

Chi già conosce il gioco originale „The Game“, ha solo bisogno di leggere le regole sintetiche che seguono e poi può partire con il gioco. Per tutti gli altri, le regole complete di gioco seguono al termine.

### Regole in breve

Ciascuno riceve le **60 carte di un colore** (argento o oro) e le posa scoperte in due file davanti a sé. Si mischiano davvero bene (!) le proprie 58 carte con numeri e le si mettono coperte nel mazzo di pesca. Ciascuno prende in mano le **6 carte con numeri** in cima al proprio mazzo di pesca e si sceglie chi inizia.

⇒ I giocatori arrivano a giocare a turno. Chi è di mano, deve mettere giù **almeno due** (o quante più) delle carte che ha in mano (il minimo di 2 vale anche quando il proprio mazzo di pesca nel corso del gioco è andato!). Quindi, il giocatore pesca carte dal proprio mazzo (quante: vedi sotto!) e la mano passa all'altro giocatore.

⇒ Si posano le carte giocate **esclusivamente vicino a sé** oppure si posa **giusto una** carta vicino all'avversario e le altre presso di sé. Vicino all'avversario non si può mai mettere giù più di una carta per giro.

⇒ Per le carte che si posano **vicino a sé** valgono **esattamente** le regole di posa del gioco originale (in ordine decrescente, crescente, trucco a ritroso). Queste regole non valgono per la sola carta che si mette eventualmente giù vicino all'avversario. Al loro posto vale: Con la carta posata vicino all'avversario lo si deve aiutare, migliorando quindi (a piacere) il suo mazzo.

**Esempio:** Tommaso vuole mettere una carta sul mazzo crescente di Sara. Il mazzo mostra finora un 29. Tommaso deve allora posare una carta che sia minore (a piacere) di 29. Mette un 12 sul mazzo e così lo ha migliorato per Sara.

⇒ Se si sono posate carte **esclusivamente vicino a sé**, si pescano **due carte** dal proprio mazzo (non importa quante se ne sono posate). Se si è posata **una carta vicino all'avversario** (e almeno una vicino a sé), si pescano dal proprio mazzo tante carte in modo da avere di nuovo in mano **6 carte**.

**Esempio:** Sara mette giù 3 carte, esclusivamente vicino a sé. Pesca 2 carte. Tommaso posa 5 carte, 4 vicino a sé e 1 vicino a Sara. Tommaso riporta di nuovo a 6 le carte che ha in mano.

⇒ Chi ha messo giù tutte le **58** carte con numeri è il vincitore. Se nel corso del gioco un giocatore non potesse posare il numero minimo richiesto di due carte, ha subito perso.



### Regole di gioco complete

Ciascun giocatore riceve le **60 carte di un colore** (argento o oro) e le posa scoperte davanti a sé in due file (1-59 e 60-2). Nel corso del gioco verranno posate alla loro destra le carte con i numeri.

Ciascun giocatore mischia davvero bene (!) le sue **58 carte con numeri** e le posa come mazzo di pesca coperto a sinistra, vicino alle sue due file di carte.

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

Ciascuno pesca le **6 carte** in cima al suo mazzo e le prende in mano.



### Regole di posa: Posare le carte vicino a sé

Nel corso del gioco, ciascun giocatore continua a posare vicino a sé carte con numeri. Per le carte che si posano vicino a sé valgono le regole seguenti (sono esattamente come nel gioco originale "The Game").

**Attenzione:** In ogni giro si può posare **una** carta vicino all'avversario - per la carta posata vicino all'avversario, queste regole non valgono (vedi «Posare una carta vicino all'avversario»).

Se si mettono giù le carte nella propria fila crescente di carte, i valori numerici messi giù devono essere **sempre più alti**. I buchi tra le singole carte possono essere grandi come si vuole (per es. 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34 e così via).

**Importante:** Per motivi di visibilità, le carte numeriche non si mettono giù affiancate, ma sovrapposte. Nel corso del gioco si crea così accanto a ogni carta della fila **un mazzo**, del quale è sempre visibile soltanto la carta numerica in cima.



Sul suo mazzo crescente Sara ha posato prima il 4, poi l'8, poi il 13.

Se si mettono giù carte nella propria **fila decrescente di carte**, tutto è esattamente al contrario - i valori numerici messi giù devono **essere sempre più piccoli** (per es. 54, 50, 48, 41, 40, 37 e così via).

