

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).

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — escaleajeux@gmail.com



DÉFLECTO

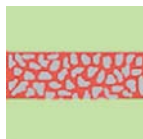
I) JEU AVEC LES CHEMINS SEULS

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4 joueurs en individuel.

MATÉRIEL

1 plateau carré quadrillé de 121 cases, 64 pièces comportant au recto des portions de chemins (verso réservé au niveau 2 du jeu).



20 chemins droits



24 chemins courbes



8 croisements 3 voies



4 croisements 4 voies



8 culs de sac

BUT DU JEU

Construire le chemin le plus court entre case départ et case d'arrivée.

REGLES DU JEU PRINCIPALES

- 1) On peut jouer sur le chemin de l'adversaire, comme sur son propre chemin
- 2) Une pièce peut être posée sur n'importe quelle case vide du plateau, à condition de venir au contact d'une pièce déjà posée
- 3) Une pièce posée est inamovible
- 4) Une pièce doit être posée logiquement
- 5) Il est interdit de bloquer définitivement le chemin d'un joueur
- 6) Un chemin peut être entièrement établi et constitué de nombreuses cases vides, celles-ci doivent être comptées dans le nombre total de cases.

POSE DES PIÈCES

Le contact peut se faire par un côté commun ou par un angle.

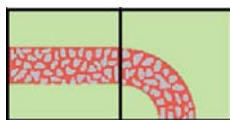


Figure1

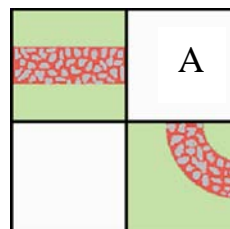


Figure2

La pose en angle revient à supposer l'existence d'autres pièces. Dans la figure 2 un chemin relie forcément la ligne droite et le virage, même si la case A reste vide.

BLOPAGE

Il est interdit de bloquer définitivement le chemin d'un joueur. Tout joueur doit pouvoir relier sa case d'arrivée. **On ne peut fermer le chemin de l'adversaire que s'il existe une autre voie possible lui permettant de relier sa case d'arrivée.**

PRÉPARATION

Orienter les pièces chemins face visible. Distribuer à chaque joueur :

- 6 chemins courbes
- 5 lignes droites
- 2 croisements 3 voies et 1 croisement 4 voies
- 2 culs de sac

PREMIER COUP

Le premier joueur, désigné d'un commun accord, place dans une des cases 1, 2, 3 ou 4 une portion de chemin (droit, virage ou croisement) de telle façon que ce chemin indique une entrée sur le plateau.

Il commence ainsi son chemin qui devra se terminer dans l'autre case portant le même numéro.

Le joueur à sa gauche place une portion de chemin dans l'une des cases contenant un numéro différent.

COUPS SUIVANTS

Pour les coups suivants, le joueur peut jouer indifféremment sur son chemin ou sur celui de l'adversaire.

Quand il joue sur le chemin de l'adversaire, c'est pour l'obliger à faire des détours.

Quand il joue sur son propre chemin, c'est pour le faire progresser ou se défendre des attaques de l'adversaire.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsque les joueurs conviennent que le **tracé des chemins est définitivement établi. Un chemin peut être définitif et constitué de nombreuses cases vides, celles ci doivent être comptées dans le nombre total de cases.**

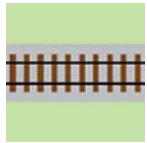
Le gagnant est le joueur dont le chemin est le plus court. En cas d'égalité sur la longueur il y a avantage au chemin ayant le plus de cases vides.

Remarque : un joueur peut demander aux autres joueurs de constater que le tracé des chemins est définitivement établi. La partie continue si un joueur conteste ce fait, sa prochaine pièce doit alors démontrer qu'il avait raison, dans le cas contraire une pénalité d'une case est attribué à son total de cases.

II) JEU AVEC TOUTES LES FIGURES

Vous pouvez utiliser le recto ou le verso de chaque pièce.

