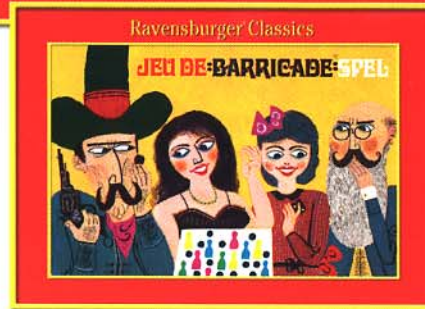


Original Barricade®

Contenu

-
- 1 plateau de jeu (imprimé recto verso, d'une part le jeu Original Barricade® et d'autre part une variante express : Barricade® Express)
 - 20 pions Barricade
 - 11 Barricades
 - 1 dé



Le classique par excellence pour toute la famille.
Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Jeu Ravensburger® n° 26 375 2

1960, Otto Maier Verlag Ravensburg, naissance du jeu Barricade.

*Un savant mélange de simplicité, de suspense et de chance, sont à la base du succès de Barricade.
Plus de 5 millions d'exemplaires vendus en font un des jeux de dé les plus réputés et appréciés.*



Barricade® Express

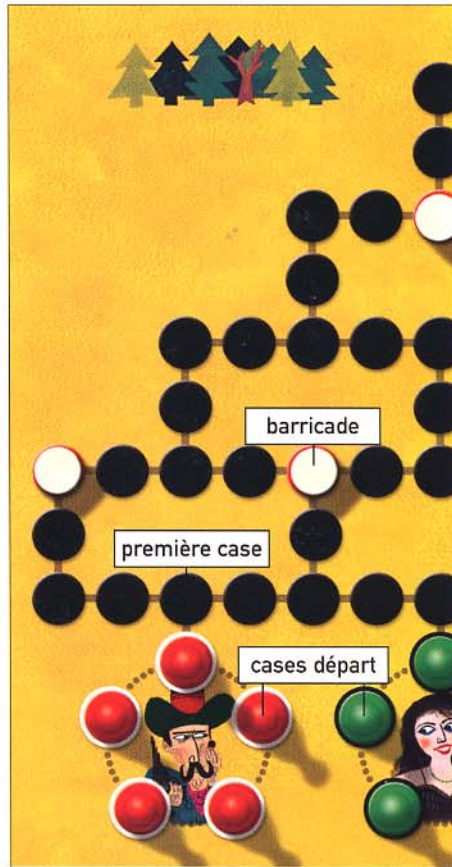
But du jeu

.....

Le gagnant est celui qui atteint en premier la case-but en effectuant un lancer de dé précis.



Ravensburger

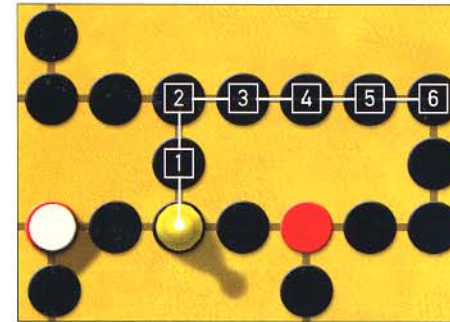


Préparation

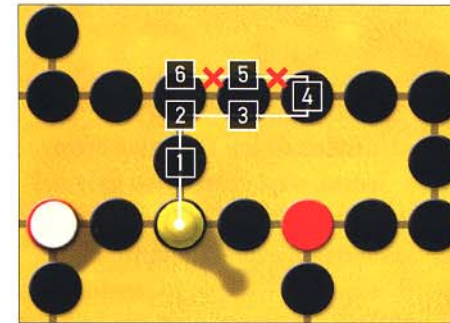
Le plateau de jeu se pose au milieu de la table. Chaque joueur reçoit 5 pions d'une couleur qu'il dépose sur les cases de départ correspondantes situées sur le bord inférieur du plateau. Les barricades se placent sur les 11 cases rouges. Le dé se dépose à côté du plateau de jeu.

Le jeu

Le plus jeune joueur commence, ensuite le tour passe au joueur se trouvant à sa gauche et ainsi de suite. Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur lance le dé et déplace un de ses pions du nombre de cases correspondantes au nombre joué au dé. Les cases de départ ne comptent pas. La première case de jeu est la case noire se trouvant juste devant les cases de départ.



Les pions peuvent se déplacer dans tous les sens et également virer mais ceci dans une seule direction à la fois. Les



pions ne peuvent donc pas effectuer d'aller-retour durant un même tour.