**Il trucco a ritroso:** C'è un'unica eccezione che permette al giocatore di giocare a ritroso sui suoi due mazzi, e cioè per un valore esattamente pari a 10. Funziona così:

Il giocatore può mettere sul proprio **mazzo crescente** una carta che sia di un valore pari **esattamente a 10** più piccola.



**Esempio:** Normalmente, Tommaso deve mettere sul proprio mazzo crescente una carta che sia più alta di 27. Tommaso però ha in mano il 17 e può metterla giù sul proprio mazzo crescente, perché è più piccola esattamente di un valore pari a 10.

Il giocatore può mettere sul proprio mazzo decrescente una carta, che sia di un valore pari **esattamente a 10** più alta.



**Esempio:** Normalmente, Sara deve mettere sul suo mazzo decrescente una carta che sia più piccola di 35. Sara però ha in mano il 45 e può metterla sul proprio mazzo decrescente, perché è più grande esattamente di un valore pari a 10.

**Nota:** E consentito che un giocatore nelle sue mosse utilizzi più volte il trucco a ritroso per i suoi due mazzi. Il giocatore può così, ad esempio, giocare prima una carta del tutto normalmente, dopo usare su di sé il trucco a ritroso, poi di nuovo due carte del tutto normalmente, dopo usare di nuovo il trucco a ritroso e così via.

## Posare una carta vicino all'avversario

Si può mettere giù vicino all'avversario **massimo una carta** al giro. Se si mette una carta vicino all'avversario, e dunque vicino alla carta della sua fila, le regole di posa sopra descritte **non** valgono - qui si deve fare attenzione a una sola cosa: la carta giocata deve migliorare (a piacere) il mazzo dell'avversario, cioè «far scendere» come si vuole il suo mazzo crescente oppure «far salire» a piacimento il suo mazzo decrescente.

**Esempio:** Sara vorrebbe posare una carta su uno dei due mazzi di Tommaso.

- Il mazzo crescente di Tommaso mostra il 18. Sara dovrebbe posare qui una carta che sia più piccola di 18.
- Il mazzo 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. Chi è di mano, **deve mettere giù come descritto almeno due carte** che ha in mano su qualsiasi mazzo, quindi a destra della carta della fila. Il giocatore può mettere giù queste carte o **esclusivamente vicino a sé** oppure posare **una carta vicino all'avversario e l'altra vicino a sé**. Non si può mai mettere giù più di una carta al giro vicino all'avversario.

Quando il giocatore può e vuole, ha la possibilità di mettere giù nella sua mossa anche quante più carte di due, persino tutte e sei. Le carte sono messe giù l'una dopo l'altra. Il giocatore può decidere sempre in piena libertà su quale mazzo posare una carta numerica. Può mettere tutte le carte sullo stesso dei suoi due mazzi oppure distribuire le carte **in qualunque ordine sui due mazzi** - più la sola carta che eventualmente mette sul mazzo dell'avversario.

**Esempio:** Tommaso è di mano. Mette una carta sul suo mazzo crescente, poi due carte sul suo mazzo decrescente, e ancora una carta sul mazzo crescente di Sara.

**Quando il giocatore ha finito la sua giocata**, prende delle carte dal suo mazzo di pesca:

⇒ Se si sono posate carte **esclusivamente presso di sé**, si pescano al termine **due carte** dal proprio mazzo di pesca (non importa quante se ne sono posate).

⇒ Se si è posata **una carta vicino all'avversario** (e almeno una carta vicino a sé), si pescano al termine tante carte dal proprio mazzo di pesca per riavere di nuovo in mano **6 carte**.

**Esempio:** Sara posa 3 carte, ed esattamente soltanto vicino a sé. Pesca 2 carte. Tommaso posa 5 carte, 4 vicino a sé e 1 vicino a Sara. Tommaso riporta la sua mano di carte di nuovo a 6.

## Fine del gioco

Se un giocatore ha esaurito il suo mazzo di pesca, continua a giocare senza poter pescare ancora delle carte.

**Attento:** Nelle sue mosse di gioco successive, il giocatore deve continuare a posare come descritto due carte al giro (o quante di più vuole).

Il gioco finisce **subito** quando un giocatore ha messo giù **tutte le sue 58 carte con numeri**. Questo giocatore ha vinto. Il gioco può finire prima se nel corso del gioco un giocatore non può più mettere giù il numero minimo di due carte richiesto - il giocatore ha allora subito perso.

## Conoscete già:



Giocate il gioco - o il gioco gioca con voi ...



Altri comandi offrono una nuova sfida!