

THE GAME

Quick & Easy

Steffen Benndorf



Počet hráčů: 2-5

Věk: od 8 let

Herní doba: okolo 10 min.

Přesně jako u vyznamenaného originálu hrají všichni „The Game – rychle a jednoduše“ **společně jako tým** a snaží se položit co nejvíce karet, ideálně všech 50, na dvou hromádkách (vedle dvou pořadových karet). Kdo je na řadě, položí **jednu** nebo **dvě** karty a sejme příslušný počet karet - toť vše. Existují karty od 1-10 v pěti různých barvách. Na jedné hromádce jsou odkládány karty **vzestupně** (1-10), na druhé hromádce **sestupně** (10-1).

A samozřejmě, že existuje i jeden reverzní trik: Karty **stejně barvy** smí být odkládány i **proti** pravidlům odkládání (vzestupně, resp. sestupně).

2 pořadové karty



vzestupně



sestupně

50 číselných karet



s čísly 1-10 v pěti barvách



Příprava hry

Dvě pořadové karty se položí odkryté pod sebe doprostřed stolu. 50 číselných karet se zamíchá a každý hráč dostane 2 karty.

Ostatní číselné karty budou položeny jako zakrytá dobírací hromádka.

Průběh hry

Hráči se dohodnou, kdo začne. Následně se pokračuje pořád ve směru hodinových ručiček. Kdo je na řadě, musí položit **1 nebo 2 karty** na hromádku podle svého výběru nebo na obě hromádky vždy po jedné kartě. Následně potáhne příslušný počet z dobírací hromádky tak, aby měl **v ruce zase 2 karty**.

- Čísla spodní (vzestupné) hromádky musí vždy **narůstat**. Mezery mezi kartami smí být libovolně velké, např.: 3, 5, 6, 8
- Čísla vrchní (sestupné) hromádky musí vždy **klesat**. Mezery mezi kartami smí být libovolně velké, např.: 10, 8, 7, 4

Všimněte si: Pro rozehrání jsou barvy zprvu nepodstatné, nejprve jde jen o čísla. Barvy jsou důležité **jen tehdy** (viz reverzní trik), když je pokládána stejná barva na stejnou barvu.



Sarah zahájí hru. Položí červenou 7 na sestupnou hromádku a jednu kartu seje. Tim odehraje 2 karty: Položí modrou 4 a zelenou 2 na červenou 7 a seje dvě karty. Linus položí modrou 5 na vzestupnou hromádku a jednu kartu seje.

Upozornění: V průběhu hry by měly být karty hromádky pokládány na sebe tak, aby se dalo vidět vždy jen úplně vrchní číslo.

Reverzní trik!

Položíte-li jednu kartu barvy na kartu **stejně barvy** na hromádce, smí být číselná hodnota této karty libovolná, tzn. i výslovně **proti** samotným pravidlům odkládání.



Maria by měla na sestupnou hromádku položit kartu, která je nižší než 2 (tzn. 1). Protože ale položila zelenou na zelenou (reverzní trik), smí být číslo libovolné. Hromádku tím vrátila z 2 na 8 a tým se zase může trochu nadechnout.

Povolená komunikace

Je velmi důležité, aby hráči společně komunikovali a debatovali vzájemně o svých kartách, resp. o tom, kdo může nebo má pokládat na jakou hromádku. **Nesmí** být však uvedeny **konkrétní číselné hodnoty**, jinak je veškerá komunikace povolena. Dovoleno je např.: „Mám v ruce žlutou kartu s dost vysokým číslem a modrou se středně vysokým.“ Nebylo by v pořádku říct: „Moje červená karta je o dva vyšší než ta, která tam leží.“

Konec hry

Když bude **dobírací hromádku spotřebovaná**, hraje se dále, aniž by se dál snímaly karty. Hra končí **okamžitě** (a je tím bohužel prohraná), když hráč, který je právě na tahu, nemůže položit správně žádnou kartu. Pokud bylo správně položeno všech 50 číselných karet, hru jste vyhráli.

Profesionální varianta

Kdo je na řadě, musí **položit přesně jednu kartu** (nikdy víc). Kromě toho nejsou dovolena **žádná** upozornění na výši čísla. Smí být jen řečeno, jaké barvy držíte v ruce a na jakou kupku chcete položit, resp. na jaké kupce chcete použít reverzní trik. Je to těžké, ale jde to!