ECLIPSE®

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 del'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 (fig.6, 7, 8).

DUREE D'UNE PARTIE

Environ 15 minutes.

© 2008 Gigamic from a concept of Mirko MARCHESI