

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



SIDÉRAL

COMPOSITION DE LA BOITE :

- 1 plateau support,
- 16 carrés mobiles (dont 8 planètes et 8 satellites),
- 2 fusées,
- 1 dé.

BUT DU JEU :

Le jeu consiste pour deux joueurs, en partant de la Lune et du Soleil, à se poursuivre en s'efforçant de se rejoindre. On joue sur la piste extérieure, composée des planètes et des cases vertes.

REGLE DU JEU :

Les cases départ sont la Lune et le Soleil. Sur le Soleil on pose la fusée rose. Sur la Lune on pose la fusée bleue.

Puis chaque joueur lance le dé, le plus gros chiffre commence. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste extérieure (chaque carré étant une case).

On avance à l'aide du dé, chaque joueur joue à son tour.

Dès qu'un joueur a réussi à rejoindre son adversaire, chaque fusée est replacée à son point de départ (le Soleil et la Lune). Le joueur vainqueur place alors un de ses satellites à la place de la première planète (exemple : la fusée rose rejoint la bleue. Le joueur retire la planète MARS -1 et place un satellite rose).

Désormais la fusée rose ne comptera plus sur son parcours cette case « satellite ». Par contre, son adversaire la compte. Il a donc un handicap d'une case. Une nouvelle poursuite s'engage et se joue de la même façon et ainsi de suite.

Ainsi, la fusée bleue ne compte jamais ses satellites bleus au fur et à mesure qu'elle réussit à les placer. (De même, la fusée rose ne comptera jamais ses satellites roses.)

Chaque fois qu'un des joueurs a un handicap d'une case, il a une extrême défense. S'il s'arrête sur sa propre case départ, il retire une case satellite de son adversaire et la remplace à nouveau par la planète correspondante.

Lorsqu'un joueur a placé ses quatre satellites et qu'il rattrape à nouveau son adversaire, il prend alors définitivement deux de ses satellites. Enfin si ce joueur n'a plus de satellites et se fait rattraper, il perd sa fusée et la partie.