

***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).***

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



**CONTENU**

- 1 plateau de jeu ;
- 10 satellites reliés deux par deux par une chaîne (3 longues et 2 courtes) et une comète de couleur claire ;
- 10 satellites reliés deux par deux par une chaîne (3 longues et 2 courtes) et une comète de couleur foncée ;
- règle du jeu.

**BUT DU JEU**

Immobiliser la comète de l'adversaire.

**MISE EN PLACE**

Les joueurs tirent au sort la couleur avec laquelle ils jouent, puis placent leurs pièces comme indiqué figure 1. Clair commence.

**DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Chacun à leur tour, les joueurs déplacent au choix :

- soit un de leurs satellites, dans la limite maximum autorisée par la chaîne, le second satellite ne devant pas bouger (fig.2 a et b) ;
- soit leur comète, sur une case adjacente libre (fig.3).

Les joueurs peuvent entraver une chaîne (amie ou adverse) à l'issue d'un mouvement. Les satellites dont la chaîne est entravée par une autre sont immobilisés jusqu'à ce que leur chaîne soit de nouveau libre (fig.4)

Les comètes peuvent passer au dessus des chaînes amies, mais pas au dessus de celles de l'adversaire (fig.5)

**FIN DE LA PARTIE**

A l'issue de son tour, chaque joueur doit être virtuellement en mesure de déplacer sa comète (vers au moins 1 case adjacente du plateau) : si celle-ci est totalement bloquée, il perd immédiatement la partie.

**DUREE D'UNE PARTIE**

Environ 15 minutes.

