

VERSO



Alexis Allard &
Joan Dufour



Zongoh



Alles im Leben hat zwei Seiten, so auch diese Karten.
Was wirst du auf der anderen Seite finden, wenn du eine umdrehst?

Spielmaterial

90 Karten:



Blaue Karten
(Meer)



Grüne Karten
(Land)



Orange Karten
(Himmel)



60 Punkteplättchen

Ziel des Spiels

Bilde aus deinen Karten Straßen und Quadrate, um die meisten Punkte zu erzielen.

DER AUFBAU DER KARTEN:

Jede Karte hat 2 verschiedene Seiten.

Jede Seite hat:

- eine **Farbe**: blau, grün oder orange;
- eine **Zahl**: 1-6 (oder **Stern**)
- eine **Wertigkeit** 1 oder 3 Punkte.

DIE ZWEI SEITEN EINER KARTE:

Die zwei Seiten einer Karte sind immer unterschiedlich:

- Auf den beiden Seiten einer Karte sind immer **2 verschiedene Farben**.
- Eine Seite zeigt immer **1 Punkt**, die andere **3 Punkte**.
- Die **Zahlen** der beiden Seiten sind immer **benachbart** (1 und 6 gelten als benachbart.)

Beispiele: Ist auf der einen Seite eine 3, muss auf der anderen eine 2 oder 4 sein; ist auf der einen Seite eine 6, muss auf der anderen eine 5 oder 1 sein.

Ausnahme: Ein Stern kann für jede beliebige Zahl stehen, auf der anderen Seite kann also jede Zahl sein. Sterne befinden sich immer auf der Seite mit 1 Punkt.

Beispiel für zwei Seiten einer Karte:



Spielvorbereitung

1. Mischt die Karten und bildet in der Tischmitte einen Stapel aus 15 zufälligen Karten pro Person (welche Seiten der Karten nach oben zeigen, ist egal). Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
2. Legt die Punkteplättchen als Vorrat bereit.
3. Wer zuletzt auf einer Reise war, macht den ersten Zug.

Ablauf einer Partie

Ihr seid im Uhrzeigersinn am Zug. Bist du am Zug, führst du **EINE** dieser beiden Aktionen aus: **KARTE ZIEHEN** oder **STRASSE WERTEN**

KARTE ZIEHEN

Nimm die oberste Karte des Stapels und lege sie vor dir ab. Dabei hast du 2 Möglichkeiten:

- Lege die Karte so vor dir ab, wie sie ist, **ohne die andere Seite anzusehen**; oder
- drehe die Karte um und lege sie dann vor dir ab. Hast du die andere Seite der Karte einmal gesehen, darfst du es dir nicht noch einmal anders überlegen.

Legeregeln:

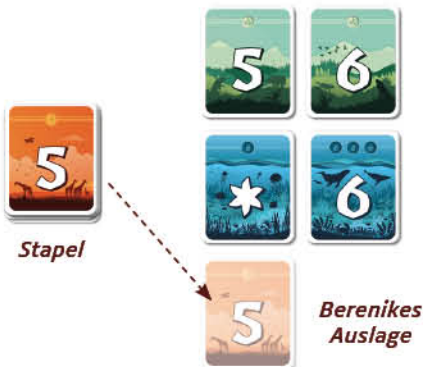
Die Karten in deiner Auslage müssen immer für alle sichtbar sein.

Lege deine Karten in einfarbigen Reihen (Wasser, Land, Himmel) vor dir ab, wobei die Zahlen jeder Reihe von links nach rechts größer werden müssen.

Deine Auslage ist flexibel: Du kannst Karten jederzeit umsordieren.

Wichtig! Du kannst nie 2 Karten derselben Farbe und Zahl in deiner Auslage haben; auch nicht 2 Sterne derselben Farbe. Solltest du eine zweite ziehen, musst du sie sofort abwerfen. Du darfst nicht stattdessen die andere Karte abwerfen. Abgeworfene Karten sind aus dem Spiel.

Beispiel: Berenike zieht eine orange 5 vom Stapel, die 1 Punkt wert ist. Sie will sie nicht umdrehen, denn auf der anderen Seite könnte eine blaue oder grüne 6 sein, und die hat sie beide schon in ihrer Auslage. Sie legt die orange 5 vor sich ab und beginnt damit eine orange Reihe.



Straße werten

Eine Straße ist eine Reihe aus 2-6 Karten derselben Farbe mit aufeinanderfolgenden Zahlen. Ein Stern kann dabei für jede beliebige Zahl (zwischen 1 und 6) stehen.

So wertest du eine Straße:

1. **Sage an, welche Farbe** du wertest.
2. Deine **2 Sitznachbarn** müssen sofort jeweils die **höchste Karte dieser Farbe** in ihrer Auslage **umdrehen**, wenn sie eine haben.
Hinweis: Einen Stern drehen sie nur um, wenn es ihre einzige Karte dieser Farbe ist.
Hat die umgedrehte Karte jetzt dieselbe Farbe und Zahl wie eine andere Karte ihrer Auslage, müssen sie die umgedrehte Karte abwerfen.
3. Nimm dir so viele **Punkte aus dem Vorrat**, wie die Karten deiner gewerteten Straße insgesamt zeigen.
4. **Wirf die 2 höchsten Karten deiner gewerteten Straße ab**, egal wie lang die Straße war.

