

THE GAME

FACE TO FACE

Steffen Benndorf und Reinhard Staube

Spieler: 2 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten

Wer das Originalspiel „The Game“ bereits kennt, braucht nur die folgende Kurzregel zu lesen und kann dann losspielen. Für alle Anderen folgen die ausführlichen Spielregeln im Anschluss.

Kurzregel

Jeder bekommt die **60 Karten einer Farbe** (silber oder gold). Die beiden Reihenkarten legt jeder offen vor sich ab. Die eigenen 58 Zahlenkarten werden richtig gut (!) gemischt und als verdeckter Zugstapel hingelegt. Jeder nimmt die obersten **6 Zahlenkarten** vom eigenen Zugstapel auf die Hand. Es wird ausgelost, wer beginnt.

⇒ Die Spieler kommen abwechselnd dran. Wer dran ist, muss **mindestens zwei** (oder beliebig mehr) seiner Handkarten ablegen (das 2er-Minimum gilt auch, wenn der eigene Zugstapel im Spielverlauf alle ist!). Anschließend zieht der Spieler Karten vom eigenen Zugstapel nach (wie viele, siehe unten!) und der andere Spieler ist dran.

⇒ Entweder legt man seine abgelegten Karten **ausschließlich bei sich selbst** ab oder man legt **genau eine** Karte beim Gegner ab und die anderen bei sich selbst. Man darf niemals mehr als eine Karte pro Runde beim Gegner ablegen.

⇒ Für Karten, die man **bei sich selbst** ablegt, gelten **exakt** die Ablegeregeln des Originalspiels (absteigend, aufsteigend, Rückwärtstrick). Für die eine Karte, die man gegebenenfalls beim Gegner ablegt, gelten diese Ablegeregeln **nicht**. Stattdessen gilt: Mit der beim Gegner abgelegten Karte muss man ihm helfen, also dessen Stapel (beliebig) **verbessern**.

Beispiel: Tim will eine Karte auf Sarahs aufsteigenden Stapel legen. Der Stapel zeigt bisher eine 29. Tim muss also eine Karte legen, die (beliebig) niedriger ist als 29. Er legt eine 12 auf den Stapel und hat ihn somit für Sarah verbessert.

⇒ Hat man Karten **ausschließlich bei sich selbst abgelegt**, zieht man **zwei Karten** vom eigenen Zugstapel nach (egal, wie viele man abgelegt hat). Hat man **eine Karte beim Gegner** (und min. eine bei sich selbst) abgelegt, zieht man so viele Karten vom eigenen Zugstapel, dass man wieder **6 Karten** auf der Hand hält.

Beispiel: Sarah legt 3 Karten ab, und zwar ausschließlich bei sich selbst. Sie zieht 2 Karten nach. Tim legt 5 Karten ab, 4 bei sich selbst und 1 bei Sarah. Tim füllt seine Kartenhand wieder auf 6 Stück auf.

⇒ Wer alle seine eigenen **58 Zahlenkarten** abgelegt hat, ist Sieger. Sollte ein Spieler im Spielverlauf nicht die geforderte Mindestanzahl von zwei Karten ablegen können, hat er sofort verloren.



Ausführliche Spielregel

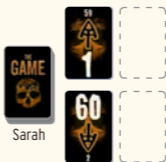
Jeder Spieler bekommt die **60 Karten einer Farbe** (silber oder gold). Die beiden Reihenkarten (1-59 und 60-2) legt jeder offen vor sich ab. Im Spielverlauf werden rechts daneben die Zahlenkarten abgelegt.



Jeder Spieler mischt seine **58 Zahlenkarten** richtig gut (!) durch und legt sie als verdeckten Zugstapel links neben seine beiden Reihenkarten.

Tipp: Um sicherzustellen, dass die Karten auch wirklich gut gemischt werden, mischt jeder Spieler den Stapel seines Gegners.

Jeder zieht die obersten **6 Karten** seines Stapels und nimmt sie auf die Hand.



Ablege-Regeln: Karten bei sich selbst ablegen

Im Spielverlauf legt jeder Spieler immer wieder Zahlenkarten bei sich selbst ab. Für Karten, die man **bei sich selbst** ablegt, gelten die folgenden Regeln (sie sind exakt so wie beim Originalspiel „The Game“).

Beachte: In jeder Runde darf man **eine** Karte beim Gegner ablegen - für die beim Gegner abgelegte Karte gelten diese Regeln **nicht** (siehe „Eine Karte beim Gegner ablegen“).

Legt man Karten in die eigene **aufsteigende Kartenreihe** müssen die abgelegten Zahlenwerte **immer größer** werden. Die Lücken zwischen den einzelnen Karten dürfen beliebig groß sein, z.B.: 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, usw.

Wichtig: Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden die Zahlenkarten nicht nebeneinander abgelegt, sondern übereinander. Neben jeder Reihenkarte entsteht somit im Spielverlauf **ein Stapel**, von dem jeweils nur die oberste Zahlenkarte sichtbar ist.



Auf ihren aufsteigenden Stapel hat Sarah zuerst die 4 gelegt, als nächstes die 8, dann die 13.

Legt man Karten in die eigene **absteigende Kartenreihe** ist alles genau umgekehrt - die abgelegten Zahlenwerte müssen **immer kleiner** werden, z.B.: 54, 50, 48, 41, 40, 37, usw.

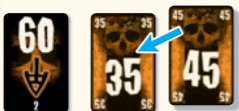
Der Rückwärts-Trick: Es gibt **eine einzige Ausnahme**, die es dem Spieler ermöglicht, auf seinen eigenen beiden Stapeln **rückwärts** zu spielen, und zwar genau um 10. Dies funktioniert wie folgt:

Auf einen eigenen **aufsteigenden Stapel** darf der Spieler eine Karte legen die **genau um den Wert 10 kleiner** ist.



Beispiel: Normalerweise muss Tim auf seinen eigenen aufsteigenden Stapel eine Karte legen, die größer ist als 27. Tim hat jedoch die 17 auf der Hand und darf sie auf seinen aufsteigenden Stapel legen, weil sie genau um den Wert 10 kleiner ist.

Auf einen eigenen **absteigenden Stapel** darf der Spieler eine Karte legen, die **genau um den Wert 10 größer** ist.



Beispiel: Normalerweise muss Sarah auf ihren absteigenden Stapel eine Karte legen, die kleiner ist als 35. Sarah hat jedoch die 45 auf der Hand und darf sie auf ihren absteigenden Stapel legen, weil sie genau um den Wert 10 größer ist.

Hinweis: Es ist erlaubt, dass der Spieler in seiner Aktion mehrfach den Rückwärts-Trick bei seinen beiden Stapeln anwendet. Der Spieler kann also z.B. zuerst eine Karte ganz normal spielen, dann den Rückwärts-Trick bei sich selbst anwenden, dann wieder zwei Karten ganz normal spielen, dann den Rückwärts-Trick erneut anwenden, usw.

Eine Karte beim Gegner ablegen

Pro Runde darf man **maximal eine Karte** beim Gegner ablegen. Legt man eine Karte beim Gegner ab, also neben dessen dortige Reihenkarte, gelten die oben beschriebenen Ablegeregeln **nicht** - hierbei muss man nur eine einzige Sache beachten: Die abgelegte Karte muss den Stapel des Gegners (beliebig) **verbessern**, also dessen aufsteigenden Stapel beliebig „niedriger machen“ bzw. dessen absteigenden Stapel beliebig „höher machen“.

Beispiel: Sarah möchte eine Karte auf einen von Tims beiden Stapeln ablegen.

- Tims aufsteigender Stapel zeigt die 18. Hier müsste Sarah eine Karte legen, die beliebig niedriger ist als 18.
- Tims absteigender Stapel zeigt die 40. Hier müsste Sarah eine Karte legen, die beliebig höher ist als 40.

Spielablauf

Es wird ausgelost, wer beginnt. Wer an der Reihe ist, **muss mindestens zwei Karten** wie beschrieben von seiner Hand auf beliebige Stapel legen, also rechts neben die dortige Reihenkarte. Der Spieler kann diese Karten entweder **ausschließlich bei sich selbst** ablegen oder **eine Karte beim Gegner und die anderen bei sich selbst**. Pro Runde darf man niemals mehr als eine Karte beim Gegner ablegen.

Wenn der Spieler kann und möchte, darf er auch beliebig mehr als zwei Karten in seinem Zug ablegen, sogar alle sechs. Die Karten werden einzeln nacheinander abgelegt. Der Spieler kann sich hierbei jedes mal völlig frei entscheiden, auf welchen Stapel er eine Zahlenkarte legt. Er kann alle Karten auf den gleichen seiner eigenen beiden Stapel legen, oder die Karten **in beliebiger Reihenfolge auf seine beiden Stapel** verteilen - plus die eine Karte, die er gegebenenfalls auf einen Stapel des Gegners ablegt.

Beispiel: Tim ist dran. Er legt eine Karte auf seinen eigenen aufsteigenden Stapel, dann zwei Karten auf seinen eigenen absteigenden Stapel, zusätzlich noch eine Karte auf Sarahs aufsteigenden Stapel.

Ist der Spieler mit seiner Aktion fertig, zieht er Karten von seinem Zugstapel nach:

⇒ Hat man **ausschließlich bei sich selbst Karten abgelegt**, zieht man anschließend **zwei Karten** vom eigenen Zugstapel nach (egal, wie viele man abgelegt hat).

⇒ Hat man **eine Karte beim Gegner** (und mindestens eine Karte bei sich selbst) abgelegt, zieht man anschließend so viele Karten vom eigenen Zugstapel, dass man wieder **6 Karten** auf der Hand hält.

Beispiel: Sarah legt 3 Karten ab, und zwar ausschließlich bei sich selbst. Sie zieht 2 Karten nach. Tim legt 5 Karten ab, 4 bei sich selbst und 1 bei Sarah. Tim füllt seine Kartenhand wieder auf 6 Stück auf.

Spielende

Hat ein Spieler seinen **Zugstapel aufgebraucht**, spielt er weiter, ohne dass er noch Karten nachziehen kann.

Beachte: Der Spieler muss in seinen folgenden Spielzügen weiterhin wie beschrieben zwei Karten pro Runde (oder beliebig mehr) ablegen.

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler **alle** seine 58 Zahlenkarten abgelegt hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Das Spiel kann vorzeitig enden, wenn ein Spieler im Spielverlauf nicht mehr die geforderte Mindestanzahl von zwei Karten ablegen kann - der Spieler hat dann sofort verloren.

Kennen Sie schon:

Das Original!



Spielt das Spiel - oder das Spiel spielt mit euch ...

Für Profis!



Zusätzliche Befehle sorgen für eine neue Herausforderung!