

THE GAME

EXTREME

Steffen Benndorf / Reinhard Staupe

1 - 5 giocatori
da 8 anni in su

Nel corso della partita si formano quattro mucchietti di carte. Due hanno i numeri crescenti da 1 a 99, gli altri due i numeri decrescenti da 100 a 2. Tutti **giocano insieme nella stessa squadra** e cercano di calare sui quattro mucchietti il maggior numero di carte, meglio se tutte e 98!

4 carte direzione



2 crescenti (1-99)



2 decrescenti (100-2)

98 carte numerate



coi numeri da 2 a 99

Se conosci già il gioco originale **THE GAME** puoi passare a leggere direttamente **Le carte comando**.

I mucchietti: regole per calare carte

Accanto a ciascuna carta direzione si forma un mucchietto di carte (quindi 4 mucchietti in tutto: 2 crescenti e 2 decrescenti secondo la carta direzione). Le carte nei quattro mucchietti vanno giocate una sopra l'altra in modo che si veda solo la carta in cima. All'inizio della partita i mucchietti sono vuoti.



Esempio: su questo mucchietto coi numeri crescenti è stato collocato prima il 4, poi l'8 e quindi il 15.

Sui mucchietti coi **numeri crescenti**, il numero di una carta deve essere **sempre più alto** del precedente. Non è obbligatorio giocare le carte in sequenza esatta (ad es. 2, 3, 4...): si possono saltare uno o più numeri, es. 3, 11, 12, 20, 35, 51, ecc. Sui mucchietti coi **numeri decrescenti** succede il contrario: l'ultimo numero calato deve essere **sempre più basso** del precedente, ad es. 94, 78, 61, 60, 57, ecc.



Preparazione

Le quattro **carte direzione** vengono messe una sotto l'altra al centro del tavolo (vedi figura). Le **98 carte numerate** vengono mescolate. Ognuno riceve 6 carte (7 se giocate in due. Variante solitario: il giocatore pesca 8 carte.) Le rimanenti carte vanno messe coperte come mazzo di pesca.

Svolgimento della partita

I giocatori si accordano su chi inizia, poi il turno prosegue in senso orario. Quando sei di turno **devi calare almeno due carte** sui mucchietti che vuoi, accanto alle carte direzione. Se puoi e desideri, puoi calare una dopo l'altra anche più di due carte, e persino tutte quelle che hai in mano. Puoi calare le carte su un unico mucchietto o distribuirle **su diversi mucchietti nella sequenza che desideri**, ma sempre calando carte in modo crescente o decrescente a seconda del mucchietto. **Esempio:** Martino è di turno. Mette una carta sopra un mucchietto dei numeri crescenti, poi due carte sull'altro mucchietto dei numeri crescenti e infine una carta sul mucchietto coi numeri decrescenti.

Dopo aver giocato, **pesca dal mazzo lo stesso numero di carte che hai calato**. Tocca poi al giocatore successivo.

I mucchietti crescono: la mossa al contrario!

Esiste **un'unica eccezione**, che consente di aggiungere una carta al mucchietto con la **regola contraria al numero crescente o decrescente**: la carta calata è superiore o inferiore di 10 dell'ultima carta del mucchietto. Vediamo meglio come funziona.

- Sul mucchietto dei **numeri crescenti** puoi calare una carta il cui valore sia **esattamente inferiore di 10** al numero della carta in cima al mucchietto.



Esempio: sul mucchietto dei numeri crescenti si dovrebbe calare una carta più alta del 46. È di turno Giacomo che ha in mano un 36 e può quindi calarlo, essendo inferiore esattamente di 10!

- Sul mucchietto dei **numeri decrescenti** puoi calare una carta il cui valore sia **esattamente superiore di 10** al numero della carta in cima al mucchietto.



Esempio: sul mucchietto dei numeri decrescenti si dovrebbe calare una carta più bassa del 63. È di turno Susanna che ha in mano un 73 e può quindi calarlo, essendo superiore esattamente di 10!

Importante! Puoi usare più volte la mossa al contrario, anche su mucchietti differenti. Puoi cioè calare normalmente una carta, poi ricorrere alla mossa al contrario, quindi calare altre due carte secondo le regole, e così via.

