

## PRESENTATION

- un plateau de jeu;
- 2 zones de stockage;
- 20 barrières et 4 pions.

## BUT DU JEU

Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ (fig 7).

## REGLE POUR 2 JOUEURS

En début de partie, les barrières sont remisées dans leur zone de stockage (10 par joueur).

Chaque joueur pose son pion au centre de sa ligne de départ (fig 1).

Un tirage au sort détermine qui commence.

### Déroulement d'une partie

A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières.

Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

### Déplacement des pions:

les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (fig 2) ; les barrières doivent être contournées (fig 3).

### Pose des barrières:

une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (fig 4).

La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but: il faut toujours lui laisser une solution (fig 5).

### Face à face:

quand les 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut sauter son adversaire et se placer derrière lui (fig 6).

Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (fig 8 et 9).

## FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (fig 7).

## DUREE D'UNE PARTIE

De 10 à 20 minutes.

En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

## REGLE POUR 4 JOUEURS

En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 cotés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières.

Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut sauter plus d'un pion à la fois (fig 10).

