, o jogo termina num empate.

Regra express opcional: redução da duração do jogo a 2 fases.

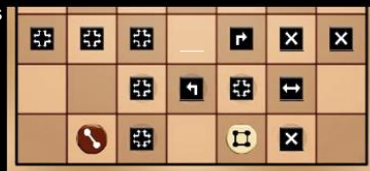
Fase 1: o jogador que está no seu turno perde o jogo se, antes de fazer o seu movimento, só tem **uma única** peça disponível com a qual se pode mover. A fase 1 é indicada por uma barragoon posicionada diretamente ao lado do tabuleiro.

Fase 2: o jogador que está no seu turno perde o jogo se, antes de fazer o seu Movimento só tem **duas** peças disponíveis com as quais se pode mover. A fase 2 é indicada por duas barragoon posicionada diretamente ao lado do tabuleiro.

A regra express pode também ser aplicada para **equilibrar nas capacidades de jogar**. O jogador mais fraco joga da forma normal, enquanto o jogador mais forte joga de acordo com as regras da fase 1 ou 2.

Alternativamente, o jogador mais fraco (castanho no exemplo) pode jogar com as regras da fase 1, enquanto que o jogador forte (branco) joga com a fase 2.

Os casos especiais a), b) e c) aplicam-se em conformidade.



7. VARIAÇÕES

Além da configuração normal e fechada há também a variação aberta. Neste caso as peças Barragoon são posicionadas nas suas posições iniciais com os símbolos **Todas as Direções** virados para cima.

Versão Portuguesa:

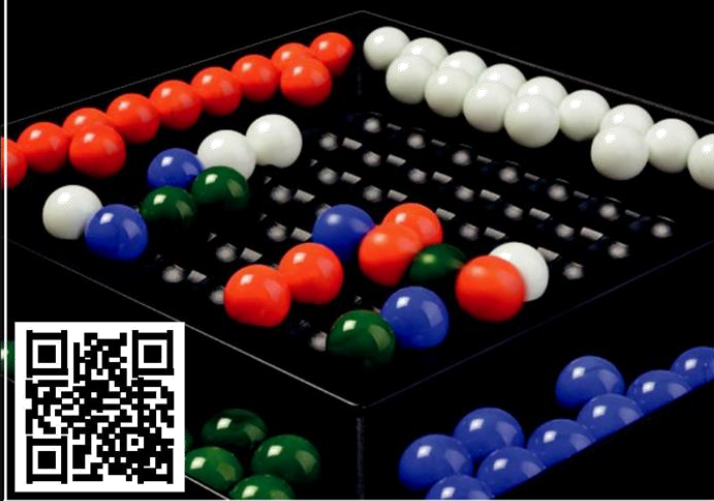


Paulo Santos - julho de 2017

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