

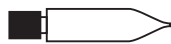
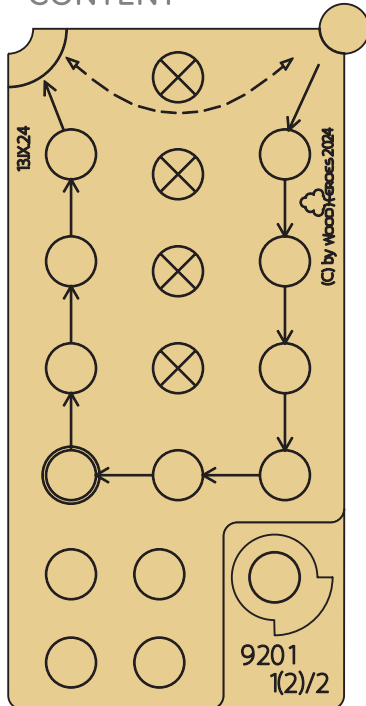
9201 Impossible

Bauanleitung und Spielregeln

Manual and rules of the game



6x PACKUNGSINHALT CONTENT

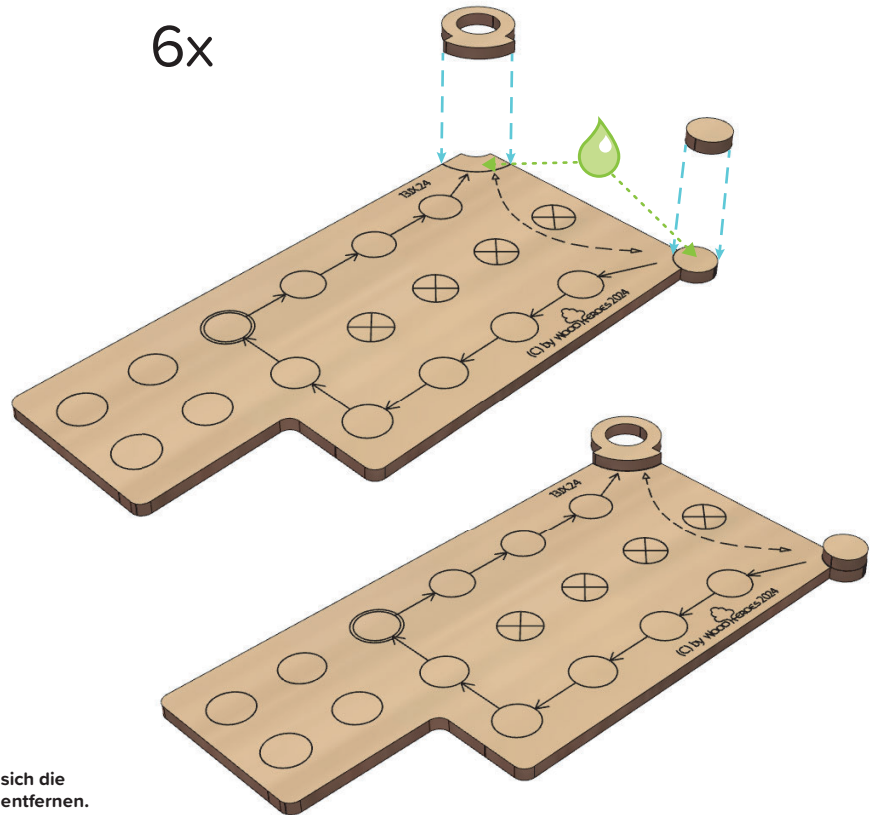


Leim
glue



Bauteil ankleben. Bitte vorher prüfen, wo sich die Bauteile berühren. Überschüssigen Leim entfernen.
Glue component. Please check the points of contact previously. Remove excess glue.

6x



DANKE

für deine Entscheidung ein WoodHeroes®- Produkt zu kaufen. Du leistest damit einen wichtigen Beitrag für unsere Umwelt!

WoodHeroes® ist die neue Welt der nachhaltigen Holzspielzeuge die funktionell, schadstofffrei und als Bausatz oder vormontiert erhältlich sind. Mit nur wenigen Handgriffen sind die WoodHeroes®-Produkte spielbereit und werden so rasch zu einem Erlebnis mit viel Spannung und ultimativem Spielspaß!

