

Se conosci già il gioco originale **THE GAME**, hai solo bisogno di leggere le regole sintetiche che seguono, e sei pronto a giocare. Se invece non hai mai giocato a **THE GAME**, trovi le regole complete più avanti.

Regole in breve

Ciascuno riceve le **60 carte di un colore** (argento o oro): posa scoperte davanti a sé le 2 carte direzione e mischia bene le 58 carte numerate che vanno a costituire il proprio mazzo di pesca. Ciascuno pesca le prime **6 carte** del proprio mazzo, e si sceglie chi inizia.

⇒ Si gioca a turno. Al tuo turno, devi calare **almeno 2 carte** dalla mano (o più se vuoi). Il minimo di 2 carte vale anche quando finisci le carte nel mazzo e continui a giocare solo con le carte in mano. Una volta giocate le carte, ripeschi dal tuo mazzo (quante carte: vedi sotto!) e il turno passa all'avversario.

⇒ Puoi calare carte **sui due mucchietti davanti a te** (che partono dalle tue carte direzione), ma anche **esattamente una carta** sui mucchietti dell'avversario. Non puoi mai calare più di una carta sui mucchietti dell'avversario!

⇒ Per le carte che cali **sui tuoi mucchietti**, valgono esattamente le **regole del gioco originale** (ordine crescente, decrescente, mossa al contrario). Per la carta che cali sul mucchietto dell'avversario, invece, queste regole **non si applicano**. Si applica al loro posto la seguente regola: con la carta che cali devi sempre aiutare l'avversario, **migliorando** quindi il suo mucchietto, a tua discrezione.

Esempio: Tommaso vuole mettere una carta sul mucchietto crescente di Sara. Il mucchietto ha in cima il 29. Tommaso deve quindi calare una carta che sia più bassa di 29. Gioca un 12 sul mucchietto e così lo ha migliorato per Sara.

⇒ Se hai calato carte esclusivamente **sui tuoi mucchietti**, allora al termine del turno ripeschi dal mazzo esattamente **2 carte**, a prescindere da quante tu ne abbia giocate. Se hai giocato una carta su uno dei mucchietti **dell'avversario** (e naturalmente almeno una sui tuoi) ripeschi dal mazzo tante carte in modo da averne di nuovo in mano **6**.

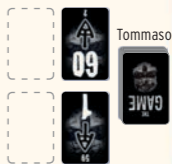
Esempio: Sara cala 3 carte, tutte sui propri mucchietti. Ripesci quindi 2 carte. Tommaso gioca un totale di 5 carte, 4 per sé e 1 per Sara. Tommaso riporta di nuovo a 6 le carte che ha in mano.

⇒ Chi riesce a calare tutte le proprie **58 carte numerate** vince. Se durante il gioco non puoi calare il numero minimo richiesto di due carte, hai subito perso.



Regole di gioco complete

Ciascun giocatore riceve le **60 carte di un colore** (argento o oro), poi posa scoperte davanti a sé le 2 carte direzione (1>59 e 60>2). Durante il gioco verranno calate alla loro destra le carte numerate, in due mucchietti.



Ciascuno mischia bene le proprie **58 carte numerate** e le posa come mazzo di pesca a sinistra, accanto alle carte direzione.



Suggerimento: per essere sicuri che le carte siano davvero ben mischiate, ogni giocatore mischia il mazzo dell'avversario.

Ciascuno pesca le prime **6 carte** del proprio mazzo e le prende in mano.

Regole per calare carte per sé

Durante il gioco, calerai le carte numerate davanti a te, sui tuoi mucchietti. Per queste carte valgono le seguenti regole (sono le stesse del gioco originale "THE GAME").

Attenzione: in ogni turno puoi anche calare una carta sui mucchietti dell'avversario. Per questa unica carta, queste regole non valgono. Vedi invece "Calare una carta per l'avversario".

Se cali carte accanto alla carta direzione coi **numeri crescenti** (1>59), il numero di una carta calata deve essere **sempre più alto** del precedente. I numeri non devono necessariamente essere in sequenza: puoi saltare quante carte vuoi (per es.: 3, 11, 12, 18, 20, 34 e così via).

Importante: per motivi di visibilità, è meglio sovrapporre le carte numerate che cali, anziché affiancarle. Nel corso del gioco si crea così accanto a ogni carta direzione un mucchietto, del quale è sempre visibile soltanto la carta numerata in cima.



Sul suo mucchietto crescente Sara ha giocato prima il 4, poi l'8, poi il 13.

Nel mucchietto di carte coi **numeri decrescenti** (60>2) succede esattamente il contrario, ossia l'ultimo numero calato deve essere **sempre più basso** del precedente (ad es. 54, 50, 48, 41, 40, 37 ecc.).

