



Dit zijn beknopte spelregels van The Game. Kijk voor een uitgebreide uitleg naar de „Hoe speel je dat“-video:

<https://youtu.be/ak5A9CXuQwo>



Kaarten spelen

In een **stijgende stapel** moeten de gespeelde kaarten **steeds hoger in waarde** zijn. De sprongen tussen opeenvolgende kaarten mogen zo groot of klein zijn als je wilt. Bijvoorbeeld 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51. Of 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49, enz. Bij een **dalende stapel** is het juist andersom. De gespeelde kaarten moeten dus **steeds lager in waarde** zijn. Bijvoorbeeld 94, 90, 78, 61, 60, 57. Of 98, 97, 88, 83, 81, enz.

Vorbereiding van het spel

Leg de vier startkaarten onder elkaar op tafel. Schud de speelkaarten. Geef iedere speler kaarten: met drie, vier of vijf spelers 6 kaarten, met twee spelers 7 kaarten en met één speler 8 kaarten. Kaarten worden op hand genomen. Leg de overgebleven speelkaarten in een gedekte trekstapel naast de startkaarten.

Spelverloop

Kies een startspeler. Vanaf de startspeler wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is **moet minstens twee kaarten** uit zijn hand spelen. Een speler mag meer dan twee kaarten spelen, hij mag zelfs al zijn kaarten spelen. De kaarten worden één voor één gespeeld. De speler bepaalt zelf steeds op welke stapel hij een kaart speelt (volgens de regels van „Kaarten spelen“). De speler kan alle kaarten op dezelfde stapel spelen of op **verschillende stapels naar keuze**.

Ten slotte trekt de speler kaarten van de trekstapel totdat hij hetzelfde aantal kaarten heeft als aan het begin van zijn beurt.

De achteruit truc!

De speler die aan de beurt is heeft de mogelijkheid **„achteruit“** te spelen en wel met precies **de waarde 10**. Dit gaat als volgt:

- Op een **stijgende stapel** mag de speler, die aan de beurt is, een kaart leggen die **precies 10 lager in waarde is**.
- Op een **dalende stapel** mag de speler, die aan de beurt is, een kaart leggen die **precies 10 hoger in waarde 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.

Wat besproken mag worden

Tijdens het spel mogen de spelers **nooit** naar de exacte waardes van speelkaarten vragen of hun eigen kaarten prijsgeven. **Het noemen van de waardes in je hand is strikt verboden!** Daarbuiten is alle communicatie toegestaan, zoals bijvoorbeeld „Speel alsjeblieft niet op de onderste stapel“ of „Op deze stapel alleen nog een kleine sprong maken“.

Einde van het spel

Als de **trekstapel op is**, wordt doorgespeeld zonder dat er nieuwe kaarten getrokken kunnen worden. **Belangrijk:** Vanaf dat moment hoeven de spelers tijdens hun beurt **slechts één kaart** (of als ze willen meerdere) te spelen. Als een speler vervolgens zijn laatste kaart gespeeld heeft, spelen de andere spelers zonder hem verder (hij wordt overgeslagen als hij aan de beurt zou zijn).

Het spel eindigt **direct** als een speler **aan het begin van zijn beurt** niet meer het voorgeschreven minimum aantal kaarten kan spelen terwijl hij nog kaarten op hand heeft (dus twee kaarten als er nog kaarten in de trekstapel zitten of één kaart, als deze op is) of als alle kaarten gespeeld zijn.

Spelontwerp:

Steffen Benndorf

Grafisch ontwerp:

Oliver en Sandra Freudenreich

Producent:

Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

Nederlandse vertaling:

Jeroen van der Valk

Eindredactie:

Jeroen Hollander

Projectmanager:

Jonny de Vries



© 2015 - 2016 White Goblin Games
Noorderkijl 33
9571 AR 2^e Exloërmond
www.whitegoblingames.nl

De standaard spelregels blijven van kracht. Ook de voorbereiding en het spelverloop veranderen niet. In een spel met drie, vier of vijf spelers krijgt iedere speler 6 kaarten, in een spel met twee spelers 7 kaarten en bij de solovariant 8 kaarten. Wie aan de beurt is, moet zoals gebruikelijk minimaal twee kaarten spelen. Is de trekstapel op, dan mag je ervoor kiezen om slechts één kaart te spelen.

