

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



## Astérofoot

Bonjour à tous ! Au fil des semaines à venir, nous allons vous exposer les différentes variantes proposées par les joueurs pour Asteroyds. Il est bien sûr toujours possible d'en proposer de nouvelles. Aujourd'hui, voici la première : l'astérofoot. Amusez-vous bien !



Le but du jeu est de marquer trois astérobuts dans le camp adverse (représenté par les zones bleues et rouges sur le plateau ci-dessus). Il est conseillé de jouer soit à 2 contre 2 soit à 3 contre 3 par soucis d'équilibre. On effectue un tirage au sort pour savoir quelle équipe « attaque ». L'équipe qui attaque place le ballon (représenté par un des jetons objectifs) sur la case marquée d'un A la plus proche de son but.

Le match peut commencer.

Le déroulement d'un tour se passe de manière classique (on lance les dés, on lance le chronomètre, on programme, on bouge les astéroïdes et on déprogramme les vaisseaux). Le ballon ne bouge jamais seul, cependant il doit être poussé par n'importe quel astéroïde qui viendrait sur sa case (comme les astéroïdes bleus) si la case d'après est bien vide. Quand un vaisseau arrive sur la case du ballon, il le prend et le garde sur sa fiche de personnage.

Un joueur en possession du ballon peut tirer (première ligne de la fiche de programmation), ce qui aura pour effet de lancer le ballon à 5 cases devant. Si le ballon rencontre un astéroïde ou un élément fixe avant les 5 cases, il s'arrête. Si le ballon rencontre un autre vaisseau, celui-ci devient porteur du ballon. Quand un vaisseau porteur du ballon subit un choc (sauf lors de la destruction d'un astéroïde), il perd le ballon et doit le placer à deux cases de son vaisseau dans une case vide (de tout vaisseau, et de tout astéroïde) de son choix.

Si le ballon entre dans la zone de but adverse, on marque un point. Lorsqu'un point est marqué, les équipes se replacent comme au départ, et le ballon est placé sur la case A du côté des nouveaux attaquants (ceux qui viennent d'encaisser un but). La première équipe à inscrire 3 astérobuts remporte le match !

**Gabriel**