

Barricade

Présentation :

Ce jeu est originaire d'Allemagne. Sa particularité repose sur le fait que des obstacles (Barricades) figure sur le parcours, c'est un jeu convivial où les retournements de situation sont nombreux. Chaque joueur peut capturer les barricades afin de les replacer à un emplacement de son choix.

On peut y jouer à **2** ou **3** ou **4**, de **6 à 66 ans** et au-dessus.

Contenu : 5 pions en 4 couleurs, 11 barricades, 2 dés, 1 plateau.

Nous avons là un jeu qui est certainement un des jeux les plus captivant qui existe. Facile à jouer, est par conséquent destiné aux enfants comme aux parents. De plus le jeu est extrêmement intéressant jusqu'à la fin ; fantaisie et habileté du joueur comptent presque plus que la chance aux dés.

A partir de 8 ans.

Règle du jeu :

Mise en place des pions :

Chaque joueur reçoit 5 pions de même couleur que l'on place avant le début du jeu sur les cases de départ. On pose en même temps les barricades (pions blancs) sur les cases spéciales (cases blanches). Il importe maintenant d'atteindre avec un pion le but situé en haut du plateau.

Début du jeu : Les joueurs lancent alternativement le dé; le joueur qui fait le score le plus élevé relance à nouveau pour engager la partie. Les joueurs qui font le même score relancent pour se départager. Le joueur qui fait le score le plus faible est le dernier à jouer.

Tous les pions partent du premier point de leur couleur qui se trouve devant les cases de départ. Les points de ces cases de départ ne doivent pas être comptés.

Avance :

On se déplace d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé lancé. On peut choisir soit d'avancer vers le but, soit de reculer pour se placer dans une meilleure position. On peut faire entrer tous les pions les uns après les autres dans le jeu. Si un joueur obtient un six, il peut rejouer ce même pion après l'avoir avancé de 6 cases. Un pion peut dépasser un autre pion, quelle que soit sa couleur. Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion au même point. Si un pion tombe sur un point déjà occupé par un pion d'une autre couleur, ce dernier est renvoyé dans son camp et doit recommencer le circuit.

Barricades :

Un pion ne peut pas passer une barricade. Pour poursuivre sa route au-delà, il doit faire le nombre exact de points qui lui permette de tomber à cet emplacement et remplacer la barricade.

Le joueur garde la barricade jusqu'au tour suivant. Lorsque c'est de nouveau son tour de jouer le joueur a le choix entre remettre la barricade là où elle se trouvait ou la déplacer pour la mettre en quelque autre point inoccupé, soit pour protéger ses propres pions, soit pour gêner ceux de ses adversaires. Les barricades ne peuvent pas être mises sur la ligne de départ, qui doit rester libre.

Si un pion se trouve à l'emplacement d'une barricade et qu'un pion rival y tombe, le premier est renvoyé au départ et perd le privilège de déplacer la barricade. Si tous les pions appartenant à un même joueur sont bloqués et ne peuvent pas profiter d'un jet de dé, le joueur perd son tour.

Fin :

Le jeu est terminé quand un pion atteint le but par un coup direct.

Si un pion se trouve à un point de l'arrivée et si le joueur amène au dé tout autre chiffre que un et ne peut pas bouger ses autres pions, il avance jusqu'à l'arrivée et rétrograde du nombre de points excédant un. S'il est dans l'impossibilité parce qu'il est bloqué par une barricade ou que le point est occupé par l'une de ses propres pièces, le joueur perd son tour.