



## Recto

le jeu de bataille des mots

### A) Caractéristiques

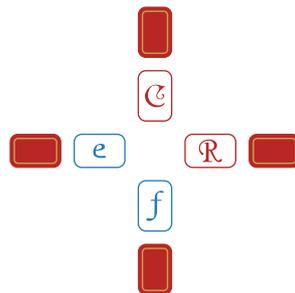
Type de jeu : **Annonces**  
Nombre de joueurs : **2 à 4**  
Nb de paquets - Triés/Mélangés : **1 M**  
Matériel : **Aucun**  
Mots autorisés : **Sauf conjug./adj. fém./pluriels**  
Joker : **Nb illimité/mot**  
Comptage des points : **Non**  
Durée : **15 à 60 mn**  
Version courte : **Jusqu'à épuisement des tas**  
Version enfant : **Mots d'au - 3 lettres**  
Difficulté : **!**

### B) But du jeu

**Le but du jeu est de ramasser toutes les cartes en disputant des batailles de mots !**

### C) Déroulement du jeu

- 1) Mélangier toutes ensemble les **123 cartes-lettres** du jeu ;
- 2) Le **Méridional** répartit 120 de ces cartes entre les joueurs : 60 à 2 j. / 40 à 3 / 30 à 4 !  
Les 3 cartes restantes, mises de côté, seront ramassées par le joueur remportant le 1<sup>er</sup> pli ;
- 3) Chaque joueur prend son tas de cartes en main, face cachée, de façon à pouvoir en retourner la 1<sup>ère</sup> rapidement ;
- 4) Le **Ponantais** débute la partie en lançant une annonce : « **1, 2, Recto !** »  
A « **Recto !** », tous les joueurs retournent leur carte du dessus, en la « claquant » au centre, comme suit :



Pour qu'il y ait « bataille » de mots, il faut, sur table, la configuration suivante :  
**1 maj.**, le reste en **min.** !

- A 2 joueurs, il faut donc **1 maj.** et **1 min.**  
A 3 joueurs, il faut donc **1 maj.** et **2 min.**  
A 4 joueurs, il faut donc **1 maj.** et **3 min.**



#### A 2 joueurs :

Si 2 **maj.** ou 2 **min.** sont retournées, les 2 joueurs rejouent ;

Si 1 **maj.** et 1 **min.** sont retournées, bataille de mots ;

#### A 3 joueurs :

Si 3 **maj.** ou 3 **min.** sont retournées, les 3 joueurs rejouent ;

Si 2 **maj.** et 1 **min.** sont retournées, les 2 joueurs à la **maj.** rejouent ;

Si 1 **maj.** et 2 **min.** sont retournées, bataille de mots ;

#### A 4 joueurs :

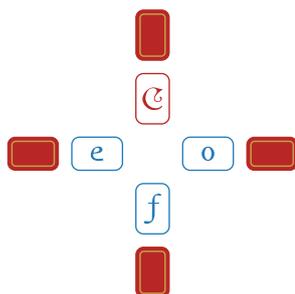
Si 4 **maj.** ou 4 **min.** sont retournées, les 4 joueurs rejouent ;

Si 3 **maj.** et 1 **min.**, ou 2 **maj.** et 2 **min.** sont retournées, les 3 ou 2 joueurs à la **maj.** rejouent ;

Si 1 **maj.** et 3 **min.** sont retournées, bataille de mots ;

5) Lorsque la configuration requise se présente, les joueurs lancent des mots « à la cantonade » commençant par la **maj.** et contenant la/les **min.** (à défaut le maximum de ces **min.**) ; le joueur le plus rapide à terminer son mot, si celui-ci est valable, ramasse toutes les cartes des tas concernés (le pli !) et les met de côté.

Ex :



« Coffre »  
ou  
« Chiffonnier »  
ou  
« Coefficient »

6) La partie prend fin quand un joueur a ramassé toutes les cartes du jeu : il est alors déclaré **vainqueur** ! (ou, à défaut, au bout d'un temps donné, celui qui en a récolté le plus grand nombre).

#### D) Remarques

1) Ne sont pas acceptés les pluriels, les adjectifs féminins et les conjugaisons !

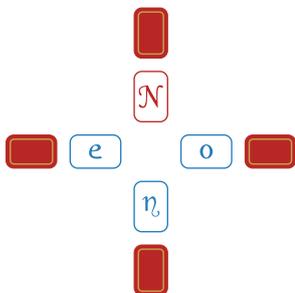
2) Aucune limite de **Joker** ! Si plusieurs sont apparents, à chaque joueur de leur donner une identité ;

3) L'annonce « 1, 2, recto ! » est faite en début de partie par le **Ponantais**, puis, après chaque ramassage de pli, par le joueur ayant remporté la bataille de mots ;

4) Pour qu'un mot soit valable, il doit être composé d'au moins 5 lettres, ce qui correspond à la longueur du nom **Recto**, et oblige à rajouter au moins 1 (à 4 j.), 2 (à 3 j.) ou 3 (à 2 j.) lettres à celles dévoilées et à ne pas se contenter d'un mot qui apparaîtrait d'emblée !

