

# THE GAME

Quick & Easy

Steffen Benndorf



Jugadores: 2 a 5 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 10 min. aprox.

Igual que en premiado juego original, también en «The Game - Rápido y fácil» juegan todos **juntos como un equipo** e intentan colocar el mayor número posible de cartas, idealmente las 50, en los dos mazos (junto a las dos cartas de hileras). El jugador al que le toca coloca **una** o **dos** cartas y toma el mismo número de cartas – esto es todo. Hay cartas del 1 al 10 en cinco colores diferentes. En un mazo se ponen las cartas en orden **ascendente** (1-10); en el otro mazo, en orden **descendente** (10-1). Y, por supuesto, vuelve a haber un truco para dar marcha atrás: Las cartas **del mismo color** también pueden ponerse de forma **contraria** a la regla del mazo (ascendente o descendente).

2 cartas de hileras



ascendentes    descendentes

50 cartas con números



con los números 1-10 en cinco colores



## Preparación del juego

Las dos cartas de hileras se colocan destapadas una debajo de la otra en el centro de la mesa. Las 50 cartas con números se barajan y se reparten 2 cartas a cada jugador. Las demás cartas con números se ponen como un mazo tapado para tomar.

## Desarrollo del juego

Los jugadores eligen a quién empieza. A continuación, todo se sucede en el sentido de las agujas del reloj. El jugador al que le toque deberá poner **1 o las 2 cartas** que tenga en la mano en el mazo que elija o bien poner una carta en cada mazo. A continuación, tomará el mismo número de cartas del mazo para tomar, para volver a tener **2 cartas en la mano**.

- Los números del mazo inferior (ascendente) deberán ser siempre más **altos**. Los huecos entre las cartas pueden tener cualquier tamaño, p. ej.: 3, 5, 6, 8 ... .
- Los números del mazo superior (descendente) deberán ser siempre más **bajos**. Los huecos entre las cartas pueden tener cualquier tamaño, p. ej.: 10, 8, 7, 4 ... .

**A tener en cuenta:** En principio, los colores dan igual a la hora de jugar, al empezar solo importan los números. Los colores **tan solo** importan (véase «Truco de la marcha atrás») si se coloca un color sobre el mismo color.



Sarah comienza el juego, pone el 7 rojo en el mazo descendente y toma una carta. Tim juega 2 cartas: Coloca el 4 azul y el 2 verde sobre el 7 rojo y toma dos cartas. Linus coloca el 5 azul en el mazo ascendente y toma una carta.

**Nota:** En el desarrollo del juego, las cartas del mazo deben ponerse siempre las unas sobre las otras de tal manera que solo pueda reconocerse el número más alto.

## ¡El truco de la marcha atrás!

Si se coloca una carta del **mismo color** que ya hay en un mazo sobre este mazo, el valor numérico de esta carta podrá ser **cualquiera**, es decir, también expresamente **a la contra** de la regla real para colocarlas.



En realidad, Maria tendría que poner en el mazo descendente una carta inferior a 2 (es decir, un 1). Pero, como pone verde sobre verde (truco de la marcha atrás), puede ser cualquier número. Con ello, ha invertido el mazo del 2 al 8 y ha dado algo de ventaja al equipo.

## Comunicación permitida

Es muy importante que los jugadores hablen entre sí e intercambien información sobre sus cartas o sobre quién puede o deber poner cartas sobre qué mazo. **Los valores numéricos concretos no** pueden indicarse, pero por lo demás se permite todo tipo de comunicación. Por ejemplo, se permite decir: «Tengo una amarilla bastante alta y una azul intermedia». No se permitiría algo así como: «Mi carta roja es dos números más alta que la que hay puesta».

## Fin del juego

Una vez **gastado el mazo**, se sigue jugando sin que se puedan tomar más cartas. El juego termina **de inmediato** (y, por tanto, se pierde) cuando el jugador al que le toca no puede colocar ninguna carta más conforme a la regla. Si se han colocado ya las 50 cartas con números, habréis vencido el juego.

## Variante para profesionales

El jugador al que le toque deberá colocar **justo una carta** (nunca más de una). Además, ya no se permite **ninguna** pista sobre el valor de los números. Tan solo puede decirse qué colores se tienen y en qué mazo se quiere poner las cartas o en qué mazo se puede aplicar el truco de la marcha atrás. ¡Es difícil, pero no imposible!