

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

**ESCALE À JEUX**



Barricade

Un nouveau jeu de dés, particulièrement captivant pour 2 - 4 personnes de 6 à 66 ans et au-dessus.

Jeux de Ravensburg No. 01 023 3

Contenu : 5 pions en 4 couleurs, 11 barricades, 1 dé, 1 plan.

Généralités :

Nous avons là un jeu qui est certainement un des jeux les plus captivant qui existent. Facile à jouer et 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.

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 sur les cases spéciales. Il importe maintenant d'atteindre avec un pion le but situé en face des cases de départ.

Début du jeu :

On lance le dé chacun son tour. Celui qui lance le chiffre le plus grand joue ce chiffre. Tous les pions partent du premier point noir qui se trouve devant les cases de départ. Les points de ces cases de départ ne doivent pas être comptés.

Avance :

On avance d'autant de cases qu'il y a de points sur la dé lancé. Tous les pions peuvent avancer, reculer et se déplacer vers les cotés, mais dans une seule direction chaque fois. On peut faire entrer tous les pions les uns après les autres dans le jeu.

Expulsion :

On peut emprunter différents chemins pour atteindre le but - sur chaque case il ne peut y avoir qu'un seul pion - Si un pion arrive sur une case où est établi un pion adverse, celui-ci est expulsé et posé sur la case de départ.

Barricades :

Les barricades posées sur les cases spéciales ne peuvent pas être sautées, il faut les déplacer. Pour cela il suffit d'atteindre à l'aide du dé la case des barricades et l'on peut poser la barricade sur n'importe quelle case sauf celles de la première rangée. On peut grâce à cette barricade soit empêcher les autres d'avancer soit protéger ses propres pions à l'arrière.

Fin :

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

Tactique pendant le jeu :

Jouer avec plusieurs pions à la fois est à conseiller parce que l'on peut ainsi plus facilement passer les barricades. On arrive à retarder la mieux son adversaire en posant une barricade de telle sorte qu'il ne peut plus avancer qu'après avoir lancé un 1. Exemple : ○●○●○●○●○●→ . Au contraire l'exemple suivant montre qu'une série de barricades posées les unes derrière les autres sont bien plus faciles à dépasser : ○○○○●●●●→ (Dans ce cas à chaque chiffre de 1 à 4 on fait tomber une barricade). Quand le premier joueur atteint le dernier coin avant le but on devrait poser, si possible, plusieurs barricades, devant lui. Ce joueur d'élite est naturellement l'ennemi de tous les autres. Les autres joueurs peuvent donc se concerter pour décider de ne pas se gêner mutuellement et d'évincer par tous les moyens le «gagnant». Celui-ci utilisera ses autres pions pour empêcher ses ennemis d'approcher. On peut aussi établir au début du jeu, l'obligation d'évincer tous les pions sur la dernière ligne avant d'atteindre le but. Si on réussit à bloquer tous les pions d'un joueur de telle sorte qu'il ne puisse plus avancer, ces pions resteront sans bouger jusqu'à ce qu'il puisse à son tour se libérer par un coup direct.

Si un joueur se trouve devant le but et n'a pas d'autre pion qu'il puisse faire avancer, il doit reculer à nouveau du nombre de points indiqués par son dé s'il n'en est pas empêché par une barricade.