

RECTO VERSO

Buduj imprezowo!

Autorzy gry:
Inka i Marcus Brand
Ilustracje: **Camille Chaussy**

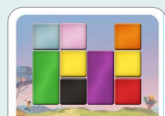
GRA DLA
3 DO 6
GRACZY
W WIEKU
OD 8 LAT.

CEL GRY: W każdej rundzie, na czas jej trwania, dwóch graczy zostaje partnerami. Ich zadaniem jest jak najszybsze skonstruowanie budowli pokazanej na karcie. Ale uwaga! Każda osoba widzi jedynie jedną stronę budowli: przód (*recto*) lub tył (*verso*)! Im szybciej razem zbudują, tym więcej punktów otrzymają.

OBJAŚNIENIE ZASAD W 2 MINUTY

1 Pudełko to **plac budowy**. Należy ustawić je **pośrodku partnerami** „na daną rundę” (patrz: Kto jest moim partnerem? s. 3), a drewniane elementy położyć obok pudełka.

2 Jeśli nie budujesz w tej rundzie, **przygotuj stoper**.



Oto co widzi na karcie partner nr 1 oraz jaki próbuje uzyskać efekt po swojej stronie!



Przykład ukończonej budowli.



3 Gracz niegrający w tej rundzie **dobiera kartę i wsuwa ją w szczelinę** w pudełku. **Zakrywa obie strony karty** dłońmi, aby pozostała niespodzianką. Na „Trzy cztery!” **odślania kartę**.

Start! Uruchom stoper!

4 Każdy partner „na daną rundę” **patrzy na swoją stronę karty**. W trakcie przesuwania drewnianych elementów po siatce na placu budowy możecie się ze sobą **porozumiewać**, ile chcecie. Nie wolno wam jednak obrócić pudełka lub zobaczyć, co widzi partner.

Przykład: „Ustawię różowy tutaj na spodzie, na tych dwóch polach po lewej!”, „Tutaj powinien leżeć żółty”, „Tak, ale żadnego nie widzę!” itd.

Porozumiewajcie się szybko i skutecznie!

5 Gdy pierwszy z partnerów uważa, że skończył, woła: „Recto!”. Gdy drugi sądzi, że skończył, woła „Verso!”. Kto odmierza czas, **zatrzymuje stoper**.

6 Czas na sprawdzenie wyników. Jeżeli którykolwiek z partnerów się pomylił, obaj nie otrzymują żadnych punktów. Jeżeli dwie strony ich budowli odwzorowują dokładnie dwie strony karty, obaj **zdobывают tyle punktów, ile czasu zajęło konstruowanie** (patrz: tabela na boku pudełka).

Uwaga: Do ustawienia budowli musicie zawsze użyć **wszystkich** drewnianych elementów. Oznacza to, że czasami trzeba będzie ukryć niektóre we wnętrzu budowli.



Oto co widzi na karcie partner nr 2 oraz jaki próbuje uzyskać efekt po swojej stronie!

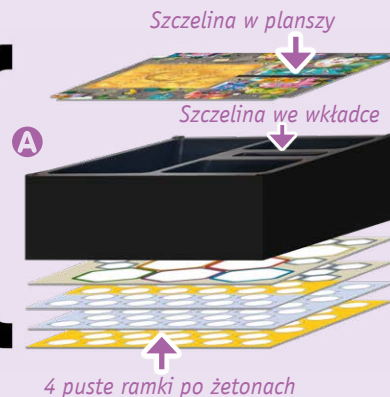
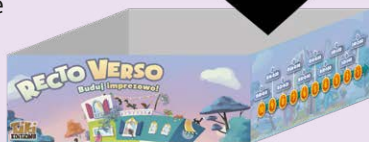


KIEDY OTWORZYSZ PUDEŁKO PO RAZ PIERWSZY

Przed pierwszą rozgrywką wypchnij wszystkie żetony z ramki.

NIE WYRZUCAJ TYCH 4 RAMEK! Musisz je położyć na dnie pudełka i umieścić na nich plastikową wkładkę. Następnie na wkładce połóż planszę. Upewnij się, że szczelina w planszy i szczelina we wkładce pokrywają się. W trakcie gry będzie tam można wsunąć kartę budowli.

Pozostałą zawartość gry (żetony, karty, drewniane elementy) możesz przechowywać w komorze plastikowej wkładki (A).



RECTO VERSO

Buduj imprezowo!