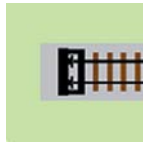
Les voies ferrées sont au verso des chemins droits, les rivières au verso des chemins courbes, les prairies au verso des croisements, les chapelles au verso des culs de sac.



Voie ferrée droite



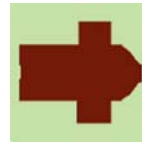
Voie ferrée courbe



Butoir



Prairie



Chapelle



Rivière courbe



Source



Rivière droite



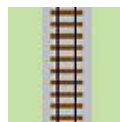
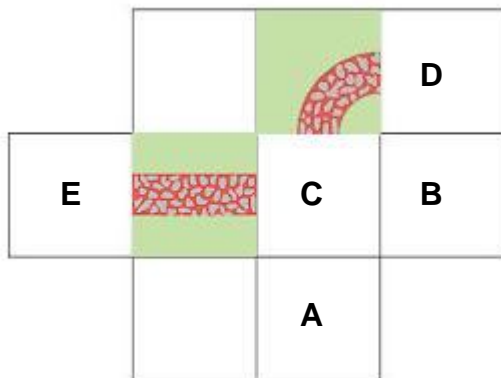
Lac

Prairies, rivières et voies ferrées ne sont pas traversables par les chemins. **Ces éléments détournent obligatoirement les chemins.**

La règle de pose ne change pas: une pièce peut être posée sur n'importe quelle case vide du plateau, à condition de venir au contact d'une pièce déjà posée.

Toutes les pièces doivent s'enchaîner logiquement, les portions de chemins aux portions de chemin, les rivières aux rivières, etc. **On ne peut pas supposer une pièce qui n'est pas proposé par le jeu.**

Cette logique doit être anticipée. Un joueur doit empêcher son adversaire de poser une pièce illogiquement. Exemple :



Dans cette situation, une portion droite verticale de voie ferrée ne pourra être posée en B car le jeu ne propose pas pour D de passage à niveau. Cette pièce pourrait aller en A en l'orientant convenablement. La pose d'une pièce en C n'est pas nécessaire pour qu'un chemin existe entre E et D.

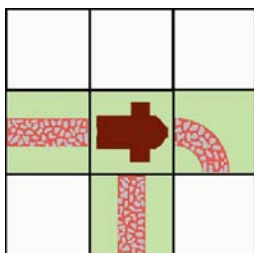
RIVIÈRES ET VOIES FERRÉES

Leurs nombres sur le plateau n'est pas limité. Une rivière peut avoir au plus un lac et une source sur son parcours, un parcours en circuit fermé est interdit. Une voie ferrée peut comporter 2 butoirs, un circuit fermé est autorisé.

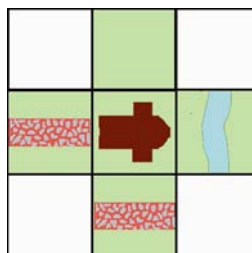
Rivières et voies ferrées ne traversent pas les chemins, ni aucune autre pièce.

LA CHAPELLE

La fonction de la chapelle est définie par les pièces qui l'entourent. La chapelle peut être traversée par un chemin, mais pas par une rivière ni une voie ferrée.



