

Reflecto



Reflecto prend place dans la septième et dernière histoire du conte d'Andersen « La Reine des Neiges ». Après un long voyage, Gerda retrouve Kay sur un lac gelé. La Reine des Neiges accepte de le sauver si Gerda résout un puzzle à base de lettres et de mots, avec des morceaux de glaces.

Désormais, c'est à votre tour d'incarner la Reine des Neiges et Gerda. Vous devez être la première personne à, soit sortir toutes les lettres de votre mot dans l'ordre en dehors du plateau, soit deviner le mot de l'adversaire.

Quelle sera la fin de cette histoire ?

I. Contenu

♦ 1 Plateau de jeu



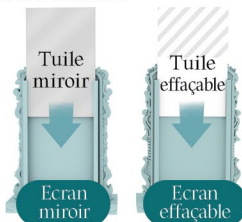
♦ 2 Plateaux individuels



♦ 14 Écrans
(7 blancs et 7 bleus)



♦ 12 Tuiles effaçables
4 Tuiles miroir



♦ 2 Feutres effaçables



Note Insérez chaque tuile dans chaque écran. Mettez 5 tuiles effaçables et 2 tuiles miroir dans chaque ensemble d'écran. Les 2 tuiles effaçables restantes sont pour des variantes.

II. Mise en place

♦ Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque personne prend un ensemble d'écrans à sa couleur (5 effaçables et 2 miroirs), un plateau individuel et un feutre effaçable.

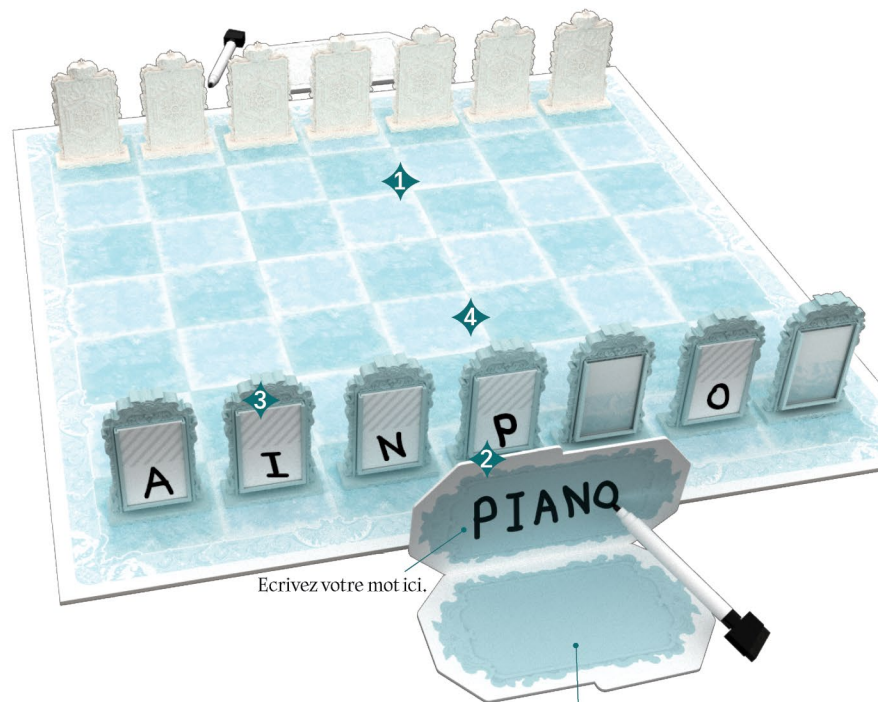
♦ Chaque personne pense secrètement à un mot de 5 lettres et l'écrit sur son plateau individuel (pour s'en souvenir). Gardez ce mot caché des yeux de votre adversaire.

Note Il est autorisé de choisir un mot contenant plusieurs fois la même lettre tel que PIZZA. Vous pouvez discuter avec votre adversaire de quels types de mot sont permis ou non : pluriels, noms propres, verbe à l'infinitif ou conjugués ...

♦ Chaque personne inscrit une lettre de son mot, en lettre capitale, sans accent, sur une tuile effaçable.

Note Écrivez dans l'espace en dessous de la partie hachurée. Chaque lettre doit être écrite de manière lisible et assez large pour remplir l'espace vide.

♦ Chaque personne place ses 7 écrans, dans l'ordre de son choix, sur la première ligne du plateau devant soi.



Ecrivez votre mot ici.

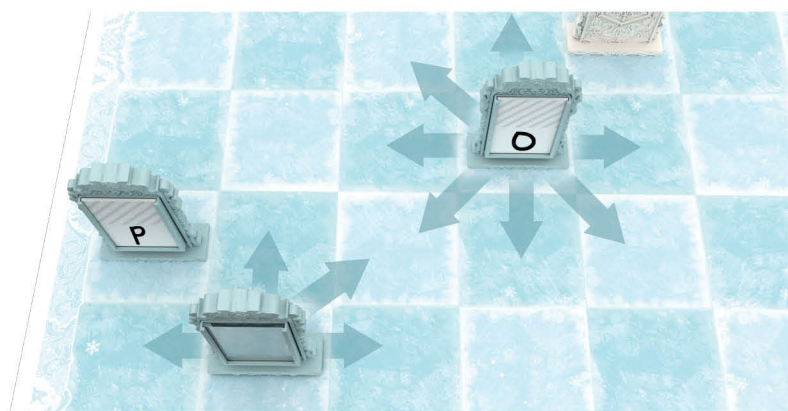
Notez les lettres de votre adversaire que vous avez trouvées ici.

III. Tour de jeu

La personne la plus jeune commence.

A votre tour, vous devez soit bouger l'un de vos écrans (lettre ou miroir) de l'une des deux manières décrites ci-dessous, soit deviner le mot de votre adversaire.

- ❖ Votre écran peut se déplacer sur une case libre adjacente, horizontalement, verticalement ou en diagonale, tel le roi aux échecs.

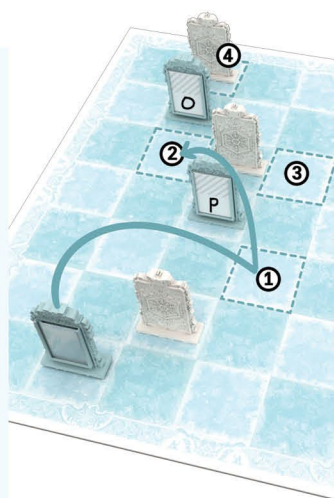


OU

- ❖ Votre écran peut sauter par-dessus n'importe quel autre écran adjacente (à vous ou à votre adversaire), horizontalement, verticalement, ou en diagonale. Il est possible d'enchaîner plusieurs sauts de cette manière, telles les dames chinoises.

EXEMPLE 1

Gerda déplace son miroir sur la case ❷ grâce à deux sauts, le premier en sautant par-dessus un écran adverse et en atterrissant sur la case ❶ puis en sautant par-dessus son écran. Elle aurait pu se déplacer sur la case ❸ grâce à un troisième saut mais elle a décidé de s'arrêter sur la case ❷. La case ❹ est occupée par un écran adverse, elle ne pouvait pas s'y déplacer en sautant par-dessus son écran.



Découvrir les lettres de l'adversaire

Déplacez habilement vos miroirs dans le but de découvrir les lettres de votre adversaire. N'oubliez pas que les lettres sont inversées dans le miroir.

Quand vous regardez dans un de vos miroirs, faites-le de manière discrète pour garder la position de vos miroirs secrète, aussi longtemps que possible.

Si vous découvrez une lettre de votre adversaire, vous pouvez la noter sur votre plateau personnel pour vous en souvenir ou bien vous pouvez la mémoriser pour garder la position de votre miroir secrète puis écrire la lettre plus tard afin de troubler votre adversaire.

Durant la partie, les personnes doivent restées droites. Vous pouvez vous incliner légèrement pour mieux voir l'écran situé juste devant votre miroir, mais il est interdit de vous pencher sur les côtés ou d'orienter vos miroirs pour voir les autres écrans par réflexion.



Sortir vos lettres dans l'ordre de votre mot

Une fois que vos lettres arrivent sur la dernière ligne du plateau, vous pouvez les retirer de la partie pendant votre tour et les placer près du plateau, de votre côté, face cachée. Placez vos lettres sorties en ligne, de manière à ce que la première lettre soit à gauche, dans l'ordre de votre mot.

Note Vos lettres doivent être retirées du plateau dans l'ordre de votre mot ! Ainsi, si votre deuxième lettre arrive sur la dernière ligne du plateau mais que vous n'avez pas encore sorti votre première lettre, vous devez la laisser sur cette ligne jusqu'à ce que vous sortiez d'abord votre première lettre. Toutefois, laisser une lettre sur la dernière ligne trop longtemps est dangereux car elle peut être découverte plus facilement par un miroir adverse. Bougez donc vos lettres judicieusement.



Vous pouvez également sortir vos lettres en sautant par-dessus un écran situé sur la dernière ligne. Même dans ce cas, vous devez sortir vos lettres dans l'ordre.

Note Vous ne pouvez pas sortir vos miroirs du plateau.

IV. Fin de partie

Deviner le mot adverse

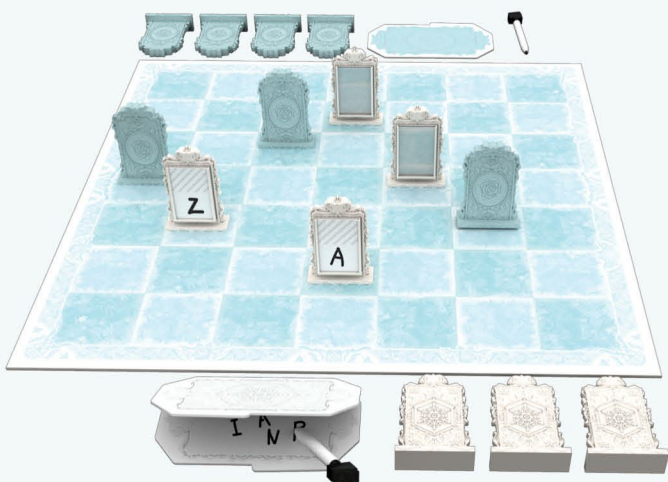
A votre tour, au lieu de déplacer un de vos écrans, vous pouvez deviner le mot adverse. Attention, vous n'avez qu'un seul essai pour cette action. Si vous avez raison, vous remportez la partie. Si vous vous trompez de mot, vous perdez la partie.

Sortir toutes vos lettres

Lorsque vous sortez votre dernière lettre, vous remportez la partie.

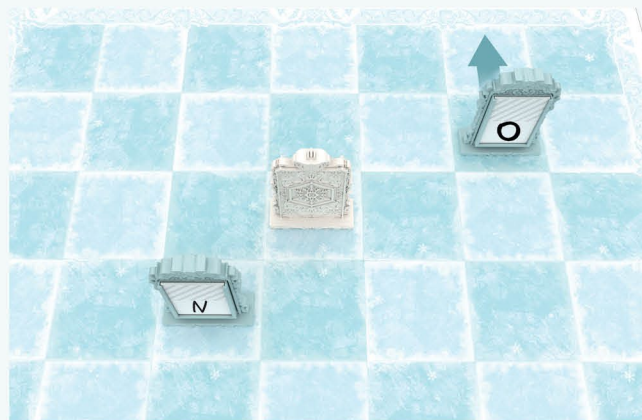
EXEMPLE 2-1

Elsa a déjà vu 4 lettres de son adversaire : « I », « A », « N » et « P ». Bien qu'elle n'ait pas vu la dernière lettre, elle tente de deviner le mot de son adversaire avec les lettres qu'elle a déjà vues au cours de la partie et annonce PIANO à son tour de jeu. Elsa a deviné juste, elle remporte la partie.