Szczegółowe zasady gry

ELEMENTY GRY

- A Pudełko i dwustronna plansza (dla 3–6 graczy i dla 2 graczy).
- B 100 punktów zwycięstwa (małe okrągłe żetony o wartości od 1 do 20).
- C 30 małych sześciokątnych żetonów partnerów (5 z każdego koloru).
- D 6 dużych żetonów graczy (awers i rewers są takie same).
- E 11 drewnianych elementów do budowy.
- F 32 karty budowli z niebieskim tłem (normalne).
- G 32 karty budowli z fioletowym tłem (trudne).



PRZYGOTOWANIE

- 1 Wybierzcie **poziom trudności**:



NORMALNY: Weźcie karty z **niebieskim tłem**. Karty z fioletowym tłem odłóżcie do pudełka. Weźcie wszystkie drewniane elementy **oprócz czerwonego**, którego zostawcie w pudełku (nie korzystacie z niego w normalnym trybie).



TRUDNY: Weźcie karty z **fioletowym tłem**. Karty z niebieskim tłem odłóżcie do pudełka. Weźcie **wszystkie** drewniane elementy.



- 2 Ustawcie **pudełko na środku stołu**. Plansza znajduje się na wierzchu, stroną dla 3–6 graczy skierowaną do góry.
- 3 Połóżcie **drewniane elementy obok pudełka** (w trybie normalnym oprócz czerwonego).

4 Połóżcie **żetony punktów zwycięstwa** na stole.



5 Każdy z was wybiera **duży żeton gracza** (sześciokątny), który przedstawia kolor gracza i kładzie przed sobą. Każdy z was bierze również małe żetony, po jednym w kolorze każdego z pozostałych graczy (w grze dla 4, 5 lub 6 graczy) lub po dwa (w grze dla 3 graczy). Te żetony noszą nazwę **żetonów partnerów**. Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka.

PRZEBIEG GRY

Gracz, który ostatnio coś budował, zostaje **pierwszym aktywnym graczem!**

Runda: Gdy jesteś aktywnym graczem, to jest twoja runda.

Kto jest moim partnerem? Na początku rundy odwróć jeden z zakrytych żetonów partnerów. Jego kolor wskazuje partnera „na rundę”, z którym będziesz budował.

WAŻNE: Zawsze przestrzegajcie tych zasad.

- Musicie wykorzystać **wszystkie dostępne elementy** (może to oznaczać, że czasem niektóre z nich będą całkowicie zasłonięte). Możecie patrzeć tylko na swoją stronę karty i swoją stronę pudełka.
- Budowla musi się mieścić na placu budowy o powierzchni 4x4 pola, ale nie musi wypełniać go całkowicie.
- **Pod elementami nie może nigdy znajdować się pusta przestrzeń:**

Przykład takiego błędu: Pod żółtym elementem znajduje się pusta przestrzeń.



W czasie rundy obaj partnerzy mogą ustawiać, przesuwac, przestawiać i zmieniać kierunek ułożenia każdego z drewnianych elementów, które znajdują się na placu budowy o powierzchni 4x4 pola.

POROZUMIEWANIE SIĘ: Aby wykonać zadanie, partnerzy mogą się ze sobą komunikować. Nic nie jest zabronione. Możecie rozmawiać o kolorach, kolumnach, piętrach, kierunkach itd. lub nawet wskazywać palcem dowolne miejsca. Nie wolno jedynie patrzeć na stronę karty lub budowli, która należy do partnera.

Przykład: W rozgrywce czteroosobowej każdy z was bierze 1 żeton gracza, który przedstawia wasz kolor, oraz po 3 małe żetony partnerów (po jednym w kolorze pozostałych graczy).

Odwróćcie małe żetony partnerów kolorową stroną do dołu (szarą do góry) i pomieszczajcie je.

6 Przygotujcie stoper. Możecie skorzystać ze stopera w smartfonie.

UKOŃCZENIE BUDOWLI: Gdy pierwszy z partnerów uważa, że skończył, woła: „**Recto!**”. Gdy drugi sądzi, że skończył, woła „**Verso!**”. Kto odmierzał czas, zatrzymuje stoper. Jeśli któryś z partnerów nie skończy ułożyć w 2 minuty, ich runda się kończy i nie otrzymują żadnych punktów.



