

THE GAME

Quick & Easy

Steffen Benndorf



Jogadores: 2-5 Pessoas

Edad: a partir dos 8 anos

Duração: aprox. 10 minutos

Tal como no original premiado, no «The Game Rápido e Fácil», jogamos todos **em equipa** e procuramos deitar o maior número possível de cartas, idealmente as 50 cartas, nos dois baralhos (junto às duas cartas sequenciais). Quem pretender, pode deitar **uma** ou **duas** cartas e retira o número de cartas correspondente – é tudo. Existem cartas de 1-10 em cinco cores diferentes. Num dos baralhos, as cartas são colocadas **por ordem crescente** (1-10), no outro baralho, por **ordem decrescente** (10-1). Naturalmente, existe um truque para andar para trás: As cartas **da mesma cor** podem ser colocadas **ao contrário** da regra do baralho (por ordem crescente ou decrescente).

2 cartas sequenciais



por ordem crescente



por ordem decrescente

50 cartas numéricas



com os números 1-10 em cinco cores



Preparação do jogo

As duas cartas sequenciais são colocadas, lado a lado, no centro da mesa. As 50 cartas numéricas são misturadas e são dadas 2 cartas a cada jogador.

As restantes cartas numéricas são dadas como cartas ocultas do baralho.

Curso do jogo

Os jogadores concordam acerca de quem começa o jogo. Em seguida, o jogo continua sempre no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador seguinte, que estará à espera, tem de colocar **1 ou 2 cartas**, que tenha na sua mão, no baralho ou uma carta em cada baralho. Em seguida, este retira o número de cartas suficiente do baralho para poder ter de novo 2 cartas na mão.

- Os números do baralho inferior (por ordem crescente) têm de ser sempre **superiores**. Os espaços entre as cartas são aleatórios, p. ex.: 3, 5, 6, 8
- Os números do baralho inferior (por ordem decrescente) têm de ser sempre **inferiores**. Os espaços entre as cartas são aleatórios, p. ex.: 10, 8, 7, 4

Ter em atenção: Em primeiro lugar, as cores das cartas são irrelevantes para o jogo, o mais importante são os números. As cores **apenas são importantes** (ver truque «para andar para trás») quando é colocada uma carta sobre outra carta da mesma cor.



A Sara começa o jogo, e coloca a carta vermelha 7 no baralho por ordem decrescente e retira uma carta. O Tim joga duas cartas: Este coloca a carta 4 azul e a verde 2 sobre a carta vermelha 7 e retira duas cartas. Linus coloca a carta azul 5 no baralho por ordem crescente e retira uma carta.

Observação: No curso do jogo, as cartas do baralho devem ser sempre colocadas uma a seguir às outras, para que seja possível identificar o número mais elevado.

O truque para andar para trás!

Se for colocada no baralho uma **carta da mesma cor** que a existente no baralho, o número desta carta pode ser aleatório, ou seja, exatamente **ao contrário** da regra para colocar (deitar) cartas.



De facto, a Maria tinha de colocar uma carta no baralho, por ordem decrescente, que devia ser inferior a 2 (ou seja 1). Contudo, uma vez que esta coloca a carta verde sobre a verde (truque para andar para trás), o número é aleatório. Esta recuperou o baralho de 2 para 8 e a equipa pode finalmente respirar fundo.

Comunicação permitida

É muito importante que os jogadores falem entre si e troquem informações sobre as cartas que têm ou sobre quem pode ou deve colocar cartas em cada baralho. Não devem ser designados **números concretos**, caso contrário todo o tipo de comunicação será permitido. É permitido, p. ex. «Tenho uma carta relativamente alta amarela e uma carta intermédia azul na mão. «Incorreto seria algo como: «A minha carta vermelha é duas vezes mais alta que a carta do baralho.»

Final do jogo

Se o **baralho estiver esgotado**, o jogo continua sem ser possível retirar mais cartas. O jogo termina **imediatamente** (e como tal estará infelizmente perdido) quando o (um) jogador em questão deixa de poder deitar mais cartas de acordo com as regras do jogo. Quando tiver deitado todas as 50 cartas, perdeu o jogo.

Variante de perfis

Quem quiser, tem de deitar **uma** carta (nunca mais). Além disso, deixa de ser permitido fazer **qualquer** observação sobre os números. Apenas se pode dizer quais são as cores que tem na mão, em que baralho estas devem ser colocadas ou em que baralho se pretende aplicar o truque para trás. Difícil, mas possível!