

ALS JE DE DOOS VOOR HET EERST OPENT:

Druk vóór het eerste spel alle fiches uit de 4 stanstableaus. **GOOI DE UITGEDRUKTE STANSTABLEAUS NIET WEG!** Leg ze onder in de doos en zet het plastic inzetstuk erbovenop. Leg daarop het speelbord. Let erop dat de gleuf in het speelbord precies boven de gleuf in het inzetstuk zit, zodat er een bouwkaart in past.

Het speelmateriaal (de fiches, de bouwkaarten en de houten speelstukken) passen in de daarvoor voorziene ruimte in het plastic inzetstuk (A).



RECTO VERSO

Spelregels

• VOORBEREIDING:

1 Kies een **moeilijkheidsgraad**:



GEMAKKELIJK: de spelers spelen met de kaarten met een **blauwe achtergrond**. Doe de kaarten met een paarse achtergrond in de doos. Leg de houten speelstukken klaar, **behalve het rode** (dat doet niet mee bij deze moeilijkheidsgraad).



MOEILIK: de spelers spelen met de kaarten met een **paarse achtergrond**. Doe de kaarten met een blauwe achtergrond in de doos. Leg **alle houten speelstukken** klaar.



2 Zet de **doos in het midden van de tafel** met het **speelbord** met de zijde voor 3-6 spelers naar boven.

3 Leg de **houten speelstukken naast de doos**, behalve het rode speelstuk bij moeilijkheidsgraad gemakkelijk.

4 Leg de **puntenfiches** klaar op de tafel.



5 Iedere speler kiest een **groot spelersfiche** (zeshoekig), dat zijn spelerskleur aangeeft, en legt het voor zich op tafel. Iedere speler neemt ook 1 klein spelersfiche in de kleuren van de andere spelers (in een spel met 4, 5 of 6 spelers) of 2 kleine spelersfiches in de kleuren van de andere spelers (in een spel met 3 spelers). Die kleine fiches zijn de bouwpartnerfiches.

Voorbeeld: in een spel met 4 spelers heeft iedere speler voor zich 1 groot spelersfiche dat zijn spelerskleur aangeeft + 3 kleine bouwpartnerfiches (1 van elk van de andere 3 spelers).

De spelers **schudden de kleine bouwpartnerfiches en leggen ze gedekt voor zich (grijze kant naar boven)**.

6 **Neem een stopwatch bij de hand.** Gebruik daarvoor een smartphone of de Recto Verso-app (op de websites van Tiki Editions en Super Meeple).



SPELMATERIAAL:

- A Doos en speelbord
- B 100 puntenfiches (kleine, ronde fiches met waarde 1,2,5 en 20)
- C 30 kleine, zeshoekige bouwpartnerfiches (5 van elke kleur)
- D 6 grote, zeshoekige spelersfiches (voor- en achterkant zijn identiek)
- E 11 houten speelstukken
- F 32 bouwkaarten met blauwe achtergrond (gemakkelijk)
- G 32 bouwkaarten met paarse achtergrond (moeilijk)

• SPELVERLOOP:

De speler die het laatst bouwwerkzaamheden heeft uitgevoerd, is de **actieve speler** in de eerste ronde.

Verloop van een ronde:

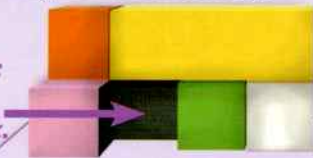
de actieve speler is aan beurt.

Wie is mijn bouwpartner? Aan het begin van zijn beurt draait de actieve speler een gedekt klein spelersfiche om. De speler van wie het spelersfiche is, wordt de bouwpartner voor deze ronde.

