

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.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**  
**09 72 30 41 42**

**escaleajeux@gmail.com**



# Gravity Trap

## Préparation

Gravity Trap se joue sur un plateau de 22 cases connectées par des lignes courbes. Les joueurs choisissent leur vaisseau (rouge ou bleu) et le placent sur une case de leur choix. Vingt bases noires sont placées sur les cases restantes. Les joueurs décident qui commence, ou alternent s'ils jouent plusieurs parties.

## Règles du jeu

Chacun à leur tour, les joueurs déplacent leur vaisseau vers une case occupée par une base. (Fig A). Les vaisseaux doivent décoller et atterrir sur une même ligne, les changements de direction sont interdits au cours d'un mouvement. Les vaisseaux peuvent sauter par-dessus les cases vides, les bases, ou le vaisseau adverse. (Fig B). Les vaisseaux ne peuvent atterrir l'un sur l'autre ou sur des cases vides. À chaque fois qu'un vaisseau atterrit, il pousse doucement la base en place, qui va rouler et disparaître dans le trou central.

## Fin de partie

Dès qu'un joueur ne peut plus déplacer son vaisseau, l'adversaire a gagné (Fig C). Le jeu se termine donc quand un vaisseau fait son dernier mouvement. Le gagnant compte alors combien de cases son vaisseau pourrait encore atteindre (Fig D).

## Notes

Au début, le second joueur n'est pas autorisé à "copier" le premier en plaçant son vaisseau en position exactement opposée puis en opérant toujours des déplacements symétriques.

## Figures

- A) Premier mouvement de Rouge
- B) Second de Bleu
- C) Dernier mouvement de Rouge
- D) Bleu gagne avec 3 points

