

RECTO VERSO



Edad: a partir de 6 años



Número de jugadores: 2-4



Número de cartas: 36 cartas anverso-reverso.



Objetivo del juego: ser el primero en obtener 3 puntos. Un jugador obtiene un punto cuando al terminar su turno todas sus cartas representan el mismo animal o todas contienen un pictograma "lupa".



Preparación del juego: se barajan todas las cartas y se reparten a cada jugador:

- con 2 y 3 jugadores, se reparten 6 cartas.
- con 4 jugadores, se reparten 5 cartas.

El resto de las cartas se despliega en el centro de la mesa, de modo que queden visibles.

Nota 1: Los jugadores mantienen sus cartas en el mismo sentido que se les han repartido.

Reglas del juego: El jugador más joven comienza y luego se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador, en su turno, realiza tres acciones:

- coloca una de sus cartas en el centro de la mesa,
- realiza la acción indicada en el pictograma de la carta que acaba de colocar,
- elige y se queda una nueva carta entre las que se encuentran en el centro de la mesa.

A continuación, le toca al jugador de la izquierda, y así sucesivamente.

Nota 2: cuando un jugador coloca una de sus cartas en la mesa, la coloca en el mismo sentido que estaba en su mano.

Nota 3: cuando un jugador toma una carta del centro de la mesa, la mantiene en su mano en el mismo sentido que estaba sobre la mesa.

Nota 4: durante toda la partida, los jugadores tienen prohibido mirar el dorso de las cartas que tienen en la mano.

Acciones de los ocho pictogramas:



El jugador siguiente pierde el turno. Por lo tanto, le toca jugar al jugador que le sigue.



Cambia el sentido del juego. Si se jugaba en el sentido de las agujas del reloj, ahora se juega en el sentido contrario, y a la inversa.



Antes de coger una nueva carta, el jugador le da la vuelta a tres cartas del centro de la mesa.



Antes de coger una nueva carta, el jugador le da la vuelta a una de las cartas que tiene en la mano o a una de un adversario. (Esto le permite descubrir el color que se encuentra en el reverso de la carta).



El jugador, en vez de coger una carta de la mesa, elige una de un adversario y la coloca en su mano, en el sentido que desee. El jugador al que se le ha cogido una carta inmediatamente elige otra, entre las del centro de la mesa.



Ninguna acción particular. Si, al terminar su turno, a un jugador solo le quedan cartas con este pictograma, se detiene la mano y el jugador gana un punto.



Ninguna acción particular. Si al final de la mano un jugador tiene las dos mitades de estrella de un mismo animal, marca un punto.

Atención, con dos jugadores se modifica el efecto de los siguientes pictogramas:



Cuando un jugador coloca una carta con este pictograma, el segundo jugador no pierde el turno, pero no podrá colocar una carta con los siguientes pictogramas:



El jugador que coloca una carta con este pictograma vuelve a jugar inmediatamente.

Fin de la mano: Cuando, al terminar su turno, a un jugador solo le quedan cartas de un mismo animal o cartas con el pictograma "lupa", se detiene la mano y el jugador gana un punto. Si tiene las dos mitades de estrella, obtiene un punto suplementario.

A continuación, se recogen todas las cartas, se barajan y se reparten nuevamente para comenzar una nueva mano.

Fin de la partida: El primer jugador que obtenga tres puntos gana la partida.

Un juego de Yann Dupont.