

THE GAME

Quick & Easy

Steffen Benndorf



Giocatori: 2-5 persone

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 10 minuti

Proprio come nella versione originale premiata, anche in "The Game – Facile e veloce", tutti giocano **insieme come squadra** e cercano di formare due mazzi (accanto alle carte indicanti l'ordine) con il maggior numero possibile di carte, nel caso ideale tutte e 50. Chi gioca depone **una o due** carte e tira nuovamente dal mazzo lo stesso numero di carte: questo è tutto. Esistono carte da 1 a 10 in cinque colori diversi. Su un mazzo le carte vengono deposte **in ordine crescente** (1-10), nell'altro mazzo **in ordine decrescente** (10-1). E ovviamente esiste di nuovo un trucco a ritroso: Le carte **dello stesso colore** possono anche essere deposte **in senso inverso** rispetto alla regola del mazzo (ordine crescente o decrescente).

2 carte indicanti l'ordine



crescente



decrescente

50 carte numerate



con i numeri 1-10 in cinque colori



Preparazione del gioco

Le due carte indicanti l'ordine vengono disposte scoperte, una sotto l'altra, al centro del tavolo. Le 50 carte numerate vengono mischiate e ad ogni giocatore vengono distribuite 2 carte. Le carte numeriche rimanenti vengono disposte come mazzo coperto da cui tirare.

Svolgimento del gioco

I giocatori si mettono d'accordo su chi inizia. Dopodiché si continua sempre in senso orario. Chi gioca deve deporre **1 o 2 carte** che ha in mano su un mazzo a sua scelta o rispettivamente una carta su entrambi i mazzi. Dopodiché tira di nuovo dal mazzo coperto lo stesso numero di carte, in modo da avere nuovamente **2 carte in mano**.

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

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



Sarah inizia il gioco, depone il 7 rosso sul mazzo in ordine decrescente e tira una carta dal mazzo. Tim gioca 2 carte: depone il 4 blu e il 2 verde sul 7 rosso e tira due carte dal mazzo. Linus depone il 5 blu sul mazzo in ordine crescente e tira una carta dal mazzo.

Nota: durante lo svolgimento del gioco, le carte del mazzo devono sempre essere disposte una sopra l'altra, in modo tale che si possa riconoscere solo il numero della carta più in alto.

Il trucco a ritroso!

Se si depone sul mazzo una carta **dello stesso colore** dell'ultima carta del mazzo, il valore di questa carta è **a piacere**, quindi espressamente anche **in senso inverso** alla regola effettiva del mazzo.



In teoria Maria dovrebbe deporre sul mazzo una carta più bassa di 2 (quindi un 1). Ma siccome depone verde su verde (trucco a ritroso), il numero può essere a piacere. In questo modo ha riportato il mazzo da 2 a 8 e dato un po' di respiro alla squadra.

Comunicazione permessa

È molto importante che i giocatori comunichino e si confrontino tra loro in merito alle loro carte o a chi può deporre su quale mazzo. **I valori concreti non** possono essere indicati, per il resto è consentita qualsiasi comunicazione. È concesso per esempio: "ho in mano una carta gialla piuttosto alta e una blu media." Non andrebbe bene invece per esempio: "la mia carta rossa è più grande di due rispetto a quella lì."

Fine del gioco

Quando il **mazzo da cui tirare le carte è terminato** si continua a giocare senza che possano essere tirate altre carte. Il gioco finisce **subito** (e purtroppo è perso) quando un giocatore che sta giocando il suo turno non può più deporre nessuna carta. Se sono state deposte tutte le 50 carte numeriche avete vinto il gioco.

Variante per esperti

Chi sta giocando deve deporre **esattamente una carta** (mai di più). Inoltre, non è più concesso **alcun** indizio in merito al valore dei numeri. Si può solo dire quali colori si hanno in mano e su quale mazzo si ha intenzione di deporre la carta o su quale mazzo si può utilizzare il trucco a ritroso. Difficile ma non impossibile!