

Las reglas del juego original se mantienen igual y siguen siendo válidas. En los preparativos y en el desarrollo del juego tampoco cambia nada: cada jugador recibe 6 cartas (en el caso de que jueguen 3,4 o 5 jugadores), 7 cartas si juegan 2 jugadores y 8 cartas en la versión en solitario. Cada jugador debe jugar en su turno al menos 2 cartas o bien 1 carta en el caso de que ya no quedara ninguna carta en el mazo central.

Lo nuevo en esta variante son las **28 órdenes** que hay en 28 cartas: 7 órdenes distintas repetidas 4 veces. Aquí, si un jugador juega en su turno una carta que lleva una orden, **deberá hacer exactamente** lo que indica esa orden, ya que de lo contrario se perderá inmediatamente el juego. Por turno se pueden jugar varias cartas con órdenes, siempre y cuando se haga exactamente lo indicado en **todas** esas órdenes. También se puede hablar con los jugadores sobre las órdenes, es decir, contar, por ejemplo, qué órdenes se tienen en la mano o qué carta con orden no conviene jugar en una jugada. Lo que sigue estando prohibido (como en el juego original) es hablar sobre los números concretos de las cartas.

### Las 3 órdenes con el símbolo de un rayo ⚡

**Las órdenes que llevan el símbolo de un rayo** deben jugarse **inmediatamente**. Estas órdenes son siempre solo válidas para la jugada del jugador **activo** que las juegue, es decir, si el jugador ya ha acabado su jugada, las órdenes con rayo no tienen ninguna validez.



Si el jugador activo juega una **carta de stop**, debe concluir su jugada inmediatamente. El jugador puede jugar esta carta en primer lugar acabando así su jugada con esta primera carta.



Si el jugador activo juega una carta con una **calavera**, **debe taparla en la misma jugada, es decir, al final de una jugada no puede quedar ninguna carta con una calavera visible sobre una pila.**

**¡Ojo!** Si los jugadores consiguen colocar las 98 cartas y en la última jugada se juega una carta con una calavera que quede visible sobre una pila, el juego se considerará perdido inmediatamente.



El jugador activo debe jugar en su jugada un número exacto de 3 cartas. Aquí, se puede jugar una carta con stop en tercer lugar (pero, solo en tercer lugar). **Ejemplo:** Luis juega primero una carta normal con números, luego la carta del "3!" y, a continuación, la carta con el stop. Así, ha jugado un total de 3 cartas, tal y como debía hacer. Ahora, debe robar 3 cartas del mazo.

**¡Ojo!** Si al final del juego, al último jugador solo le quedaran en su mano al principio de su jugada una o dos cartas, entonces, podrá jugar una carta con un "3!", pero el juego se considerará perdido, ya que el jugador no ha podido hacer exactamente lo indicado en la orden.

### Las 4 órdenes con el símbolo del infinito ∞

**Las órdenes que llevan el símbolo del infinito** empiezan a ser válidas justo a partir del momento en que se jueguen y se mantienen válidas para **todos los jugadores** durante todo el tiempo que se mantengan **visibles** en la última posición de una pila. Si hubiera varias cartas con el símbolo del infinito sobre varias pilas, serán válidas **todas** las cartas visibles. En cambio, en cuanto una carta con el símbolo del infinito quede tapada por otra carta, dejará inmediatamente de ser válida.



Los jugadores no pueden comunicarse ni hacerse ninguna señal sobre temas relacionados con el juego.



El jugador que esté activo en ese momento no podrá utilizar el truco del revés en ninguna de las cuatro pilas.



El jugador que esté activo en ese momento deberá jugar todas las cartas de su jugada sobre **una sola pila**. Queda a su libre elección sobre qué pila hacerlo.



El jugador que esté activo en ese momento solo podrá robar **una única** carta al final de su jugada, independientemente del número de cartas que haya jugado. Es decir, aquí puede ocurrir que el jugador se quede en la mano con menos cartas de lo normal. Una vez se haya tapado la carta con esta orden, el jugador activo podrá (al final de su correspondiente jugada) robar tantas cartas como sean necesarias para volver a tener en la mano el mismo número de cartas que al principio del juego (8 cartas en la versión en solitario, 7 cartas si juegan 2 jugadores y 6 cartas si juegan 3, 4 o 5 jugadores).

## Reglas del juego original (versión resumida)

Todos los jugadores juegan **juntos en un equipo** e intentan colocar el número máximo de cartas (a ser posible, 98) en las cuatro pilas de cartas (junto a las cuatro cartas de inicio). Durante el juego, los jugadores pueden (y deben) acordar con los demás jugadores las cartas que van a colocar. Para ello, se permite utilizar cualquier forma comunicativa. Lo único que no está permitido es nombrar de forma concreta los números de las cartas.



### Preparativos del juego

- Las cuatro cartas de inicio se colocan en el centro de la mesa boca arriba y alineadas en vertical.
- Las 98 cartas con números se barajan y se reparten entre los jugadores de la siguiente manera:  
**1 jugador = 8 cartas**  
**2 jugadores = 7 cartas cada uno**  
**3-5 jugadores = 6 cartas cada uno**
- Las cartas restantes de números se colocan boca abajo en un mazo central.

#### Observación:

Las cartas con números del juego original no llevan órdenes, sino únicamente números entre el 2 y el 99.

### Desarrollo del juego

- Los jugadores deciden quién comienza y, luego, se sigue jugando sucesivamente en el sentido de las agujas del reloj.
- El jugador al que le toque jugar debe poner **al menos 2 cartas** (o más si quiere) de su mano en **cualquiera** de las pilas de la mesa y, a continuación, debe robar del mazo central el mismo número de cartas que ha colocado sobre las pilas.
- Los números de las dos pilas superiores deben ir en orden ascendente (p. ej.: 3, 11, 12, 13, 20, 34...), mientras que los números de las dos pilas inferiores deben ir siempre en orden descendente (p. ej. 94, 90, 78, 61, 60, 57...).
- Truco del revés:** En cada pila se pueden jugar cartas que tengan justamente 10 unidades menos que la última carta de la correspondiente pila. Este truco del revés se puede utilizar en cada turno varias veces, también en varias pilas.



**Ejemplo:** Sobre esta pila ascendente debería ponerse en realidad una carta que fuera mayor de 47. Ahora le toca a Luis. Él tiene el 37, por lo que puede ponerlo sobre el mazo, ya que el 37 tiene justo 10 unidades menos que el 47.

### Final del juego

Cuando **no queden cartas en el mazo central**, se sigue jugando sin robar cartas al final de cada turno. Pero, **ojo**, a partir de ahora cada jugador solo juega **una única carta** (o más si quiere). Si, entonces, algún jugador jugara todas las cartas que le queden en la mano, habrá concluido su partida y los demás jugadores seguirán jugando sin él.

La partida acaba **inmediatamente en cuanto** un jugador no pueda jugar el número mínimo de cartas necesario, es decir, dos mientras siga habiendo mazo central y una carta cuando ya no quede mazo central. Si habéis logrado colocar las 98 cartas, entonces, habréis ganado la partida.

**La versión completa de las reglas del juego puede leerse en nuestra página web:**

[www.nsv.de/spielregeln/the-game.pdf](http://www.nsv.de/spielregeln/the-game.pdf)