

VERSO®



Alexis Allard
& Joan Dufour



Zongoh



Retournez les cartes et découvrez un nouveau paysage au verso !
Ciel, terre ou mer, quel panorama se dévoilera devant vous ?

Contenu

90 cartes dont :



Cartes *bleues*
(la mer)



Cartes *vertes*
(la terre)



Cartes *orange*
(le ciel)



60 jetons
Points de
victoire

But du jeu

Marquer le maximum de points de victoire en validant des séries de cartes ou en formant des carrés.

COMPOSITION D'UNE CARTE :

Chaque carte possède **2 faces**.

Chaque face est composée :

- d'une **couleur** : bleu, vert ou orange ;
- d'une **valeur** : entre 1 et 6 (il existe aussi un joker) ;
- d'un nombre de **points de victoire** : 1 ou 3 points.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE CARTE :

Les 2 faces d'une carte sont toujours opposées :

- Le verso d'une carte bleue est obligatoirement vert ou orange.
- Si une carte rapporte 1 point de victoire, son verso rapporte forcément 3 points de victoire, et inversement.
- Le verso d'une valeur est toujours directement supérieur ou directement inférieur (+ 1 ou - 1).

Exemple : Au verso d'une carte de valeur 3, on trouve un 2 ou un 4.
Notez que le verso d'un 6 peut être un 5 ou un 1.

Les jokers dérogent à cette règle et peuvent avoir n'importe quelle valeur au verso. De plus, ils rapportent toujours 1 point.

Exemple :



Mise en place du jeu

- 1 - Utilisez 15 cartes par joueur. À 6 joueurs, on utilise toutes les cartes. Mélangez ces cartes et constituez une pioche au centre de la table. Réservez un espace pour la défausse. Rangez les cartes restantes dans la boîte.
- 2 - Placez les jetons Points de victoire au centre de la table.
- 3 - Le dernier joueur à avoir voyagé est désigné premier joueur.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque tour, le joueur choisit de réaliser **UNE SEULE** des 2 actions suivantes : **PIOCHER UNE CARTE** ou **VALIDER UNE SÉRIE DE CARTES**.

PIOCHER UNE CARTE

Prenez la première carte de la pioche. Vous pouvez :

- conserver la face visible **sans regarder l'autre face** ;
- retourner la carte, ce choix étant définitif.

Ajoutez ensuite cette carte à votre collection en la posant devant vous.

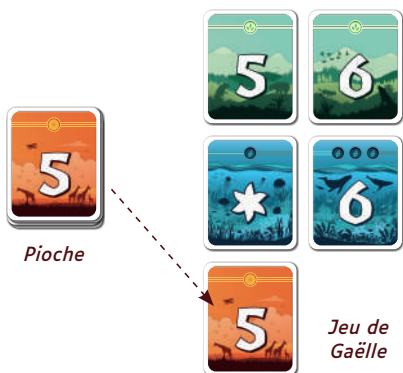
Règles de placement :

Toutes vos cartes doivent être visibles. Triez vos cartes en formant une rangée horizontale pour chaque couleur (ciel, terre et mer) en les classant de la plus petite valeur à la plus grande.

Le placement de vos cartes n'est pas définitif et vous pouvez les réorganiser à tout moment.

Attention ! Vous ne pouvez jamais posséder 2 cartes dont les faces visibles sont à la fois de même couleur et de même valeur. Il en est de même pour les jokers de même couleur. Si c'est le cas, défaussez la dernière carte piochée. Vous ne pouvez pas les échanger.

Exemple : La pioche propose un 5 orange qui ne rapporte qu'un point. Gaëlle décide de le prendre sans le retourner car son verso risque d'être un 6 bleu ou vert qu'elle possède déjà. Elle le place dans sa troisième rangée de cartes pour former une ligne de cartes orange.



VALIDER UNE SÉRIE DE CARTES

Une série est composée d'une suite de cartes de même couleur dont les valeurs sont consécutives, comportant entre 2 cartes et 6 cartes. Le joker prend la valeur de votre choix (entre 1 et 6).

Lorsque vous validez une série, effectuez les 4 actions suivantes :

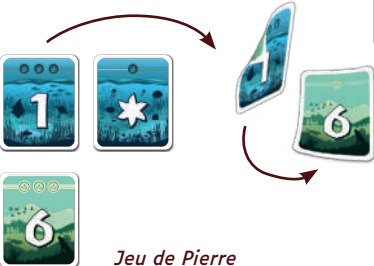
- 1 - **Annoncez** à voix haute la couleur de la série que vous validez.
- 2 - **Vos 2 voisins directs** doivent immédiatement retourner leur carte de plus forte valeur dans cette couleur s'ils en ont une.

Note : Ils retournent un joker seulement si c'est leur seule carte dans cette couleur.

La carte retournée doit être défaussée si elle est de même couleur et de même valeur qu'une autre carte de leur jeu.

- 3 - Marquez immédiatement autant de points que le nombre de points de victoire présents en haut des cartes formant la série. Servez-vous en jetons.
- 4 - Peu importe le nombre de cartes de votre série, défaussez **uniquement les 2 cartes de plus forte valeur** de cette série.

Exemple : Benoît valide une série de 3 cartes bleues : 3-joker-5. Il marque 5 points et défausse le joker (qui représente le 4) et le 5. Ses 2 voisins doivent retourner leur carte bleue de la plus forte valeur.



Jeu de Pierre



Jeu de Benoît

Pierre, son voisin, possède une carte bleue de valeur 1 et un joker. Il doit retourner la carte de valeur 1. Comme cette carte devient un 6 vert qu'il possède déjà, il doit défausser la carte retournée.

Le carré de cartes

À tout moment, si vous obtenez **au moins 3 cartes de chaque couleur (bleu, vert, orange) dans votre jeu**, vous marquez immédiatement 7 points. Vous ne défaussez aucune carte et ne faites pas retourner de cartes à vos voisins.

Un carré de cartes peut être obtenu lors d'un tour de pioche ou en retournant l'une de ses cartes à cause d'un adversaire validant une série. Pour obtenir un autre carré et marquer de nouveau 7 points, vous devrez forcément d'abord casser votre carré, et reformer un carré ensuite.

Exemple 1 : Hélène pioche le 5 vert et l'ajoute à son jeu. Elle obtient un carré de 9 cartes et marque 7 points.



Note : Il est possible de valider un carré même si l'on possède plus de 9 cartes dans son jeu. (Voir le jeu de Sofia dans l'exemple suivant).



Jeu de Thibaut



Jeu de Sofia

Exemple 2 : Thibaut valide une série de cartes vertes (le 2 et le 3). Il défausse le 2 et le 3 et marque 4 points.

Sofia et Hélène, ses voisines, retournent alors leur plus grosse carte verte. Sofia retourne son 6 vert, qui devient un 1 orange. Ainsi, elle obtient la troisième carte orange qui lui manquait pour obtenir un carré. Elle marque immédiatement 7 points.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pioche centrale est vide. Chaque joueur peut valider **une seule et dernière série de cartes**. Ceci n'engendre aucun retournement de cartes chez les voisins. Calculez votre score en additionnant vos points de victoire. **Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie.** En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Mode solo

BUT DU JEU

Dans le mode solo, l'objectif est de réaliser le meilleur score possible. Tentez de surpasser le record des auteurs !

MISE EN PLACE

Constituez une pioche avec 35 cartes.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque tour, vous devez piocher une carte OU valider une série de cartes. À la fin de chaque tour, simulez le tour d'un autre joueur en retournant la première carte de la pioche pour révéler son autre face.

- Si l'une des faces de cette carte adverse est un joker, rien ne se passe.
- Si la valeur de sa face retournée est strictement supérieure à celle de sa face d'origine, retournez votre carte de plus forte valeur de la même couleur que la face retournée.

Pour finir, défaussez cette carte adverse et jouez votre tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche centrale est vide, la partie prend fin immédiatement. Vous pouvez alors valider une seule et dernière série de cartes. Calculez votre score en additionnant vos points de victoire.

60 points ou plus ?	Cette performance est incroyable ! La légende de la pioche est parmi nous !
55 points	Vous êtes un(e) pro, définitivement !
50 points	Vous êtes un joueur modèle ! Respect.
45 points	Quel talent !
40 points	Joli coup !
35 points	Bravo ! Vous avez atteint le score moyen d'une partie de Verso !

LE DÉFI ULTIME

Les auteurs de Verso ont atteint un score de 64 points ! Saurez-vous faire mieux qu'eux ? À vous de les battre... Que le meilleur gagne !

Auteurs : Alexis Allard & Joan Dufour / **Illustrations :** Zongoh

Mise en œuvre graphique : Geoffrey Noël

Développement & rédaction : Caroline Ansel

Responsable édition : Alain Mhranyan

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic qui permet de vous faire vivre des moments ludiques inoubliables.



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 12-2024



® & © GIGAMIC 2024



ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



Adresses sur quefairedemesdechets.fr