Das von WoodHeroes® verarbeitete Holz stammt aus Wäldern mit nachhaltiger Forstwirtschaft.

Die österreichische Produktion zeichnet sich durch 100%ige Umweltfreundlichkeit aus.

Sollte dein Spielzeug trotz sorgfältiger Herstellung irgendwann nicht mehr gebrauchsfähig sein, entsteht durch die unbehandelten Holzmaterialien kein unnötiger, umweltbelastender Müll.

WoodHeroes® weist darauf hin, dass das Holzspielzeug durch die verwendeten natürlichen Rohstoffe immer ein individuelles Erscheinungsbild hat.

THANK YOU

for your decision to buy a WoodHeroes® product. You are making an important contribution to our environment!

WoodHeroes® is the new world of sustainable wooden toys which are functional, free of toxic substances and available as a construction kit or pre-assembled.

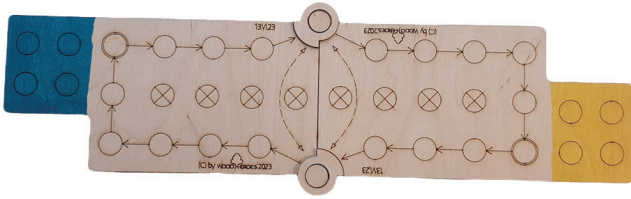
In only a few steps WoodHeroes® products are ready to play with and, so quickly turn into an experience with lots of adventure and hours and hours of fun!

The wood used by WoodHeroes® stems from forests with sustainable silviculture.

The Austrian production stands out by being 100% eco-friendly.

Should your toy, in spite of careful production, eventually not be useable anymore, there will be no unnecessary waste that pollutes the environment because only untreated wooden material is used. WoodHeroes® would like to point out that no two wooden toys look the same due to the natural materials used.

2 Spieler
2 players



3 Spieler
3 players



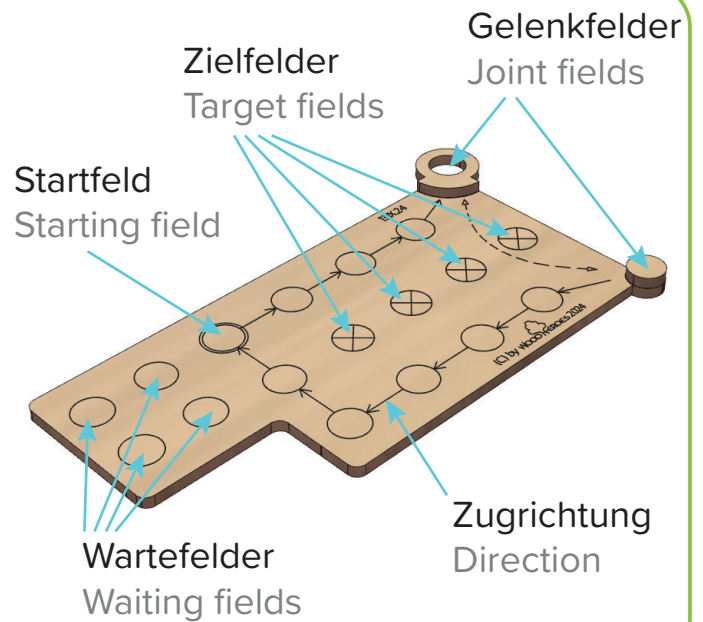
4 Spieler
4 players



5 Spieler
5 players



6 Spieler
6 players



Impossible

Für 2 - 6 Spieler



Spielziel:

Bei „Impossible“ gilt es, die eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über die Spielfeldstrecke ins Ziel zu bringen. Gleichzeitig versucht man, die Spielfiguren der Mitspieler so oft es geht zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen. Die mit den Pfeilen verbundenen Felder des Spielbretts stellen dabei die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen.

Aufbau:

Für jeden Spieler (2-6 Spieler) wird eine Platte in der gewählten Farbe mit den anderen Platten verbunden, um eine geschlossene Bahn zu erhalten. Auf den vier Wartefeldern warten die Spielfiguren der jeweiligen Farbe auf ihren Einsatz. Die Felder mit dem x stellen das Ziel jeder Farbe dar. Wer seine 4 Spielsteine als erster in sein Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren seiner gewählten Farbe. Er stellt eine seiner Figuren auf das Startfeld (das Feld mit dem doppelten Rand) auf der Platte in seiner Farbe, die übrigen 3 Spielfiguren werden auf die Wartefelder gesetzt. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden. Die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Spielfiguren auf der Laufbahn hat, kann sich aussuchen, mit welcher Figur er weiterzieht. Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seine eigene Figur auf ihren Platz. Es herrscht Schlagzwang. Geschlagene Figuren werden auf die Wartefelder ihrer Farbe gestellt. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur eine Spielfigur stehen darf. Solange noch weitere Spielfiguren auf den Wartefeldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem Startfeld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat.

