

# RECTO VERSO



Wiek : Od 6 lat

---



Liczba graczy: 2-4

---



Liczba kart : 36 drustronnych kart .

---



Cel gry : jako pierwszy zdobyć 3 punkty.  
Punkt zdobywamy wtedy, gdy na koniec swojej kolejki mamy w ręku tylko karty z tym samym zwierzęciem lub karty ze znakiem „lupy” .

---



Przygotowanie gry: wszystkie karty są potasowane i rozdajemy karty każdemu graczowi;

- gdy gra 2 - 3 graczy, rozdajemy 6 kart
- gdy gra 4 graczy, rozdajemy 5 kart

Pozostałe karty rozkładamy na środku stołu w taki sposób, by wszystkie były widoczne

NB1: gracze trzymają karty w taki sposób, w jaki zostały im rozdane.

Zasady gry : najmłodszy gracz zaczyna, następnie idziemy w kierunku wskazówek zegara. Gdy przypada kolejka danego gracza, wykonuje on 3 ruchy:

- kładzie na stole pośrodku jedną ze swoich kart,
- wykonuje ruch wskazany przez symbol z karty, którą dopiero co położył na stole, wykonuje ruch wskazany przez symbol z karty, którą dopiero co położył na stole,

- wybiera jedną z kart, jakie leżą na środku stołu i bierze ją do ręki.

Teraz do gry przystępuje gracz, który siedzi po lewej stronie i tak dalej.

**NB2:** jeżeli gracz kładzie kartę z ręki na stole, kładzie ją w tą samą stronę, jaką była w ręku gracza.

**NB3:** gdy gracz bierze kartę ze stołu, kładzie ją do ręki tą samą stroną, która karta leżała na stole.

**NB4:** w czasie całej gry, gracze nie mają prawa patrzeć na odwrotną stronę swoich kart.

## **Gra według 8 symboli z kart:**



Następny gracz przechodzi swoją kolejkę, gra następny gracz.



Kierunek gry ulega zmianie. Jeżeli gra odbywała się w kierunku wskazówek zegara, teraz jest na odwrót.



Zanim gracz weźmie nową kartę, odkrywa 3 karty ze stołu.



Zanim gracz weźmie nową kartę, gracz odwraca jedną kartę z ręki lub jedną kartę od przeciwnika (pozwala mu to poznać kolor znajdujący się na odwrocie karty).



Zamiast wziąć kartę ze stołu, gracz wybiera jedną kartę z ręki przeciwnika i kładzie ją do swojej ręki taką stroną, jaką chce. Gracz, któremu zabrano kartę natychmiast wybiera jedną z kart ze stołu.



Żaden szczególny ruch. Chyba, że na koniec swojej kolejki gracz ma w ręku tylko karty z tym symbolem, kolejka kończy się i gracz zdobywa jeden punkt.



Nie ma szczególnego ruchu. Jeśli na końcu kolejki jeden gracz ma połówki gwiazdy tego samego zwierzęcia, zdobywa jeden punkt.

**UWAGA, przy 2 graczach, zmieniamy znaczenie dwóch symboli:**



Gdy jeden z graczy położy kartę z tym symbolem, drugi gracz nie przechodzi swojej kolejki, ale nie będzie mógł położyć kart z następującymi symbolami:



Jeżeli gracz położy kartę z tym symbolem, gra ponownie.

**Koniec kolejki:** gdy na koniec swojej kolejki, jeden z graczy ma w ręku karty z tym samym zwierzęciem lub tylko karty z symbolem „lupa”, kolejka kończy się i gracz zdobywa 1 punkt.

**Koniec gry:** wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobywa 3 punkty.