

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



BARBACAN – règles du jeu

Préparatifs:

Le plan de jeu représente une place forte avec ses diverses voies d'accès. Lorsqu'on examine attentivement le plan de jeu, l'on constate que les positions des combattants, représentées par des petits points ronds, sont réparties en quatre cercles concentriques. Entre le deuxième et le troisième rang, un cercle marque la limite de la forteresse. Le cercle le plus excentrique est constitué de 25 points de départ sur lesquels seront posés les pions. A tour de rôle chaque joueur place un pion, et ceci sur la case qui lui semble la plus appropriée, en tenant compte de la progression et du blocage. Lorsque la partie ne réunit pas cinq joueurs, un point reste donc libre.

Les pions progressent d'un point vers un autre point libre en suivant nécessairement la ligne qui les relie entre eux.

Répartition des pions:

2 joueurs:

12 pions rouges, 12 pions verts.

3 joueurs:

8 pions rouges, 8 pions verts, 8 pions bleus.

4 joueurs:

6 pions rouges, verts, bleus, et jaunes.

5 joueurs:

5 pions rouges, verts, bleus, jaunes et oranges.

6 joueurs:

4 pions rouges, verts, bleus, jaunes, orange et mauves.

Déroulement du jeu:

Les combattants progressent uniquement d'une position à l'autre en suivant les lignes qui les relient entre elles. De plus il n'est pas permis de prendre ou de sauter un autre pion. Il suffit d'arriver le premier dans la place forte. Etant donné que le second cercle ne comprend plus que treize positions, une série de combattants devra nécessairement rester en attente. Celle-ci prend fin dès qu'un pion a franchi la muraille et a libéré le passage.

Ici commence le véritable combat. Les positions du second cercle sont toutes reliées aux voies d'accès de la forteresse, représentées par des petits carrés. Occuper l'un de ceux-ci permet souvent de bloquer la progression d'un adversaire.

Toutefois, la règle suivante est toujours d'application: lorsqu'un pion quitte un carré, il ne peut reprendre possession d'un carré quelconque dans la suite du jeu.

Fin de la partie:

Le joueur qui, le premier, amène tous ses pions dans la forteresse est le vainqueur. Si les joueurs le désirent, la partie peut continuer afin de désigner le deuxième, le troisième, ...