

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



Si un joueur a en main une ou des cartes qu'il ne peut pas jouer parce que les images correspondantes sur le plateau sont toutes occupées, il doit attendre que ses 5 cartes en main soient injouables pour les remplacer toutes les 5. Il peut alors le faire à tout moment sans attendre son tour et montre les cartes rejetées au(x) autre(s) joueur(s).

Le jeu continue jusqu'à ce que le plateau soit complètement recouvert. C'est alors le joueur ou l'équipe qui a le plus de jetons à sa couleur qui gagne la partie.

#### CARTES SPECIALES :

Elles n'apparaissent pas sur le plateau de jeu et jouent un rôle particulier, quelle que soit leur couleur.

Le 9 : lorsqu'un joueur jette une carte " 9 ", il peut enlever du plateau, un jeton adverse de son choix où qu'il se trouve même si cela entraîne qu'il n'y a plus connexion.

Le 10 : lorsqu'un joueur jette une carte " 10 ", il peut poser un jeton sur l'image de son choix sur le plateau, à condition qu'elle ne soit pas occupée et qu'il respecte la règle de la connexion.

Nous vous souhaitons de joyeuses parties pleines  
de " retournements ".

L'équipe Dujardin

Dujardin International  
92210 saint Cloud  
N° Siren 320 486 780 00010



© Dujardin 2000 - © BLAERG 00

# ROYAL REVERSI

Un jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs individuels ou en équipe

#### CONTENU DU JEU :

- Un plateau de jeu
- Un paquet spécial de 56 cartes comportant 4 séries de :
  - 3 Valets (marqués " J " de Jack en anglais),
  - 3 Reines (marquées " Q " de Queen en anglais),
  - 3 Rois (marqués " K " de King en anglais)
  - 3 As (marqués " A " de Ace en anglais)
  - 4 Neuf
  - 4 Dix
- Un sabot
- Deux jeux de jetons bicolores donnant au total 4 couleurs différentes :
  - 64 jetons bicolores d'une sorte pour jouer à 2
  - 44 jetons bicolores d'une autre sorte pour jouer à 3 ou 4.

Note ; dans l'un et l'autre cas, il n'est pas utile que chaque joueur dispose de 32 jetons à sa couleur.

#### BUT DU JEU :

Etre le joueur ou l'équipe qui réussit à avoir le plus de jetons à sa couleur à la fin de la partie, lorsque toutes les images de cartes sont recouvertes d'un jeton.

## PRINCIPES :

- Un jeton " pincé " entre deux jetons d'une même couleur est retourné ou remplacé pour devenir de la couleur des deux jetons qui le pincent. (voir illustration au dos de l'étui).

Exemple : un jeton jaune pincé entre deux jetons rouges devient rouge.

Cette règle est valable également lorsqu'une ligne ininterrompue de plusieurs jetons d'une même couleur est " pincée " et ce dans n'importe quelle direction : horizontale, verticale ou diagonale.

Dans un même coup, des jetons peuvent être " pincés " dans plusieurs directions à la fois (voir illustration au dos de l'étui.)

- Un joueur pose un jeton sur le plateau à l'emplacement correspondant à la carte qu'il jette au sabot.
- Règle de la **CONNEXION** : pour qu'il y ait **CONNEXION**, il faut que l'image sur laquelle est posée le jeton " touche " une autre image qui contient déjà un jeton (n'importe lequel), que ce soit par un côté ou par un angle. Cependant, il n'est pas obligatoire de " pincer " une pièce adverse en posant un pion.
- On ne peut pas superposer les jetons. Il ne peut y avoir qu'un jeton par image.

## DEBUT DU JEU :

A 2 joueurs ou à 2 équipes, chacun choisit une couleur de la série des 64 jetons bicolores.

A 3 joueurs, chacun fait de même en utilisant une couleur de l'autre jeu de jetons.

A 4 joueurs, chacun choisit parmi les 4 couleurs disponibles.

Le plateau de jeu comporte 4 rangées d'illustrations de cartes allant, de l'extérieur vers l'intérieur, de Valet à As et ce dans chaque couleur : cœur, trèfle, carreau, pique.

A 4 joueurs, chaque joueur dépose un jeton à sa couleur sur chaque carte de la rangée qu'il a choisie (voir illustration au dos de l'étui).

A 2 joueurs, on utilise 2 rangées horizontales ou verticales et 2 rangées restent vides.

A 3 joueurs, une rangée reste vide.

L'un des joueurs distribue les cartes. Il mélange le paquet de cartes, donne une à une, face cachée, 5 cartes à chacun. Les joueurs prennent leurs cartes en main de manière à les cacher aux autres joueurs. Les cartes restantes sont placées dans le sabot, du côté des encoches.

Le joueur situé à gauche du donneur commence et le tour de jeu continuera dans le sens des aiguilles d'une montre. En équipe, les joueurs d'une même équipe se placent de manière à ne pas jouer à la suite. Les joueurs d'une même équipe ne doivent pas se dévoiler quelles cartes ils ont en main.

## DEROULEMENT DU JEU :

Lorsque c'est son tour, le joueur choisit l'une des cartes qu'il a en main, la montre en la jetant au sabot, prend l'un de ses jetons et le place sur la carte correspondante illustrée sur le plateau de jeu en respectant la règle de la **CONNEXION** (voir plus haut " **PRINCIPES** ").

Il tire ensuite une carte au sabot pour toujours avoir 5 cartes en main.

Si le sabot est épuisé, le donneur prend le paquet de cartes rejetées, le mélange et le place dans le sabot du côté des encoches.