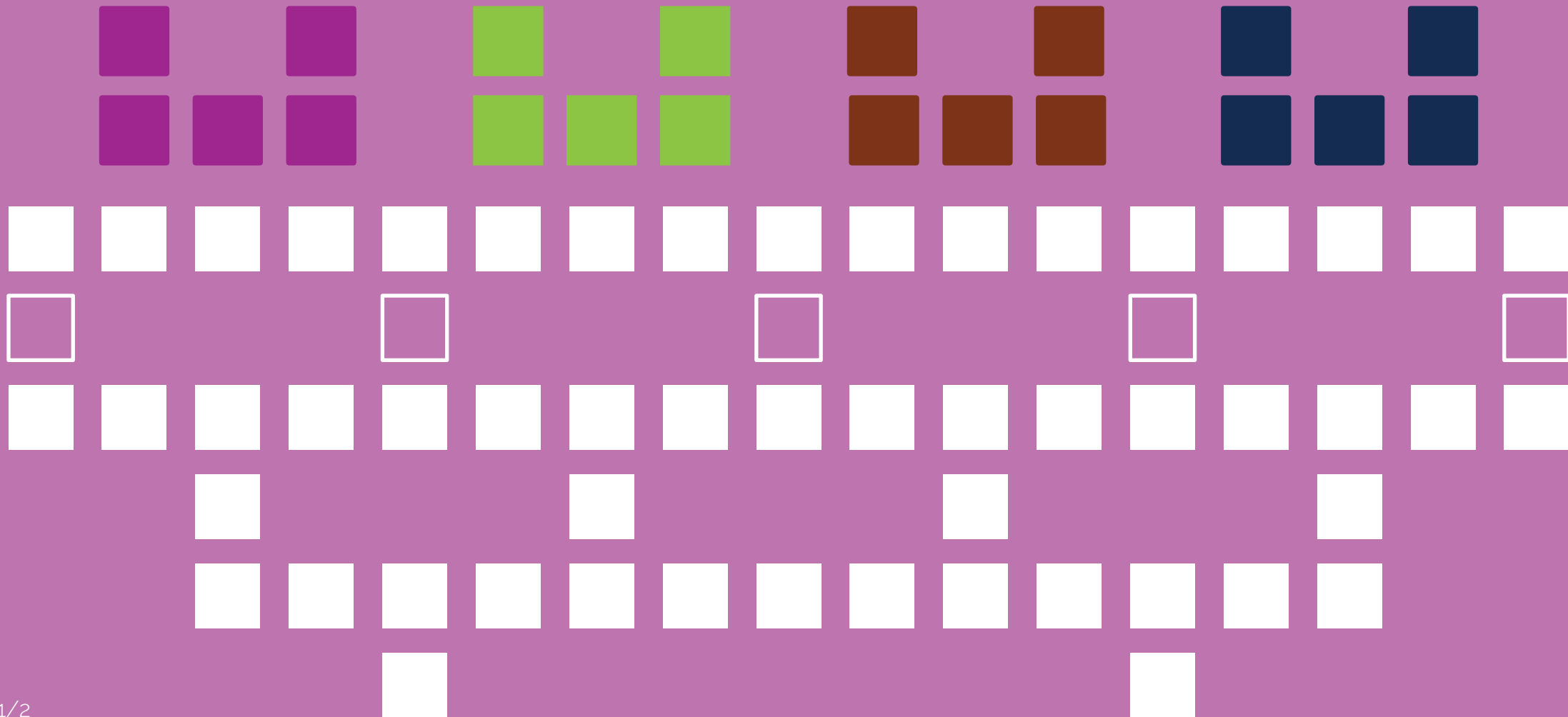
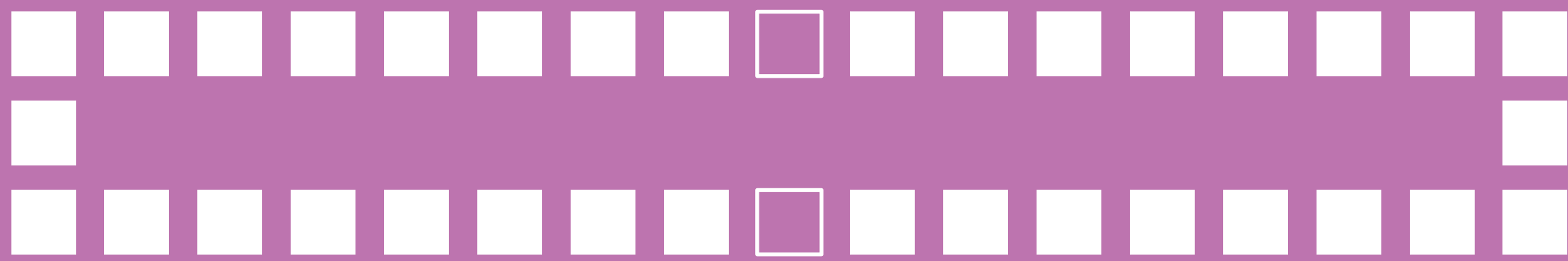
