

Originalregel (Kurzfassung)

Alle Spieler spielen **gemeinsam als Team** und versuchen möglichst viele Karten, im Idealfall alle 98, auf den vier Stapeln (neben den vier Reihenkarten) abzulegen. Während des Spiels dürfen (und sollten!) die Spieler ihr Vorgehen miteinander absprechen. Konkrete Zahlenwerte dürfen nicht benannt werden, ansonsten ist jegliche Form der Kommunikation erlaubt.

Spielvorbereitung



- Die vier Reihenkarten werden offen untereinander in die Tischmitte gelegt.
- Die 98 Zahlenkarten werden gemischt und an die Spieler ausgeteilt:
1 Spieler = 8 Karten
2 Spieler = je 7 Karten
3-5 Spieler = je 6 Karten
- Die restlichen Zahlenkarten werden als verdeckter Zugstapel hingelegt.

Hinweis: Die Zahlenkarten des Originalspiels zeigen, genau wie die Extreme-Karten auch, Werte von 2-99, jedoch keine Befehle. Die Originalkarten haben ein orange-rotes Design und sind nicht in dieser Extreme-Version enthalten.

Spielablauf

- Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Anschließend geht es stets im Uhrzeigersinn weiter.
- Wer an der Reihe ist, muss **mindestens 2 Karten** (oder beliebig mehr) von seiner Hand auf **beliebige** Stapel legen und anschließend genauso viele Karten vom Zugstapel nachziehen.
- Die Zahlen der beiden oberen (aufsteigenden) Stapel müssen immer höher werden (z.B.: 3, 11, 12, 13, 20, 34...). Die Zahlen der beiden unteren (absteigenden) Stapel müssen immer niedriger werden (94, 90, 78, 61, 60, 57...).
- **Rückwärts-Trick:** Es darf auf jedem Stapel um genau 10 rückwärts gespielt werden. Es ist erlaubt, dass ein Spieler den Rückwärts-Trick in seinem Spielzug mehrfach anwendet, auch auf verschiedenen Stapeln.



Beispiel: Normalerweise muss auf diesen aufsteigenden Stapel eine Karte gelegt werden, die größer ist als 47. Tim ist dran. Er hat die 37 auf der Hand und darf sie auf den Stapel legen, weil sie genau um den Wert 10 kleiner ist.

Spielende

Wenn der **Zugstapel aufgebraucht** ist, wird weitergespielt, ohne dass noch Karten nachgezogen werden können. **Beachte:** Von nun an ist es jedem Spieler gestattet, in seinem Spielzug nur noch **eine einzige** Karte (oder beliebig mehr) abzulegen. Sollte ein Spieler im weiteren Verlauf alle seine Karten abgelegt haben, spielen die anderen Spieler ohne ihn weiter.

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler, der gerade am Zug ist, nicht mehr die geforderte Mindestanzahl an Karten ablegen kann - also zwei Karten, solange noch der Zugstapel vorhanden ist und eine Karte, sobald der Zugstapel leer ist. Sollten alle 98 Zahlenkarten abgelegt worden sein, habt ihr das Spiel besiegt.

Die komplette Originalregel findest du auf unserer Homepage!

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

Die Regeln des Originalspiels bleiben unverändert und behalten volle Gültigkeit. Auch am Spielablauf und der Spielvorbereitung ändert sich nichts: Jeder bekommt 6 Karten auf die Hand (bei 3, 4 oder 5 Spielern), 7 Karten bei 2 Spielern und 8 Karten beim Solospiel. Wer an der Reihe ist, muss wie gehabt mindestens 2 Karten spielen. Ist der Zugstapel aufgebraucht, muss nur noch 1 Karte gespielt werden.