Przykład prawidłowo ukończonej budowli

PUNKTACJA:

- Jeżeli którykolwiek z partnerów **popęłnił jakikolwiek błąd**, obaj nie otrzymują żadnych punktów.
- Jeżeli **dwie strony ich budowli odwzorowują dokładnie dwie strony karty**, obaj zdobywają **tylko samo punktów**. Liczba zdobytych punktów zależy od tego, **ile czasu zajęło wspólne ukończenie budowli**. Spójrzcie na stoper i porównajcie wynik z **tabelą znajdującą się na boku pudełka**, aby dowiedzieć się, ile punktów zdobyli. Każdy z partnerów bierze tyle punktów zwycięstwa, ile punktów zdobyli.



Nowa runda: Gracz po lewej od aktywnego gracza zostaje nowym aktywnym graczem i rozpoczyna nową rundę.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy wszystkie żetony partnerów zostaną odkryte, gra się kończy: każdy z każdym zagrał dwa razy (lub po trzy razy w przypadku gry w 3 osoby). Oznacza to, że każdy z graczy rozegrał tylko samo rund. Podsumujcie zdobyte punkty zwycięstwa. Kto zdobył ich najwięcej, wygrywa grę! W przypadku remisu dzielicie się zwycięstwem.



RECTO VERSO

Buduj imprezowo!

7 etapów do ukończenia!
Jak szybko pokonasz
wszystkie wyzwania?

ZASADY
GRY DLA
2 GRACZY

Kooperacyjne zasady dla 2 graczy

W RECTO VERSO można również zagrać w dwie osoby. Jest to gra kooperacyjna, w której pokonujecie 7 etapów, walcząc o tytuł „Króla Konstruowania”.

PRZYGOTOWANIE

Połóżcie planszę na pudełku **stroną dla 2 graczy** do góry. Ta strona posiada przy krawędzi tor 7 etapów. **Połóżcie żeton** na torze **na polu 1. etapu**. Połóżcie **żetony punktów zwycięstwa** na stole.



Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka, ponieważ nie będziecie ich używać w tym wariantcie gry.

Wybierzcie poziom trudności: normalny lub trudny. Jak wcześniej, odłóżcie czerwony drewniany element do pudełka w trybie normalnym, a pozostawcie w trudnym.

CEL GRY

Waszym celem będzie przejście przez 7 etapów. W każdym etapie macie na to dwie minuty. Pod koniec gry liczycie zdobyte w każdym etapie punkty i sprawdzacie, czy otrzymaliście tytuł „Króla Konstruowania”.

ZACZYNAMY!

Przygotuj **stoper** i ustaw go na 2 minuty. Dobierz bez podglądania losową kartę o wybranym poziomie trudności. Włóż kartę w szczelinę, wciąż na nią nie patrząc.

Twój partner uruchamia stoper. Odkryj kartę!

Macie **2 minuty**, by **ukończyć budowlę** zgodnie ze zwykłymi zasadami gry.

Udało się? Brawo! Zbierzcie określoną liczbę punktów zwycięstwa. Nie udało się – nie otrzymujecie punktów. Następnie przesuńcie żeton o jedno pole, do kolejnego etapu.



Po każdym udanym etapie, jeśli **obydwie strony budowli graczy odwzorowują dokładnie dwie strony karty**, zdobywacie odpowiednią liczbę punktów. **Liczba zdobytych punktów zależy od tego, ile czasu zajęło ukończenie budowli**. Spójrzcie na tabelę znajdującą się na boku pudełka, aby dowiedzieć się, ile punktów zdobyliście. Połóżcie odpowiednie żetony na swoją wspólną **pulę punktów zwycięstwa**.

Po 7 etapach policzcie i porównajcie z tabelą liczbę zdobytych punktów zwycięstwa.

7–14 punktów	Miło, że przeszliście 7 etapów, ale na waszym miejscu spróbowałbym jeszcze raz.
15–24 punktów	Nieźle! Dobrze się ze sobą komunikujecie, teraz czas skupić się na budowaniu.
25–33 punktów	Bardzo ładnie! Już coraz bliżej „Króla Konstruowania”. Spróbujcie jeszcze raz.
34–45 punktów	Świetnie! Niewiele was już dzieli od ideału.
46 i więcej	Doskonale! Możecie dumnie nazywać się „Królami Konstruowania”.



Jeśli uda się wam zdobyć tytuł „Króla Konstruowania” zawsze możecie próbować pobić wasz najlepszy wynik aż do 70 punktów zwycięstwa.

EGMONT.pl



Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2022 Story House Egmont sp. z o.o.

Autorzy: Inka i Marcus Brand
Ilustracje: Camille Chaussy
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Tłumaczenie: Stawomir Czuba

Redakcja: Wojciech Rzadek
Korekta: Marta Kania
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl