

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

UFO TARGET

Un jeu contient: 1 base de jeu galaxie, 2 bacs de rangement, 8 pignons UFO pirates, 21 pignons UFO jaunes, 21 pignons UFO bleus, 1 règle du jeu. (53 pièces)

Chacun des joueurs reçoit 21 UFO de sa couleur + 4 UFO pirates (blancs)

Le sort désigne celui qui va entamer la partie. Le joueur qui commence pose son UFO sur un trou de la première ligne de la galaxie, face à lui. Le joueur adverse fait de même. Les joueurs placent alors chacun à leur tour, un UFO, à côté d'un autre déjà placé. Pendant toute la durée du jeu, l'ensemble des UFO de chaque couleur doit toujours être en mouvement et tourner librement.

Le but du jeu est de venir se raccorder aux UFO adverses et de faire tourner l'ensemble complet du jeu.

Lorsque l'adversaire se rapproche de trop, on peut placer un UFO pirate (blanc et noir) pour stopper son avance.

Aucun autre UFO de couleur ne peut venir en contact avec un UFO pirate.

Seul un UFO pirate a ce privilège.

Le premier joueur qui se relie au jeu adverse gagne la partie. Pour faire tourner tout l'ensemble des UFO, les deux joueurs doivent saisir un UFO du centre et les deux UFO les plus éloignés de celui du centre. Le gagnant de la partie doit donc employer ses deux mains pour manœuvrer l'ensemble des UFO, plus une main de son adversaire pour l'aider dans son opération de rotation.

Pour corser le jeu, vous pouvez le jouer en plusieurs manches.

**REFLECHISSEZ BIEN
ET AMUSEZ-VOUS BEAUCOUP.**

Copyright JC Keyeux 1985