Il est impératif de déplacer son pion du nombre total des points jetés au dé. Le fait de lancer un 6 au dé, ne donne pas le droit de rejouer. Il est autorisé de sauter au-dessus de ses propres pions ou de ceux des adversaires. Dans ce cas, les cases sautées se comptent au même titre qu'une case vide. Au cas où un joueur est dans l'incapacité de faire avancer un de ses pions du nombre total des points jetés au dé de façon réglementaire, il passe son tour. Le joueur décide d'inclure ou non un nouveau pion dans la partie et a le libre choix du pion qu'il déplace.

Expulser des pions

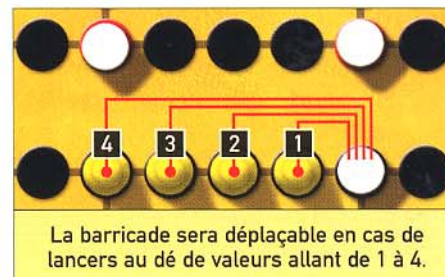
Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Si un pion arrive sur une case occupée par un autre pion, il expulse l'occupant à la case-départ (case-départ correspondante à la couleur du pion expulsé), d'où il pourra éventuellement être remis en jeu.

Barricades

Les barricades sont des obstacles. Ces obstacles ne se sautent pas, ils se déplacent. Pour ce faire, un pion doit aboutir sur la barricade par un lancer au dé exact. Dans ce cas, le joueur peut déplacer la barricade sur une case libre de son choix, à l'exception des cases de la rangée inférieure. Une barricade peut également se déplacer sur une case noire

Quelques conseils tactiques

- Veillez à déplacer les barricades de telle sorte que les pions adverses soient 'bloqués' et que vos propres pions soient 'protégés'.
- Les barricades sont plus faciles à éliminer quand plusieurs pions de la même couleur se suivent. Dans ce cas, les chances de jeter un chiffre précis au dé sont considérablement plus élevées.



- Il est conseillé de bloquer les adversaires lorsqu'un lancer au dé de valeur 1 pourrait leur permettre d'éliminer une barricade.
- Dès que vous vous approchez du but, il est judicieux de rassembler un maximum de barricades derrière votre pion, ceci vous rendra plus difficile à expulser.

Fin du jeu et gagnant

Le jeu se termine et le vainqueur est connu dès qu'un pion atteint le but par un lancer exact.

Barricade® Express pour joueurs pressés

La partie se joue sur le côté verso du plateau de jeu et selon les règles de bases, seules les exceptions suivantes sont à prendre en compte :

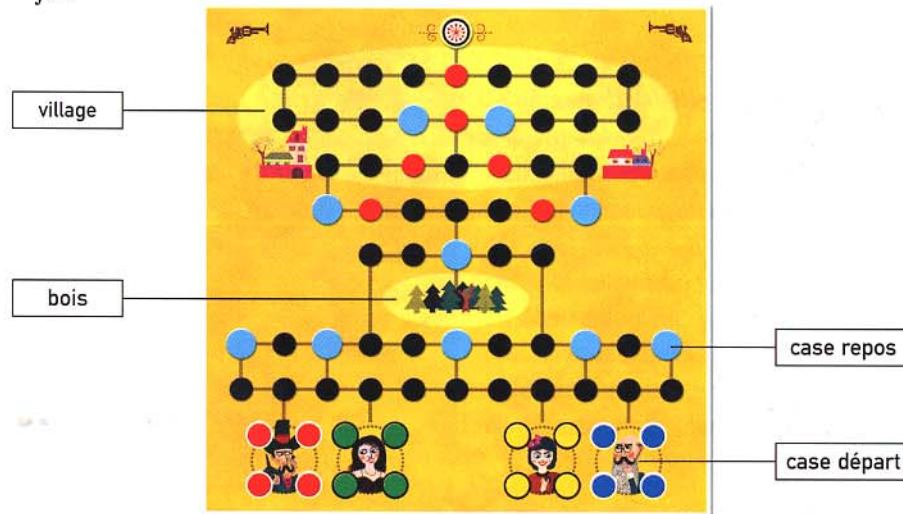
1. Les joueurs reçoivent chacun

4 pions.

2. Seules **6 barricades** sont mises en jeu.

3. Les cases bleues sont des cases de repos. Les pions se trouvant sur ces cases ne peuvent pas se faire expulser. Une case de repos ne peut accueillir qu'un pion à la fois. Il n'est pas autorisé d'installer les barricades sur les cases de repos.

4. Un pion se faisant expulser dans le village (aire jaune et ovale couvrant le tiers supérieur du plateau de jeu) sera renvoyé vers le bois (petit ovale jaune situé au milieu du plateau de jeu) et pourra redémarrer de cet endroit. Le bois peut contenir plusieurs pions à la fois.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460
88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

224614

Ravensburger