

THE GAME

Gioca finché puoi...
Stellen Bannard

1 - 5 giocatori, da 8 anni in su

Nel corso della partita, al centro del tavolo si formano quattro mucchietti di carte. Due hanno i numeri crescenti da 1 a 99, gli altri due i numeri decrescenti da 100 a 2. Tutti i partecipanti **giocano insieme nella stessa squadra** e cercano di calare sui quattro mucchietti il maggior numero di carte, meglio se tutte e 98!

4 carte direzione



2 crescenti (1-99) 2 decrescenti (100-2)

98 carte numerate



col numeri da 2 a 99

6 carte col fuoco



solo per l'espansione "On Fire"

Attenzione! Il gioco contiene anche l'espansione "On Fire" con carte col fuoco numerate 22, 33, 44, 55, 66, 77. Lasciate queste carte nella scatola, per ora usatele solo quando avrete pratica col gioco base. Le regole dell'espansione sono in fondo al regolamento. Le prime quattro carte di uno dei mazzi mostrano le regole per l'espansione in altre lingue.

I mucchietti: regole per calare carte

Nel corso della partita, accanto a ciascuna carta direzione si forma un mucchietto di carte (quindi 4 mucchietti in tutto: 2 crescenti e 2 decrescenti secondo la carta direzione). Le carte nei quattro mucchietti vanno giocate una sopra l'altra in modo che si veda solo la carta in cima. All'inizio della partita i mucchietti sono vuoti.



Esempio: su questo mucchietto coi numeri crescenti è stato collocato prima il 4, poi l'8 e quindi il 13.

Sui mucchietti coi **numeri crescenti**, il numero di una carta deve essere **sempre più alto** del precedente. Non è obbligatorio giocare le carte in sequenza esatta (ad es. 2, 3, 4, ecc.): si possono saltare uno o più numeri, ad es. 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51, oppure 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49, ecc. Dal punto di vista tattico del gioco però è meglio se si saltano meno numeri possibili, così da poter calare più carte.

In un mucchietto di carte coi **numeri decrescenti** succede il contrario, ossia l'ultimo numero calato dovrà essere **sempre più basso** di quello precedente, ad es. 94, 90, 78, 61, 60, 57, oppure 98, 97, 88, 83, 85 ecc.

Preparazione

Le quattro **carte direzione** vengono messe una sotto l'altra al centro del tavolo (vedi figura). Le **98 carte numerate** vengono mescolate bene. Ogni partecipante riceve una mano di 6 carte (7 carte se giocate in due. Variante solitario: il giocatore pesca 8 carte). Le rimanenti carte numerate vanno messe coperte sul lato del tavolo come mazzo di pesca.

Svolgimento della partita

Dopo aver guardato le carte, i giocatori si accordano su chi inizia, poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno **deve calare almeno due carte** sui mucchietti che vuole, a destra delle carte direzione. Se può e desidera, può calare una dopo l'altra anche più di due carte, e persino tutte quelle che ha in mano. Il giocatore può calare le carte su un unico mucchietto o distribuirle **su diversi mucchietti nella sequenza che desidera**, ma sempre rispettando le regole di calare carte in modo crescente o decrescente a seconda del mucchietto.

Esempio: Martino è di turno. Mette una carta sopra un mucchietto dei numeri crescenti, poi due carte sull'altro mucchietto dei numeri crescenti e infine una carta sul mucchietto coi numeri decrescenti.

Dopo aver giocato, il giocatore di turno **pesca dal mazzo lo stesso numero di carte che ha calato**, in modo da averne di nuovo in mano sei (sette se si gioca in 2; otto per la variante solitario). Tocca poi al giocatore successivo: cala le carte e ne pesca altrettante come descritto sopra.

Esempio: Martino ha giocato 4 carte, ne pesca altrettante e termina il suo turno.

I mucchietti crescono: la mossa al contrario!

