

# 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.*