5) Quand 2/3/4 lettres identiques sont retournées (**maj./ min.** confondues **et** hormis les **jokers**), il y a « bataille » de lettres : le 1<sup>er</sup> des joueurs à dire « **Verso** ! » gagne une carte du tas du/des joueur(s) concerné(s) ! (« **Double verso** ! » si 2 fois 2 lettres identiques)

Ex :



- le **Méridional** ou le **Septentrional** dit « **Verso** ! » :  
le **Méridional** ou le **Septentrional** verse 1 carte à l'autre !  
- le **Ponantais** ou le **Levantain** dit « **Verso** ! » :  
le **Méridional** et le **Septentrional** lui versent chacun 1 carte !

6) Bien avoir en tête que c'est le joueur qui termine le 1<sup>er</sup> son mot qui emporte le pli, même si un autre joueur avait démarré le sien avant : ça se joue donc au niveau du nombre de syllabes ! 5 lettres-1 syllabe est donc un mot parfait !



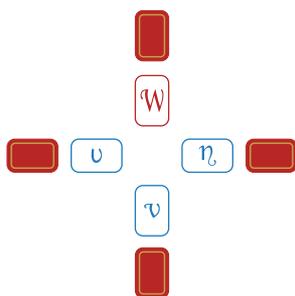
7) Quand les joueurs estiment d'un commun accord qu'ils ont été aussi rapides l'un que l'autre, le pli n'est ramassé par aucun d'entre eux ;

8) Les joueurs peuvent « lancer » le même mot, aucune importance, tout est une question de rapidité !

9) Les erreurs de mots ne sont pas pénalisées, c'est-à-dire qu'un mot inexistant, mal prononcé, trop court ou ne contenant pas les lettres apparentes n'a aucune conséquence pour le « fautif » ; à lui de se reprendre si le/les adversaire(s) lui en laisse(nt) le temps ;

10) Un mot peut être répété à volonté au cours d'une partie s'il répond évidemment à la configuration ;

11) A 3 et surtout 4 joueurs, il se peut qu'aucun d'entre eux n'arrive à intégrer toutes les lettres apparentes dans un mot ; le joueur qui en utilisera le plus et le 1<sup>er</sup> ramassera donc les tas dont les lettres entrent dans son mot ; le/les autre(s) tas reste(nt) sur table et sera(ont) recouvert(s) par la carte suivante ;  
*Ex :*



Un joueur annonce « **W**agon » (2 lettres intégrées) ; après une quinzaine de secondes, personne n'a trouvé de mot intégrant 3 ou 4 lettres : le joueur ramasse uniquement les tas **W** et **n** !

Si aucun joueur ne trouve de mot contenant au moins 1 **min.**, tous les joueurs rejouent une carte par-dessus !

12) Les cartes doivent être retournées sur table par la largeur éloignée du joueur et non la plus proche, afin qu'il ne prenne pas connaissance de sa lettre avant les autres !

13) Quand un joueur n'a plus de cartes en main, il prend le paquet de cartes qu'il a gagnées pour continuer la partie; à 3 et 4 joueurs, un joueur qui n'a plus du tout de cartes n'est pas pour autant hors-jeu, il peut continuer à « lancer » des mots et à dire « *Verso !* » pour récupérer des cartes ; il ne peut, toutefois plus faire l'annonce « *1, 2, recto !* » tant qu'il est « à sec » !

14) Un temps de réflexion de 15 s. est accordé à l'ensemble des joueurs quand aucun d'entre eux n'a réussi à intégrer toutes les lettres ; à l'issue de ce temps, le joueur ayant intégré le plus de ces cartes les ramasse (ou personne si aucun mot) !

15) La durée d'une partie peut varier entre 15 et 60 mn... ou plus !?

16) Le nom **Recto** évoque le fait de retourner sur la table, face visible, donc recto, la carte qui se trouve sur le dessus de son tas, dans sa main, face cachée, donc verso, ainsi que la longueur minimale des mots à annoncer (5 comme **R-e-c-t-o**) !

#### E) Version courte/Version enfant

Limiter la partie à l'épuisement des tas respectifs, même si un joueur se retrouve tout seul à retourner les quelques cartes qui lui restent en main ! / Diminuer l'exigence de longueur des mots pour qu'ils soient valables : au moins 3 lettres (au lieu de 5), sachant qu'à 4 joueurs, un mot de 3 lettres ne sera pas suffisant pour emporter le pli en entier !

Bon jeu !