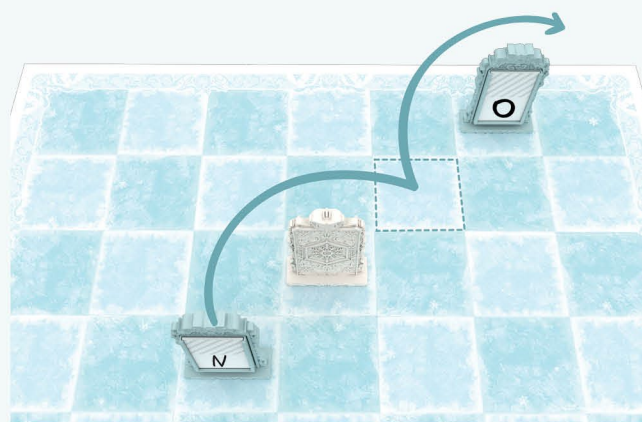


EXEMPLE 2-2

Gerda a déjà sorti les lettres « P », « I » et « A » du plateau en respectant l'ordre du mot. Elle avance son « O » sur la dernière ligne, mais comme le « N » n'est pas encore sorti du plateau, son « O » reste en place.



Au tour suivant, elle peut sortir son « N » du plateau en sautant d'abord par-dessus l'écran adverse puis par-dessus son « O ». Vu que son « N » vient de sortir, Gerda peut retirer immédiatement son « O » durant le même tour et remporter ainsi la partie.



V. Variantes

Mot plus court ou plus long

Vous pouvez jouer avec un mot de 4 lettres ou bien de plus de 5 lettres mais dans ce cas, vous devez dire à votre adversaire le nombre de lettres que contient votre mot.

Si vous jouez avec un mot de 4 lettres, laissez un écran effaçable vide. Ce doit être le premier écran à sortir du plateau, avant même votre première lettre.

Si vous jouez avec un mot de plus de 5 lettres, répartissez vos lettres de manière équilibrée sur vos écrans effaçables, en écrivant en priorité les lettres multiples sur les écrans à sortir en dernier. Par exemple, avec un mot de 8 lettres, écrivez la première et la deuxième lettre sur deux écrans, puis deux lettres sur chaque écran restant.

4 lettres



8 lettres



Multiples propositions

Au lieu de perdre la partie si vous vous trompez de mot, perdez simplement votre tour. Cela permet de laisser plus d'une chance pour deviner le mot adverse et de rendre la partie moins frustrante en cas d'erreur.

Jouer avec une personne d'un niveau différent

Vous pouvez jouer avec une ou plusieurs variantes pour équilibrer les niveaux.

- ♦ La personne plus expérimentée utilise plus de tuiles effaçables et donc moins de miroirs. Echangez la tuile miroir de l'écran par une tuile effaçable de la boîte. Si le mot à faire deviner est plus court ou plus long que le nombre de tuiles effaçables, référez-vous à la variante **Mot plus court ou plus long**.
- ♦ La personne plus expérimentée écrit l'ordre dans lequel les lettres doivent être retirées pour donner plus d'indices à son adversaire. Les chiffres peuvent être écrits à côté de toutes les lettres ou juste quelques-unes, selon le niveau de son adversaire.



- ♦ La personne moins expérimentée peut sortir pour un mot de 4 lettres l'écran effaçable vide en dernier. Pour un mot plus long, il est permis de répartir les lettres d'une manière différente.

Reflecto

Crédits

- ♦ Auteur : Roberto FRAGA
- ♦ Illustrations : HAMI
- ♦ Design : Eva DREAM
- ♦ Mise en page : Tylor KIM
- ♦ Adaptation française : Yolaine GLENISSON
- ♦ Chef de projet : Marco JUNG
- ♦ Version française : IGIARI



© 2023. Mandoo Games Co., Ltd.



www.igiari.com