

Als je het originele spel "The Game" al kent, kun je na het lezen van de korte spelregels beginnen met spelen. Voor nieuwe spelers volgen daarna de uitgebreide regels.

Korte spelregels

Beide spelers krijgen **60 kaarten in één kleur** (zilver of goud). Iedere speler legt zijn twee startkaarten open voor zich op tafel. Iedere speler schudt zijn overgebleven 58 kaarten en legt deze in een gedekte trekstapel voor zich neer. Daarna trekt ieder de bovenste **6 kaarten** van zijn eigen stapel en neemt deze op hand. Kies een startspeler.

⇒ De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Wanneer je aan de beurt bent, **moet je minstens 2 kaarten** spelen (dit minimum van 2 kaarten geldt ook als je trekstapel op is!). Vervolgens neem je kaarten van je trekstapel (het aantal kaarten wordt verderop uitgelegd). Daarna is de andere speler aan de beurt.

⇒ Tijdens je beurt kun je **al je kaarten** op je eigen stapel(s) spelen OF **1 kaart** op een stapel van je tegenstander spelen en 1 of meer kaarten op je eigen stapel(s). Je mag maximaal 1 kaart per beurt op een stapel bij je tegenstander spelen.

⇒ Voor kaarten die je **op een eigen stapel** speelt, gelden de standaard regels van het basisspel (oplopend, aflopend, achteruit truc). Voor kaarten die je bij een tegenstander speelt, gelden deze regels **niet**. Hiervoor geldt: de kaart die je bij je tegenstander speelt, moet hem helpen (dus de situatie **verbeteren!**).

Voorbeeld: Keano wil een kaart op Fajah haar oplopende stapel spelen. De bovenste kaart is een 29. Keano moet nu dus een kaart spelen die lager is dan

verbetert.

⇒ Als je **uitsluitend kaarten op stapel(s) van jezelf hebt gespeeld**, neem je **2 kaarten** van je trekstapel (ongeacht hoeveel kaarten je hebt gespeeld). Heb je ook **1 kaart bij je tegenstander** gespeeld, neem dan kaarten van je trekstapel tot je **6 kaarten** op hand hebt.

Voorbeeld: Fajah speelt 3 kaarten op haar eigen stapels. Zij pakt 2 nieuwe kaarten. Keano speelt vijf kaarten, 4 bij zichzelf en 1 bij Fajah. Keano vult zijn hand aan tot 6 kaarten.

⇒ De speler die als eerste zijn eigen 58 kaarten heeft gespeeld, wint het spel. Wanneer een speler in zijn beurt niet het vereiste minimum van 2 kaarten kan spelen, heeft hij het spel direct verloren.



Uitgebreide spelregels

Beide spelers krijgen **60 kaarten in één kleur** (zilver of goud). Iedere speler legt zijn twee startkaarten (1-59 en 60-2) open voor zich op tafel. Tijdens het spel worden gespeelde kaarten naast deze kaarten gelegd.

Iedere speler schudt zijn overgebleven 58 kaarten en legt deze in een gedekte trekstapel voor zich neer.

Tip: Om zeker te zijn dat alle kaarten goed geschud zijn, schudt iedere speler de stapel van zijn tegenstander. Daarna neemt ieder de bovenste **6 kaarten** van zijn eigen stapel op hand. Kies een startspeler.



Kaarten (op een stapel van jezelf) spelen:

Tijdens het spel speelt iedere speler kaarten op zijn eigen stapels. Voor kaarten die **op een eigen stapel** worden gespeeld, gelden onderstaande regels (deze regels zijn hetzelfde als in het originele spel "The Game").

Let op! In elke ronde mag er **één** kaart bij de tegenstander worden gespeeld - voor de kaart die je bij je tegenstander speelt gelden **andere regels** (zie: "Een kaart bij je tegenstander spelen").

In een **oplopende stapel** moeten de getallen op de gespeelde kaarten steeds **hoger** zijn. De sprongen tussen opeenvolgende kaarten mogen zo groot of klein zijn als je wilt. Bijv. 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, enz.

Tip! Leg voor een beter overzicht de kaarten niet op de startkaarten, maar in een stapel ernaast. Zo ontstaat tijdens het spel naast elke startkaart **een stapel**, waarvan steeds alleen de bovenste kaart zichtbaar is en zie je welke "richting" de stapel moet gaan.

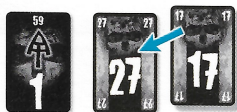


Op deze oplopende stapel wordt eerst de 4 gespeeld, dan de 8, en dan de 13.

Bij een **aflopende stapel** is het juist andersom. De getallen op de kaarten moeten dus steeds **lager** zijn. Bijv. 54, 50, 48, 41, 40, 37, enz.

De "achteruit truc": Er is één uitzondering op deze regels: de speler die aan de beurt is, heeft de mogelijkheid "achteruit" te spelen met precies een waarde van 10. Dit gaat als volgt:

Op een **oplopende stapel** mag de speler, die aan de beurt is, een kaart spelen met een getal dat **precies 10 lager** is.