Neu sind insgesamt **28 Befehle** (7 verschiedene, je 4 Mal), die auf 28 Spielkarten zu finden sind. Spielt der aktive Spieler in seinem Spielzug eine Karte aus, auf der ein Befehl angegeben ist, so **muss** dieser Befehl auf jeden Fall **exakt** befolgt werden, sonst ist das Spiel sofort verloren. Es ist erlaubt, dass der aktive Spieler in seinem Spielzug mehrere Befehlskarten ausspielt, allerdings müssen dann **alle** diese Befehle strikt befolgt werden. Es ist ferner erlaubt, über die Befehle miteinander zu kommunizieren, also z.B. zu sagen, welche Befehle man auf der Hand hat oder welche jetzt gerade besser nicht gespielt werden sollten. Tabu bleiben nach wie vor nur die Aussagen über konkrete Zahlenwerte.

Die 3 Blitz-Symbole ⚡

Befehle mit einem Blitz-Symbol müssen **sofort** ausgeführt werden. Sie gelten immer nur für den **aktiven** Spieler, der sie in seiner Aktion ausspielt. Ist der aktive Spieler mit seinem Spielzug fertig, haben die abgelegten Blitz-Befehle keine weitere Bedeutung mehr.



Spielt der aktive Spieler eine **Stop-Karte** aus, endet seine Aktion sofort. Es ist erlaubt, dass der aktive Spieler diese Karte gleich als erste Karte spielt. Seine Aktion ist dann mit dieser ersten Karte beendet.



Eine gespielte **Totenkopf-Karte** muss der aktive Spieler **im selben Spielzug** überdecken. Es darf also keine Totenkopf-Karte am Ende eines Spielzugs oben sichtbar auf einem Stapel liegen bleiben.

Beachte: Sollte es den Spielern gelingen, alle 98 Karten auf den Stapeln abzulegen und es bleibt abschließend eine (im allerletzten Spielzug) gelegte Totenkopf-Karte sichtbar liegen, gilt das Spiel trotzdem als verloren.



Der aktive Spieler muss in seinem Spielzug insgesamt **genau 3** Karten ausspielen. Es ist erlaubt, hierbei eine Stop-Karte als dritte Karte (und nur als dritte Karte!) zu spielen. **Beispiel:** Tim spielt zuerst eine normale Zahlenkarte aus, dann die „3!“-Karte und abschließend eine Stop-Karte. Er hat wie befohlen insgesamt genau 3 Karten gespielt und zieht 3 Karten nach.

Beachte: Sollte am Spielende der letzte Spieler zu Beginn seines Zuges nur noch eine oder zwei Karten auf der Hand haben, so kann er eine „3!“-Karte zwar spielen, aber das Spiel gilt als verloren, da der Befehl nicht exakt befolgt werden kann.

Die 4 Unendlichkeits-Symbole ∞

Befehle mit einem Unendlichkeits-Symbol gelten genau von dem Moment an, in dem sie ausgespielt werden. Sie behalten so lange **für alle Spieler** Gültigkeit, wie sie **sichtbar** oben auf einem Stapel ausliegen. Liegen mehrere solche Dauerbefehle sichtbar auf verschiedenen Stapeln aus, so behalten **alle** diese Befehle Gültigkeit. Wird ein Dauerbefehl mit einer anderen Karte überdeckt, hat er fortan keinerlei Bedeutung mehr.



Die Spieler dürfen (das Spiel betreffend) nicht mehr miteinander kommunizieren, also weder über das Spiel sprechen noch sich irgendwelche Zeichen geben.



Der jeweils aktive Spieler darf keinen Rückwärtstrick mehr anwenden. Das gilt für alle 4 Stapel.



Der jeweils aktive Spieler muss **alle** Karten, die er in seinem Spielzug ausspielt, auf **einen einzigen Stapel** spielen. Auf welchen Stapel er dies macht, bleibt seiner Wahl überlassen.



Der jeweils aktive Spieler darf nach Beendigung seiner Aktion nur **eine einzige** Karte nachziehen - egal, wie viele Karten er ausgespielt hat. Es kann dann also sein, dass man weniger Karten als normal auf der Hand hat. Wird die Befehlskarte überdeckt, darf der jeweils aktive Spieler fortan nach seiner Aktion wieder auf die ursprüngliche Kartenanzahl (8 Karten beim Solospiel, 7 Karten zu zweit, 6 Karten bei 3, 4 oder fünf Spielern) nachziehen.