Chapelle avec fonction d'un croisement



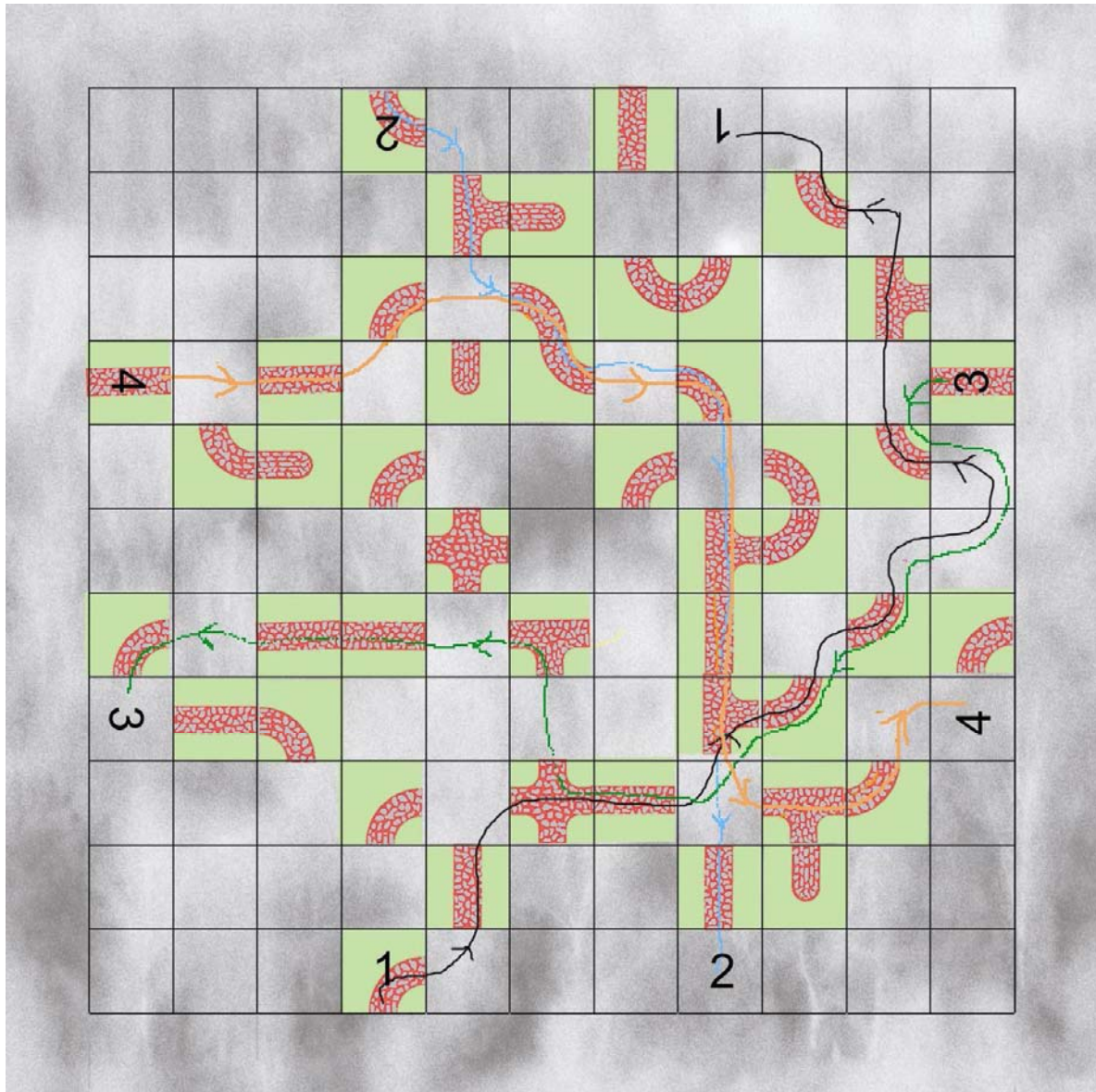
Chapelle avec fonction d'un cul de sac

Exemples de parties terminées

Niveau 1 : on ne joue qu'avec les chemins (recto des pièces)

Les cases vides sont comptées dans le nombre total de cases.

Le joueur 2 (parcours bleu) gagne la partie avec 15 cases. Le 4 (parcours orange) arrive deuxième avec 19 cases. 1 (noir) et 3 (vert) font égalité avec 21 cases, il y a avantage au parcours comportant le plus de cases vides : 1 se classe troisième.



Niveau 2 : on joue avec le recto ou le verso de chaque pièce

Les cases vides sont comptées dans le nombre total de cases.

Le joueur 2 (parcours jaune) gagne la partie avec 19 cases. Le 1 (parcours noir) et le 3 (parcours rouge) font deuxièmes à égalité avec 21 cases dont 12 cases vides. Le joueur 4 arrive dernier avec 23 cases.

