

RECTO VERSO

REGRAS PARA
3 - 6
JOGADORES

Um jogo de
Inka e Markus Brand
Ilustrado por **Camille Chaussy**

OBJETIVO DO JOGO: A cada rodada, dois jogadores formam uma dupla para **construir o edifício** apresentado na carta o **mais rápido possível**. Mas **cada um só pode ver um lado do edifício**: um, a frente (Recto); o outro, as costas (Verso)!

O JOGO EM 2 MINUTOS:

❶ A caixa, que serve de **canteiro de obras**, fica **entre a dupla** durante o turno (ler “Quem é meu parceiro?”, página 3). As peças de madeira ficam próximo à caixa.

❷ Alguém que não esteja envolvido neste turno **prepara um cronômetro** em seu celular (se preferir, você pode usar o aplicativo Recto Verso disponível no site da Meeple BR).

Comece! Inicie o cronômetro!

❸ Cada jogador da dupla que está jogando este turno **olha o seu lado da carta**. Eles podem se **comunicar** o quanto quiserem para colocar e mover as peças de madeira na grade do canteiro de obras. Mas eles não têm permissão para virar a caixa ou ver o que seu parceiro vê.

Exemplo: “Tem que ter rosa na parte inferior aqui, nos dois primeiros espaços à esquerda!”, “Tem que ter amarelo aqui!”, “Sim, mas não estou vendo nenhum!” etc.

Comuniquem-se de forma rápida e eficaz!

❹ Quando um participante acredita que a dupla terminou, ele grita “Recto!”. Quando o outro acredita que a dupla terminou, ele grita “Verso!”. Alguém na mesa deve **parar o cronômetro**. Se a dupla cometer algum erro, eles não ganham nenhum ponto. Se os 2 lados do edifício correspondem exatamente aos 2 lados da carta, **ambos ganham pontos de acordo com o tempo que levaram** para concluir o edifício (consulte a tabela de pontuação nas laterais da caixa).

Observação: vocês sempre devem usar **todas** as peças de madeira para construir o edifício, o que significa que às vezes vocês terão de esconder algumas dentro do prédio!

O que a jogadora vê na carta e o que ela está tentando fazer do lado dela!

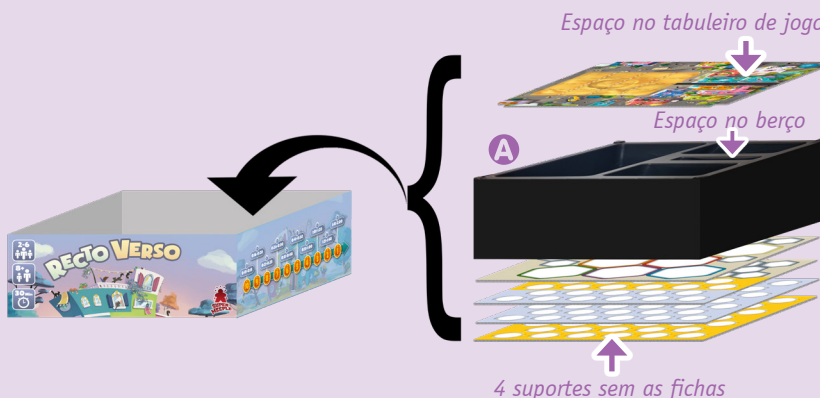
Exemplo de configuração final

O que o outro jogador vê na carta e o que ele está tentando fazer do lado dele!

QUANDO ABRIR A CAIXA PELA PRIMEIRA VEZ:

Antes de sua primeira partida, destaque todas as fichas dos 4 suportes. **NÃO JOGUE FORA ESSES 4 SUPORTES!** Você deve acomodá-los no fundo da caixa e colocar o berço de plástico por cima deles, posicionando o tabuleiro em cima de tudo. Certifique-se de que o espaço no tabuleiro de jogo e o espaço do berço de plástico estejam alinhados; isso vai permitir que você insira uma carta de edifício no espaço correspondente quando jogar.

