

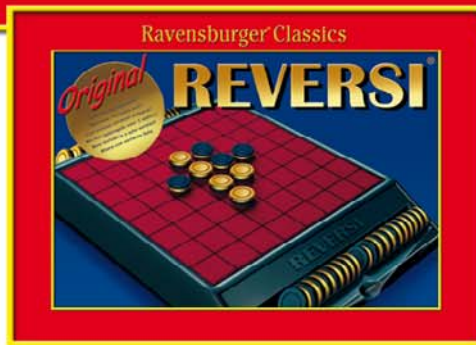
L'histoire du jeu

.....

Encore aujourd'hui, l'auteur du Reversi® ainsi que la date de son invention restent incertains. Seule certitude : il est né à Londres, dans la seconde moitié du XIX^e siècle.

Deux hommes revendiquent la paternité de ce jeu :

Le premier, John W. Mollet, inventa en 1870 un jeu dénommé « The Game of Annexation », qui se jouait cependant sur un autre plateau. Le second s'appelait Lewis Waterman ; il publia le jeu vers 1880 dans le magazine « The Queen ». Peut-être M. Waterman s'inspira-t-il de l'idée de base pour lui donner sa forme actuelle. Quoi qu'il en soit, nous avons hérité d'un jeu fascinant qui n'a rien perdu de son intérêt.



Reversi®

Un jeu pour 1 ou 2 joueurs à partir de 8 ans.

Design : DE Ravensburger, KniffDesign

Illustrations : Walter Pepperle

Jeux Ravensburger® n° 26 413 1

« Reversi® » fut édité pour la première fois en Allemagne par Ravensburger en 1893. Depuis, ce grand classique est resté au catalogue et continue de faire des adeptes, enthousiasmés par son mécanisme.



Contenu

.....

1 plateau de jeu

64 pions bicolores

Pour la version solo

24 jetons de deux couleurs
(10 numérotés de 1 à 10
+ 2 vierges par couleur)

But du jeu

.....

Le principe de ce classique des jeux de société est aussi simple que palpitant : coincer des pions adverses entre ses propres pions et les retourner ainsi à sa couleur. Le joueur qui possède le plus de pions de sa couleur à la fin du jeu remporte la partie.

Préparation

.....
Au début, chaque joueur reçoit 32 pions. L'un des joueurs possède les dorés, c'est-à-dire qu'il pose les pions sur le plateau, face dorée sur le dessus, au cours de la partie. L'autre joueur possède les noirs.

Les 24 jetons ne sont utilisés que dans la version solo. Avant la première partie, les détacher de la planche prédécoupée.

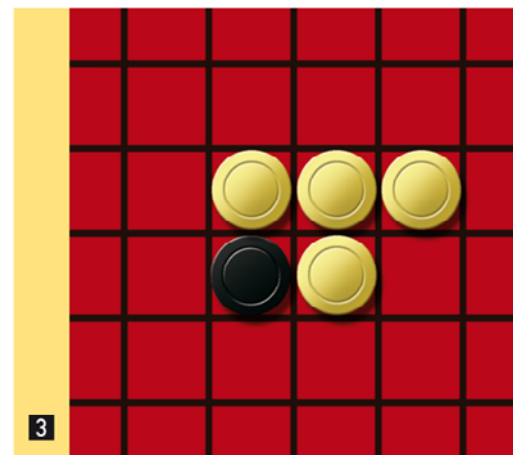
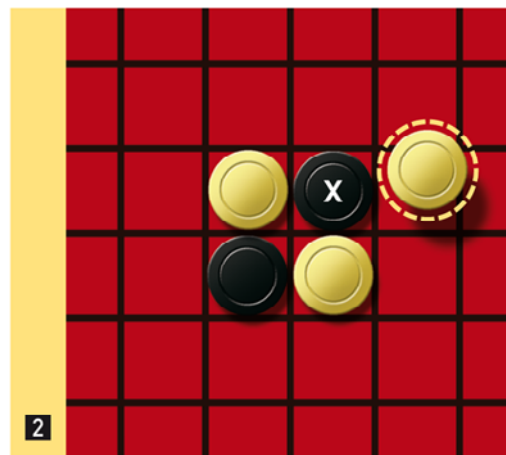
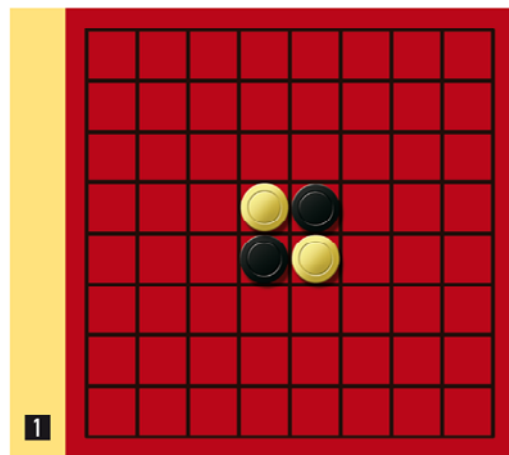
Déroulement de la partie

.....
La position de départ est celle indiquée sur l'illustration (1) : Poser deux pions dorés et deux pions noirs au centre du plateau. À tour de rôle, en commençant par Doré, chaque joueur place un pion sur le plateau.

