

# RECTO VERSO



**Età:** da 6 anni

---



**N. di giocatori:** 2-4

---



**N. di carte:** 36 carte fronte retro

---



**Scopo del gioco:** essere il primo a ottenere 3 punti. Si ottiene 1 punto quando alla fine del proprio turno si hanno in mano solo carte di uno stesso animale o carte con il simbolo "lente d'ingrandimento".

---



**Preparazione del gioco:** tutte le carte vengono mescolate e distribuite fra i giocatori:

- a 2 e 3 giocatori si distribuiscono 6 carte.
- a 4 giocatori si distribuiscono 5 carte.

Il resto delle carte viene scoperto al centro del tavolo, in modo tale che siano tutte visibili.

---

**N.B. 1:** i giocatori tengono in mano le loro carte nel senso in cui sono state distribuite.

**Regole del gioco:** inizia il giocatore più giovane e si continua a giocare in senso orario. Al proprio turno di gioco, ogni giocatore effettua 3 azioni:

- scopre una delle carte che ha in mano al centro del tavolo;
- effettua l'azione indicata dal simbolo della carta che è appena stata scoperta;
- sceglie una nuova carta tra quelle collocate al centro del tavolo e la tiene in mano.

Successivamente tocca al giocatore alla sua sinistra e così via.

**N.B. 2:** quando scopre una delle carte che ha in mano sul tavolo, il giocatore la colloca nello stesso senso in cui si trovava nella sua mano.

**N.B. 3:** quando un giocatore prende una carta dal centro del tavolo, la colloca nella sua mano nello stesso senso in cui si trovava sul tavolo.

**N.B. 4:** per l'intera durata della partita i giocatori non possono guardare l'altro lato delle carte che hanno in mano.

### *Azioni degli 8 simboli*



*Il giocatore successivo passa il turno. Tocca quindi al giocatore dopo di lui giocare.*



*Il senso del gioco è cambiato. Se si stava giocando in senso orario, ora si gioca nell'altro senso e viceversa.*



*Prima di prendere una nuova carta, il giocatore gira 3 carte al centro del tavolo.*



*Prima di prendere una nuova carta, il giocatore gira una delle carte che ha in mano o una carta che ha in mano un avversario. (Questo gli permette di scoprire il colore che si trova sul retro di una carta).*



*Invece di prendere una carta al centro del tavolo, il giocatore ne sceglie una che ha in mano l'avversario e la tiene in mano nel senso che preferisce. Il giocatore a cui è stata presa una carta ne sceglie immediatamente una tra quelle al centro del tavolo.*



*Nessuna azione specifica. Se alla fine del proprio turno un giocatore ha in mano esclusivamente carte con questo simbolo, la manche termina e il giocatore ottiene un punto.*



*Nessuna azione specifica. Se al termine della manche un giocatore ha le 2 ½ stelle dello stesso animale, ottiene 1 punto.*

**Attenzione:** a 2 giocatori vengono modificati gli effetti dei simboli seguenti:



*Quando un giocatore scopre una carta con questo simbolo, il 2° giocatore non passa il turno ma non potrà scoprire una carta con i seguenti simboli:*



*Il giocatore che scopre una carta con questo simbolo rigioca immediatamente.*

**Fine della manche:** se alla fine del proprio turno un giocatore ha in mano esclusivamente carte di uno stesso animale o carte con un simbolo "lente d'ingrandimento", la manche termina e il giocatore guadagna 1 punto.

Se ha in mano 2 ½ stelle, guadagna 1 punto supplementare.

Quindi si raccolgono tutte le carte, si mescolano e si ridistribuiscono per una nuova manche.

**Fine della partita:** il primo giocatore che riesce ad aggiudicarsi 3 punti vince la partita.

*Un gioco di Yann Dupont.*