Você pode armazenar todos os outros componentes (fichas, cartas, peças de madeira) no espaço reservado no berço de plástico (A).



RECTO VERSO

Regras Detalhadas

• PREPARAÇÃO:

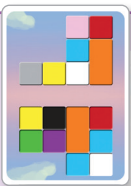
- 1 Escolha um **nível de dificuldade**:

NORMAL: Use as cartas com fundo azul claro. Devolva as cartas com fundo roxo para a caixa. Tire todas as peças de madeira **exceto a peça vermelha**, que permanece na caixa (não a use no modo normal).



DIFÍCIL: Use as cartas com o fundo roxo. Devolva as cartas com fundo azul para a caixa.

Tire **todas as peças de madeira**.



- 2 Coloque a **caixa no centro da mesa** com o tabuleiro sobre ela, com o lado "3-6 jogadores" para cima.

- 3 Coloque as **peças de madeira ao lado da caixa** (exceto a peça vermelha, se estiver jogando no modo normal, no qual ela não é usada).

- 4 Posicione as **fichas de Ponto de Vitória** na mesa.



- 5 Cada jogador escolhe uma **peça hexagonal de jogador**, que representará sua cor, e a coloca na frente de todos. Cada jogador também pega uma ficha de cada uma das cores dos outros jogadores (em uma partida de 4, 5 ou 6 jogadores), ou duas fichas de cada uma das cores dos outros jogadores (para uma partida de 3 jogadores). Essas fichas são chamadas de fichas de Parceiro.

Exemplo: Em uma partida de 4 jogadores, cada jogador terá 1 ficha de jogador para indicar sua cor e 3 fichas de Parceiro (uma para cada um dos outros jogadores).

Vire suas fichas de parceiro para baixo (lado cinza para cima) e embaralhe-as.

- 6 Prepare um **cronômetro**. Você pode usar o cronômetro de um celular ou, se preferir, o aplicativo do jogo, disponível no site da MeepleBR.



COMPONENTES:

- A** Caixa e tabuleiro de jogo.
- B** 100 fichas de Ponto de Vitória (fichas redondas com valor 1 a 20).
- C** 30 fichas hexagonais de Parceiro (5 de cada cor).
- D** 6 fichas grandes hexagonais de jogador (frente e verso são idênticos).
- E** 11 peças de construção em madeira.
- F** 32 cartas de Edifício com fundo azul claro (normal).
- G** 32 cartas de Edifício com fundo roxo (difícil).

• ANDAMENTO DA PARTIDA:

O jogador que trabalhou mais recentemente será o primeiro jogador da vez!

Turno: Quando você é o jogador da vez, este é seu turno:

Quem é meu parceiro? A primeira coisa que você faz no início de seu turno é escolher uma ficha de Parceiro que esteja virada para baixo, virando-a para cima. A cor da ficha indica seu parceiro neste turno.

IMPORTANTE: Sempre respeite essas regras.

- Você deve usar **TODAS as peças disponíveis** (isso significa que às vezes algumas estarão completamente escondidas).

Você só pode olhar para o seu lado da carta e para o seu lado da caixa.

O edifício deve caber no canteiro de obras (área 4×4), no entanto, não precisa preencher toda a área.

- **Nunca pode haver um espaço vazio embaixo de uma peça:**

Um exemplo desse engano: há um espaço vazio embaixo da peça amarela.



Na sua vez, ambos os parceiros podem colocar, mover, reorganizar e reorientar quaisquer peças de madeira, em qualquer lugar na área 4×4.

COMUNICAÇÃO: Para fazer isso, ambos os parceiros podem se comunicar um com o outro. Nada é proibido. Você pode falar sobre cores, colunas, pisos, direções etc., ou mesmo apontar para os locais, se desejar. Apenas não olhe para o lado da carta ou do edifício do seu parceiro.