Voorbeeld: Normaal gesproken moet op deze oplopende stapel een kaart gespeeld worden, die hoger is dan 27. Keano is aan de beurt. Hij heeft de 17 in zijn hand en mag deze kaart op de stapel spelen, omdat het getal op de kaart precies 10 lager is.

Op een **aflopende stapel** mag de speler, die aan de beurt is, een kaart spelen met een getal dat precies 10 **hoger** is.



Voorbeeld: Normaal gesproken moet op deze aflopende stapel een kaart gespeeld worden, die lager is dan 35. Fajah is aan de beurt. Zij heeft de 45 in haar hand en mag deze kaart op de stapel spelen, omdat het getal op de kaart precies 10 hoger is.

Opmerking: Een speler mag tijdens zijn beurt meerdere malen de achteruit truc toepassen, zelfs op verschillende stapels. Een speler zou bijvoorbeeld eerst een kaart op de normale manier kunnen spelen, vervolgens de achteruit truc toepassen, dan weer twee kaarten op de normale manier spelen, dan opnieuw de achteruit truc toepassen, dan weer een kaart op de normale manier spelen, enz.

Een kaart bij je tegenstander spelen

Per ronde mag je **maximaal 1 kaart** bij je tegenstander spelen. Voor kaarten die je bij je tegenstander speelt, gelden de eerder genoemde regels **niet**. Hiervoor geldt: de kaart die je bij je tegenstander speelt, moet hem helpen (dus de situatie **verbeteren**). De oplopende stapel moet dus "lager" worden gemaakt en de aflopende stapel "hoger".

Voorbeeld: Fajah wil een kaart op één van Keano's stapels spelen.

- Op Keano's oplopende stapel ligt een 18. Fajah moet hier een kaart spelen die lager is dan 18.
- Op de aflopende stapel van Keano ligt een 40. Wanneer Fajah hier een kaart wil spelen, moet deze kaart hoger zijn dan 40.

Spelverloop

Kies een startspeler. Als je aan de beurt bent, moet je **minstens twee kaarten** uit je hand spelen. Leg deze kaarten op een stapel naar keuze, rechts van de startkaarten. Je mag al deze kaarten bij **jezelf spelen**, maar ook **één van deze kaarten bij je tegenstander**. Je mag maximaal 1 kaart per beurt op een stapel bij je tegenstander spelen.

Je mag meer dan twee kaarten spelen, je mag zelfs alle kaarten in je hand spelen. De kaarten worden één voor één gespeeld. Je bepaalt zelf steeds op welke stapel je een kaart speelt. Je kan alle kaarten op dezelfde stapel spelen, of **naar keuze over je twee stapels verdelen** - plus de ene kaart die je op de stapel van de tegenstander mag spelen (als dit van toepassing is).

Voorbeeld: Keano is aan de beurt. Hij speelt een kaart op zijn oplopende stapel, vervolgens twee kaarten op zijn aflopende stapel en als laatste een kaart op de oplopende stapel van Fajah.

Aan het einde van zijn beurt neem je kaarten van je trekstapel volgens deze regels:

- ⇒ Als je **uitsluitend kaarten op stapel(s) van jezelf hebt gespeeld**, neem je **2 kaarten** van je trekstapel (ongeacht hoeveel kaarten je hebt gespeeld).
- ⇒ Als je ook **1 kaart bij je tegenstander** gespeeld, neem je kaarten van je trekstapel tot je **6 kaarten** op hand hebt.

Voorbeeld: Fajah speelt 3 kaarten op haar eigen stapels. Zij pakt 2 nieuwe kaarten. Keano speelt 5 kaarten, 4 bij zichzelf en 1 bij Fajah. Keano vult zijn hand aan tot 6 kaarten.

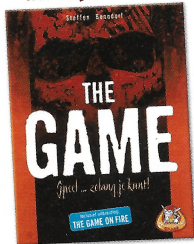
Einde van het spel

Als de **trekstapel op is**, speel je gewoon verder, maar trek je geen kaarten meer aan het einde van je beurt.

Belangrijk: Je moet nog steeds in je volgende beurten, zoals hiervoor beschreven, minimaal 2 kaarten per beurt spelen. Het spel eindigt **direct** als één van de spelers **alle** 58 kaarten heeft uitgespeeld. Deze speler heeft gewonnen. Het spel kan vroegtijdig eindigen als één van de spelers niet het vereiste minimum aantal van 2 kaarten kan spelen - deze speler heeft dan direct verloren.

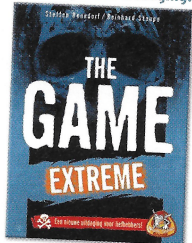
Probeer ook eens:

Het originele spel!



Speel het spel - of het spel speelt met jou...

Voor nog meer uitdaging!



Extra opdrachten - voor een nieuwe uitdaging...

Spelontwerp:

Steffen Benndorf en Reinhard Staupe

Grafisch ontwerp:

Oliver Freudenreich

Producent:

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

Nederlandse vertaling: Nikki Verlaan

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries



© 2017-2019 White Goblin Games

Noorderkijl 33

9571 AR 2^e Exloërmond

www.whitegoblingames.nl