

Restano invariate e conservano piena validità le regole del gioco originale. Nulla cambia anche nello svolgimento del gioco e nella sua preparazione: ogni giocatore riceve in mano 6 carte (con 3, 4 o 5 giocatori), 7 carte con 2 giocatori e 8 carte se si gioca da soli. Chi è di turno deve, come al solito, giocare almeno 2 carte. Quando il mazzo delle carte termina, occorre giocare soltanto 1 carta a turno.

La novità sono **28** comandi in tutto (7 comandi diversi previsti ciascuno 4 volte), che si trovano su 28 carte di gioco. Se il giocatore in azione gioca nella sua mossa una carta sulla quale è indicato un comando, questo comando **deve** allora essere in ogni caso seguito **esattamente**, altrimenti si perde subito il gioco. È permesso che il giocatore in azione metta giù nella sua mossa di gioco più carte con comandi, comunque tutti questi comandi devono allora essere strettamente seguiti. È inoltre consentito comunicare l'un l'altro i comandi, e dire quindi, per esempio, quali comandi uno ha in mano o quali sarebbe meglio non giocare al momento. Continua a restare tabù soltanto dichiarare valori numerici concreti.

### I 3 simboli con il lampo ⚡

**I comandi con un simbolo di lampo** devono essere eseguiti **subito**. Valgono sempre soltanto per il giocatore **attivo** che li gioca nella sua azione. Se il giocatore attivo ha concluso la sua mossa di gioco, i comandi con il lampo messi giù non hanno più alcun significato.



Se il giocatore attivo gioca una **carta di stop**, la sua azione finisce subito. È permesso che il giocatore attivo giochi questa carta subito come prima carta. La sua azione è allora terminata con questa prima carta.



Il giocatore attivo deve coprire **nella stessa mossa di gioco** una **carta con il teschio** messa giù. Al termine di una mossa di gioco non deve quindi restare visibile una carta con il teschio in cima a una pila.

**Nota bene:** se i giocatori dovessero riuscire a liberarsi di tutte le 98 carte sulle pile e al termine rimanesse visibile una carta con il teschio posata (nell'ultimissima mossa di gioco), il gioco si considera comunque perso.



Il giocatore attivo deve mettere giù nella sua mossa di gioco esattamente 3 carte in tutto. È permesso giocare qui una carta di stop come terza carta (e soltanto come terza carta). **Esempio: Mario gioca**

**per prima una normale carta numerica, poi la carta «3!» e infine una carta di stop. Ha giocato esattamente 3 carte in tutto come ordinato e reintegra le carte usate pescando appunto 3 carte. Nota bene:** se sul finire del gioco l'ultimo giocatore avesse in mano all'inizio della sua mossa soltanto una o due carte ancora, può sì giocare una carta «3!», ma il gioco si considera perso, perché non è possibile dare seguito esattamente al comando.

### I 4 simboli di infinito ∞

**I comandi con un simbolo di infinito** valgono dal preciso momento in cui vengono messi giù. Essi conservano valore **per tutti i giocatori fintanto che restano visibili** in cima a una pila. Se più di tali comandi duraturi restano visibili su diverse pile, allora tutti questi comandi conservano valore. Se un comando duraturo viene coperto da un'altra carta, non ha da subito alcun tipo di valore.



I giocatori non possono più comunicare tra loro (in merito al gioco), e quindi né parlare del gioco né farsi qualche tipo di segnale.



Il giocatore di volta in volta in azione non può più servirsi del trucco del gambero. Ciò vale per tutte e 4 le pile.



Il giocatore di volta in volta in azione deve mettere tutte le carte da lui giocate nella sua mossa di gioco **in un'unica pila**. Resta di sua scelta la pila sulla quale farlo.



Il giocatore di volta in volta in azione può pescare soltanto **una singola carta** al termine della sua azione - non importa quante carte abbia giocato. Può quindi essere che si abbiano in mano meno carte del normale. Se si copre una carta con un comando, il giocatore di volta in volta attivo può pescare da subito dopo la sua azione per reintegrare le carte e raggiungere il numero di carte originale (8 carte nel gioco da soli, 7 carte in due, 6 carte in 3, 4 o 5 giocatori).

## Regola originale (sintesi)

Tutti i giocatori giocano **insieme come squadra** e cercano di mettere giù più carte possibile - (nel caso ideale, tutte e 98) - sulle quattro pile (accanto alle quattro carte di partenza). Nel corso del gioco, i giocatori possono (e dovrebbero!) coordinare tra loro come procedere. Non si possono menzionare valori numerici concreti; ogni altra forma di comunicazione è consentita.



### Preparazione del gioco

- Si mettono incolonnate e scoperte al centro del tavolo le quattro carte di partenza.
- Si mischiano le 98 carte con i numeri e si distribuiscono ai giocatori:  
**1 giocatore = 8 carte**  
**2 giocatori = 7 carte ciascuno**  
**3-5 giocatori = 6 carte ciascuno**
- Le restanti carte con numeri vengono depositate coperte nel mazzo di gioco.

#### Nota:

Le carte con numeri del gioco originale mostrano esclusivamente valori da 2 a 99, ma nessun comando.

### Svolgimento del gioco

- I giocatori si mettono d'accordo su chi inizia. Quindi si procede sempre in senso orario.
- Chi è di turno deve mettere **almeno 2 carte** (o quante più vuole) che ha in mano su una pila a piacere e quindi pescare altrettante carte dal mazzo di gioco.
- I numeri delle due pile superiori (ascendenti) devono sempre essere più alti (per es. 3, 11, 12, 13, 20, 34...). I numeri delle due pile inferiori (discendenti) devono sempre essere più bassi (per es. 94, 90, 78, 61, 60, 57...).
- **Trucco del gambero:** in ogni pila si può giocare tornando indietro esattamente di 10. È permesso che un giocatore usi più volte il trucco del gambero nella sua mossa di gioco, anche su pile diverse.



**Esempio:** Normalmente su questa pila ascendente si deve posare una carta più alta di 47. Mario è di turno. Ha in mano il 37 e può metterlo sulla pila, perché è più piccolo esattamente di 10.

### Fine del gioco

Quando il **mazzo di gioco è finito**, si continua a giocare senza che i giocatori possano reintegrare le proprie carte. **Nota bene:** da adesso in poi è consentito a ogni giocatore mettere giù nella sua mossa di gioco soltanto una singola carta ancora (o quante più vuole). Se andando avanti un giocatore avrà posato tutte le sue carte, gli altri continueranno senza di lui.

Il gioco termina **subito** quando un giocatore, che sta muovendo, non può più mettere giù il numero minimo di carte richiesto: 2 carte, quindi, quando il mazzo di gioco sia ancora a disposizione, 1 carta non appena il mazzo di gioco sia vuoto. Si vince il gioco quando tutti i giocatori insieme riescono a mettere giù tutte le 98 carte numeriche.

**La regola originale completa la trovi sulla nostra homepage!**

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