RECTO VERSO

Un jeu de
Inka et **Markus Brand**
Illustré par **Camille Chaussy**

RÈGLE 3 À 6 JOUEURS

BUT DU JEU : À chaque manche **deux joueurs deviennent Partenaires** pour **construire le bâtiment** dessiné sur une carte **le plus rapidement possible**. Mais **chacun ne voit qu'une seule façade du bâtiment** (l'un le recto et l'autre le verso) !

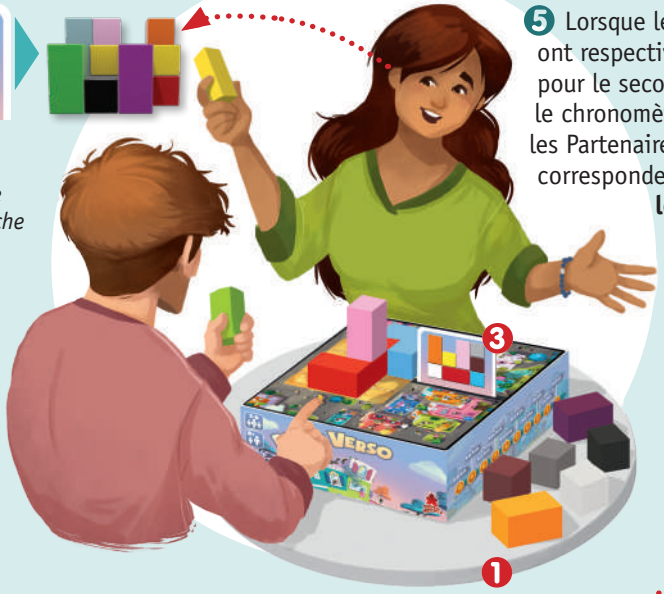
LE JEU EN 2 MINUTES :

❶ La boîte qui sert de **plateau de construction** est placée **entre les deux Partenaires** de la manche. (voir « Qui est mon Partenaire ? » en page 3).
Les pièces en bois sont posées en vrac à côté de la boîte.

❷ Un joueur qui n'est pas impliqué dans le tour **prépare un chronomètre** avec son téléphone (si vous préférez, vous pouvez aussi utiliser l'application Recto Verso disponible sur les sites de Tiki Editions et Super Meeple).



Ce que le 1er Partenaire voit sur la carte et ce qu'il cherche à obtenir de son côté !





Exemple de configuration finale

❸ Un joueur qui n'est pas impliqué dans la manche **pioche une carte et la glisse dans la fente** prévue à cet effet dans la boîte, **tout en la cachant avec ses mains** pour garder l'effet de surprise. Ce joueur retire ses mains et **dévoile la carte.**

GO ! Démarrez le chronomètre !

❹ Les deux Partenaires de la manche **observent leur côté de la carte.** Ils ont le droit autant qu'ils le veulent de **communiquer** entre eux pour poser et déplacer les pièces de bois sur la grille du plateau de construction. Mais il est interdit de tourner la boîte et / ou de voir ce que son partenaire voit.

Exemple : « Je devrais avoir du rose en bas ici, sur les 2 premières cases à gauche ! », « il faudrait qu'il y ait du jaune ici ! Oui mais moi je n'en vois pas ! »…

Communiquez vite et efficacement !

❺ Lorsque les deux Partenaires, pensant chacun avoir fini, ont respectivement crié Recto pour le premier puis Verso pour le second, une personne autour de la table arrête alors le chronomètre. **Arrêtez le chronomètre.** S'il y a une erreur, les Partenaires ne gagnent aucun point. Si les 2 façades correspondent exactement aux 2 faces de la carte, alors **les deux partenaires gagnent des points en fonction du temps qu'ils ont mis** à réaliser le Bâtiment (voir la grille de score sur les côtés de la boîte).

Attention : Toutes les pièces en bois doivent avoir été utilisées dans la construction, ce qui implique parfois d'en cacher certaines à l'intérieur !

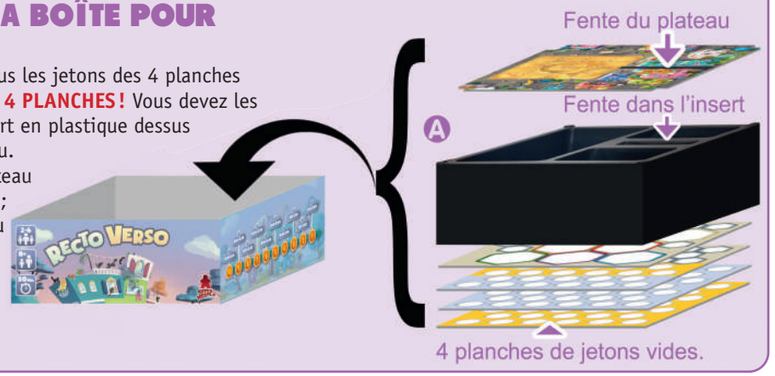


Ce que le 2e Partenaire voit sur la carte et ce qu'il cherche à obtenir de son côté !

