

Les règles du jeu original ne changent pas et restent valables. Le déroulement et la préparation du jeu sont également les mêmes : chacun reçoit 6 cartes (pour 3, 4 ou 5 joueurs), 7 cartes pour 2 joueurs et 8 cartes si on joue seul. Celui dont c'est le tour doit toujours jouer au moins 2 cartes. Si la pioche est épuisée, on peut jouer seulement 1 carte.

Les **28** cartes **consignes** sont nouvelles (7 différentes, 4 exemplaires de chacune). Si le joueur dont c'est le tour joue une carte avec une consigne, il **doit** dans tous les cas respecter **exactement** cette consigne, sinon le jeu est immédiatement perdu. Le joueur dont c'est le tour peut jouer plusieurs cartes consignes pendant son coup, mais **toutes** ces consignes doivent alors être strictement respectées. Il est aussi permis de communiquer entre les joueurs sur les consignes, par exemple de dire quelles sont les consignes dans sa main et lesquelles il vaut mieux s'abstenir de jouer à ce moment-là. Toute communication concernant des valeurs concrètes reste taboue.

### Les 3 symboles éclair ⚡

Les **consignes avec un symbole éclair** doivent être exécutées **immédiatement**. Elles sont toujours valables uniquement pour le joueur **actif** qui les pose pendant son coup. Quand le joueur actif a terminé son coup, les consignes avec un symbole éclair posées n'ont plus aucune importance.



Si le joueur actif joue une **carte stop**, son action prend fin immédiatement. Le joueur actif peut jouer cette carte immédiatement comme première carte. Son action est alors terminée avec cette première carte.



Le joueur actif doit recouvrir une **carte tête de mort** posée au cours **du même coup**. Aucune carte tête de mort ne doit donc rester visible sur le dessus d'une pile à la fin d'un coup.

**Attention** : si les joueurs devaient réussir à poser la totalité des 98 cartes sur les piles et si une carte tête de mort posée (au cours du tout dernier coup) reste alors visible, le jeu est perdu malgré tout.



Le joueur actif doit jouer au total exactement 3 cartes pendant son coup. Il est permis de jouer une carte stop comme troisième carte (et uniquement pour la troisième carte !). **Exemple** : Tim joue

d'abord une carte numérotée normale, puis la carte „3!”, enfin une carte stop. Il a posé exactement 3 cartes comme requis et pioche 3 cartes.

**Attention** : si à la fin de la partie, le dernier joueur devait seulement encore avoir une ou deux cartes dans sa main au début de son coup, il peut certes jouer une carte „3!”, mais le jeu est considéré comme perdu parce que la consigne ne peut pas être respectée exactement.

### Les 4 symboles infini ∞

Les **consignes avec un symbole infini** sont applicables précisément à partir du moment où elles sont posées. Elles restent valables **pour tous les joueurs** tant qu'elles sont **visibles** sur le dessus d'une pile. Si plusieurs consignes permanentes de ce type sont visibles sur différentes piles, elles restent **toutes** valables. Quand une consigne permanente est recouverte d'une autre carte, elle n'a plus aucune importance ensuite.



Les joueurs ne peuvent plus communiquer entre eux (concernant le jeu), donc ni parler du jeu, ni se faire des signes quelconques.



Le joueur actif ne peut plus utiliser de rétro. Ceci est valable pour les 4 piles.



Le joueur actif doit poser **toutes** les cartes qu'il joue pendant son coup sur **une seule pile**. Il est libre de choisir la pile.



À la fin de son action, le joueur actif ne peut piocher qu'**une seule carte**, peu importe le nombre de cartes qu'il a posées. Il se peut donc alors qu'il ait moins de cartes que la normale dans sa main.

Quand la carte consigne est recouverte, le joueur actif peut, immédiatement après son action, piocher pour revenir au nombre de cartes initial (8 cartes pour un jeu en solitaire, 7 cartes à deux, 6 cartes à 3, 4 ou 5 joueurs).

## Règle originale (résumé)

Tous les joueurs jouent **ensemble comme une équipe** et essaient de poser le plus grand nombre de cartes, idéalement les 98, sur les quatre piles (à côté des quatre cartes Base). Pendant la partie, les joueurs peuvent (et devraient) se concerter sur leur stratégie. Les valeurs numériques ne peuvent pas être citées, toute autre forme de communication est autorisée.

### Préparation du jeu



- Les quatre cartes Base sont posées face visible les unes sous les autres au centre de la table.
- Les 98 cartes numérotées sont mélangées et distribuées aux joueurs :  
**1 joueur = 8 cartes**  
**2 joueurs = 7 cartes chacun**  
**3 à 5 joueurs = 6 cartes chacun**
- Les cartes numérotées restantes forment la pioche face cachée.

#### Remarque :

les cartes numérotées du jeu original affichent exclusivement des valeurs de 2 à 99, mais aucune consigne.

### Déroulement de la partie

- Les joueurs décident ensemble qui commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur dont c'est le tour doit poser **au moins 2 cartes** (ou plus) de sa main sur **n'importe quelle** pile, puis il pioche le même nombre de cartes.
- La valeur des cartes des deux piles du haut (ascendantes) doit toujours être supérieure à la dernière carte posée (par exemple 3, 11, 12, 13, 20, 34,...). La valeur des cartes des deux piles du bas (descendantes) doit toujours être inférieure à la dernière carte posée (94, 90, 78, 61, 60, 57,...).
- **Le rétro** : une carte dont la valeur est exactement inférieure de 10 à la valeur de la dernière carte peut être posée sur chaque pile. Un joueur peut utiliser le rétro plusieurs fois pendant son coup, même sur différentes piles.



**Exemple** : normalement, il faudrait poser sur cette pile croissante une carte dont la valeur est supérieure à 47. C'est au tour de Tim. Il possède le 37 et peut le poser sur la pile, parce que la valeur est exactement inférieure de 10.

### Fin de la partie

Lorsque la **pioche est épuisée**, on continue à jouer sans piocher.

**Attention** : à partir de ce moment, chaque joueur peut jouer **une seule carte** pendant son coup (ou plus). Si un joueur n'a plus de cartes en main, les autres continuent sans lui.

Le jeu prend **aussitôt** fin quand un joueur dont c'est le tour ne peut plus poser le nombre minimum de cartes requis, soit deux cartes s'il y a encore des cartes dans la pioche, et une carte dès que la pioche est épuisée. Si la totalité des 98 cartes numérotées a été posée, vous avez gagné.

**La règle du jeu originale complète est disponible sur notre site Internet :**

[www.nsv.de/spielregeln/the-game.pdf](http://www.nsv.de/spielregeln/the-game.pdf)