OPGELET! Vergeet deze regels niet:

- de spelers moeten **ALLE** speelstukken gebruiken (sommige zullen soms volledig verstopt zijn).
- Iedere speler mag alleen zijn kant van de kaart en de constructie bekijken.
- De constructie moet passen op de bouwplaats op het speelbord (4 x 4). Ze mag ook kleiner zijn.
- **Geen enkel speelstuk mag zich boven een lege ruimte bevinden:**

Voorbeeld van een fout: er is een lege ruimte onder het gele speelstuk.

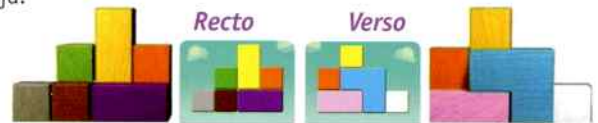


Tijdens hun beurt mogen de 2 bouwpartners de houten speelstukken zo vaak ze willen plaatsen, verplaatsen, herschikken en draaien op de bouwplaats (4 x 4 vakjes).

COMMUNICATIE: de spelers mogen over alles communiceren: over de kleuren, de verdiepingen, de plaatsing enzovoort. Ze

mogen ook plaatsen aanwijzen. Het is wel verboden om de kaart of de constructie aan de kant van de bouwpartner te bekijken.

DE CONSTRUCTIE IS KLAAR: als beide bouwpartners denken dat de constructie klaar is en de eerste **Recto** en de tweede **Verso** heeft geroepen, stopt een andere speler **onmiddellijk** de tijd.



Voorbeeld van een geslaagde constructie

SCORE:

- Als de bouwpartners **een fout** maakten, krijgen ze **geen punten**.
- Als de **2 kanten van de constructie precies overeenkomen met de 2 kanten van de kaart**, krijgen de 2 bouwpartners **evenveel punten**. Hoeveel punten ze krijgen, hangt af van **de tijd die ze nodig hadden** om de constructie te maken. Raadpleeg **de scoretabel op de zijkant van de doos** om de juiste score te bepalen. Ze nemen puntenfiches overeenkomstig hun score.



Einde van een ronde: de speler links van de vorige actieve speler wordt de actieve speler in de nieuwe ronde.

• **EINDE VAN HET SPEL:** het spel is gedaan als alle bouwpartnerfiches van alle spelers zijn omgedraaid. Iedere speler heeft dan evenveel beurten gespeeld. De spelers tellen hun overwinningspunten. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.

RECTO VERSO

Een spel van
Inka en Markus Brand
Illustraties: **Camille Chaussy**

REGELS VOOR
3 TOT 6
SPELERS

DOEL VAN HET SPEL: In elke ronde worden **2 spelers bouwpartners**. Ze moeten **de constructie** op de kaart **zo snel mogelijk nabouwen**. Maar **iedere speler ziet slechts één kant van de constructie**: de ene ziet de voorkant (recto), de andere de achterkant (verso)!

KORT SPELOVERZICHT:

1 De doos is de **bouwplaats** en ligt **tussen de 2 spelers** die deze ronde bouwpartners zijn (zie 'Wie is mijn bouwpartner?', bladzijde 3).

De houten speelstukken liggen naast de doos.

2 Een speler die in deze ronde geen bouwpartner is, houdt **de tijd bij** met zijn smartphone (of met de Recto Verso-app die je kunt downloaden op de websites van Tiki Editions en Super Meeple).

3 Een speler die in deze ronde geen bouwpartner is, **trekt een kaart** en stopt die **in de daarvoor voorziene gleuf** in de doos. **Hij bedekt de kaart nog met zijn handen**, zodat ze een verrassing blijft. De speler haalt zijn handen weg, zodat **de kaart zichtbaar wordt**.

Bouwen maar! Start de tijd!

4 De 2 bouwpartners van deze ronde **bekijken elk hun kant van de kaart**. Ze mogen zoveel **communiceren** als ze willen over de constructie om de houten speelstukken te plaatsen en te verplaatsen op de vakken op de bouwplaats. Ze mogen echter niet de doos draaien en zien wat hun bouwpartner ziet.