QUAND VOUS OUVREZ LA BOÎTE POUR LA PREMIERE FOIS :

Avant votre première partie, détachez tous les jetons des 4 planches cartonnées. **NE JETEZ SURTOUT PAS CES 4 PLANCHES !** Vous devez les laisser au fond de la boîte et poser l'insert en plastique dessus puis, par-dessus le tout, le plateau de jeu.
Veillez à bien superposer la fente du plateau de jeu et la fente de l'insert en plastique; cela permettra d'y insérer en cours de jeu une carte "bâtiment".

Tout le matériel (jetons, cartes, pièces en bois) peut être rangé dans l'espace réservé dans l'insert en plastique (A).



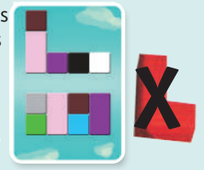
RECTO VERSO
Règle détaillée

• MISE EN PLACE :



1 Choisissez le **niveau de difficulté :**

SIMPLE : Vous jouez avec les cartes à **fond bleu clair**. Rangez les cartes à fond violet dans la boîte. Sortez toutes les pièces en bois **sauf la pièce rouge** qui reste dans la boîte (elle n'est pas utilisée en mode simple).



DIFFICILE : Vous jouez avec les cartes à **fond violet**. Rangez les cartes à fond bleu clair dans la boîte.

Sortez **toutes les pièces en bois**.



2 Posez la **boîte au centre de la table** avec le **plateau** posé du côté « 3-6 joueurs » visible.

3 **Posez les pièces en bois à côté de la boîte**, sauf la rouge en mode simple qui n'est pas utilisée.

4 Placez **les jetons de Points de victoire** sur la table.



5 Chaque joueur choisit un **gros jeton Joueur** (hexagonal) qui représentera sa couleur et le pose devant lui. Chacun prend aussi un petit jeton de la couleur de chaque autre joueur (pour une partie à 4,5 et 6 joueurs) ou deux petits jetons des autres joueurs (pour une partie à 3 joueurs). Ces petits jetons sont appelés jetons Partenaires.

Exemple : à 4 joueurs, chaque joueur doit avoir devant lui 1 gros jeton Joueur indiquant sa couleur + 3 petits jetons Partenaires, un pour chacun des 3 autres joueurs).

Retournez vos petits jetons Partenaire face cachée (couleur grise visible) et mélangez-les.

6 **Préparez un chronomètre.** Pour cela, vous pouvez utiliser le chronomètre d'un smartphone. Vous pouvez aussi utiliser l'application dédiée, si vous le souhaitez disponible sur les sites de Tiki Editions et Super Meeple.



MATÉRIEL :

- A Boîte et plateau de jeu.
- B 100 jetons Point de victoire (petits jetons ronds de valeur 1,2,5 et 20).
- C 30 petits jetons Partenaire hexagonaux (5 de chaque couleur).
- D 6 grands jetons Joueurs hexagonaux (recto verso identiques).
- E 11 pièces de construction en bois.
- F 32 cartes bâtiment à fond bleu clair (niveau facile)
- G 32 cartes bâtiment à fond violet (niveau difficile)

• DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Le joueur qui a fait des travaux le plus récemment devient le premier **joueur actif** !

Tour du jeu : Lorsque vous êtes le joueur actif.

Qui est mon partenaire ? La première chose à faire au début de votre tour est de retourner un petit jeton Partenaire qui est encore face cachée. La couleur qui apparaît vous indique avec qui vous allez jouer.

IMPORTANT : Les erreurs à ne pas commettre.

- **TOUTES les pièces disponibles doivent être utilisées** (parfois, certaines seront complètement cachées).
- Chaque joueur ne peut regarder que son côté de la carte et de la boîte.
- Le bâtiment doit tenir dans la zone 4 x 4 du plateau. Mais il n'est pas obligé de couvrir l'ensemble de la zone.
- **Aucune pièce ne doit reposer sur du vide :**

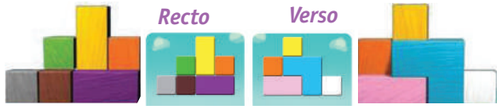
Exemple d'erreur : Il y a un espace vide sous la pièce jaune.



