JEU 2 : BARRICADE

RÈGLE DU JEU / REGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU / RÈGL E DU JEU** / RÈGLE DU JEU RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / *RÈGLE DU JEU* /**RÈGLE DU JEU** /REGLE DU JEU

2 à 4 joueurs

BUT DU JEU :

Amener le premier un pion sur la case d'arrivée par un compte exact.

Matériel

5 pions de même couleurs pour chacune des quatre équipes
11 barricades
1 dé ordinaire (à six faces)
1 plateau de jeu

Mise en place

Les pions des joueurs sont dans leur "maison", en bas du plan de jeu.
Les barricades sont placées sur leurs cases.

Selon la version du jeu, plusieurs départs existent :

le plus jeune joueur commence
Chaque joueur lance un dé, le plus grand nombre est joué ou détermine celui qui lance le dé pour jouer en premier

Déroulement

Un pion rentre toujours en jeu à partir de la même case de départ. À son tour, le joueur jette le dé. Il doit alors avancer un de ses pions d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé. Il est possible d'aller dans toutes les directions mais on ne peut pas revenir sur ses pas dans le même tour.

RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU

JEU 2 : BARRICADE

RÈGLE DU JEU / REGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU** / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / **RÈGLE DU JEU / RÈGL E DU JEU** / RÈGLE DU JEU RÈGLE DU JEU /RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / *RÈGLE DU JEU* /**RÈGLE DU JEU** /REGLE DU JEU

Barricades

Il est impossible de les sauter. On peut par contre s'arrêter dessus. En repartant d'une case où se trouve une barricade (ou parfois en y arrivant suivant les variantes) on peut déplacer la barricade sur n'importe quelle case libre du plateau en dehors de la première ligne. Si le jet de dé est supérieur à la position de la barricade, et que le pion ne peut pas aller dans une autre direction, on ne peut alors pas bouger ce pion ; si aucun pion ne peux bouger, on passe son tour.

Expulser un pion

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. En arrivant sur une case occupée par un pion adverse, on renvoie ce pion à son camp de départ ; on ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par un de ses pions. Si la case où se trouvait le pion adverse possédait une barricade, le pion adverse perd alors son droit de déplacer la barricade.

Fin de partie et vainqueur

Dès qu'un pion arrive par un compte exact sur la case d'arrivée, la partie est terminée et le propriétaire du pion est le vainqueur.

RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU / RÈGLE DU JEU /