Chaque joueur *doit* placer son pion de manière à coincer un ou plusieurs pions adverses (X) entre deux de ses pions (2).

Les pions coincés doivent former une ligne ininterrompue, verticalement, horizontalement ou en diagonale.

Les pions adverses ainsi coincés entre deux de ses propres pions sont alors retournés et changent de couleur (3). Important : Seuls les pions coincés par la pose du dernier pion joué peuvent être retournés !



Les pions gagnés restent retournés sur le plateau. Au cours de la partie, il est possible qu'un pion change plusieurs fois de couleur.

Si, en posant un pion, un joueur coince des pions de l'adversaire dans plusieurs directions à la fois, il peut retourner tous ces pions à sa couleur.

Le joueur noir pose un pion et peut ainsi retourner deux pions dorés (X) (4).

Si un joueur ne peut coincer aucun pion adverse en posant son pion, il doit passer. C'est de nouveau à l'autre joueur de jouer.

Si, quand vient son tour, un joueur peut jouer mais n'a plus de pion devant lui, son adversaire doit, s'il lui en reste, lui en donner un de sa réserve.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque les 64 pions ont été posés ou si aucun des deux joueurs ne peut plus coincer le moindre pion adverse.

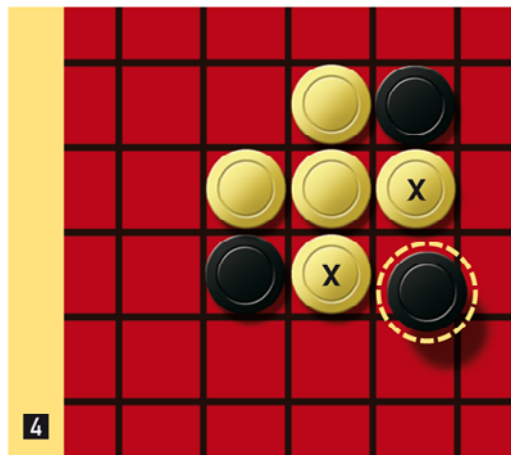
Le vainqueur est alors le joueur qui possède le plus de pions de sa couleur. En cas d'égalité, le vainqueur est le dernier à avoir posé un pion.

Conseils :

Essayez d'occuper les cases extérieures, en particulier, les coins du plateau. Le joueur qui commence a un léger avantage. Il est donc préférable de changer à chaque partie.

Variante

Les règles du jeu de base restent les mêmes à une exception : le joueur qui coince des pions adverses dans plusieurs directions à la fois en posant un pion ne peut retourner à sa couleur que les pions *d'une seule* de ces lignes. Cette variante s'adresse essentiellement aux parties avec les enfants.

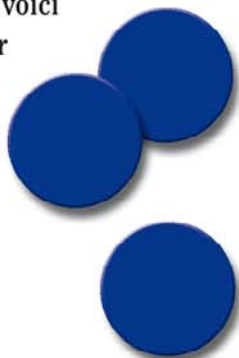


Version solo

Auteur : Reiner Knizia

Pour la première fois, voici une version pour jouer seul à ce grand classique.

Pour cette version solo, vous avez besoin des 24 jetons.



But du jeu

Il s'agit d'essayer de gagner le maximum de jetons. Les nombres sur ces jetons n'ont d'importance que dans la variante.

Préparation

Mélangez les 24 jetons, face cachée, et placez-les sur le plateau comme indiqué (1).

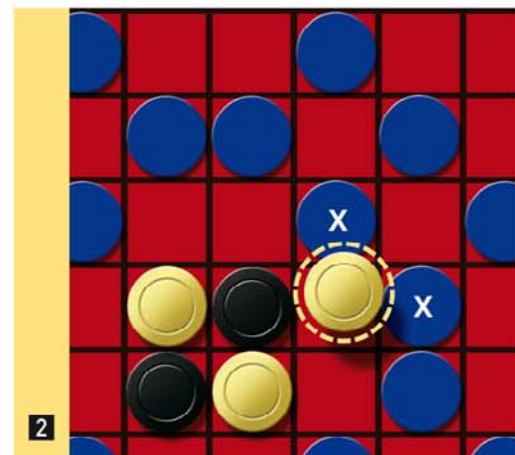
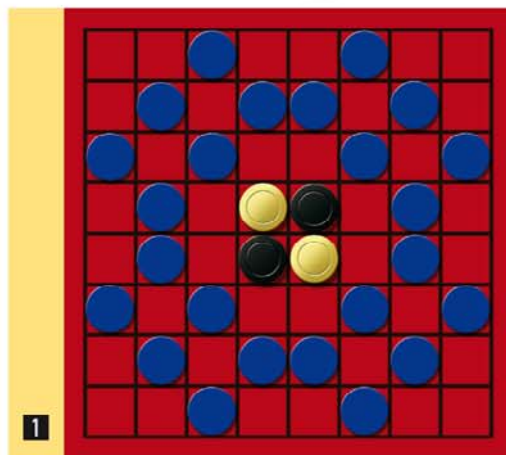
Comme dans le jeu à deux, les deux pions noirs et les deux pions dorés sont placés au centre du plateau.