Durante la partita, i mucchietti diventano sempre più alti man mano che vengono aggiunte carte. Le regole generali di gioco devono essere sempre seguite, ma esiste **un'unica eccezione**, che consente di aggiungere una carta al mucchietto

con la **regola contraria al numero crescente o decrescente**, più precisamente nel caso in cui la carta calata sia superiore o inferiore di 10 dell'ultima carta del mucchietto. Vediamo meglio come funziona.

- Sul mucchietto dei **numeri crescenti** il giocatore di turno può calare una carta il cui valore sia **esattamente inferiore di 10** al numero della carta in cima al mucchietto.



Esempio: secondo le regole, sul mucchietto dei numeri crescenti si dovrebbe calare una carta più alta del 47. È di turno Giacomo che ha in mano un 37 e può quindi calarlo, essendo inferiore esattamente di 10!

- Sul mucchietto dei **numeri decrescenti** il giocatore di turno può calare una carta il cui valore sia **esattamente superiore di 10** al numero della carta in cima al mucchietto.



Esempio: secondo le regole, sul mucchietto dei numeri decrescenti si dovrebbe calare una carta più bassa del 65. È di turno Susanna che ha in mano un 75 e può quindi calarlo, essendo superiore esattamente di 10!

Importante: Al giocatore di turno è consentito usare più volte la mossa al contrario, anche su mucchietti differenti. Il giocatore può quindi calare normalmente una carta, poi ricorrere alla mossa al contrario, quindi calare altre due carte secondo le regole, usare di nuovo la mossa al contrario, giocare normalmente un'altra carta e così via.

Comunicazioni ammesse

Durante la partita i giocatori **non possono** chiedere agli altri o rivelare i numeri delle carte. **È vietato menzionare in qualsiasi modo il valore delle carte.** I giocatori possono comunque comunicare tra loro liberamente, dicendo ad esempio: "Non giocare su questo mucchietto", oppure "Cala una carta con un numero non troppo distante".

Fine della partita

Quando il **mazzo finisce**, si continua a giocare con le carte in mano. I giocatori sono obbligati ora a calare **solo una carta** (ma possono calarne di più, se sono in grado). Se nel seguito un giocatore riesce a calare tutte le proprie carte, gli altri proseguono il gioco senza di lui. La partita termina appena il **giocatore di turno non è in grado di calare il numero minimo di carte richiesto**, ossia due carte se è possibile pescare dal mazzo, oppure una se il mazzo è finito.

Valutazione della squadra! Terminata la partita, si conta il numero complessivo delle carte non calate, vale a dire quelle rimaste in mano ai giocatori ed eventualmente quelle del mazzo. Se il numero è inferiore a dieci il risultato è brillante. Se tutte le 98 carte sono state calate, il gioco è stato sconfitto e da quel momento si può optare per una versione più difficile (versione per professionisti o con espansione).

Versione per professionisti

Si gioca secondo le regole già esposte. Al proprio turno ogni giocatore dovrà però calare tre carte anziché due. Per aumentare ulteriormente la difficoltà si può distribuire ai giocatori una carta in meno, vale a dire: 5 carte se si gioca in tre, quattro o cinque, 6 carte se i giocatori sono due, e 7 carte per la variante solitario.

Espansione "On Fire"

Rimuovete dal gioco le carte 22, 33, 44, 55, 66, 77 e sostituitele con le 6 carte col fuoco. Il gioco resta lo stesso di quanto già visto, con la seguente modifica: se un giocatore cala una carta col fuoco, questa deve essere coperta entro la fine del turno del giocatore che segue, altrimenti la partita è persa immediatamente!

Esempio: è il turno di Martino, che gioca il 44. Dopo Martino tocca a Susanna. Il 44 deve essere coperto da Martino o al più tardi da Susanna. Se nessuno di loro ci riesce, la partita è persa!

Nota: anche nella variante solitario la carta col fuoco deve essere coperta entro il prossimo turno al massimo.