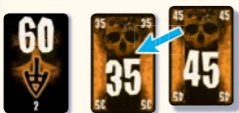
La mossa al contrario: c'è un'unica eccezione che ti permette di **giocare a ritroso** sui tuoi mucchietti, e cioè quando cali una carta che sia **superiore o inferiore di 10** dell'ultima carta giocata. Vediamo meglio come funziona.

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



Esempio: secondo le regole Tommaso dovrebbe giocare sul proprio mucchietto crescente una carta più alta di 27. Tommaso però ha in mano il 17 e può calarlo sul proprio mucchietto crescente, perché è un numero più basso di un valore esattamente pari a 10.

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



Esempio: secondo le regole, Sara dovrebbe giocare sul proprio mucchietto decrescente una carta più bassa di 35. Sara però ha in mano il 45 e può calarlo sul proprio mucchietto decrescente, perché è un numero più alto di un valore esattamente pari a 10.

Nota: nel turno ti è consentito usare più volte la mossa al contrario sui tuoi mucchietti. Puoi quindi calare normalmente una carta, poi ricorrere alla mossa al contrario, quindi calare altre due carte secondo le regole, usare di nuovo la mossa al contrario, giocare normalmente un'altra carta e così via.

Calare una carta per l'avversario

Puoi calare su un mucchietto dell'avversario **al massimo una carta** per turno. Se cali una carta sui mucchietti dell'avversario le regole sopra descritte **non valgono!** Devi fare invece attenzione a una sola cosa: la carta che giochi deve **migliorare** (a tuo piacere) il mucchietto dell'avversario. In altre parole devi far scendere il suo mucchietto crescente oppure far salire il suo mucchietto decrescente.

Esempio: Sara vorrebbe calare una carta su uno dei due mucchietti di Tommaso.

- Il mucchietto crescente di Tommaso mostra il 18. Sara dovrebbe calare qui una carta che sia più bassa di 18.
- Il mucchietto decrescente di Tommaso mostra il 40. Qui Sara dovrebbe giocare una carta che sia più alta di 40.

Svolgimento del gioco

Si sceglie chi comincia, e si gioca a turno. Al tuo turno, devi calare dalla mano secondo le regole descritte **almeno due carte** su qualsiasi mucchietto. Puoi calare carte **esclusivamente sui tuoi mucchietti**, oppure giocare **una carta per te e una per l'avversario**. In ogni turno non puoi mai giocare giù più di una carta per l'avversario.

Se puoi e lo desideri, al tuo turno puoi anche calare una dopo l'altra più di due carte, e persino tutte quelle che hai in mano! Puoi decidere sempre in piena libertà su quale mucchietto calare una carta. Puoi calare tutte le carte su uno stesso tuo mucchietto oppure distribuire le carte in qualunque ordine sui tuoi due mucchietti (sempre rispettando le regole di calare carte in modo crescente o decrescente a seconda del mucchietto), oltre alla sola carta che eventualmente giochi sul mucchietto dell'avversario.

Esempio: è il turno di Tommaso. Gioca una carta sul suo mucchietto crescente, poi due carte sul suo mucchietto decrescente, e poi un'ultima carta sul mucchietto crescente di Sara.

Quando hai finito di giocare, ripeschi dal tuo mazzo di pesca:

⇒ Se hai giocato carte **solo sui tuoi mucchietti**, ripeschi **2 carte**, a prescindere da quante ne hai calate.

⇒ Se hai giocato **una carta per l'avversario** (e naturalmente almeno una carta per te) ripeschi tante carte in modo da averne in mano di nuovo **6**.

Esempio: Sara gioca 3 carte, tutte sui propri mucchietti. Ripesci 2 carte dal mazzo. Tommaso gioca 5 carte in tutto, 4 per sé e 1 per Sara. Tommaso riporta la sua mano di carte di nuovo a 6.

Fine del gioco

Se il tuo mazzo di pesca termina, continui a giocare senza più pescare carte.

Attento: nei turni successivi devi comunque continuare a giocare almeno due carte (o più se vuoi).

Il gioco finisce **subito** quando hai calato tutte le tue 58 carte numerate: hai vinto! La partita può finire prima se nel corso del gioco non puoi più calare il numero minimo richiesto di due carte: in questo caso, hai perso!

Imperdibili:

L'originale!



Gioca THE GAME - o THE GAME si prenderà gioco di te...

Per esperti!



Nuovi comandi offrono una sfida estrema!

Ideazione: Steffen Benndorf e Reinhard Staupe

Illustrazioni: Oliver Freudenreich

Pubblicato 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



Seguici su:

