

# LE JEU DE FEVRIER

## Barri cades

Les élèves de CM1 et CM2 ont élaboré le calendrier 2018 sur le thème des jeux du monde. Anny, à l'aide de photomontages dont elle a le secret, les a mis en scène.

Tous les mois, la règle d'un jeu est présentée sur le site internet.

Ce mois-ci: les barricades, jeu d'origine allemande.



### Matériel

1 plateau de jeu, 1 dé, 11 pions "barricade" et 5 pions de même couleur pour chacune des équipes.

### But du jeu

Le principe du jeu consiste à conduire un de ses pions en haut du tablier, en évitant les barricades dressées par l'adversaire.

### Préparatifs

Chaque joueur reçoit 5 pions de même couleur que l'on place avant le début du jeu sur les cases de départ. On pose en même temps les barricades (pions blancs) sur les cases spéciales (cases blanches). Il importe maintenant d'atteindre avec un pion le but situé en haut du plateau.

### Déroulement du jeu:

#### Mise en place des pions

Chaque joueur reçoit 5 pions de même couleur que l'on place avant le début du jeu sur les cases de départ. On pose en même temps les barricades (pions blancs) sur les cases spéciales (cases blanches). Il importe maintenant d'atteindre avec un pion le but situé en haut du plateau.

#### Début du jeu

Les joueurs lancent alternativement le dé; le joueur qui fait le score le plus élevé relance à nouveau pour engager la partie. Les joueurs qui font le même score relancent pour se départager. Le joueur qui fait le score le plus faible est le dernier à jouer. Tous les pions partent du premier point de leur couleur qui se trouve devant les cases de départ. Les points de ces cases de départ ne doivent pas être comptés.

#### Avance

On se déplace d'autant de cases qu'il y a de points sur le dé lancé. On peut choisir soit d'avancer vers le but, soit de reculer pour se placer dans une meilleure position. On peut faire entrer tous les pions les uns après les autres dans le jeu. Si un joueur obtient un six, il peut rejouer ce même pion après l'avoir avancé de 6 cases. Un pion peut dépasser un autre pion, quelle que soit sa couleur. Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion au même point. Si un pion tombe sur un point déjà occupé par un pion d'une autre couleur, ce dernier est renvoyé dans son camp et doit recommencer le circuit.

### **Barricades**

Un pion ne peut pas passer une barricade. Pour poursuivre sa route au-delà, il doit faire le nombre exact de points qui lui permette de tomber à cet emplacement et remplacer la barricade.

Le joueur garde la barricade jusqu'au tour suivant. Lorsque c'est de nouveau son tour de jouer le joueur a le choix entre remettre la barricade là où elle se trouvait ou la déplacer pour la mettre en quelque autre point inoccupé, soit pour protéger ses propres pions, soit pour gêner ceux de ses adversaires. Les barricades ne peuvent pas être mises sur la ligne de départ, qui doit rester libre.

Si un pion se trouve à l'emplacement d'une barricade et qu'un pion rival y tombe, le premier est renvoyé au départ et perd le privilège de déplacer la barricade. Si tous les pions appartenant à un même joueur sont bloqués et ne peuvent pas profiter d'un jet de dé, le joueur perd son tour.

### **Fin**

Le jeu est terminé quand un pion atteint le but par un coup direct.

Si un pion se trouve à un point de l'arrivée et si le joueur amène au dé tout autre chiffre que un et ne peut pas bouger ses autres pions, il avance jusqu'à l'arrivée et rétrograde du nombre de points excédant un. S'il est dans l'impossibilité parce qu'il est bloqué par une barricade ou que le point est occupé par l'une de ses propres pièces, le joueur perd son tour.

**Pour plus de clarté**, voici un tutoriel vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=ryLaHeBaNsU>

**Un plateau de jeu** en format papier accompagne ce document. Pour jouer, trouvez quelques billes ou jetons en guise de pions.

