



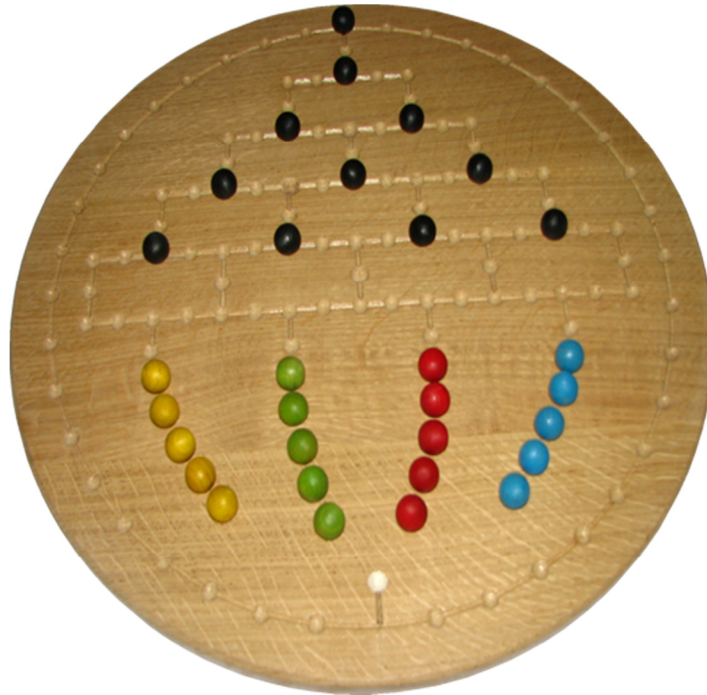
Attention! Petites pièces.  
Ne convient pas aux enfants  
de moins de 36 mois.  
Risque d'étouffement.



Référence: BAR01  
N° de lot: 002

A partir de 8 ans

# Barricade



Jeu de parcours qui nous vient d'Allemagne et qui semble s'inspirer du Pachisi (à l'origine du jeu des petits chevaux) dont le nom original « Malefiz » (du latin maleficus).

Le jeu Barricade peut se jouer de 2 à 4 joueurs.

## Principe général

Le but du jeu est d'amener une de ses billes sur le point d'arrivée (point blanc en bas du plateau). Les joueurs essaient de gêner la progression de leurs adversaires en posant des barricades sur les chemins.

## Règle du jeu

Amener le premier une bille sur la case d'arrivée (case blanche).

## Composition du jeu

- Un plateau de jeu en chêne  $\varnothing$  36 cm
- 31 billes en bois (5 vertes, 5 jaunes, 5 rouges, 5 bleus, 11 noires)
- Un dé à jouer
- Un petit sac en coton (pour billes et dé)
- Une notice de jeu
- Un sac de rangement en coton

## Mise en place

- Les billes des joueurs sont dans leur "maison", en bas du plateau de jeu (cases colorées).
- Les barricades (billes noires) sont placées sur leurs cases (noires).

Selon la version du jeu, plusieurs départs existent :

- le plus jeune joueur commence
- Chaque joueur lance un dé, le plus grand nombre détermine celui qui lance le dé pour jouer en premier

## Déroulement

Une bille rentre toujours en jeu à partir de la même case de départ (première case non coloré). À son tour, le joueur jette le dé. Il doit alors avancer une bille 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.

Il est impossible de sauter une barricade. On peut par contre s'arrêter dessus, dans ce cas on peut la déplacer sur n'importe quelle case libre du plateau en dehors de la première ligne. Si le jet de dé est supérieur à la position de la barricade, et que la bille ne peut pas aller dans une autre direction, on ne peut alors pas bouger cette bille, si aucune bille ne peut être jouée, on passe son tour.

## Expulser une bille

Il ne peut y avoir qu'une seule bille par case. En arrivant sur une case occupée par un adversaire, on renvoie sa bille dans sa "maison", on ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par une de ses billes.

## Fin de partie et vainqueur

Dès qu'une bille arrive par un compte exact sur la case d'arrivée, la partie est terminée et le propriétaire de celle-ci est le vainqueur.

*Ceci est une des variantes de ce jeu, il se peut que d'autres joueurs aient des règles différentes.*

*En vous souhaitant de joyeuses parties !!!*

*Ce jeu est de fabrication Française et Artisanale.*

*Le bois est une matière naturelle, et peut présenter quelques irrégularités d'aspect, évitez tout contact avec de l'eau.*

*Veillez conserver cette notice avec le jeu dans son emballage d'origine.*

### **Aux Bois Sauvages**

Calad'impulsion/Aux Bois Sauvages 446 route de La Charles, La Charles 69170 Les Sauvages  
06.45.00.23.10

Siret : 404 681 306 000 43 <http://auxboissauvages.fr> [contact@auxboissauvages.fr](mailto:contact@auxboissauvages.fr)