

# THE GAME

FACE TO FACE

Steffen Benndorf  
Reinhard Staupe



**Jogadores:** 2 Pessoas    **Idade:** a partir dos 8 anos    **Duração:** aprox. 20 minutos

Quem já conhece o jogo original „The Game“, apenas precisa de ler a seguinte regra breve e pode começar a jogar. Para todos os outros, as regras detalhadas do jogo seguem abaixo.

## Regra breve

Todos recebem **60 cartas de uma cor** (prateado ou dourado). As cartas de ambas as filas são colocadas à sua frente viradas para cima. As 58 cartas numéricas individuais são muito bem (!) embaralhadas e colocadas numa pilha com a face virada para baixo. Todos recebem as **6 cartas numéricas superiores** da sua própria pilha. Sorteia-se quem começa.

⇒ Os jogadores jogam por turnos. Na sua vez de jogar, o jogador deve colocar **pelo menos duas** (ou mais) das suas cartas (o mínimo de 2 cartas também se aplica se a própria pilha esgotar!). Em seguida, o jogador tira cartas da sua própria pilha (ver quantidade abaixo!) e é a vez do outro jogador.

⇒ Pode colocar as suas cartas **exclusivamente nos seus baralhos** ou **exatamente uma** carta no baralho do seu adversário e a outra no seu próprio baralho. Nunca deve colocar mais do que uma carta por ronda no baralho do seu adversário.

⇒ Para cartas colocadas **nos seus baralhos** valem **exatamente** as regras de colocação do jogo original (crescente, decrescente, truque de inversão). Estas regras de colocação **não** se aplicam à carta que coloca no baralho do seu adversário. Em vez disso, aplica-se: Terá de ajudar o seu adversário **melhorando** (de alguma forma) o baralho do mesmo com a carta que lá colocar.

**Exemplo:** O Tomás quer colocar uma carta no baralho crescente da Sara. O baralho apresenta, até agora, um 29. O Tomás tem de colocar uma carta (aleatória) inferior a 29. Coloca um 12 no baralho, melhorando-o assim para a Sara.

⇒ Caso tenha colocado cartas **exclusivamente nos seus baralhos**, retire **duas cartas** da sua própria pilha (independentemente de quantas cartas tenha colocado). Caso tenha colocado **uma carta no baralho do adversário** (e, no mín., uma carta no seu baralho), tire o mesmo número de cartas da sua própria pilha, de forma que volte a ter **6 cartas** na mão.

**Exemplo:** A Sara coloca 3 cartas exclusivamente nos seus baralhos. Tira 2 cartas. O Tomás coloca 5 cartas, 4 nos seus baralhos e 1 num da Sara. O Tomás tira cartas até ficar novamente com 6 na mão.

⇒ Vence quem colocar as suas **58 cartas numéricas**. Se, no decurso do jogo, um jogador não puder colocar o número mínimo de cartas exigido, perde.



## Regras detalhadas do jogo

Cada jogador recebe **60 cartas de uma cor** (prateado ou dourado). Ambas as filas de cartas (1-59 e 60-2) são colocadas à sua frente. No decurso do jogo, as cartas numéricas são colocadas à direita.



Cada jogador embaralha muito bem (!) as suas **58 cartas numéricas** e coloca-as em pilhas com a face virada para baixo à esquerda, ao lado das suas filas de cartas.

**Dica:** Para garantir que as cartas foram muito bem embaralhadas, cada jogador embaralha o baralho do seu adversário. Todos tiram as **6 cartas** superiores do seu baralho, ficando com estas na mão.



## Regras de colocação: Colocar cartas no seu próprio baralho

No decurso do jogo, cada jogador coloca cartas numéricas **no seu próprio baralho**. Para cartas colocadas nos seus baralhos valem as seguintes regras (exatamente iguais às do jogo original „The Game“).

**Atenção:** Pode colocar **uma** carta no baralho do adversário em cada ronda – estas regras **não** se aplicam às cartas colocadas no baralho do adversário (ver „Colocar uma carta no baralho do adversário“).

Caso coloque cartas na sua própria **fila de cartas crescente**, os valores numéricos colocados devem ser **sempre superiores**. Os intervalos entre as cartas individuais podem ser tão grandes quanto o desejado, p. ex., 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, etc.

**Importante:** Para uma maior clareza, as cartas numéricas não são colocadas umas ao lado das outras, mas sim em cima umas das outras. No decurso do jogo é colocado **um baralho** ao lado de cada fila de cartas, do qual apenas é visível a carta numérica superior.



A Sara colocou primeiro no seu baralho crescente o 4, depois o 8, e, por fim, o 13.

Caso coloque cartas na sua própria **fila de cartas decrescente**, passa-se exatamente o contrário - os valores numéricos colocados devem tornar-se cada vez **menores**, p. ex.: 54, 50, 48, 41, 40, 37, etc.

