

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)



# UFO TARGET

**Un jeu contient: 1 base de jeu galaxie, 2 bacs de rangement, 8 pignons UFO pirates, 21 pignons UFO jaunes, 21 pignons UFO bleus, 1 règle du jeu. (53 pièces)**

Chacun des joueurs reçoit 21 UFO de sa couleur + 4 UFO pirates (blancs)

Le sort désigne celui qui va entamer la partie. Le joueur qui commence pose son UFO sur un trou de la première ligne de la galaxie, face à lui. Le joueur adverse fait de même. Les joueurs placent alors chacun à leur tour, un UFO, à côté d'un autre déjà placé. Pendant toute la durée du jeu, l'ensemble des UFO de chaque couleur doit toujours être en mouvement et tourner librement.

Le but du jeu est de venir se raccorder aux UFO adverses et de faire tourner l'ensemble complet du jeu.

Lorsque l'adversaire se rapproche de trop, on peut placer un UFO pirate (blanc et noir) pour stopper son avance.

Aucun autre UFO de couleur ne peut venir en contact avec un UFO pirate.

Seul un UFO pirate a ce privilège.

Le premier joueur qui se relie au jeu adverse gagne la partie. Pour faire tourner tout l'ensemble des UFO, les deux joueurs doivent saisir un UFO du centre et les deux UFO les plus éloignés de celui du centre. Le gagnant de la partie doit donc employer ses deux mains pour manœuvrer l'ensemble des UFO, plus une main de son adversaire pour l'aider dans son opération de rotation.

Pour corser le jeu, vous pouvez le jouer en plusieurs manches.

**REFLECHISSEZ BIEN  
ET AMUSEZ-VOUS BEAUCOUP.**

Copyright JC Keyeux 1985

