

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



ReAction

pour 2 à 8 joueurs, enfants à partir de 6 ans,
de Maureen Hiron

Contenu



128 cartes de réaction



24 cartes de direction :
9 descendantes,
9 montantes, 6 égales

But du jeu

Le gagnant est le joueur qui le premier a déposé toutes ses cartes.

Préparation

Si les joueurs sont au nombre de 2 à 4, n'utilisez que la moitié des cartes de réaction. Triez-les par contenu de leur dos et mettez-en la moitié de côté dans la boîte (n'importe laquelle). Si les joueurs sont au nombre de 5 à 8, utilisez toutes les cartes.

Mélangez les cartes de réaction et distribuez-les uniformément entre tous les joueurs. Chaque joueur dépose ses cartes devant lui, sous forme de pile couverte, et saisit les 4 cartes du haut. Il met les cartes restantes de côté.

Un joueur dépose une carte découverte au milieu de la table. Elle constitue la pile de déposition qui va croître. Il s'agit d'une carte quelconque parmi celles mises de côté ou, s'il n'en restait aucune, il s'agit de la carte située au sommet de la pile dont se sert le joueur distributeur des cartes.

Mélangez les cartes de direction puis déposez couvertes en pile à côté de la pile de déposition. Un joueur découvre la carte du haut; cette carte indique la direction que devront respecter désormais tous les joueurs au moment de déposer une carte de réaction sur la pile à cet effet.

Déroulement du jeu

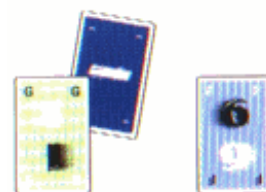
Maintenant, tous les joueurs déposent, simultanément et le plus rapidement possible, sur la pile de déposition, toutes les cartes qu'ils tiennent en main (dès qu'il n'ont plus que 3 cartes main, ils se servent des cartes qu'ils ont mises de côté dans leur pile personnelle pour revenir à 4). Ce faisant, chaque carte déposée doit aller avec la carte située au sommet de la pile de déposition, compte tenu de la carte de direction actuellement découverte. Les joueurs observent soit le chiffre soit la lettre, et doivent veiller à ne déposer que le chiffre ou la lettre qui suit logiquement dans la série de chiffres ou dans l'alphabet.

Exemples

Les cartes qui vont avec la carte „D3" sont seulement les cartes comportant un „E" ou un „4" (si la carte directionnelle indique le sens montant). Voir la figure.



Les cartes qui vont avec la carte „G1" sont seulement les cartes comportant un „F" (si la carte directionnelle indique le sens descendant).



Et aucune carte ne va avec la carte „A1".

Les cartes qui vont avec la carte „B2" sont uniquement les cartes „B2" (si la carte directionnelle comporte le signe „="). Voir la figure.



Il n'y a donc pas de valeur inférieure à „1" / „A" et aucune supérieure à „8"/„H". Les joueurs n'ont pas à compter en-dessous de 1 ni au-dessus de 8.

Si plus aucune carte de réaction des joueurs ne convient, ils découvrent la carte directionnelle suivante et le jeu continue ainsi. Si la carte découverte indique la même direction que la précédente, ils découvrent la carte suivante et ainsi de suite, jusqu'à découvrir une carte indiquant une direction différente.

Une fois toutes les cartes directionnelles découvertes, les joueurs les mélangent, forment une pile nouvelle couverte et continuent de s'en servir.

Dans le cas rare où plus aucune carte de direction ne permet de déposer une carte de réaction, les joueurs glissent sous la pile de déposition la carte de réaction qui se trouvait au sommet de celle-ci, et basent leur jeu sur le contenu de la carte désormais en sommet de pile.

Fin du jeu

Le joueur gagnant est celui qui a déposé le premier toutes ses cartes.

© 2002 Schmidt Spiele GmbH
D-12359 Berlin Germany
www.schmidtspiele.de

Cette règle originale a été mise en ligne en février 2004
par JeuxSoc – <http://jeuxsoc.free.fr>