

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FORCE

LE JEU SPATIAL POUR 2 JOUEURS

LISTE DES PIÈCES

1 CARTE GALACTIQUE AVEC LUNES DORÉES, PLANÈTES, TERRES, SOLEILS, ÉTOILES ET SATELLITES. AUSSI 32 ENCOCHES POUR FILS ELASTIQUES.

4 FILS ELASTIQUES (2 COULEURS)

13 CHEVILLES SPATIALES

OBJECTIF

Etre le premier joueur à mettre ses deux fils élastiques en ligne droite, l'un de haut en bas, l'autre de gauche à droite, de telle façon qu'ils ne touchent aucune cheville spatiale.

POUR COMMENCER

Les joueurs ont 6 chevilles spatiales chacun (ce qui laisse une cheville spatiale en supplément) et deux fils élastiques de la même couleur, et à tour de rôle, ils mettent leurs 6 chevilles spatiales dans les trous de leur choix, n'importe où, sur la carte. Vous pouvez choisir les symboles que vous voulez (par ex. 2 lunes, 2 étoiles, 1 terre, 1 soleil). Chaque joueur doit alors positionner les fils élastiques de son adversaire, l'un de haut en bas, l'autre de gauche à droite. Pour les mettre en position, il faut faire passer chacun d'eux au-dessus et en-dessous de la carte et les fixer dans les encoches de votre choix, mais les encoches ne peuvent être utilisées par plus d'un fil élastique. Chaque fil élastique placé sur la carte est tendu jusqu'à la limite autour des chevilles spatiales que vous voulez. Vous pouvez encercler autant de chevilles qu'il vous est possible ou faire contourner au fil élastique autant de chevilles que vous voulez.

POUR JOUER — Directives pour deux joueurs

Tous les fils élastiques ont été tendus autour des chevilles spatiales. L'objectif est maintenant de déplacer jusqu'à un trou vide, à tour de rôle, chacune des chevilles spatiales, empêchant l'un ou l'autre de vos propres fils élastiques de se tendre en ligne droite sur le plateau.

REGLE

Les joueurs jouent à tour de rôle — le premier joueur décide quelle cheville spatiale il désire enlever pour libérer l'un ou l'autre de ses fils élastiques. Il doit alors prendre la cheville spatiale *SUPPLÉMENTAIRE* et la placer dans un trou vide. Ce trou *doit* représenter le même symbole que celui dont il souhaite enlever la cheville (par ex: si vous voulez enlever une cheville spatiale d'une lune — mettez la cheville spatiale supplémentaire dans une autre lune puis enlevez la première cheville spatiale). Le fil élastique ou les fils élastiques qui entouraient la cheville spatiale seront libérés et repositionnés autour des chevilles spatiales restantes. C'est au tour du deuxième joueur de jouer et il utilise la cheville spatiale qui a été enlevée de la carte comme cheville spatiale supplémentaire.

UK, USA ET AUTRES BREVETS EN COURS. ©, ®, 1977. RENOUVELLEMENT DE COMMANDE NO. 3083.