

RECTO VERSO



Âges : dès 6 ans



Nb de joueurs : 2-4



Nb de cartes : 36 cartes recto-verso.



But du jeu : être le premier à obtenir 3 points.
On obtient 1 point lorsqu'à la fin de son tour, on a en main que des cartes d'un même animal ou que des cartes avec un pictogramme "loupe".



Préparation du jeu : toutes les cartes sont mélangées et on distribue des cartes à chaque joueur :

- à 2 et 3 joueurs, on distribue 6 cartes.
- à 4 joueurs, on distribue 5 cartes.

Le reste des cartes est étalé au centre de la table, de manière à les avoir toutes visibles.

NB1 : les joueurs tiennent leurs cartes en main dans le sens dans lequel elles leur ont été distribuées.

Règle du jeu : le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, chaque joueur effectue 3 actions :

- il pose une carte de sa main au centre de la table,
- il effectue l'action indiquée par le pictogramme de la carte qu'il vient de poser,
- il choisit une nouvelle carte parmi celles posées au centre de la table et la place dans sa main.

C'est alors au joueur situé à sa gauche de jouer et ainsi de suite.

NB2 : lorsqu'il pose une carte de sa main sur la table, le joueur la pose dans le même sens que dans sa main.

NB3 : lorsqu'un joueur prend une carte au centre de la table, il la place dans sa main dans le même sens que sur la table.

NB4 : tout au long de la partie, les joueurs n'ont pas le droit de regarder l'autre côté des cartes qu'ils ont en main.

Actions des 8 pictogrammes :



Le joueur suivant passe son tour. C'est donc au joueur situé encore après de jouer.



Le sens du jeu est changé. Si on jouait dans le sens des aiguilles d'une montre on joue maintenant dans l'autre sens et inversement.



Avant de prendre 1 nouvelle carte, le joueur retourne 3 cartes du centre de la table.



Avant de prendre 1 nouvelle carte, le joueur retourne 1 carte de sa main ou de la main d'un adversaire. (Cela lui permet de découvrir la couleur se trouvant au verso d'une carte).



Au lieu de prendre 1 carte au centre de la table, le joueur en choisit 1 dans la main d'un adversaire et la place dans sa main dans le sens qu'il veut. Le joueur à qui on a pris une carte en choisit immédiatement 1 parmi celles du centre de la table.



Aucune action particulière. Si, à la fin de son tour, un joueur n'a en main que des cartes avec ce pictogramme, la manche s'arrête et le joueur gagne un point.



Pas d'action particulière. Si à la fin de la manche un joueur a les 2 demi-étoiles du même animal, il marque 1 point.

Attention, à 2 joueurs, on modifie les effets des pictogrammes suivants :



Lorsqu'un joueur pose une carte avec ce pictogramme, le 2ème joueur ne passe pas son tour mais ne pourra pas poser une carte avec les pictogrammes suivants :



Le joueur qui pose une carte avec ce pictogramme rejoue immédiatement.

Fin de la manche : lorsqu'à la fin de son tour, un joueur n'a en main que des cartes d'un même animal ou que des cartes portant un pictogramme "loupe", la manche s'arrête et le joueur gagne 1 point.

S'il détient les 2 demi-étoiles, il marque 1 point supplémentaire.

Puis on récupère toutes les cartes, on les mélange et on redistribue pour une nouvelle manche.

Fin de la partie : le premier joueur à avoir gagné 3 points remporte la partie.

Un jeu de Yann Dupont.