EDIFÍCIO CONCLUÍDO: Quando um participante acredita que a dupla terminou, ele fala, “Recto!”. Quando o outro acredita que a dupla terminou, ele fala, “Verso!”. Alguém na mesa deve parar o cronômetro.



Exemplo de construção de edifício bem-sucedida

PONTUAÇÃO:

- Se os parceiros cometerem **algum erro**, eles não ganham **nenhum ponto**.
- Se os **2 lados do edifício corresponderem exatamente aos 2 lados da carta**, ambos ganham o **mesmo número de pontos**. Os pontos que eles ganham dependem de **quanto tempo levaram** para completar o edifício. Consulte a **tabela de pontuação** na lateral da caixa para descobrir quantos pontos eles ganharam. Cada jogador da dupla recebe fichas de Pontos de Vitória correspondentes aos pontos que ganharam.



Fim do turno: O jogador à esquerda do jogador da vez torna-se o novo jogador da vez; comece um novo turno.

• **FIM DA PARTIDA:** Se todas as fichas de parceiro de todos os jogadores estiverem viradas para cima, a partida se encerra. Isso significa que todos os jogadores jogaram o mesmo número de turnos. Cada jogador soma seus Pontos de Vitória. O jogador com mais pontos vence a partida. Se houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.



RECTO VERSO

7 estágios para superar! Você consegue vencer todos eles?

REGRAS PARA 2 JOGADORES

Regras cooperativas para 2 jogadores

As partidas de Recto Verso em 2 jogadores são jogadas cooperativamente para completar 7 estágios, e assim conceder o título definitivo de “Reis da Construção”.

• PREPARAÇÃO:

Coloque o tabuleiro de jogo na caixa com o lado “2 jogadores” para cima.

Este lado possui uma trilha ao longo da lateral para os 7 estágios. Coloque uma **ficha de qualquer cor** no estágio 1 desta trilha.

Retorne as outras fichas para a caixa, elas não serão usadas neste modo.

Escolha um nível de dificuldade: **Normal ou Difícil**. Como de costume, retorne a peça vermelha para a caixa no modo Normal; mantenha-a em jogo no modo Difícil.

• COMECEM!

Estágio 1: 1 minuto e 30 segundos

Prepare um **cronômetro** em seu celular (ou use o aplicativo) e defina-o para 1 minuto e 30 segundos. Compre uma carta aleatória da dificuldade escolhida sem que nenhum de vocês veja. Insira-a no espaço, mantendo-a oculta.

Seu parceiro inicia o cronômetro. Revele a carta!

Se você conseguir completar a construção de acordo com as regras usuais **dentro do tempo indicado**, avance a ficha para o **estágio 2**. Parabéns! Caso contrário, reinicie a partida.

Estágio 2: 1 minuto e 15 segundos

Compre uma nova carta. Desta vez, você tem apenas 1 minuto e 15 segundos para concluir a construção. Se for bem-sucedido, avance para o estágio 3. Caso contrário, reinicie a partida.

E assim sucessivamente.



Estágio 3: 1 minuto

Estágio 4: 45 segundos

Estágio 5: 30 segundos

Estágio 6: 20 segundos

Estágio 7: 15 segundos

Se tiver sucesso neste estágio, parabéns!

Coloque a ficha no espaço “Reis da Construção” e orgulhe-se!



Créditos

Autores: Inka and Markus Brand
Ilustração: Camille Chaussy
Diagramação Original: Stéphanie Lairet e Bernard Philippon

Diretor de Arte: Igor Polouchine
Embalagem: ORIGAMES
Regras: David Dupernet

Tradução para o Inglês: Nathan Morse
Recto Verso é uma co-publicação
©2021 Super Meeple e TIKI Editions

EDIÇÃO BRASILEIRA:
Edição e Tradução: Thiago Leite
Revisão: Bianca Melyna e Márcio Botelho
Diagramação: Gerson Lopes