Déroulement de la partie

Vous jouez avec les deux couleurs de pions. À chaque coup, vous décidez de placer un pion, face dorée ou face noire visible, sur une case libre du plateau (donc occupée ni par un pion, ni par un jeton).

Comme dans la règle de base, le nouveau pion posé doit coincer au minimum un pion de l'autre couleur.



Le ou les pions coincés sont alors retournés. À leur tour, tous les jetons qui touchent le nouveau pion posé par un côté (pas en diagonale) sont retournés. Les jetons retournés restent face visible.

Exemple de premier coup :

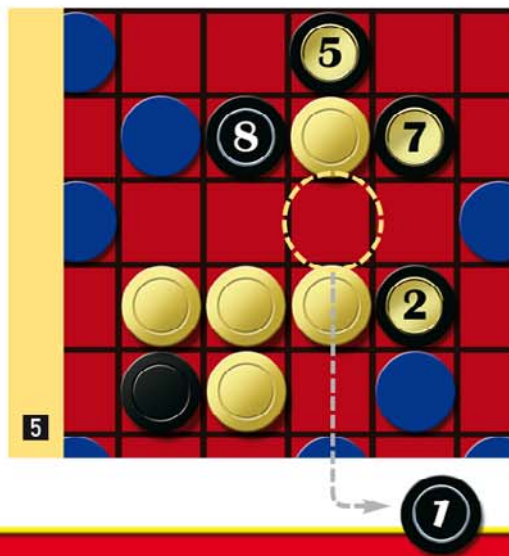
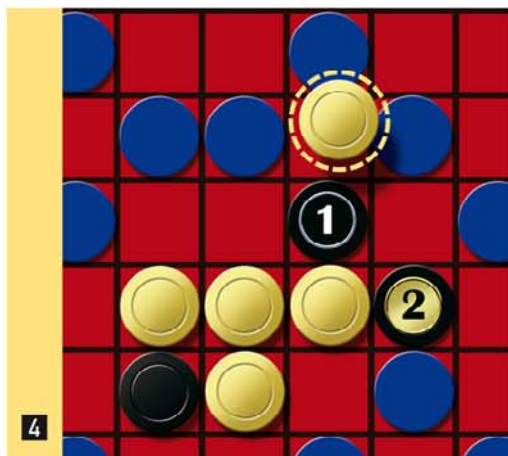
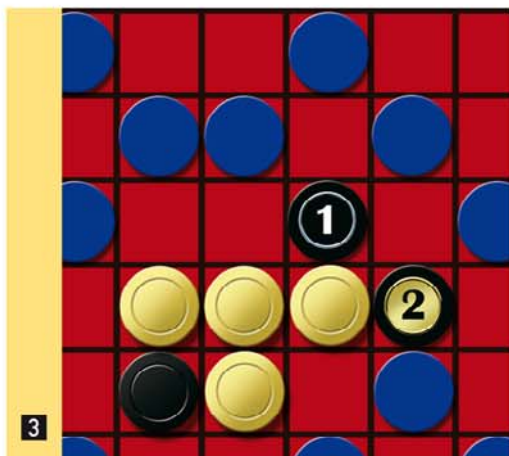
Le joueur place un pion doré (2).
Un pion et deux jetons (x) sont retournés (3).

Comment gagner un jeton
Au lieu de coincer un ou plusieurs pions adverses, vous pouvez également coincer un jeton déjà retourné. Pour cela, vous devez coincer un unique jeton *de couleur différente*, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Vous gagnez alors ce jeton et le placez devant vous. La case libérée pourra bien sûr, par la suite, être occupée par un nouveau pion.

Exemple :

Le joueur place un pion doré (4).
Il gagne le jeton "1" et retourne 3 nouveaux jetons (5).

Si plusieurs jetons individuels sont coincés par la pose du nouveau pion, vous pouvez retirer tous ces jetons du plateau.



Si la pose d'un pion vous permet de coincer à la fois des pions et des jetons de couleur différente, commencez par retourner les pions, puis retirez les jetons du plateau. Ici aussi, seuls les jetons coincés par le pion qui vient d'être posé peuvent être retirés du plateau.

Attention :

Les pions qui coincent le jeton doivent se trouver directement à côté de lui. Vous ne pouvez donc pas coincer une rangée de jetons entre deux pions. Mais, il est possible de gagner plusieurs jetons individuels dans différentes directions, grâce à la pose d'un même pion.



Fin de la partie

.....

La partie prend fin, soit lorsque vous avez gagné tous les jetons, soit si les jetons restants ne peuvent plus être gagnés. Plus vous avez de jetons devant vous, plus votre victoire est grande.

Variante

.....

Les valeurs de tous les jetons gagnés sont additionnées. Il s'agit donc de gagner avant tout les jetons les plus élevés. Si vous gagnez les quatre jetons vierges, vous doublez votre total.