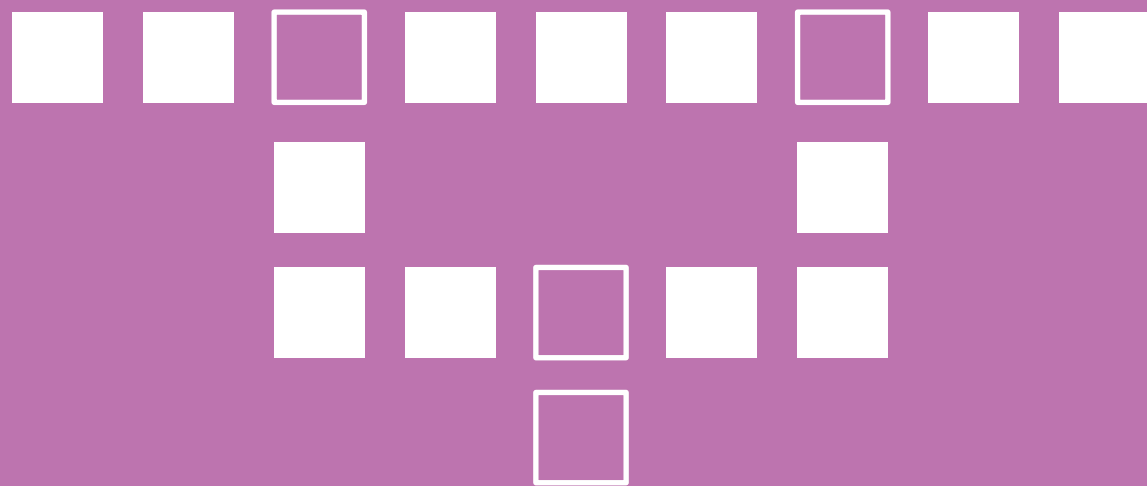