Durant leur phase de jeu, les 2 Partenaires ont le droit de placer, déplacer, réorganiser, réorienter toutes les pièces de bois sur toute l'aire quadrillée (4 cases par 4 cases).

COMMUNICATION : Pour ce faire, ils ont le droit de communiquer entre eux. Rien n'est interdit. Ils peuvent donc prononcer le nom des couleurs, des emplacements des colonnes, des étages, des directions, etc. ou pointer du doigt des emplacements comme bon leur semble. Attention, il est interdit de regarder ce que son Partenaire voit.

FIN DE CONSTRUCTION : Lorsque les deux Partenaires, pensant chacun avoir fini, ont respectivement crié **Recto** pour le premier puis **Verso** pour le second, une personne autour de la table arrête **immédiatement** le chronomètre.



Exemple de Bâtiment réussi

SCORE :

- Si les Partenaires ont commis **une erreur**, ils ne gagnent **aucun point**.
- Si **les 2 façades correspondent aux 2 faces de la carte**, alors chaque Partenaire reçoit le **même nombre de points**. Ces points correspondent **au temps qu'ils ont mis** pour réaliser le bâtiment. Regardez la **grille de score sur le côté de la boîte** pour connaître le score réalisé. Ils prennent des jetons Points victoire pour comptabiliser ce score.



Fin du tour : Le joueur à la gauche du joueur actif, devient le nouveau joueur actif. Un nouveau tour commence.

• FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine lorsque tous les jetons Partenaires de tous les joueurs ont été retournés. Chaque joueur aura ainsi joué un même nombre de tours. Chacun compte alors ses Points de victoire. Celui qui en a le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité les joueurs se partagent la victoire.



RECTO VERSO

7 niveaux à franchir, atteindrez-vous le sommet?

RÈGLE 2 JOUEURS

Règles coopératives pour 2 joueurs

Lorsque vous jouez à 2 joueurs à Recto-Verso, vous allez jouer de façon coopérative pour essayer de passer les 7 niveaux de jeu et atteindre ainsi **le titre ultime de « Rois de la construction »**.

• MISE EN PLACE :

Installez le plateau de construction sur la boîte **côté "2 joueurs"**.

Vous y trouverez une échelle à 7 niveaux. **Placez un jeton** de la couleur de votre choix **sur le niveau 1** de cette échelle.



Rangez les autres jetons dans la boîte car ils ne seront pas utilisés dans ce mode de jeu.

Choisissez un niveau de difficulté pour les cartes : **Simple ou Difficile**. Gardez ou retirez la pièce en bois rouge de la même façon que dans le jeu classique.

• C'EST PARTI !

Étage 1 : 1 minute et 30 secondes

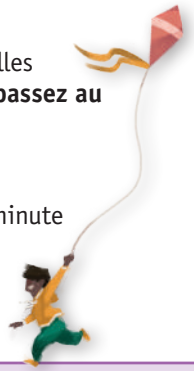
Préparez un **minuteur** sur votre smartphone (ou utilisez l'application) et réglez-le sur : 1 minute et 30 secondes. Piochez une carte au hasard du niveau choisi. Placez-la dans la fente tout en la gardant cachée entre vos mains pour l'instant.
Votre Partenaire démarre le minuteur. Révélez la carte !

Si vous réussissez à **finir le bâtiment** selon les règles usuelles **dans le temps imparti**, avancez votre jeton d'une case et **passez au niveau 2**. Bravo ! Sinon, relancez une partie...

Étage 2 : 1 minute et 15 secondes

Choisissez une nouvelle carte. Et cette fois-ci vous avez 1 minute et 15 secondes seulement pour réaliser la construction.
Si vous réussissez, passez au niveau 3.

Et ainsi de suite.



Étage 3 : 1 minute

Étage 4 : 45 secondes

Étage 5 : 30 secondes

Étage 6 : 20 secondes

Étage 7 : 15 secondes

Si vous réussissez cette dernière étape, félicitations !

Posez fièrement votre jeton sur la case "Rois de la construction".



Crédits

Auteurs : Inka et Markus Brand
Illustratrice : Camille Chaussy
Maquettiste : Stéphanie Lairet

Directeur artistique : Igor Polouchine
Packageur : ORIGAMES

Règles : David Duperret et Bernard Philippon
Recto Verso est une co-édition

©2021 SuperMeeple et Tiki Editions