

# THE GAME

Graj... tak długo jak możesz

Steffen Benndorf



**Gracze:** 1-5 osób **Wiek:** powyżej 8 lat **Czas trwania:** ok.20 minut

Podczas gry na stole powstają cztery stosy kart. Dwa z nich będą stosami rosnącymi (od 1 do 99), a dwa malejącymi (od 100 do 2). **Wszyscy gracze grają w jednej drużynie** próbując ułożyć jak najwięcej lub wszystkie z 98 kart na czterech stosach.

4 stosy kart



98 ponumerowanych kart



2 stosy rosnące (1-99) 2 stosy malejące (100-2)

Z numerami 2-99

**Uwaga:** Gra zawiera rozszerzenie „On Fire” (6 kart ognia). Zostaw rozszerzenie w pudełku i zacznij nim grać, gdy już poznasz oryginalną grę. Zasady gry znajdują się na osobnej kartce.



## Stosy kart: Zasady układania kart

W **stosach rosnących** liczba na kładzonej karcie **musi zawsze być wyższa** od liczby na poprzedniej położonej tam karcie. Skok między poszczególnymi liczbami nie ma znaczenia, np. 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51 czy 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49 itd. Im mniejszy skok między liczbami tym lepiej, dzięki temu na stosie będzie można umieścić więcej kart.

**Ważne:** Aby uniknąć chaosu karty najlepiej układać jedne na drugich. Z tego powodu karty są układane w stosach i tylko wierzchnia z nich jest widoczna.



**Przykład:** Na tym rosnącym stosie, najpierw położono kartę o numerze 4 potem 8, a następnie 13.

**Stosy malejące** działają dokładnie na odwrót: Kolejne karty **muszą być niższe** od położonych tam wcześniej np. 94, 90, 78, 61, 60, 57 czy 98, 97, 88, 83, 81 itd.



## Przygotowanie do gry

Cztery karty stosów są układane awerssem ku górze na środku stołu (patrz ilustracja). 98 ponumerowanych kart należy **starannie** potasować. W grze dla 3, 4 i 5 graczy każdy z graczy otrzymuje 6 kart, w rozgrywce dla 2 graczy jest to 7 kart, otrzymane karty to ręka gracza. Z pozostałych kart należy utworzyć talię i umieścić ją na stole rewersami ku górze.

**W rozgrywce dla jednego gracza:** gracz dobiera na rękę 8 kart.

## Przebieg rozgrywki

Najpierw każdy z graczy ogląda swoją rękę, a następnie gracze wspólnie decydują, kto zaczyna. Rozgrywka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze **gracz musi odrzucić przynajmniej 2 karty** z ręki na jeden z czterech stosów. Gracz może odrzucić dowolną liczbę kart w turze aż do wyczerpania kart na ręce. Karty należy odrzucać pojedynczo jedna po drugiej. Gracz może wybrać dowolny ze stosów, jedynym ograniczeniem jest zasada malejącego lub rosnącego porządku danego stosu. Gracz może ułożyć wszystkie karty na jednym stosie lub **na kilku w dowolnej kolejności**.

**Przykład:** Jest tura Jasia. Układa on kartę na pierwszym stosie rosnącym, następnie dwie karty na drugim oraz kolejną na ostatnim stosie malejącym.

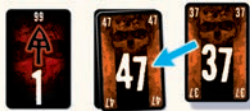
**Kiedy gracz skończy swoją turę** dobiera tyle kart z talii ile odrzucił, tak aby uzupełnić rękę do 6 kart w rozgrywce 3, 4 lub 5 osobowej, 7 w rozgrywce dwuosobowej lub 8 w rozgrywce 1 osobowej. Następnie swoją turę wykonuje kolejny gracz, odrzuca i dobiera karty z talii, aby uzupełnić rękę.

**Przykład:** Jaś układa cztery karty i dobiera cztery karty z talii na koniec swojej tury.

## Stosy się powiększają: Cofnięcie!

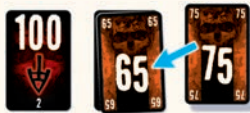
W trakcie gry stosy będą się powiększać wraz z dodawaniem do nich kart. Zasady podane wcześniej muszą być zawsze przestrzegane. **Jest jednak jeden wyjątek**, który pozwala **zagrać kartę wstecz**: Jeżeli wartość karty jest dokładnie o 10 wyższa lub niższa. Tak to działa:

- W swojej turze gracz może umieścić kartę na **rosnącym stosie** kiedy liczba na niej jest **dokładnie o 10 niższa** niż ta na szczycie stosu.



**Przykład:** W normalnej sytuacji na stosie można by umieścić tylko kartę wyższą niż 47. Jest tura Tomka. Ma on na ręce kartę 37 i może ją zagrać na ten stos ponieważ różnica wynosi dokładnie 10.

- W swojej turze gracz może umieścić kartę na **malejącym stosie** kiedy liczba na niej jest **dokładnie o 10 wyższa** niż ta na szczycie stosu.



**Przykład:** W normalnej sytuacji na stosie można by umieścić tylko kartę niższą niż 65. Jest tura Sary. Ma ona na ręce kartę 75 i może ją zagrać na ten stos ponieważ różnica wynosi dokładnie 10.

**Uwaga:** Gracz może użyć w swojej turze cofnięcia tak wiele razy, ile mu się podoba i na tylu stosach, na ilu chce. Na przykład, gracz może najpierw zagrać kartę zgodnie ze standardowymi zasadami, a następnie użyć cofnięcia po czym zagrać dwie kolejne karty i znowu cofnięcia i kolejną kartę etc.

## Dozwolona komunikacja

W trakcie gry gracze **nigdy** nie mogą sobie mówić jakie dokładnie liczby mają na ręku, lub pokazywać innym graczom kart. **Przekazywanie konkretnych liczb w jakikolwiek sposób jest zakazane!** Wszystkie inne formy komunikacji są dozwolone. Na przykład gracz może powiedzieć: „Nie graj na ostatni stos,“ albo „Nie rób dużego skoku na tym stosie.“

## Koniec gry

Kiedy **wyczerpie się talia**, gra toczy się bez dobierania kart. **Uwaga:** Od tego momentu gracze muszą zagrać **minimalnie jedną kartę w turze**. Jeżeli gracz nie ma już kart, pozostali kontynuują grę bez niego. Gra kończy się kiedy jeden z graczy nie może zagrać minimalnej liczby kart w turze (np. 2 karty jeżeli są jeszcze jakieś w talii lub 1 jeżeli nie ma już kart w talii).

**Jak poszło drużynie?** Kiedy gra się skończy należy policzyć ilu kart nie udało się odrzucić czyli liczbę kart pozostałych w talii i na rękach graczy. Mniej niż 10 kart to doskonały wynik. Jeżeli zagrane zostało wszystkie 98 kart, gracze wygrali. Od tego momentu można podnieść poziom trudności.

## Dla zaawansowanych

Zasady pozostają takie jak w normalnej rozgrywce, ale tym razem każdy z graczy musi zagrać przynajmniej 3 karty zamiast 2 na turę. Jeżeli gra nadal wydaje się zbyt łatwa można również zmniejszyć liczbę kart rozdawanych każdemu z graczy o 1. W tym przypadku w grze na 3-5 osób gracze dobierają do 5 kart, w grze dla 2 osób 6 kart oraz 7 kart w rozgrywce 1 osobowej.