# LE JEU DE BARRICADE





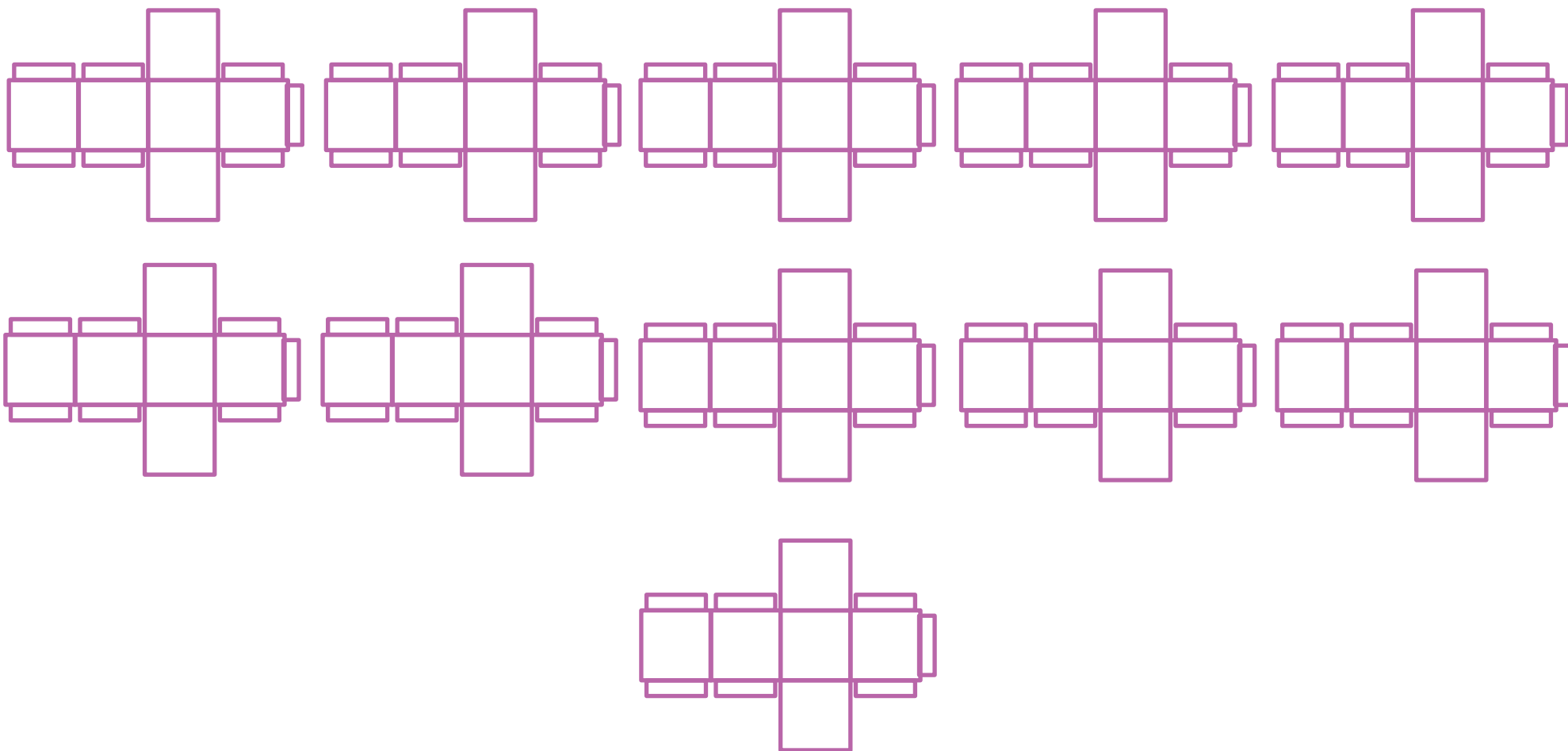
ARRIVÉE



# LES PIONS



# LES BARRICADES



# REGLES DU JEU – BARRICADE

## But du jeu

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

## Matériel

5 pions de même couleur pour chacune des quatre équipes (Violet, Vert, Marron, Bleu)

11 barricades (Blanche à contour violet)

1 dé ordinaire (à six faces)

1 plateau de jeu

## Mise en place

Les pions des joueurs sont dans leur "maison", en haut du plan de jeu. (Maisons de la même couleur que les pions)

Les barricades sont placées sur leurs cases. (Les cases barricades sont marquées sur le plateau par une case violette au contour blanc)

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. Jusqu'à la mort subite des autres joueurs. Un joueur a la possibilité de jouer avec plusieurs des pions de sa maison sur le plateau. Il lui suffit de l'en faire sortir de sa maison avec le nombre de points inscrits sur le dé.

## 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. 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 peut 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.

Source : [https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Barricade\\_\(jeu\)](https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Barricade_(jeu))

