

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# REFLECTO

(MARQUE ET MODELE DEPOSES)

Un jeu de Jean-Pierre Jouve pour 2 à 4 joueurs

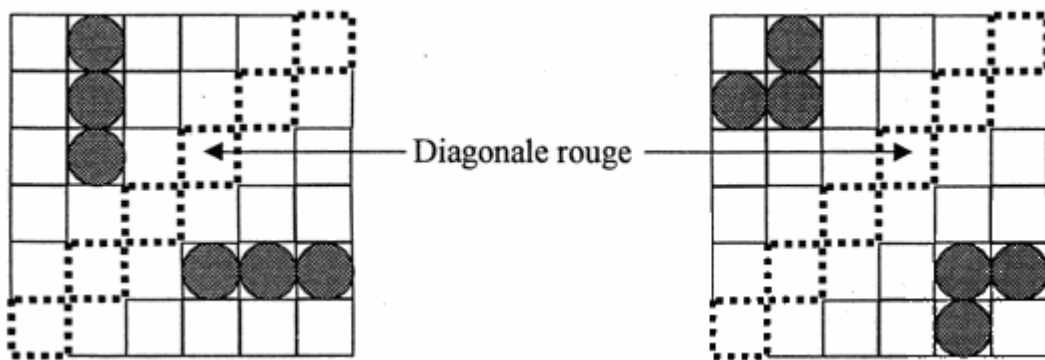
## DESCRIPTION DU JEU

- Un plateau.
- Des jetons de 4 couleurs différentes ; dans chaque couleur il y a 9 jetons.
- Deux dés à 12 faces (dodécaédriques).

## OBJECTIF

Réaliser, à l'aide de jetons, une figure et son reflet (son symétrique par rapport à la diagonale rouge) le plus rapidement possible.

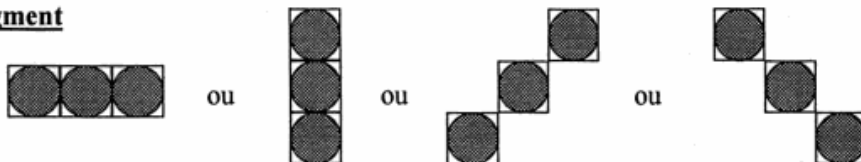
*Exemples :*



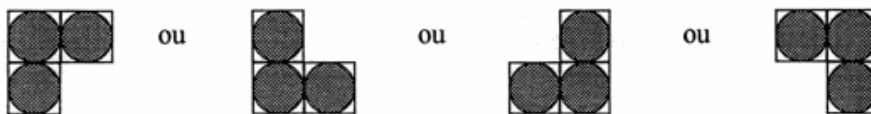
## FIGURES

Il s'agit de réaliser soit un segment et son reflet, soit une équerre et son reflet de la façon suivante :

### Segment



### Équerre



Une figure doit se situer d'un même côté de la diagonale rouge (diagonale exclue), son reflet se situant de l'autre côté de la diagonale.

En imaginant le pliage du plateau suivant la diagonale rouge, le reflet d'une figure se superpose à cette figure.

## REGLE DU JEU

Chaque joueur (il y a de 2 à 4 joueurs) choisit une couleur et prend les 9 jetons de cette couleur. On lance un dé pour déterminer l'ordre du jeu : le joueur qui a le résultat le plus élevé commence.

### Premier coup

A son tour, un joueur lance les 2 dés :

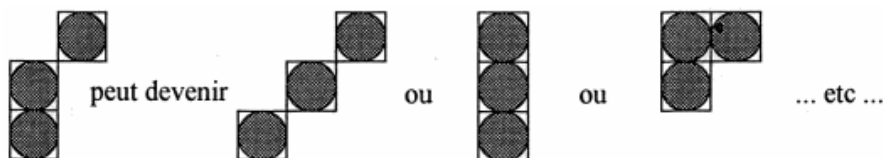
- s'il réalise un double, il place un jeton sur n'importe quelle case du plateau.
- s'il ne réalise pas un double, il a le choix entre 2 cases pour placer un jeton.



## MANŒUVRES LOCALES

Les figures proposées permettent de contourner la défense d'un adversaire. Lorsqu'une figure se trouve bloquée, commence un travail local pour accéder à une autre figure : s'engage alors une opposition dans laquelle il faut être vigilant car un coup peut faire basculer la partie.

Exemple :



## AIDE A LA VISUALISATION DU REFLET

Le reflet d'une figure peut aussi s'apprécier "jeton par jeton" : en effet le reflet du jeton (3 ; 7) est le jeton (7 ; 3).

## SUGGESTIONS

- On peut jouer à 2 avec les 4 couleurs.
- On peut jouer en double (2 équipes de 2 joueurs).

---

# REFLECTO

## FICHE TECHNIQUE

**Type :** jeu de hasard et de stratégie (concept nouveau)

**Nombre de joueurs :** 2, 3 ou 4

**Age :** de 10 à 90 ans Jeu grand public

**Descriptif :** 1 plateau, des jetons, deux dés

**Mécanique des jetons :** hasard ou initiative personnelle

**Principes :** attaque-défense ; anticipation

**Joker :** le double

**Niveau de difficulté :** entre celui du jeu de dames et celui du jeu d'échecs

**Durée moyenne d'une partie :** 20 mn à 2 joueurs, 45 mn à 4 joueurs

**Remarque :** beaucoup de diversité dans le déroulement des parties