Die Spielfiguren, die auf den Wartefeldern stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das Startfeld gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“:

Nach dem Würfeln einer 6 muss man ziehen und noch einmal würfeln. Bei einer „6“ muss man eine neue Figur ins Spiel bringen, solange noch Spielfiguren auf den eigenen Wartefeldern stehen. Die neue Figur wird dann auf das Startfeld der eigenen Farbe gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss diese Figur erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Startfeld, wird sie geschlagen. Wer eine „6“ würfelt und keine Spielfigur mehr auf den Wartefeldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln. Wer mit einer „6“ seine letzte Spielfigur ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln.

Betreten der Zielfelder:

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, oder durch „Rückwärtsschlagen“ vor die Zielfelder gekommen ist, zieht dann mit der Spielfigur auf die Zielfelder seiner Farbe. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer „1“ nur auf das Erste Zielfeld, mit einer „2“ nur auf das Zweite Zielfeld, usw. Spielfiguren können im Ziel übersprungen werden. In die 4 Zielfelder kann man nur mit einem passenden Wurf hineinziehen. Fremde Zielfelder darf man nicht betreten.

Ende des Spiels:

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen können weiter um die nächsten Plätze spielen.

Eine Variante, um das restliche Spiel zu beschleunigen:

Die Platte des Spielers der fertig ist, kommt aus dem Spielfeld raus. Jene Figuren, welche noch auf der Bahn auf dieser Platte sind, werden auf die Platte in Zugrichtung vorher auf die entsprechenden Felder gesetzt. (Der Weg zum Ziel für diese Figuren ist dann gleich weit wie vorher.) Sollte auf dem entsprechenden Feld eine andere Spielfigur stehen, wird diese „geschlagen“ und kommt auf ihr Wartefeld.

Dreimal würfeln:

Wer keine Spielfiguren auf der Laufbahn hat, darf dreimal würfeln. Das gilt auch, wenn schon ein oder mehrere Figuren ihre Zielfelder erreicht haben, aber nur dann, wenn sie auf den Zielfeldern nicht noch vorrücken könnten.

Schlagzwang:

Es müssen gegnerische Spielfiguren, wann immer es möglich ist, geschlagen werden. Kommt ein Spieler diesem Schlagzwang nicht nach, wird die Spielfigur, die das Schlagen versäumt hat, auf die Wartefelder zurückgesetzt. Gibt es mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, kann sich der Spieler selbst für eine davon entscheiden.

Rückwärtsschlagen:

Wenn eine Zahl gewürfelt wird, mit der man eine gegnerische Spielfigur schlagen könnte, die hinter der eigenen Spielfigur steht, muss man auch rückwärts schlagen. Dabei darf auch über das eigene Startfeld gezogen werden. – Man erspart sich so die ganze Runde zu fahren.

Durchrutschen:

Wird mit einem Zug ein Gelenkfeld (das sind die Felder an denen die einzelnen Spielbretteile zusammengesteckt werden) getroffen, muss in der jeweiligen Zugrichtung (Vorwärts oder Rückwärts – das passiert beim Schlagen) bis zum nächsten Gelenkfeld durchgerutscht werden. (Entlang der strichlierten Linie.) Steht auf dem Feld, von dem man wegrutscht, eine gegnerische Figur wird diese auch geschlagen, obwohl man dort nicht stehen bleibt. (Beim Durchrutschen kann man wie beim ins Spiel bringen einer Figur zwei Figuren in einem Zug schlagen.)

Viel Spaß!

Impossible

For 2 - 6 players



Aim of the game:

The aim of "Impossible" is to get your own game pieces from your starting field to the target fields as quickly as possible. At the same time you try to beat other players' pieces as often as possible so that they have to start again from the beginning. The fields on the game board marked with arrows represent the path that all pieces have to travel.

