

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



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

