

THE GAME

EXTREME

Steffen Benndorf
Reinhard Staupe



Počet hráčů: 1-5 Věk: od 8 let Herní doba: okolo 20 min.

Pravidla originální hry zůstávají nezměněna a mají plnou platnost. Co se týká průběhu hry a přípravy hry, tak se také nic nezměnilo: Každý hráč obdrží na ruku 6 karet (v případě 3, 4 nebo 5 hráčů), 7 karet v případě 2 hráčů a 8 karet v případě sólo hry. Hráč, který je na řadě, musí hrát s minimálně 2 kartami. Když bude dobírací hromádka spotřebovaná, musí být hráno již jen s 1 kartou.

Nových je celkem **28 příkazů** (7 různých, vždy 4 krát), které naleznete na 28 hracích kartách. Pokud aktivní hráč vyloží ve svém hracím tahu jednu kartu, na které je uveden příkaz, **musí** být tento příkaz v každém případě **přesně** splněn, jinak by hru prohrál. Je dovoleno, aby aktivní hráč ve svém hracím tahu vyložil více příkazových karet, **všechny** tyto příkazy však musí být přísně splněny. Dále je dovoleno o příkazech společně komunikovat, tedy např. říci, jaké příkazy máme na ruce nebo jaké teď právě raději nemají být provedeny. Tabu zůstávají nadále jen sdělení o konkrétních číselných hodnotách.

3 symboly blesku ⚡

Příkazy se symbolem blesku musí být provedeny **okamžitě**. Platí vždy jen pro **aktivního** hráče, který je vyloží ve své akci. Je-li aktivní hráč se svým tahem hotový, nebudou mít vyložené bleskové příkazy už žádný další význam.



Vyloží-li aktivní hráč **kartu stop**, skončí jeho akce okamžitě. Je dovoleno, aby aktivní hráč tuto kartu vyložil hned jako první kartu. Jeho akce je pak s touto první kartou ukončena.



Vyloženou **kartu s lebkou** musí aktivní hráč překrýt **ve stejném tahu**. Nesmí tedy zůstat ležet žádná karta s lebkou na konci tahu viditelně nahoře na hromádce.

Všimni si: Pokud se hráčům podaří vyložit všech 98 karet na hromádku a zůstane-li nakonec viditelně ležet jedna karta s lebkou (odložená v úplně posledním tahu), je hra přesto považovaná za prohranou.



Aktivní hráč musí vyložit ve svém tahu celkem přesně 3 karty. Je dovoleno, vyložit přitom kartu stop jako třetí kartu (a jen jako třetí kartu!).

Příklad: Tim vyloží nejprve normální číselnou kartu, pak kartu „3!“ a následně kartu Stop. Vyložil, jak bylo nařízeno, celkově přesně 3 karty a 3 karty potáhne.

Všimni si: Pokud by měl poslední hráč na konci hry na začátku svého tahu v ruce již jen jednu nebo dvě karty, může sice kartu „3!“ vyložit, ale hra je považována za prohranou, protože nemůže být přesně splněn příkaz.

4 symboly nekonečnosti ∞

Příkazy se symbolem nekonečnosti platí přesně od toho okamžiku, ve kterém budou vyloženy. Udrží si pro **všechny hráče** tak dlouho svou platnost, jak dlouho budou ležet **viditelně** nahoře na hromádce. Pokud na různých hromádkách leží více takových trvalých příkazů, pak platí **všechny** tyto příkazy. Bude-li trvalý příkaz zakryt jinou kartou, nebude mít dále žádný význam.



Hráči už společně nesmí komunikovat (o hře), tedy o hře mluvit, ani si dávat jakákoliv znamení.



Příslušný aktivní hráč nesmí aplikovat žádný reverzní trik. To platí pro všechny 4 hromádky.



Příslušný aktivní hráč musí vyložit **všechny karty**, které potáhne v jednom herním tahu, **na jednu jedinou hromádku**. Na jakou hromádku to udělá, si určí sám.



Příslušný aktivní hráč smí po ukončení své akce potáhnout jen **jednu jedinou** kartu - neohledně na to, kolik karet vyložil. Může se tedy stát, že bude mít v ruce méně karet, než je běžné. Pokud bude příkazová karta překrytá, smí pak příslušný aktivní hráč po své akci potáhnout pro získání původního počtu karet (8 karet v případě sólo hry, 7 karet v případě dvou hráčů, 6 karet v případě 3, 4 nebo pěti hráčů).



Originální pravidla (zkrácené znění)

Všichni hráči hrají **společně jako tým** a snaží se vyložit co nejvíce karet, ideálně všech 98, na čtyřech hromádkách (vedle čtyřech pořadových karet). Během hry se hráči smí (a mají!) vzájemně dohodnout na svém postupu. Nesmí být sděleny konkrétní číselné hodnoty, jinak je jakákoliv forma komunikace povolena.



Příprava hry

- Čtyři řadové karty se položí odkryté pod sebe doprostřed stolu.
- 98 číselných karet se zamíchá a rozdělí na hráče:
 - 1 hráč = 8 karet
 - 2 hráči = každý 7 karet
 - 3-5 hráčů = každý 6 karet
- Ostatní číselné karty budou položeny jako zakrytá dobírací hromádka.

Upozornění: Číselné karty originální hry, stejně jako extrémní karty, ukazují hodnoty 2-99, avšak žádné příkazy. Originální karty mají oranžově-červený design a nejsou obsažené v této extrémní verzi.

Průběh hry

- Hráči se dohodnou, kdo začne. Následně se pokračuje dále ve směru hodi-
nových ručiček.
- Ten, kdo je na řadě, musí položit **minimálně 2 karty** (nebo **libovolně více**) z ruky
na libovolnou hromádku a následně stejné množství karet potáhnout z dobí-
rací hromádky.
- Číslice obou vrchních (vzestupných) hromádek musí být vždy vyšší (např.: 3,
11, 12, 13, 20, 34 ...). Číslice obou spodních (sestupných) hromádek musí být
vždy nižší (94, 90, 78, 61, 60, 57...).
- **Reverzní trik:** Na každé hromádce se smí hrát vždy přesně o 10 nazpátek. Je
povoleno, aby hráč aplikoval reverzní trik ve svém tahu vícekrát, i na různých
hromádkách.



Příklad: Normálně musí být na tuto vzestupnou hromádku položena jedna karta, která je větší než 47. Tim je na řadě. V ruce má kartu s číslem 37 a smí ji položit na hromádku, protože je přesně o hodnotu 10 menší.

Konec hry

Když bude **dobírací hromádka spotřebovaná**, pokračuje hra dále, aniž by se dál snímaly karty. **Všimni si:** Od teď má každý hráč povoleno položit ve svém tahu již jen **jednu jedinou** kartu (nebo libovolně více). Pokud by hráč v dalším průběhu hry vyložil všechny své karty, budou další hráči pokračovat ve hře bez něj.

Hra skončí **okamžitě**, když hráč, který je právě na tahu, nemůže vyložit požadovaný minimální počet karet - tedy dvě karty, dokud je hromádka ještě k dispozici a jednu kartu, jakmile bude dobírací hromádka prázdná. Pokud bude správně položeno všech 98 číselných karet, hru jste vyhráli.

Kompletní originální pravidla najdete na naší domovské stránce!

www.nsv.de/spielregeln/the-game.pdf