

# THE GAME

Quick & Easy

Inizia la sfida!

Steffen Benndorf

Giocatori: 2 - 5    Et : da 8 anni in su    Durata: ca. 10 minuti

Proprio come nell'acclamata versione originale, anche in "The Game - Quick & Easy", tutti giocano **insieme nella stessa squadra** e cercano di giocare il maggior numero possibile di carte, meglio se tutte e 50, formando due mucchietti accanto alle carte direzione. Chi gioca **cala una o due carte** e poi pesca dal mazzo lo stesso numero di carte: questo   tutto. Ci sono carte numerate da 1 a 10 in cinque colori diversi. Su un mucchietto le carte vengono giocate **in ordine crescente** (1-10), nell'altro **in ordine decrescente** (10-1). E sempre come nell'originale, esiste ancora la mossa al contrario: le **carte dello stesso colore** possono essere giocate anche in **senso inverso** rispetto alla regola del mucchietto (ordine crescente o decrescente).

2 carte direzione

50 carte numerate



crescente



decescente



con i numeri da 1 a 10, in cinque colori



## Preparazione del gioco

Le due carte direzione vengono disposte scoperte, una sotto l'altra, al centro del tavolo. Il mazzo di 50 carte numerate viene mischiato e a ogni giocatore vengono distribuite 2 carte. Le carte numerate rimanenti vengono messe coperte sul tavolo come mazzo di pesca.

## Svolgimento del gioco

I giocatori si mettono d'accordo su chi inizia, poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno deve calare dalla mano **1 o 2 carte** su un mucchietto a sua scelta (anche su due mucchietti se gioca 2 carte). Dopodich  pesca dal mazzo coperto lo stesso numero di carte che ha giocato, in modo da avere di nuovo **2 carte in mano**.

- I numeri del mucchietto in basso (in ordine crescente) devono sempre **umentare**. Eventuali buchi nella sequenza numerica delle carte possono essere grandi a piacere, per esempio: 3, 5, 6, 8...
- I numeri del mucchietto in alto (in ordine decrescente) devono sempre **diminuire**. Eventuali buchi nella sequenza numerica delle carte possono essere grandi a piacere, per esempio: 10, 8, 7, 4...

**Attenzione:** all'inizio i colori non hanno alcuna importanza per le carte da giocare, l'unica cosa che conta sono i numeri. I colori diventano importanti solo quando viene giocata una carta con un colore uguale a quello della carta precedente (vedi "La mossa al contrario!").



Sara inizia, cala il 7 rosso sul mucchietto in ordine decrescente e pesca una carta dal mazzo. Federico gioca 2 carte: cala il 4 blu e il 2 verde sul 7 rosso, poi pesca due carte dal mazzo. Giacomo cala il 5 blu sul mucchietto in ordine crescente e pesca una carta dal mazzo.

**Nota:** durante lo svolgimento del gioco, le carte nei mucchietti vanno giocate una sopra l'altra, in modo tale che si possa vedere solo la carta in cima.

## La mossa al contrario!

Se si gioca su un mucchietto una carta **dello stesso colore** dell'ultima carta giocata (che si trova in cima), allora si può giocare un **qualunque numero a piacere**, anche in senso contrario alla regola del mucchietto!



In teoria Marta dovrebbe giocare sul mucchietto una carta più bassa di 2 (quindi un 1). Ma siccome gioca verde su verde (mossa al contrario), può scegliere un numero a piacere. In questo modo riporta il mucchietto da 2 a 8 e dà un po' di respiro alla squadra.

## Comunicazioni permesse

È molto importante che i giocatori comunichino e si confrontino tra loro in merito alle carte che hanno in mano o a chi può giocare su quale mucchietto. I **numeri delle carte in mano non possono essere rivelati**, ma per il resto è consentita qualsiasi comunicazione. È permesso dire, per esempio: "Ho in mano una carta gialla piuttosto alta e una blu media". Invece non è consentito dire, per esempio: "La mia carta rossa è più grande di due rispetto a quella lì".

## Fine del gioco

Quando il **mazzo di pesca finisce**, si continua a giocare con le carte in mano. La partita finisce **subito** quando il giocatore di turno non può più giocare nessuna carta. Se avete calato tutte le 50 carte avete battuto il gioco e avete vinto, altrimenti avete perso: riprovate!

## Variante per esperti

Il giocatore al proprio turno deve calare **esattamente una carta**, mai di più. Inoltre, non è più concesso dare alcun indizio in merito ai numeri delle carte. Si può solo dire quali colori si hanno in mano e su quale mucchietto si ha intenzione di giocare, o su quale si può utilizzare la mossa al contrario. Difficile, ma non impossibile!



**Autore:** Steffen Benndorf **Grafica:** Oliver e Sandra Freudenreich

Publicato da daVinci Editrice S.r.l., Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia  
© Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de  
Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.  
Per domande, commenti o suggerimenti: [info@dvgiochi.com](mailto:info@dvgiochi.com) [www.dvgiochi.com](http://www.dvgiochi.com)

Seguici su:

