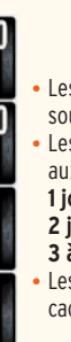


Remarque : les cartes numérotées du jeu original affichent exclusivement des valeurs de 2 à 99, mais aucune consigne. Les cartes originales sont dotées d'un design rouge-orange, elles ne sont pas incluses à la version Extreme. Les cartes Extreme permettent de jouer au jeu selon les règles originales.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

Règle originale (résumé)

Tous les joueurs jouent ensemble comme une équipe et essayent 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

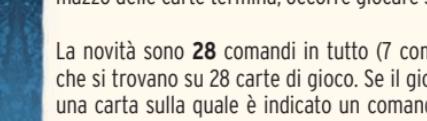
- Les joueurs décident ensemble qui commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le joueur dont c'est le tour doit poser au moins 2 cartes (ou plus) de sa main sur n'importe quelle pile, puis il pioche le même nombre de cartes.

La règle du jeu originale complète est disponible sur notre site Internet :

www.gamefactory.ch

Distribution: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch

- 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 aussitôt 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

Distribution: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch

THE GAME EXTREME

Steffen Benndorf / Reinhard Staape



Giocatori: 1-5 partecipanti

Età: da 8 anni in poi

Durata: 20 minuti circa



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.

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.

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 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.

Preparazione del gioco

- Si mettono in colonne e scoperte al centro del tavolo le quattro carte di partenza.

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

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

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).

(per es. 3, 11, 12, 13, 20, 34...). I numeri delle due pile inferiori (descendenti) 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.



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

Distribuzione: Carletto SA, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch