

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.

**STOP** 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.

**Totenkopf** 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.

**3!** 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.

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

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

**2** 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.

**1** 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.

**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. Es ist möglich mit den Extreme-Karten das Spiel nach den Original-Regeln zu spielen. Sämtliche Karten funktionieren dann nur als normale Zahlenkarten.

### Spielregel des Originalspiels (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.

### 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.gamefactory.ch](http://www.gamefactory.ch)

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.

**STOP** 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.

**Tête de mort** 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.

**3!** 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.

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

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

**2** 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.

**1** 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).

**Remarque :** les cartes numérotées du jeu original affichent exclusivement des valeurs de 2 à 99, mais aucune consigne. Les cartes originales sont dotées d'un design rouge-orange, elles ne sont pas incluses à la version Extreme. Les cartes Extreme permettent de jouer au jeu selon les règles originales. Toutes les cartes fonctionnent alors comme des cartes chiffre normales.

## 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.

## 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 **ausitôt** 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.gamefactory.ch](http://www.gamefactory.ch)



Distribution: Carletto AG, 8820 Wädenswil, [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch), [www.gamefactory.ch](http://www.gamefactory.ch)

**THE GAME EXTREME**  
Steffen Benndorf / Reinhard Staupé



**Giocatori:** 1-5 partecipanti  
**Età:** da 8 anni in poi  
**Durata:** 20 minuti circa

Restano invariate e conservano piena validità le regole del gioco originale. Nulla cambia anche nello svolgimento del gioco e nella sua preparazione: ogni giocatore riceve in mano 6 carte (con 3, 4 o 5 giocatori), 7 carte con 2 giocatori e 8 carte se si gioca da soli. Chi è di turno deve, come al solito, giocare almeno 2 carte. Quando il mazzo delle carte termina, occorre giocare soltanto 1 carta a turno.

La novità sono **28** comandi in tutto (7 comandi diversi previsti ciascuno 4 volte), che si trovano su 28 carte di gioco. Se il giocatore in azione gioca nella sua mossa una carta sulla quale è indicato un comando, questo comando **deve** allora essere in ogni caso seguito **esattamente**, altrimenti si perde subito il gioco. È permesso che il giocatore in azione metta giù nella sua mossa di gioco più carte con comandi, comunque tutti questi comandi devono allora essere strettamente seguiti. È inoltre consentito comunicare l'un l'altro i comandi, e dire quindi, per esempio, quali comandi uno ha in mano o quali sarebbe meglio non giocare al momento. Continua a restare tabù soltanto dichiarare valori numerici concreti.

## I 3 simboli con il lampo ⚡

**I comandi con un simbolo di lampo** devono essere eseguiti **subito**. Valgono sempre soltanto per il giocatore **attivo** che li gioca nella sua azione. Se il giocatore attivo ha concluso la sua mossa di gioco, i comandi con il lampo messi giù non hanno più alcun significato.



Se il giocatore attivo gioca una **carta di stop**, la sua azione finisce subito. È permesso che il giocatore attivo giochi questa carta subito come prima carta. La sua azione è allora terminata con questa prima carta.



Il giocatore attivo deve coprire **nella stessa mossa di gioco** una **carta con il teschio** messa giù. Al termine di una mossa di gioco non deve quindi restare visibile una carta con il teschio in cima a una pila.

**Nota bene:** se i giocatori dovessero riuscire a liberarsi di tutte le 98 carte sulle pile e al termine rimanesse visibile una carta con il teschio posata (nell'ultima mossa di gioco), il gioco si considera comunque perso.



Il giocatore attivo deve mettere giù nella sua mossa di gioco esattamente 3 carte in tutto. È permesso giocare qui una carta di stop come terza carta (e soltanto come terza carta). **Esempio: Mario gioca per prima una normale carta numerica, poi la carta «3!» e infine una carta di stop. Ha giocato esattamente 3 carte in tutto come ordinato e reintegra le carte usate pescando appunto 3 carte. Nota bene:** se sul finire del gioco l'ultimo giocatore avesse in mano all'inizio della sua mossa soltanto una o due carte ancora, può sì giocare una carta «3!», ma il gioco si considera perso, perché non è possibile dare seguito esattamente al comando.

## I 4 simboli di infinito ∞

**I comandi con un simbolo di infinito** valgono dal preciso momento in cui vengono messi giù. Essi conservano valore **per tutti i giocatori fintanto che restano visibili** in cima a una pila. Se più di tali comandi duraturi restano visibili su diverse pile, allora tutti questi comandi conservano valore. Se un comando duraturo viene coperto da un'altra carta, non ha da subito alcun tipo di valore.



I giocatori non possono più comunicare tra loro (in merito al gioco), e quindi né parlare del gioco né farsi qualche tipo di segnale.



Il giocatore di volta in volta in azione non può più servirsi del trucco del gambero. Ciò vale per tutte e 4 le pile.



Il giocatore di volta in volta in azione deve mettere tutte le carte da lui giocate nella sua mossa di gioco **in un'unica pila**. Resta di sua scelta la pila sulla quale farlo.



Il giocatore di volta in volta in azione può pescare soltanto **una singola carta** al termine della sua azione - non importa quante carte abbia giocato. Può quindi essere che si abbiano in mano meno carte del normale. Se si copre una carta con un comando, il giocatore di volta in volta attivo può pescare da subito dopo la sua azione per reintegrare le carte e raggiungere il numero di carte originale (8 carte nel gioco da soli, 7 carte in due, 6 carte in 3, 4 o 5 giocatori).

**Nota:** Le carte con numeri del gioco originale mostrano esclusivamente valori da 2 a 99, ma nessun comando. Le carte originali hanno un disegno rosso-arancione e non sono presenti in questa versione di Extreme. Con le carte di Extreme è possibile giocare secondo le regole originali. In questo caso le carte valgono come normali carte con numeri.

## Regola originale (sintesi)

Tutti i giocatori giocano **insieme come squadra** e cercano di mettere giù più carte possibile - (nel caso ideale, tutte e 98) - sulle quattro pile (accanto alle quattro carte di partenza). Nel corso del gioco, i giocatori possono (e dovrebbero!) coordinare tra loro come procedere. Non si possono menzionare valori numerici concreti; ogni altra forma di comunicazione è consentita.



## Preparazione del gioco

- Si mettono incolonnate e scoperte al centro del tavolo le quattro carte di partenza.
- Si mischiano le 98 carte con i numeri e si distribuiscono ai giocatori:  
**1 giocatore = 8 carte**  
**2 giocatori = 7 carte ciascuno**  
**3-5 giocatori = 6 carte ciascuno**
- Le restanti carte con numeri vengono depositate coperte nel mazzo di gioco.

## Svolgimento del gioco

- I giocatori si mettono d'accordo su chi inizia. Quindi si procede sempre in senso orario.
- Chi è di turno deve mettere **almeno 2 carte** (o quante più vuole) che ha in mano su una pila a piacere e quindi pescare altrettante carte dal mazzo di gioco.
- I numeri delle due pile superiori (ascendenti) devono sempre essere più alti

(per es. 3, 11, 12, 13, 20, 34,...). I numeri delle due pile inferiori (discendenti) devono sempre essere più bassi (per es. 94, 90, 78, 61, 60, 57,...).

**Trucco del gambero:** in ogni pila si può giocare tornando indietro esattamente di 10. È permesso che un giocatore usi più volte il trucco del gambero nella sua mossa di gioco, anche su pile diverse.



**Esempio:** Normalmente su questa pila ascendente si deve posare una carta più alta di 47. Mario è di turno. Ha in mano il 37 e può metterlo sulla pila, perché è più piccolo esattamente di 10.

## Fine del gioco

Quando il **mazzo di gioco è finito**, si continua a giocare senza che i giocatori possano reintegrare le proprie carte. **Nota bene:** da adesso in poi è consentito a ogni giocatore mettere giù nella sua mossa di gioco soltanto una singola carta ancora (o quante più vuole). Se andando avanti un giocatore avrà posato tutte le sue carte, gli altri continueranno senza di lui.

Il gioco termina **subito** quando un giocatore, che sta muovendo, non può più mettere giù il numero minimo di carte richiesto: 2 carte, quindi, quando il mazzo di gioco sia ancora a disposizione, 1 carta non appena il mazzo di gioco sia vuoto. Si vince il gioco quando tutti i giocatori insieme riescono a mettere giù tutte le 98 carte numeriche.

**La regola originale completa la trovi sulla nostra homepage!**

[www.gamefactory.ch](http://www.gamefactory.ch)



Distribuzione: Carletto SA, 8820 Wädenswil, [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch), [www.gamefactory.ch](http://www.gamefactory.ch)