Comunicazioni ammesse

Durante la partita i giocatori **non possono** chiedere o rivelare i numeri delle carte. **È vietato menzionare in qualsiasi modo il valore delle carte.** I giocatori possono comunicare tra loro liberamente, dicendo ad esempio: "Non giocare su questo mucchietto", oppure "Cala una carta con un numero non troppo distante".

Fine della partita

Quando il **mazzo finisce**, si continua a giocare con le carte in mano. Sei obbligato ora a calare **solo una carta** (ma puoi calarne di più, se sei in grado). Se termini le tue carte, gli altri proseguono il gioco senza di te. La partita termina appena **il giocatore di turno non è in grado di calare il numero minimo di carte richiesto**, ossia due carte se è possibile pescare dal mazzo, oppure una se il mazzo è finito. **Valutazione della squadra!** Terminata la partita, si conta il numero complessivo delle carte non calate, cioè quelle rimaste in mano ai giocatori ed eventualmente quelle del mazzo. Se il numero è inferiore a dieci il risultato è brillante. Se tutte le 98 carte sono state calate, il gioco è stato sconfitto!

Le carte comando

Nel mazzo ci sono **28 carte comando** (7 comandi diversi, ciascuno presente 4 volte). Se giochi una carta comando **devi eseguire il comando esattamente**, o la partita è persa! Se nel turno giochi più carte comando, ciascuno di essi deve essere eseguito. È consentito comunicare i comandi che si hanno in mano e accordarsi su come giocarli: resta tabù solo dichiarare i valori numerici delle carte.

Carte con il simbolo di lampo ⚡

I comandi con il simbolo di un lampo devono essere eseguiti **subito**. Valgono solo nel turno in cui li giochi: una volta che il tuo turno è finito, non hanno più alcun effetto.



Se giochi una **carta stop**, il tuo turno finisce subito. Puoi giocare uno stop come prima carta: in questo caso, il tuo turno termina con questa carta (ma la partita non è persa perché non hai calato due carte minimo).



Se giochi una **carta teschio** la devi coprire nello stesso turno in cui l'hai giocata. In altre parole, al termine di un turno non deve essere visibile alcun teschio. **Nota bene:** se riuscite a giocare tutte le 98 carte e rimane visibile un teschio, giocato nell'ultimissimo turno di gioco, la partita è comunque persa.



Se giochi una **carta 3!** devi giocare nel tuo turno esattamente 3 carte in tutto. Puoi giocare uno stop come terza carta (e solo come terza). **Esempio:** Martino gioca per prima una carta numerica, poi un 3! e infine uno stop. Ha giocato 3 carte in tutto e rispettato tutti i comandi.

Nota bene: se nell'ultimo turno hai in mano una o due carte tra cui un 3!, la partita è persa perché non puoi eseguire esattamente il comando.

Carte con il simbolo di infinito ∞

I comandi con il simbolo di infinito sono duraturi e valgono **dal momento in cui vengono giocati fino a che vengono coperti**. Questi comandi **valgono per tutti i giocatori** fintanto che restano visibili. Se sono visibili più comandi duraturi, tutti hanno effetto. Quando un comando duraturo viene coperto da un'altra carta, il suo effetto cessa immediatamente.



I giocatori non possono più **comunicare** tra loro in merito al gioco. Non si può né parlare né farsi segnali.



Non si può più usare la **mossa al contrario**. Vale per tutti i mucchietti.



Bisogna giocare le proprie carte in **un unico mucchietto**. Puoi comunque scegliere in quale mucchietto giocare.



Si può **pescare solo una carta** al termine del turno; non importa quante carte siano state giocate. Può quindi capitare di avere in mano meno carte del normale. Se copri una carta con questo comando, al termine del proprio turno ogni giocatore pesca tante carte da ritornare alla mano iniziale (8 carte in solitario; 7 carte in due, 6 carte in 3, 4 o 5).

Ideazione: Steffen Benndorf e Reinhard Staupe

Illustrazioni: Oliver Freudenreich

Publicato da daVinci Editrice S.r.l., Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)

© Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de
Tutti i diritti riservati. Per domande, commenti o suggerimenti: info@dvgiochi.com www.dvgiochi.com



Servizio clienti

+39.075.6211323

Tariffa ordinaria

Seguici su:

