

# THE GAME

## EXTREME

Steffen Benndorf  
Reinhard Staupe



**Gracze:** 1-5 osób **Wiek:** powyżej 8 lat **Czas trwania:** ok. 20 minut

Zasady gry oryginalnej pozostają bez zmian i są w pełni aktualne. Nie zmienia się też przebieg gry ani przygotowanie do gry: każdy dostaje po 6 kart na rękę (dla 3, 4 lub 5 graczy), po 7 kart dla 2 graczy i po 8 kart w grze indywidualnej. Osoba wykonująca ruch musi tak jak dotychczas zagrać co najmniej 2 karty. Po wyczerpaniu stosu dobierania kart trzeba zagrać już tylko 1 kartę.

Nowych jest w sumie **28 komend** (7 różnych, po 4 razy każda), które można znaleźć na 28 kartach do gry. Jeśli aktywny gracz zagra w swojej kolejce kartę z komendą, komenda ta musi zostać **dokładnie** wykonana, w przeciwnym razie gra jest natychmiast przegrana. Aktywnemu graczowi wolno podczas jednej kolejki zagrać kilka kart poleceń, ale należy wtedy wykonać **wszystkie** karty poleceń. Wolno również komunikować się ze sobą za pomocą poleceń, np. powiedzieć, które polecenia masz na ręce, a których lepiej teraz nie zagrywać. Zakazane jest nadal podawanie konkretnych wartości liczbowych.

### 3 symbole błyskawicy ⚡

**Polecenia z symbolem błyskawicy** muszą być wykonywane **natychmiast**. Odnoszą się one tylko do **aktywnego** gracza, który zagrywa je w swojej akcji. Gdy aktywny gracz zakończy swoją kolej, komendy błyskawicy nie mają już znaczenia.



Jeśli aktywny gracz zagra **kartę stopu**, jego akcja kończy się natychmiast. Aktywny gracz może zagrać tę kartę jako pierwszą. Jego akcja kończy się wtedy na tej pierwszej karcie.



Zagrana **karta czaszki** aktywny gracza musi zakryć w tym **samym ruchu**. Żadna karta czaszki nie może pozostać widoczna na wierzchu stosu.

**Uwaga:** Jeśli graczom uda się umieścić wszystkie 98 kart na stosach, a karta czaszki (umieszczona w ostatnim ruchu) pozostanie widoczna, gra mimo to uznawana jest za przegraną.



Aktywny gracz musi w sumie zagrać w swojej kolejce dokładnie 3 karty. Dozwolone jest granie kartą stopu jako trzecią kartą (i tylko jako trzecią kartą!). **Przykład:** Tim najpierw zagrywa normalną kartę z liczbą, potem kartę „3!”, a na końcu kartę stopu. Zgodnie z porządkiem zagrał w sumie dokładnie 3 karty i dobiera 3 karty.

**Uwaga:** Jeśli na koniec gry ostatni gracz na początku swojej kolejki ma na ręce tylko jedną lub dwie karty, może zagrać kartę „3!”, ale gra uważana jest za przegraną, ponieważ nie można dokładnie wykonać polecenia.

## 4 symbole nieskończoności ∞

**Polecenia z symbolem nieskończoności** obowiązują dokładnie od momentu ich zagrania. Pozostają one ważne dla **wszystkich graczy tak długo**, jak długo są **widoczne na wierzchu stosu**. Jeśli kilka takich stałych poleceń jest widocznych na różnych stosach, **wszystkie** pozostają one ważne. Jeśli stałe polecenie jest zakryte inną kartą, nie ma ono już żadnego znaczenia.



Gracze nie mogą komunikować się ze sobą (w sprawie gry), tzn. nie mogą rozmawiać o grze ani dawać sobie nawzajem żadnych znaków.



Aktywny gracz nie może już korzystać z zagrania wstecznego. Dotyczy to wszystkich 4 stosów.



Aktywny gracz musi zagrać **wszystkie** karty zagrane w swojej kolejce, odkładając je na **jeden stos**. Do aktywnego gracza należy decyzja, na który stos odkładać karty.



Po zakończeniu swojej akcji aktywny gracz może dobrać tylko **jedną** kartę – niezależnie od tego, ile kart zagrał. Oznacza to, że można mieć na ręce mniej kart niż normalnie. Jeśli karta poleceń zostanie zakryta, aktywnemu graczowi wolno powrócić do pierwotnej liczby kart (8 kart w grze indywidualnej, po 7 kart dla 2 graczy, po 6 kart dla 3, 4 lub 5 graczy).



## Reguły oryginalne (wersja skrócona)

Wszyscy gracze grają **razem jako drużyna** i starają się umieścić jak najwięcej kart, najlepiej wszystkie 98, na czterech stosach (obok czterech kart stosów). Podczas gry gracze mogą (i powinni!) konsultować ze sobą swoje działania. Nie wolno wymieniać konkretnych wartości liczbowych, ale poza tym dozwolona jest każda forma komunikowania się.



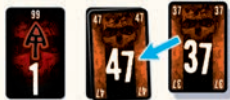
## Przebieg gry

- Cztery karty stosów umieszczane są odkryte na środku stołu.
- 98 kart jest tasowanych i rozdawanych graczom:
  - 1 gracz = 8 kart
  - 2 graczy = po 7 kart
  - 3-5 graczy = po 6 kart
- Pozostałe ponumerowane karty umieszczane są zakryte na stosie dobierania kart.

**Uwaga:** Ponumerowane karty w grze oryginalnej, podobnie jak karty Extreme, posiadają wartości od 2 do 99, ale bez żadnych poleceń. Oryginalne karty mają pomarańczowo-czerwony wzór i nie są zawarte w tej wersji Extreme.

## Przebieg gry

- Gracze decydują, kto zacznie. Następnie gra jest zawsze kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Osoba zagrywająca musi umieścić co **najmniej 2 karty** (lub więcej) z ręki na **dowolnym** stosie, a następnie dobrać tyle samo kart ze stosu dobierania.
- Numery na dwóch górnych (rosnących) stosach muszą być coraz wyższe (np.: 3, 11, 12, 13, 20, 34...). Numery dwóch dolnych (malejących) stosach muszą być coraz niższe (94, 90, 78, 61, 60, 57...).
- **Zagranie wsteczne:** Można grać wstecz dokładnie o 10 na każdym stosie. Graczowi wolno użyć zagrania wstecznego wielokrotnie w swojej kolejce, nawet na różnych stosach.



**Przykład:** Normalnie na tym stosie rosnącym należy umieścić kartą wyższą niż 47. Teraz kolej na Tima. Ma na ręce kartę 37 i może ją umieścić na górze stosu, ponieważ jej wartość jest niższa dokładnie o 10.

## Koniec gry

Po wyczerpaniu **stosu dobierania** gra jest kontynuowana bez dobierania kart. **Uwaga:** Od teraz każdy gracz może odłożyć tylko jedną kartę (lub dowolnie więcej kart) podczas swojej kolejki. Jeśli gracz odłoży wszystkie swoje karty, pozostali gracze kontynuują bez niego.

Gra kończy się **natychmiast**, gdy gracz zagrywający nie może odłożyć wymaganej minimalnej liczby kart - tj. dwóch kart, gdy stos dobierania jest jeszcze dostępny lub jednej karty, gdy stos dobierania jest już pusty. Gdy wszystkie 98 ponumerowanych kart zostanie odłożonych, pokonaliście grę.

**Kompletne zasady oryginalne można znaleźć na naszej stronie internetowej!**

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