Nieuw zijn de **opdrachten** (4x 7 verschillende opdrachten), die op 28 kaarten te vinden zijn. Speelt de actieve speler in zijn beurt een kaart waar een opdracht op staat, dan **moet** deze opdracht in elk geval **volledig** uitgevoerd worden. Anders is het spel afgelopen en hebben de spelers verloren. Een speler mag meerdere opdrachtkaarten in dezelfde beurt spelen. **Alle** opdrachten moeten dan volledig worden uitgevoerd. Het is toegestaan om met elkaar te communiceren over de opdrachten. Er mag bijvoorbeeld worden besproken welke opdracht je op hand hebt of welke opdracht beter niet gespeeld kan worden. Het is echter nog steeds niet toegestaan om de exacte waarde van de kaarten in je hand te noemen.

De drie bliksemsymbolen ⚡

Opdrachten met een bliksemsymbool moeten **direct** worden uitgevoerd en gelden alleen voor de actieve speler die deze kaart in **zijn beurt** speelt. Kaarten met een bliksemsymbool die nog zichtbaar zijn nadat de actieve speler zijn beurt heeft beëindigd hebben verder geen extra functie meer.



Speelt de actieve speler een **stopkaart**, dan is zijn beurt direct afgelopen. Het is mogelijk dat de actieve speler deze kaart als eerste kaart speelt. In dat geval is zijn beurt direct met het spelen van deze eerste kaart beëindigd en mag hij geen tweede kaart meer spelen.



Een **doodshoofdkaart** moet in **dezelfde beurt** door de actieve speler worden bedekt. Er mag aan het einde van zijn beurt dus geen doodshoofdkaart meer zichtbaar zijn. **Let op:** Als er aan het einde van het spel een doodshoofdkaart bovenop een stapel ligt (nadat alle andere 98 kaarten zijn gespeeld), dan is het spel alsnog verloren.



De actieve speler moet in zijn beurt exact drie kaarten spelen. Hij mag hierbij een stopkaart als derde kaart (en alleen als derde kaart!) spelen. **Voorbeeld:** Tim speelt eerst een normale getallenkaart, daarna de "3!"-kaart en ten slotte een stopkaart. Hij heeft nu zoals opgedragen drie kaarten gespeeld en trekt weer drie kaarten om zijn hand aan te vullen.

Let op: Heeft een speler tegen het einde van het spel nog slechts één of twee kaarten op hand en speelt hij een "3!"-kaart, dan is het spel verloren, aangezien de opdracht niet volledig kan worden uitgevoerd.

De vier oneindigheidsymbolen ∞

Opdrachten met een oneindigheidsymbool zijn geldig vanaf het moment dat ze gespeeld worden tot het moment dat ze bedekt worden door een andere kaart. Deze opdracht geldt voor **alle spelers**. Liggen er meerdere van deze langdurige opdrachten bovenop op verschillende stapels, dan moeten **al deze opdrachten** worden uitgevoerd. Wordt een van deze opdrachtkaarten met een andere kaart bedekt, dan vervalt die opdracht direct.



De spelers mogen niet meer met elkaar communiceren tijdens het spel. Dit houdt in dat er niet gesproken mag worden, maar ook geen tekens of gebaren mogen worden gebruikt om elkaar aanwijzingen te geven.



Zolang deze kaart actief is, mag er geen achteruit truc uitgevoerd worden.



De actieve speler moet steeds **alle** kaarten die hij in zijn beurt speelt op **dezelfde** stapel leggen. Hij mag zelf bepalen welke stapel dat is.



De actieve speler mag na het beëindigen van zijn beurt slechts één kaart trekken - ongeacht hoeveel kaarten hij heeft gespeeld. Het kan dus voorkomen dat iemand minder kaarten op hand heeft dan normaal. Wanneer deze opdracht tijdens een beurt wordt afgedekt, mag de speler aan het einde van zijn beurt zijn hand weer aanvullen tot de normale hoeveelheid kaarten (8 kaarten bij het solospel, 7 kaarten met twee spelers, 6 kaarten met drie, vier of vijf spelers).

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



© 2016 White Goblin Games

Noorderkijl 33

9571 AR 2^e Exloërmond

www.whitegoblingames.nl