



Inhaltsverzeichnis Spiel

Ein Spiel im fünfzehnten Jahrhundert, das von den Siedlern der Poitiers nach Kanada gebracht wurde.

Es gibt 6 Spieler oder 2 Teams mit 2 Spielern. Wir können 2 oder 3 spielen. Leute, aber keine Teambildung Die hier angegebenen Regeln beziehen sich nur auf Spiele mit 6 Spielern.

Durch mündlichen oder sonstigen Austausch dürfen keine Strategien zwischen Partnern entwickelt werden.

Spieldauer:

30 bis 60 Minuten

Komponenten:

Brettspielbrett 24 Bauern (4 blau 4 grün 4 rot 4 gelb 4 weiß 4 schwarz) 52 Karten

Spielziel:

Geben Sie seine vier Bauern in den Mittelgang rechts von seiner Farbe ein. Das Team muss alle zurückgeben.

Bauer gewinnen

Bauernbewegung:

Ass: Start oder Bewegung von Position 1 Feld oder 11 Feldern

König: Beginne oder rücke 13 Felder vor

Dame: 12 Felder vorrücken

Jack: Verwenden Sie, um seinen Bauern zu tauschen.

Mit anderen Verbündeten oder Pfandgegnern

4: 4 Felder zurückbewegen und nur zurückkehren Einmal gespielt 4, um ein

Wenden zu vermeiden

10: 10 Felder vorrücken

g: 9 Felder im Voraus

8: 8 Felder vorrücken

7: Vorrücken in 7 Feldern oder Zerbröckeln. Zum Beispiel können Sie 2 vorrücken

4 Pfandboxen mit einer Box und einer weiteren Box zum Empfangen

Alle 7. Er kann alle Bauern, die sich auf seinem Weg befinden, alleine essen.

Wenn Sie zum anderen Versprechen gehen, können Sie die Teile in den Mittelgängen einstellen.

Alle 7 spielen die ganze Zeit perfekt und

Kann nicht durch das Versprechen eines Partners zerstört werden und

Für sich selbst, außer wenn der Spieler sein letztes Versprechen im mittleren

Korridor eingeht

6: 6 Felder vorrücken

5: 5 Felder vorrücken

3: 3 Felder vorrücken

2: 2 Felder vorrücken

Layout des Ortes:

Die Spieler wählen ihre Farben. Die beiden Paare stehen sich gegenüber. Sie haben

Ihre Bauern im Anfangslager entsprechen der gewählten Farbe.

Verteilung der Karten:

Die Spieler gaben Karten im Uhrzeigersinn aus.

Die ersten 5 Karten pro Person, mit jedem Spieler spielen wir seine 5 Karten

Von da an verbreiteten sich die gleichen Spieler

Diesmal haben wir 4 Karten gespielt, dann hat er ihnen 4 weitere Karten gegeben

und so weiter, bis alle

Paket wird verteilt

Der nächste Spieler startet das Spiel. Bei jedem Geschäft tauschen die Partner eine Karte aus

Gesicht nach unten, bevor Sie sich ansehen, was ihr Partner ihnen gibt. So kann ein Spieler helfen

Sein Partner brachte einen Bauern heraus, indem er ihm ein Ass oder einen König gab.

Alle Karten wurden gespielt. In diesem Moment nimmt jeder, der mit dem Spielen begonnen hat, das Paket von

Karten, mische und verteile 5 Karten, dann 4, dann 4 und so weiter.

Spielbeginn:

Der Spieler nimmt einen Bauern heraus und wirft ein Ass oder einen König in die Mitte des Bretts. Wer hat weder <as> noch

<König> wirft seine Karten einzeln in die Mitte des Bretts und wartet auf die nächste Runde. Alle Spieler

spielen Sie der Reihe nach, bis die Karten aufgebraucht sind. Die Spieler haben die Wahl der Karte, die sie

werfen, aber gezwungen sind, ihre Karten zu spielen, wenn ihre Bauern es erlauben.

Ein Out-Bauer wird auf das Startfeld gelegt. Bis es bewegt wurde, bleibt es von unantastbar

andere Bauern oder sogar vom Kammerdiener. Er blockiert das Spiel. Kein Bauer kann es überschreiten. Es erlaubt die

Spieler, um seine anderen Bauern voranzubringen, ohne die Gefahr zu haben, von einem gegnerischen Bauern gefressen zu werden.

Die Steckdosen:

Sie entstehen, wenn ein Bauer direkt auf ein vom Gegner besetztes Feld fällt. Der genommene Bauer kehrt zurück

in seinem Startlager und wieder von vorne anfangen. Es kann vorkommen, dass ein Spieler seinen eigenen Bauern nimmt

(da er immer gezwungen ist, seine Karten zu spielen). Ebenso können wir auf einen Bauern von ihm stoßen

Gegner und dass man nichts anderes tun kann, als es zu essen und es in sein Lager zurückzuschicken

Abfahrt.

Wir bewegen die Bauern im Uhrzeigersinn entsprechend dem Wert der Karte, die wir werfen.

Ein Bauer kann über den anderen springen, ohne ihn zu essen.

Eintrag der Bauern:

Um einen Bauern im zentralen Korridor zu betreten, muss der Spieler direkt auf eine der 4 fallen

Standorte. Im zentralen Korridor kann ein Bauer nicht über einen anderen gehen. Ein Bauer

reent kommt nicht heraus, bewegt sich nicht zurück, kann aber innerhalb des zentralen Korridors weiter voranschreiten.

Diese Bauern sind für die Gegner unantastbar.

Spielende:

Wenn ein Spieler alle seine Bauern in den Korridor gelegt hat, spielt er weiterhin seine Karten aus

Vorrücken der Bauern seines Partners. Das Gewinnerteam ist dasjenige, das es zuerst schafft, alle zurückzugeben seine Bauern.