Voorbeeld: 'Ik moet op de twee linkse vakjes onderaan roze hebben.' 'Ik zie geen roze, maar heb paars nodig.' 'Ik zie helemaal geen paars.'

Communiceer snel en efficiënt

5 Als de bouwpartners denken dat ze klaar zijn, roept de ene 'Recto' en de andere 'Verso'. **De speler die de tijd bijhoudt, stopt nu de klok**. Als er een fout in de constructie zit, krijgen de bouwpartners geen punten. Als de 2 kanten van de constructie precies overeenkomen met de kaart, **krijgen de 2 bouwpartners punten in functie van de tijd die ze nodig hadden** om de constructie te bouwen (zie de scoretabel op de zijkant van de doos).

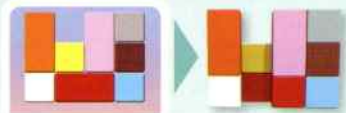
Opgelet: de spelers moeten alle houten speelstukken in de constructie gebruiken. Soms moeten ze dus speelstukken midden in de constructie verstoppen.



Wat speler 1 op de kaart ziet en wat ze aan haar kant moet proberen te bouwen.



Voorbeeld van eindconfiguratie



Wat speler 2 op de kaart ziet en wat hij aan zijn kant moet proberen te bouwen.



RECTO VERSO

7 niveaus!
Bereiken jullie
de top?

REGELS VOOR
2
SPELERS

Coöperatieve regels voor 2 spelers

Als spelers Recto Verso met 2 spelers willen spelen, werken ze samen om 7 niveaus te halen en zo de **ultieme titel van 'bouwkoning'** te verdienen.

• VOORBEREIDING:

Leg het speelbord met de **zijde voor 2 spelers** naar boven op de doos.

Daarop staat een spoor met 7 niveaus. **Leg een gekleurd fiche** in een kleur naar keuze **op het vakje van niveau 1**.

Doe de andere fiches terug in de doos, die heb je in een spel voor 2 spelers niet nodig.

Kies een moeilijkheidsgraad voor de kaarten: **gemakkelijk of moeilijk**. Leg de speelstukken klaar, met of zonder het rode speelstuk, afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad, zoals in het spel voor 3-6 spelers.

• SPELVERLOOP:

Niveau 1: 1 minuut en 30 seconden

Gebruik je smartphone (of de app) als **timer**. Stel die in op 1 minuut en 30 seconden. Trek een kaart van de gekozen moeilijkheidsgraad. Stop ze in de gleuf terwijl je ze nog met je handen bedekt.

Je bouwpartner start de timer. Laat nu de kaart zien!

Als de spelers erin slagen **de constructie te voltooien** volgens de gebruikelijke regels en binnen de **toegestane tijd**, mogen ze het fiche een vakje vooruitschuiven op het spoor, naar niveau 2. Bravo! Anders proberen ze het opnieuw.

Niveau 2: 1 minuut en 15 seconden

Trek een nieuwe kaart. Ditmaal proberen de spelers de constructie te voltooien in 1 minuut en 15 seconden.

Als ze daarin slagen, gaan ze over naar niveau 3.

Enzovoort.



Niveau 3: 1 minuut

Niveau 4: 45 seconden

Niveau 5: 30 seconden

Niveau 6: 20 seconden

Niveau 7: 15 seconden

Niveau 7 gehaald? Proficiat!

De spelers mogen met trots het fiche op het vakje 'bouwkoning' leggen.



Het Team

Auteurs: Inka en Markus Brand

Illustraties: Camille Chaussy

Ontwerper: Stéphanie Lairet

Grafisch vormgever: Igor Polouchine

Verpakking: ORIGAMES

Spelregels: David Duperret
& Bernard Philippon

Recto Verso is een coproductie ©2021

SuperMeeple en Tiki Editions

Nederlandse vertaling:
Anja De Lombaert