**O truque de inversão:** Existe **uma única exceção** que permite ao jogador jogar uma **inversão** de exatamente 10 valores em ambos os seus baralhos. Isto ocorre da seguinte forma:

Num **baralho crescente** próprio, o jogador deve colocar uma carta que seja **exatamente 10 valores mais baixa que a anterior**.



**Exemplo:** Normalmente, o Tomás deve colocar uma carta superior a 27 no seu próprio baralho crescente. No entanto, o Tomás tem a carta 17 na mão e pode colocá-la no seu baralho crescente, já que esta é exatamente 10 valores mais baixa.

Num **baralho decrescente** próprio, o jogador deve colocar uma carta que seja **exatamente 10 valores mais alta** que a anterior.



**Exemplo:** Normalmente, a Sara deve colocar uma carta inferior a 35 no seu baralho decrescente. No entanto, a Sara tem a carta 45 na mão e pode colocá-la no seu baralho decrescente, já que esta é exatamente 10 valores mais alta.

**Nota:** O jogador pode utilizar o truque de inversão várias vezes na sua ação nos seus dois baralhos. O jogador também pode, p. ex., começar por jogar normalmente, depois, utilizar o truque de inversão no seu próprio baralho, voltando depois a jogar duas cartas normalmente e, em seguida, voltar a utilizar o truque de inversão.

## Colocar uma carta no baralho do adversário

Apenas pode ser colocada uma carta no baralho do adversário por ronda. Caso coloque uma carta no baralho do seu adversário, isto é, ao lado da fila de cartas do mesmo, as regras de colocação acima descritas **não** se aplicam - apenas tem de observar uma regra: A carta colocada deve **melhorar** o baralho do adversário (de alguma forma), isto é, deve „fazer descer“ o valor do seu baralho crescente ou „fazer subir“ o valor do seu baralho decrescente.

**Exemplo:** A Sara pretende colocar uma carta num dos dois baralhos do Tomás.

- O baralho crescente do Tomás apresenta o 18. Neste caso, a Sara teria de colocar uma carta inferior a 18.

- O baralho decrescente do Tomás apresenta o 40. Neste caso, a Sara teria de colocar uma carta superior a 40.

## Decurso do jogo

Sorteia-se quem começa. O jogador na sua vez, deve colocar **pelo menos duas cartas** da sua mão em qualquer baralho conforme descrito, isto é, à direita da carta da respetiva fila. O jogador pode colocar estas cartas **exclusivamente nos seus baralhos ou uma carta no baralho do seu adversário e a outra num dos seus próprios baralhos**. Nunca pode colocar mais do que uma carta por ronda no baralho do seu adversário.

Caso o jogador possa e queira, também pode colocar mais de duas cartas na sua vez, podendo mesmo colocar as seis cartas. As cartas são colocadas umas após as outras. O jogador pode decidir livremente em que baralho colocar uma carta numérica. Este pode colocar todas as cartas num dos seus baralhos ou distribuir as mesmas pelas **filas de cartas de ambos os seus baralhos** - mais a única carta que pode colocar num dos baralhos do adversário, se necessário.

**Exemplo:** É a vez do Tomás. O Tomás coloca uma carta no seu próprio baralho crescente, em seguida duas cartas no seu próprio baralho decrescente e ainda uma carta no baralho crescente da Sara.

**Quando o jogador terminar a sua ação** tira cartas da sua pilha:

⇒ Caso tenha colocado cartas **exclusivamente nos seus baralhos**, tire exclusivamente **duas cartas** da sua própria pilha (independentemente de quantas cartas tenha colocado).

⇒ Caso tenha colocado **uma carta no baralho do adversário** (e, no mínimo, uma carta no seu baralho), tire o mesmo número de cartas da sua própria pilha, de forma que volte a ter **6 cartas** na mão.

**Exemplo:** A Sara coloca 3 cartas e exclusivamente nos seus baralhos. Tira 2 cartas. O Tomás coloca 5 cartas, 4 nos seus baralhos e 1 num da Sara. O Tomás tira cartas até ficar novamente com 6 na mão.

# Fim do jogo

Caso um jogador **esgote a sua pilha**, continua a jogar sem poder tirar mais cartas.

**Atenção:** Nos seus turnos seguintes, o jogador deve continuar a jogar duas cartas por ronda (ou mais), conforme descrito.

O jogo termina **de imediato** quando um jogador colocar **todas** as suas 58 cartas numéricas. Este jogador venceu. O jogo pode terminar antecipadamente se, no decurso do jogo, um jogador não puder jogar o número mínimo exigido de duas cartas. Neste caso, o jogador perde imediatamente.

## Já conhece:

O original!



*Joguem o jogo - ou o jogo  
joga convosco...*

Para profissionais!



*As instruções adicionais  
garantem um novo desafio!*