Beispiel: Florian wertet die rechts gezeigte Straße aus 3 blauen Karten: 3 - Stern - 5. Er nimmt sich 5 Punkte und wirft den Stern (der hier für eine 4 steht) und die 5 ab. Seine zwei Sitznachbarn müssen ihre höchste blaue Karte umdrehen.



Dominik, Florians Nachbar, hat in der blauen Reihe eine 1 und einen Stern. Er muss die 1 umdrehen. Auf der anderen Seite ist eine grüne 6. Diese Karte muss er nun abwerfen, denn er hat schon eine grüne 6 in seiner Auslage.

Quadrat werten

Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt (auch, wenn du nicht am Zug bist) **mindestens 3 Karten jeder Farbe (blau, grün, orange) in deiner Auslage**, erhältst du sofort 7 Punkte für dieses Kartenquadrat. Hierbei wirfst du weder Karten ab, noch müssen deine Nachbarn Karten umdrehen.

Ein Quadrat kann entstehen, wenn du eine Karte ziehst oder eine umgedrehte Karte neu einordnest, nachdem jemand anderes eine Straße gewertet hat.

Bevor du ein neues Quadrat werten kannst, musst du dein bestehendes (zumindest teilweise) auflösen.



Beispiel 1: Lisa hat gerade ihre dritte grüne Karte gezogen. 3 blaue und 3 orange hatte sie schon, sie hat also jetzt ein Quadrat aus 9 Karten. Sie nimmt sich sofort 7 Punkte.

Hinweis: Ein Quadrat kannst du auch werten, wenn du mehr als 9 Karten hast (siehe Dominiks Auslage unten rechts).



Beispiel 2: Berenike wertet eine grüne Straße (2 und 3). Sie wirft die beiden Karten ab und nimmt sich 4 Punkte.

Florian und Dominik (ihre Sitznachbarn) müssen also jeweils ihre höchste grüne Karte umdrehen. Dominik dreht seine grüne 6 um, die zu einer orangen 1 wird. Das ist seine dritte orange Karte; er hat damit also ein Quadrat gebildet und nimmt sich sofort 7 Punkte.

Ende der Partie

Sobald der Stapel aufgebraucht ist, endet die Partie.

Jetzt können alle noch jeweils **eine letzte Straße werten**, dabei müssen Nachbarn aber keine Karten umdrehen.

Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Herrscht Gleichstand um die meisten Punkte, gibt es mehrere Sieger.

Solo-Modus

Ziel des Spiels

Versuche, so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Schaffst du mehr als die Autoren?

Spielvorbereitung

Bilde einen Stapel aus 35 zufälligen Karten.

Ablauf einer Partie

Du beginnst die Partie. Wie üblich ziehst du entweder eine Karte oder wertest eine Straße.

Nach deinem Zug simulierst du einen gegnerischen Zug, indem du die oberste Karte des Stapels umdrehst:

- Zeigt eine der beiden Seiten einen Stern, passiert nichts.
- Ist die Zahl auf der zweiten Seite größer als die auf der ursprünglich sichtbaren Seite, drehst du deine höchste Karte der Farbe um, die auf der zweiten Seite der gegnerischen Karte zu sehen ist.

Lege die gegnerische Karte dann zurück in die Schachtel.

Ende der Partie

Wie üblich endet die Partie, wenn der Stapel aufgebraucht ist, wonach du noch eine letzte Straße werten darfst.

Na, wie viele Punkte konntest du sammeln?

| | |
|---------------------|---|
| 60 Punkte oder mehr | Absoluter Wahnsinn! Was für eine Leistung! |
| 55-59 Punkte | Du hast es wirklich drauf! |
| 50-54 Punkte | Respekt! Das kann sich sehen lassen. |
| 45-49 Punkte | Du zeigst echt Talent. |
| 40-44 Punkte | Sauber! |
| 35-39 Punkte | Nicht schlecht. Das ist in etwa die Durchschnittspunktzahl in einer Partie Verso. |

DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG

Die Autoren von Verso haben einmal 64 Punkte gemacht! Kannst du sie in ihrem eigenen Spiel schlagen?

Autoren: Alexis Allard & Joan Dufour / **Illustrationen:** Zongoh

Gestaltung: Geoffrey Noël

Entwicklung & Regeltext: Caroline Ansel

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Lektorat: Heike Chmiel, Patrick Fresow

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple – der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne – in unserem Logo.

Originalversion:
© & © GIGAMIC 2024
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux -
France

Deutsche Version:
© 2025 Strohmänn Games,
Marcel Straub
Schnellweider Str. 54
51067 Köln
unter Lizenz von Gigamic



Alle Rechte vorbehalten.



STROHMANN
GAMES