

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



BARRIER: REGLE DU JEU

MATERIEL DU JEU: Damier, 16 carreaux "barrières" jaunes marqués de flèches et 24 pions en plastique—12 teintés en jaune et 12 incolores.

LE JEU: Pions et carreaux sont disposés comme sur la figure 1. Chaque joueur place ses pions côté plat contre le damier toutes les deux cases de son côté du damier et prend la moitié des carreaux "barrières". Un joueur prend les 8 marqués d'un point et l'autre ceux marqués d'un tiret. Lorsqu'on place les carreaux sur les rangées "barrières", les indications doivent toutes être dans le même sens, en alternant points et tirets dans les cases adjacentes. (voir schéma). Les carreaux "barrières" sont placés, un par un, alternativement par chaque joueur jusqu'à ce que les 16 soit en place.

Chaque joueur devrait disposer ses 8 carreaux "barrières" de façon à ce que la direction des flèches empêche pour sûr l'adversaire de traverser les rangées "barrières". Par exemple, deux carreaux "barrières" à l'extrémité d'une rangée, l'un pointant vers l'extérieur du damier et l'autre vers la ligne de départ de l'adversaire l'empêcherait effectivement de traverser les rangées "barrières" à ce carreau "barrière". La seule possibilité qu'il aurait, après avoir s'être placé sur un carreau de la sorte, serait de retourner à la ligne de départ. (figure 1).

Au début du jeu, chaque joueur peut avancer ses pions en ligne droite vers l'avant ou en diagonale vers le côté opposé du damier. Il ne peut pas aller en arrière ou sur le côté, sauf quand ces coups lui sont indiqués par la flèche du carreau "barrière". Un joueur peut prendre un (ou plusieurs) pion(s) à l'adversaire quand ce pion est dans une case adjacente sur le chemin du sien en avant ou en diagonale, ou sur le chemin d'un coup, quel qu'il soit, indiqué dans une rangée "barrière". Les pions qu'on a pris en sautant sont retirés du jeu.

Lorsqu'un pion atteint un carreau "barrière", on ne peut le déplacer que dans les deux directions indiquées par la flèche sur ce carreau.

En traversant la rangée "barrière" vers le côté adverse, le joueur peut avancer vers la dernière rangée du camp adverse et si son pion l'atteint sans avoir été pris par son adversaire, il le "couronne" en le retournant mettant ainsi le côté plat sur le dessus. Une fois qu'un pion a été "couronné", il peut être bougé dans n'importe quelle direction—en avant, en arrière, transversalement ou en diagonale—sauf dans la rangée "barrière". Là, on ne peut le déplacer que dans les directions indiquées par les flèches du carreau "barrière". Un pion couronné peut être pris en le sautant et retiré du jeu par n'importe quel pion.

Le gagnant est celui à qui appartiennent les derniers pions en jeu.

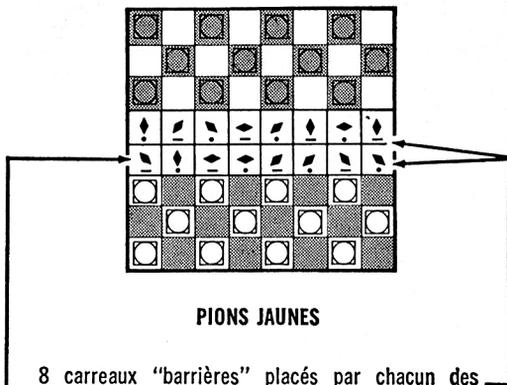
STRATEGIE SUPPLEMENTAIRE:

Chaque carreau "barrière" offre différentes possibilités aux pions de le passer. Dans l'exemple illustré dans le schéma, un pion jaune serait bloqué par la flèche pointant vers l'extérieur du damier et repoussé vers son territoire par l'autre. Toutefois, un pion incolore avançant sur le carreau, pourrait traverser la barrière et arriver dans le camp adverse. Bien étudier les barrières avant de bouger permettra au joueur de faire de meilleurs coups et de prévoir ceux de son adversaire.

"Couronner" un pion peut être la clé qui mènera un joueur à la victoire. La mobilité accrue d'un pion couronné permet au joueur de contrôler le jeu.

Ainsi, les pions adverses restants devraient être répartis sur le jeu le plus possible, empêchant le "pion couronné" de prendre plusieurs pions à la fois.

FIGURE 1
PIONS INCOLORES



8 carreaux "barrières" placés par chacun des joueurs.

REMARQUE: On doit, au départ, disposer dans le même sens les points et tirets de tous les carreaux.

Exemple (barrière)—

La seule possibilité après avoir buté sur le carreau, tel qu'indiqué, est de revenir à la ligne de départ.