

THE GAME

Spiel ... so lange du kannst!

Steffen Benndorf



Spieler: 1-5 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

In der Tischmitte entstehen im Spielverlauf vier Kartenreihen. Zwei Reihen sind aufsteigend (Zahlen 2-100), zwei Reihen sind absteigend (Zahlen 99-1). Alle Spieler spielen **gemeinsam als Team** und versuchen möglichst viele Karten, im Idealfall alle 98, in den vier Kartenreihen abzulegen.

4 Zielkarten



2x aufsteigend (2-100)



2x absteigend (99-1)

98 Zahlenkarten



mit den Zahlen 2-99

Achtung: Das Spiel enthält die Erweiterung „On Fire“ (6 Feuerkarten). Belassen Sie die Erweiterung in der Schachtel und spielen Sie damit erst, wenn Sie mit dem Originalspiel vertraut sind. Die Spielregel finden Sie auf einer separaten Karte.

Die Kartenreihen: Ablegeregeln

In einer **aufsteigenden Kartenreihe** müssen die abgelegten Zahlenwerte **immer größer** werden. Die Lücken zwischen den einzelnen Karten dürfen beliebig groß sein, z.B.: 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51, oder 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49, usw. Spieltechnisch sind kleine Lücken besonders gut, damit viele Karten abgelegt werden können.

Wichtig: Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden die Zahlenkarten nicht nebeneinander abgelegt, sondern übereinander. **Neben** jeder Zielkarte entsteht somit im Spielverlauf **ein Stapel**, von dem jeweils nur die oberste Zahlenkarte sichtbar ist.



Beispiel: Auf diesen aufsteigenden Stapel wurde zuerst die 4 gelegt, als nächstes die 8, dann die 13.

In einer **absteigenden Kartenreihe** ist alles genau umgekehrt, wobei die abgelegten Zahlenwerte **immer kleiner** werden müssen, z.B.: 94, 90, 78, 61, 60, 57, oder 98, 97, 88, 83, 81, usw.



Spielvorbereitung

Die vier Zielkarten werden offen untereinander in die Tischmitte gelegt, siehe nebenstehende Abbildung. Die 98 Zahlenkarten werden **gründlich gemischt**. Bei drei, vier und fünf Personen erhält jeder Spieler 6 Karten, die er auf die Hand nimmt, bei zwei Spielern 7 Karten. Die restlichen Zahlenkarten kommen als verdeckter Zugstapel an den Tischrand.

Solo-Variante: Der Alleinspieler bekommt 8 Karten auf die Hand.

Spielablauf

Sobald alle Spieler ihre Karten angesehen haben, einigen sie sich, wer anfangen soll. Anschließend geht es stets im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, **muß mindestens 2 Karten** von seiner Hand auf beliebige Stapel legen, also rechts neben die dortige Zielkarte.

Wenn der Spieler kann und möchte, darf er auch beliebig mehr Karten in seinem Zug ablegen, sogar alle. Die Karten werden einzeln nacheinander abgelegt. Der Spieler kann sich (sofern er die oben beschriebenen Ablegeregel „aufsteigend“ bzw. „absteigend“ einhält) jedes mal völlig frei entscheiden, auf welchen Stapel er eine Zahlenkarte legt. Er kann alle Karten auf den gleichen Stapel legen oder die Karten **in beliebiger Reihenfolge** auf **beliebig viele Stapel** verteilen.

Beispiel: Linus ist dran. Er spielt eine Karte auf den obersten aufsteigenden Stapel, dann 2 Karten auf den anderen aufsteigenden Stapel, dann noch eine Karte auf den untersten absteigenden Stapel.

Ist der Spieler mit seiner Aktion fertig, zieht er so viele Karten vom Zugstapel nach, **wie er gerade abgelegt hat**, so dass er wieder genau 6 Karten (bei 3, 4 und 5 Personen) bzw. genau 7 Karten (bei 2 Personen) auf der Hand hält (Solo-Variante: 8 Karten).

Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe, führt seine Aktion wie beschrieben aus und füllt seine Kartenhand abschließend wieder auf.

Beispiel: Nachdem Linus 4 Karten abgelegt hat, beendet er seinen Zug, indem er 4 Karten vom Zugstapel nachzieht.

Die Stapel wachsen: Der Rückwärts-Trick!

Im Spielverlauf werden die vier Stapel unaufhörlich immer höher, es liegen dort also immer mehr Karten. Hierbei müssen die anfangs beschriebenen Ablegeregeln grundsätzlich eingehalten werden. Allerdings gibt es **eine einzige Ausnahme**, die es dem Spieler, der an der Reihe ist, ermöglicht, **rückwärts** zu spielen, und zwar genau um den Wert 10. Dies funktioniert wie folgt:

- Auf einen **aufsteigenden Stapel** darf von dem Spieler, der gerade am Zug ist, eine Karte gelegt werden, die **genau um den Wert 10 kleiner** ist.



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.

- Auf einen **absteigenden Stapel** darf von dem Spieler, der gerade am Zug ist, eine Karte gelegt werden, die **genau um den Wert 10 größer** ist.



Beispiel: Normalerweise muss auf diesen absteigenden Stapel eine Karte gespielt werden, die kleiner ist als 65. Sarah ist dran. Sie hat die 75 auf der Hand und darf sie auf den Stapel legen, weil sie genau um den Wert 10 größer ist.

Hinweis: Es ist erlaubt, dass ein Spieler in seiner Aktion mehrfach den Rückwärts-Trick anwendet, auch auf verschiedenen Stapeln. Der Spieler kann also z.B. zuerst eine Karte ganz normal spielen, dann den Rückwärts-Trick anwenden, dann wieder

2 Karten ganz normal spielen, dann den Rückwärts-Trick erneut anwenden, dann wieder eine Karte ganz normal spielen, usw.

Erlaubte Kommunikation

Während des Spiels dürfen die Spieler **niemals** nach konkreten Zahlenkarten fragen oder ihre eigenen Zahlenwerte verraten. **Konkrete Zahlenwerte in jeglicher Form sind tabu!** Ansonsten ist jede Kommunikation erlaubt, z.B. „Bitte nicht auf den unteren Stapel legen“ oder „Auf diesem Stapel bitte nur noch einen ganz kleinen Sprung machen“.

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.

Wie gut war das Team? Wenn das Spiel endet, wird gezählt, wie viele Karten **insgesamt** nicht abgelegt werden konnten, also die verbliebenen Handkarten aller Spieler plus die gegebenenfalls verbliebenen Karten des Zugstapels. Ergebnisse unter zehn Restkarten sind super. Sollten alle 98 Zahlenkarten abgelegt worden sein, habt ihr das Spiel besiegt – und könnt es fortan schwerer machen.

Profivariante

Die beschriebenen Regeln bleiben vollständig erhalten. Allerdings muss jeder Spieler nun 3 (statt 2) Karten pro Runde ausspielen. Wer es noch schwerer mag, kann zusätzlich die Anzahl der Handkarten um 1 verringern. Drei, vier und fünf Spieler haben 5, zwei Spieler 6 und ein Solospieler 7 Handkarten.