Setup:

For each player (2-6 players) a board in the chosen color is connected to the other boards to create a closed path. The pieces of the respective color wait for their use on the four waiting fields. The fields with the x sign represent the target of each color. Whoever gets their 4 pieces to target fields line first, wins the game.

Preparing the game:

Each player receives 4 pieces of his chosen color. He places one of his pieces on the starting field (the field with the double border) on the board in his color, the remaining 3 pieces are placed on the waiting fields. The youngest player begins. The game is played in a clockwise direction.

How the game is played:

The player whose turn it is rolls the dice and moves his piece forward on the track by the number of dice rolled in the direction of the arrows. Your own and other players' pieces can be skipped. However, the occupied fields are counted.

Anyone who has several pieces on the track can choose which piece to move on. Anyone who ends with counting the fields who diced on a field occupied by another player's piece beats that piece and put their own piece in its field. There is a beat obligation. Beaten pieces are placed on the waiting fields of their color. Your own pieces cannot be beaten. The player must then move with another piece, as only one piece can be on each field. As long as there are other playing pieces waiting on the waiting fields to be used, none of your own pieces may remain on the starting field. They must vacate the field as soon as they have the opportunity to do so.

Playing pieces that are on the waiting fields can only be brought into the play with a "6" and thus placed on the starting field.

Special features of the dice number "6":

After rolling a "6", you have to move a piece and roll again.

If you roll a "6", you must bring a new piece into play as long as there are still pieces on your own waiting fields.

The new piece is then placed on the starting field of your own color. If this field is still occupied by another of your own playing pieces, this piece must first be moved on with "6". If, however, another piece is on the starting field, it is beaten. If you roll a "6" and have no more playing pieces on the waiting fields, you can move one of your pieces six spaces further on the track and then roll the dice again. If you bring your last playing piece to the finish with a "6", you do not need to roll the dice again.

Entering the target fields:

If a player has run through the entire track with a piece, or has reached the target fields by "backward movement", moves the piece to the target fields of his color. The target fields are also counted individually when moving forward. So, for example, if you are standing directly in front of your target fields, you can only get to the first target field with a "1", and only to the second target field with a "2", etc. Pieces can be skipped at the target fields. You can only move into the 4 target fields with a matching eye number. You cannot enter other players' target fields.

End of the game:

The player, who is the first to get all of his game pieces to his target fields, wins the game. The other players can continue playing for the next places.

A variant is here to speed up the rest of the game:

The board of the player who has finished comes out of the playing field. Those pieces that are still on this board are placed on the board before the skipped one. (The path to the target for these pieces is the same as before.) If a piece is on the corresponding field, it is "beaten" and goes to the waiting field.

Roll the dice three times:

If you have no pieces on the track, you can roll the dice three times. This also applies if one or more pieces have already reached their target fields, but only if they could not move forward on target fields.

Forced to beat:

Opponent pieces must be beaten whenever possible. If a player does not comply with this compulsory beaten, this piece must return to its waiting field. If there are several ways to beat, the player can choose one of them.

Backward beating:

If a eye number is rolled that could beat an opponent piece which is behind your own piece, you must go backwards. You can also move over your own starting field. In this case you do not have to move through the entire track and you can immediately go to your target fields.

Sliding through:

If a joint field (these are the fields where the individual game board parts are put together) is hit with a move, you have to slide through to the next joint field in the direction of the movement (forward or backward – this happens when you beat). (You do this along the dashed line.) If there is an opponent's piece on the field you are sliding away, it will also be beaten, even though you don't stop there. (When you slide through, you can beat two pieces in one move, just like when you bring a piece into play.)

Have fun!

ENTDECKE

DISCOVER

auch andere **WoodHeroes®-Produkte!** Sie bieten dir beim Bauen & Spielen viel Spaß & Spannung!

other **Woodheroes®-products!** You'll have lots of fun & excitement assembling & playing with them!



1001 Katapult
Catapult



3006 Kutsche mit Pferd
Carriage with horse



8147 Tor mit Fallgitter 220x60 C&P
gate with portcullis 220x60 C&P

WoodHeroes GmbH Holzspielzeugherzeugung

Puchstraße 17 | 8020 Graz | Tel.: +43 (0)316 / 24 25 61 62 | E-Mail: office@woodheroes.at
www.woodheroes.at