

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 (Bourgogne du sud), 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](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



**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.

