



BARRICADES

But du jeu :

Atteindre avec un pion le but situé en face des cases de départ en haut du jeu.

Début du jeu :

Chaque joueur a 5 pions d'une couleur, qu'il place sur les cases de la couleur correspondante. On pose en même temps les barricades sur les points noirs. 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 qui se trouve devant leurs maisons (point D).

Le point « D » est le premier point que l'on compte. 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.

On peut emprunter différents chemins pour atteindre le but – sur chaque case il ne peut y avoir qu'un seul pion. On peut sauter par-dessus n'importe quel pion, mais si un pion arrive sur une case où se trouve déjà un pion adverse, celui-ci est expulsé et reposé dans sa maison.

Il recommencera depuis le début.

Barricades :

Les barricades posées sur les points noirs ne peuvent pas être sautées, il faut les déplacer. Pour cela il suffit de tomber pile sur la barricade, qu'on enlève, on pose son propre pion à sa place et la barricade sur n'importe quelle case sauf celles de la première rangée devant les maisons. On peut grâce à cette barricade soit empêcher les autres d'avancer soit protéger ses propres pions à l'arrière.

Fin :

Le jeu se termine quand un pion atteint le but par un coup direct.

Stratégie :

Jouer avec plusieurs pions à la fois est à conseiller parce qu'on peut ainsi plus facilement passer les barricades. On arrive à retarder mieux son adversaire en posant une barricade de telle sorte qu'il ne peut plus avancer qu'après avoir lancé un 1.

Exemple : ○●○●○●○●○● → but.

Au contraire l'exemple suivant montre qu'une série de barricades posées les unes derrière les autres sont bien plus faciles à dépasser : ○○○○●●●● → but – dans ce cas à chaque chiffre de 1 à 4 le joueur blanc fait tomber une barricade noire.

Quand le premier joueur atteint la dernière ligne droite 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, ses 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.