

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Sperre – La barrière

© 1974 Spear-Spiele

Dans ce jeu, pour deux à quatre joueurs à partir de huit ans, il s'agit d'amener ses propres pions sur les cases d'objectif de même couleur situées au centre du plateau.

Chaque joueur reçoit deux pions de sa couleur qu'il place sur les cases de départ à l'extérieur de l'aire de jeu de sa couleur. Avec quatre joueurs, reçoit chacun 15 barrières, avec trois joueurs, chacun en reçoit 20 et si seuls deux joueurs participent, ils reçoivent chacun 25 barrières.

On joue avec deux dés. Celui qui fait le total le plus élevé Le chiffre le plus élevé indique de combien de cases le joueur doit déplacer l'un de ses deux pions.. Le chiffre le plus petit indique combien on peut placer de barrière sur le plateau. Si le joueur fait un double, il ne se déplace pas et ne pose pas de barrière. A la place, il peut prendre sur le plateau et poser dans sa réserve autant de barrières que le chiffre indiqué sur chacun des deux dés (de 1 à 6 barrières).

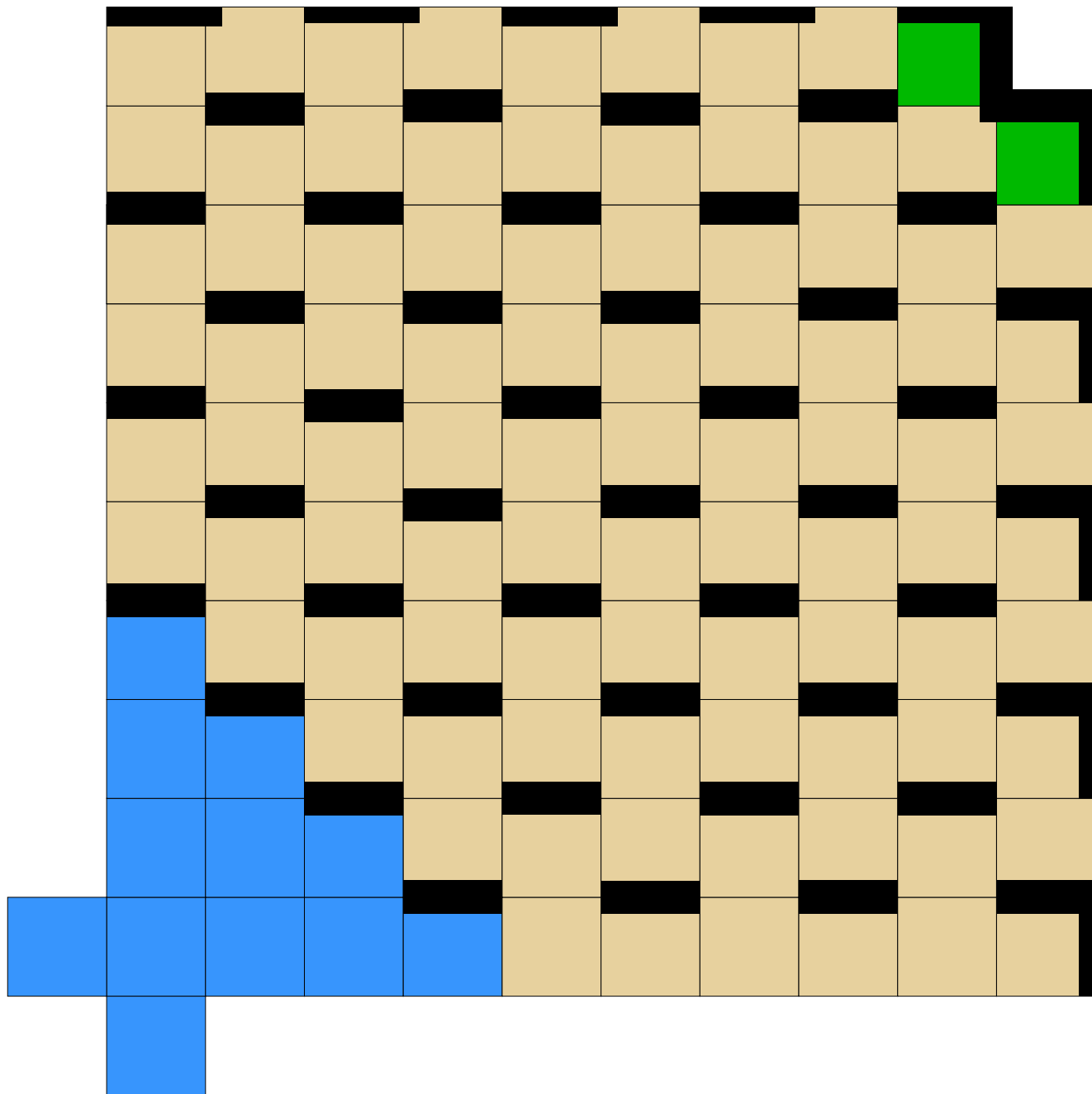
Les pions se déplacent uniquement tout droit et à angle droit – pas en diagonale. Lors d'un déplacement, le pion peut tourner plusieurs fois. Il n'est pas autorisé de sauter les lignes épaisses du plateau de jeu ni bien sûr les barrières qui ont été posées. Les pions, de quelque couleur qu'ils soient, constituent des obstacles qui ne peuvent pas être sautés. Deux pions ne peuvent pas occuper la même case. Pendant un déplacement, il est interdit de passer plusieurs fois sur une case, ni de revenir à sa case de départ.

On ne peut placer une barrière que sur une ligne fine bordant une case dans laquelle se trouve un pion, propre ou adverse. Il est toutefois interdit de placer une barrière sur le côté d'une case de couleur ou entre deux cases de couleur.

Si un joueur à son tour de jeu constate que ses pions sont tellement enfermés qu'aucun d'eux ne peut se déplacer d'au moins 6 cases, il peut jeter jusqu'à trois fois les dés pour essayer d'obtenir un double. S'il n'y parvient pas, il répètera sa tentative à son prochain tour de jeu.

Le premier pion doit atteindre son objectif avec le nombre exact ; le deuxième pion peut rentrer avec un nombre égal ou supérieur au nombre nécessaire. Un pion une fois arrivé ne peut plus être déplacé.

Le gagnant est celui qui a amené le premier ses deux pions au but.



**Après avoir imprimé les 4 plateaux,
assemblez-les selon le schéma.**

**Il vous faudra également 60 batonnets, 2 dés
à 6 faces et 8 pions (2 de chaque couleur)**

*Sperre - La barrière est un jeu édité en 1974
par Spear-Spiele (n° 26250)
Aucune reproduction commerciale
ne peut donc être faite sans accord des ayant-droit.*

Un bricolage proposé par Jeuxsoc - <http://jeuxsoc.free.fr>

