

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 ★★☆☆ modulaire 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



REFLECTO

(MARQUE ET MODELE DEPOSES)

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

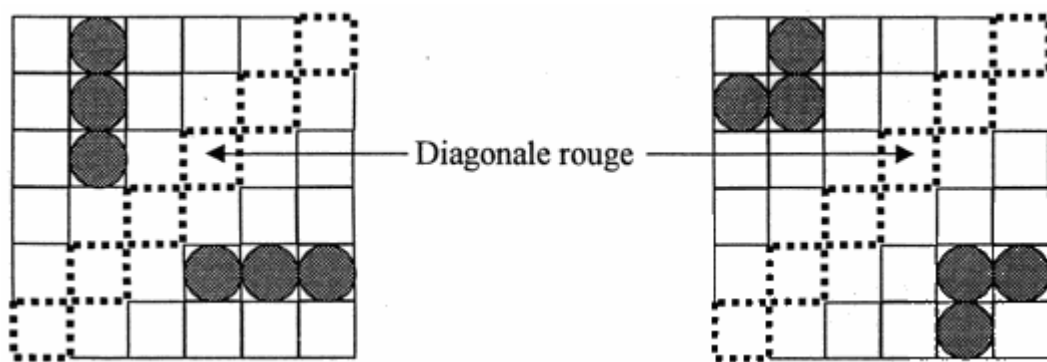
DESCRIPTION DU JEU

- 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.

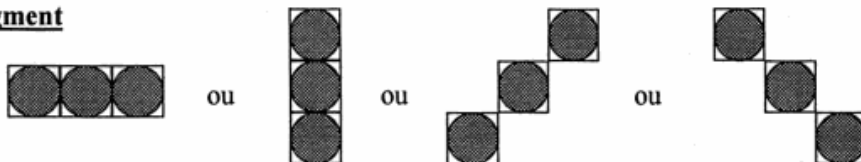
Exemples :



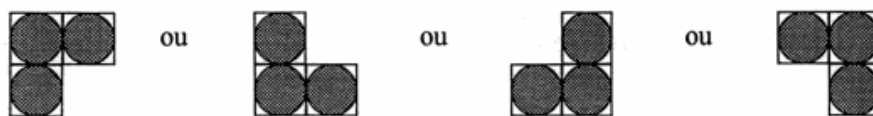
FIGURES

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.

Exemple :

(3 ; 7)
Horizontalement Verticalement

ou

(7 ; 3)
Horizontalement Verticalement

Si les 2 cases sont occupées, il relance les dés.

Pour tous les autres coups

A son tour un joueur lance les 2 dés, il a le choix entre :

1. jouer comme au premier coup avec **n'importe lequel** de ses jetons (placé ou non sur le plateau).
ou
2. déplacer d'une case, dans n'importe quelle direction, un de ses jetons, déjà positionné sur le plateau, pour le mettre dans une case libre.

Remarques :

- Si après avoir lancé les dés, les 2 cases sont occupées, le joueur ne rejoue pas, il se conforme au 2.
- Lorsqu'un joueur réalise un double, il peut placer n'importe lequel de ses jetons sur la case de son choix.
- Lorsqu'un joueur ne réalise pas un double, il peut placer n'importe lequel de ses jetons sur l'une des 2 cases déterminées par les dés.
- On peut passer sur la diagonale rouge ou la traverser.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a réalisé une figure et son reflet, la partie s'arrête. Ce joueur est le gagnant.

VARIANTE

(Pour un jeu avec moins de hasard et plus de stratégie)

La règle du double est modifiée.

Lorsqu'un joueur réalise un double alors il peut :

- soit placer un jeton sur la case correspondante,
- soit rejouer.

CONSEILS POUR DEBUTER

REFLECTO est un jeu de stratégie dont la règle a été volontairement épurée pour faciliter sa consultation lors de la découverte du jeu. Quelques conseils accompagnent cette règle pour éclairer éventuellement sa lecture ou pour fournir des éléments tactiques

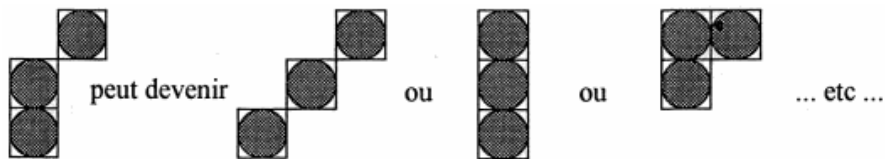
ORGANISATION DU PLATEAU

- Dès le début d'une partie, il faut penser à une distribution judicieuse de ses jetons sur le plateau avec deux idées : action offensive et défense. On évitera une trop grande dispersion de ses jetons en remarquant que sur les 9 jetons, 6 sont nécessaires pour réaliser son contrat (figure et reflet) les 3 autres servant pour la défense.
- Dès que les figures commencent à se dessiner il faut songer à ramener ses jetons isolés vers des zones actives.
- Ne pas dévoiler trop tôt sa stratégie : au lieu de terminer une figure, choisir de commencer son reflet.

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