

# THE GAME

## EXTREME

Steffen Benndorf  
Reinhard Staupe



**Jogadores:** 1-5 Pessoas    **Edad:** a partir dos 8 anos    **Duração:** aprox. 20 minutos

As regras do jogo original mantêm-se inalteradas e são plenamente válidas. O decorso do jogo e a preparação do mesmo também permanecem inalterados: Cada jogador recebe 6 cartas (no caso de 3, 4 ou 5 jogadores), 7 cartas no caso de 2 jogadores e 8 cartas no caso de jogo individual. Como habitualmente, o jogador na sua vez deve jogar, pelo menos, 2 cartas. Se a pilha esgotar, deve ser jogada apenas 1 carta.

No total, existem **28 instruções** novas (7 diferentes, 4 vezes cada), que podem ser encontradas em 28 cartas de jogo. Caso o jogador ativo jogue, no seu turno, uma carta com a indicação de uma instrução, esta **deve** ser seguida **rigorosamente**, caso contrário o jogador perde o jogo. O jogador ativo pode jogar várias cartas de instrução no seu turno, devendo **cada uma** destas cartas ser seguida rigorosamente. Também é permitido comunicar acerca das instruções, por exemplo, para informar que instruções se tem na mão ou que instruções não deverão ser jogadas em determinado momento. As indicações sobre os valores numéricos concretos seguem secretas.

### Os 3 símbolos de raio ⚡

**As instruções com um símbolo de raio** devem ser **imediatamente** seguidas. Estas aplicam-se apenas ao jogador **ativo** que as joga na sua ação. Quando o jogador ativo terminar o seu turno, as instruções com raios que foram descartadas deixam de ter relevância.



Se o jogador ativo jogar uma **carta stop**, a sua ação termina imediatamente. O jogador ativo pode jogar esta carta como sua primeira carta. Desta forma, a sua ação termina com esta primeira carta.



Ao jogar uma carta de caveira, o jogador ativo deve sempre sobrepor a mesma com outra carta no seu turno. No final de um turno, nenhuma carta caveira pode permanecer visível no topo de um baralho.

**Atenção:** Se os jogadores conseguirem colocar todas as 98 cartas no baralho e uma carta caveira (jogada no último turno) permanecer visível, o jogo continua a ser considerado perdido.



No total, o jogador ativo deve jogar exatamente 3 cartas no seu turno. Neste caso, é permitido jogar uma carta stop como terceira carta (e apenas como terceira carta!). **Exemplo:** O Tomás joga primeiro uma carta numérica normal, depois a carta „3!“ e, de seguida, uma carta stop. Assim, conforme instruído, jogou exatamente 3 cartas no total e tira 3 cartas.

**Atenção:** Se, no final do jogo, o último jogador tiver apenas uma ou duas cartas na mão no início da sua jogada, pode jogar uma carta „3!“, embora o jogo seja considerado perdido, já que a instrução não pode ser seguida rigorosamente.

## Os 4 símbolos de infinito ∞

As **instruções com um símbolo de infinito** aplicam-se a partir do exato momento em que são jogadas. Estas continuam em vigor **para todos os jogadores** enquanto estiverem **visíveis** em cima de um baralho. Caso sejam visíveis várias dessas instruções permanentes em diferentes baralhos, **todas** elas permanecem válidas. Uma instrução permanente deixa de ser relevante a partir do momento em que é sobreposta por outra carta.



Os jogadores não podem comunicar acerca do jogo, não podendo falar sobre o mesmo nem transmitir quaisquer sinais.



O jogador ativo não pode utilizar um truque de inversão. Isto é válido para os 4 baralhos.



**Todas** as cartas jogadas pelo jogador ativo no seu turno devem ser colocadas **num baralho apenas**. A escolha do baralho onde pretende jogar cabe ao jogador ativo.



No final da sua ação, o jogador ativo apenas pode tirar **uma única** carta, independentemente do número de cartas que tenha jogado. É possível ficar com menos cartas na mão que o normal. Caso a carta de instruções seja sobreposta, o jogador ativo pode, daí em diante, voltar a tirar o número de cartas inicial após a sua ação (8 cartas no caso de jogo individual, 7 cartas no caso de jogo com 2 jogadores, 6 cartas no caso de 3, 4 ou 5 jogadores).



## Regras originais (versão resumida)

Todos os jogadores jogam **em conjunto como equipa** e tentam colocar o maior número de cartas possível, de preferência todas as 98, nos quatro baralhos (ao lado das quatro cartas alinhadas). Os jogadores podem (e devem!) combinar as suas estratégias durante o jogo. Salvo os valores numéricos concretos, que não podem ser mencionados, qualquer forma de comunicação é permitida.



## Preparação do jogo

- As quatro filas de cartas são empilhadas no centro da mesa.
- As 98 cartas numéricas são embaralhadas e distribuídas pelos jogadores:
  - 1 jogador = 8 cartas
  - 2 jogadores = 7 cartas cada
  - 3-5 jogadores = 6 cartas cada
- As restantes cartas numéricas são colocadas numa pilha com a face virada para baixo.

**Nota:** As cartas numéricas do jogo original apresentam valores de 2-99, tal como as cartas Extreme, embora sem instruções. As cartas originais têm um design laranja-avermelhado e não estão incluídas nesta versão Extreme.

## Decurso do jogo

- Os jogadores decidem quem começa. Em seguida, segue-se o sentido dos ponteiros do relógio.
- O jogador na sua vez, deve colocar pelo menos 2 cartas (ou mais) da sua mão em qualquer baralho e, em seguida, deve tirar o mesmo número de cartas da pilha.
- Os números de ambos os baralhos superiores (crescentes) devem ser sempre mais altos (p. ex., 3, 11, 12, 13, 20, 34...). Os números de ambos os baralhos inferiores (decrecentes) devem ser sempre mais baixos (p. ex., 94, 90, 78, 61, 60, 57...).
- **Truque de inversão:** Podem ser jogadas inversões de exatamente 10 em cada baralho. Um jogador pode utilizar mais do que uma vez o truque de inversão no seu turno, mesmo em baralhos diferentes.



**Exemplo:** Normalmente, deve ser colocada uma carta superior a 47 neste baralho crescente. É a vez do Tomás. Ele tem a carta 37 na mão e pode colocá-la no baralho, já que esta é inferior em exatamente 10 valores.

## Fim do jogo

Quando a **pilha esgota**, o jogo continua sem que se possa tirar qualquer carta.

**Atenção:** A partir deste momento, cada jogador pode optar por colocar apenas **uma única** carta (ou mais) no seu turno. Caso um jogador tenha jogado todas as suas cartas no decurso do jogo, os outros jogadores continuam a jogar sem ele. O jogo termina **de imediato** quando um jogador não puder jogar, na sua vez, o número mínimo de cartas exigido: duas cartas enquanto a pilha ainda estiver disponível e uma carta quando a pilha estiver vazia. Caso todas as 98 cartas numéricas sejam jogadas, venceram o jogo.

**Podes encontrar as regras originais completas na nossa página de Internet!**

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