



THE GAME

Edición limitada

Juega... ¡hasta que el cuerpo aguante!

10.º aniversario

2015 - 2025

The Game.....	Página 2
The Game Extremo.....	Página 6
Miniexpansión Explosivo	Página 9
Miniexpansión Comodines	Página 10
Miniexpansión Rangos	Página 11



THE GAME

Juega... ¡hasta que el cuerpo aguante!

10.º aniversario

2015 - 2025

Steffen Benndorf



Jugadores: 1 a 5

Edad: 8 años o más

Duración: 20 minutos

Durante la partida, los jugadores deberéis completar 4 pilas de cartas con números en el centro de la mesa, dos de ellas en orden ascendente (1-99) y otras dos en orden descendente (100-2). Todos los jugadores **jugaréis en un mismo equipo** e intentaréis colocar el máximo número de cartas (a ser posible, 98) en las cuatro pilas de cartas.

4 cartas de inicio



x2 ascendente (1→99)

x2 descendente (100→2)

98 cartas con números



con los números 2-99

Pilas de cartas: cómo se juega

Iréis creando **una única pila** de cartas junto a cada carta de inicio, y solo será visible la carta con números que esté arriba.

Los jugadores solo podréis colocar cartas con valores **en aumento** en las pilas que estén junto a las **cartas de inicio ascendentes**, sin importar la diferencia entre ellas. Por ejemplo, la pila podría ser 4, 8, 15, 16, 18, 20, 34, 35, 51.



Ejemplo:

En esta pila ascendente se ha colocado el número 4, después el 8 y, por último, el 15.

Los jugadores solo podréis colocar cartas con valores **en disminución** en las pilas que estén junto a las **cartas de inicio descendentes**. Por ejemplo, la pila podría ser 94, 90, 78, 61, 60, 57.

¡Consejillo! La primera carta de cada pila puede tener cualquier valor. A partir de ahí, lo mejor es que intentéis que la diferencia numérica entre una y otra sea lo más baja posible para que lleguéis a jugar muchas cartas.



Preparación

Colocad las **cuatro cartas de inicio** en el centro de la mesa boca arriba y alineadas en vertical.

Barajad todas las **cartas con números** y repartidlas de la siguiente manera:

3–5 jugadores: 6 cartas cada uno

2 jugadores: 7 cartas cada uno

1 jugador: 8 cartas

Colocad las cartas con números restantes boca abajo en un mazo central. ¡Y no les enseñéis vuestras cartas a nadie!

Cómo se juega

Cuando les hayáis echado un vistazo a vuestras cartas, decidid quién comienza y, luego, seguid jugando en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando te llegue el turno, tendrás que **jugar al menos 2 cartas** de la mano y colocarlas **boca arriba en 1 o más pilas**, una tras otra. Si quieres, **puedes** jugar más cartas, pero siempre siguiendo las reglas del juego.

Ejemplo: Le toca a Laura, que quiere jugar 4 cartas con números. Juega 1 carta sobre una de las pilas ascendentes, luego otras 2 cartas en la otra y, por último, 1 carta más en una de las pilas descendentes.

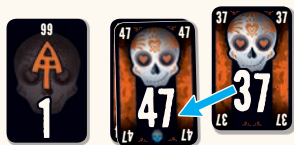
Al final de tu turno, roba **tantas cartas como hayas jugado** para que vuelvas a tener 6 cartas en la mano si sois 3, 4 o 5 jugadores, 7 cartas si sois 2 jugadores u 8 cartas si no hay nadie más en la partida. Cuando acabes, el turno pasará a la siguiente persona en sentido de las agujas del reloj, que seguirá los mismos pasos que tú, y así sucesivamente.

Ejemplo: Luis ha jugado 4 cartas, así que acaba su turno robando otras 4 del mazo de robo.

Las pilas no hacen más que crecer... ¡Es hora de usar el truco del revés!

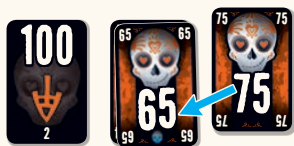
Según ha ido avanzando la partida, los valores de las cartas ascendentes no han hecho más que aumentar y, en el caso de las descendentes, de disminuir. Pero hay una mecánica que os sacará las castañas del fuego: **¡el truco del revés!** ¿Y cuándo se puede jugar una carta en orden **inverso**? Cuando la diferencia de valores entre las cartas es **exactamente 10**.

- Cuando sea tu turno, puedes colocar una carta con números sobre una **pila ascendente** que tenga un valor de **10 números menos** con respecto a la carta que hay arriba de la pila.



Ejemplo: Si la última carta en una pila ascendente es el 47, lo normal sería colocar una carta con un número superior. Pero, cuando le llega el turno, Tomás juega la carta con el 37, cuyo valor es exactamente 10 menos que la carta de la pila.

- Cuando sea tu turno, puedes colocar una carta con números sobre una **pila descendente** que tenga un valor de **10 números más** con respecto a la carta que hay arriba de la pila.



Ejemplo: Si la última carta en una pila descendente es el 65, lo normal sería colocar una carta con un número inferior. Pero, cuando le llega el turno, Sara juega la carta con el 75, cuyo valor es exactamente 10 más que la carta de la pila.

¡Ojo! Durante tu turno, puedes usar el truco del revés todas las veces que quieras, incluso en diferentes pilas. Si colocas tu primera carta siguiendo las normas habituales, por ejemplo, luego podrías usar el truco del revés, luego colocar 2 cartas más de la manera normal, luego usar otra vez el truco, luego añadir otra carta como siempre, etc.

Reglas de comunicación

No podéis pedirles al resto de jugadores que jueguen una carta con un número específico ni decirles qué carta tenéis. **¡Queda terminantemente prohibido hablar de números concretos!** Más allá de eso, podéis decirlos lo que queráis, desde «no juguéis en esa pila» hasta «no pongas una carta mucho más alta o baja».

Final de la partida

Cuando **no queden cartas en el mazo** de robo, seguid jugando sin robar.

Nota: A partir de aquí, todos los jugadores tendrán que jugar al menos **1 carta con números en lugar de 2** en su turno. Si alguno se queda sin cartas, os saltaréis su turno.

La partida acaba **inmediatamente** en cuanto un jugador no pueda jugar el número mínimo de cartas necesario, es decir, dos mientras siga habiendo cartas en el mazo de robo y una carta cuando ya no queden.

¿Qué tal le ha ido al equipo? Cuando acabe la partida, contad **cuántas cartas os habéis dejado sin jugar**, tanto las que tenéis en la mano como las que quedan en el mazo de robo. Si son menos de 10, lo habéis hecho estupendamente. Y si habéis conseguido jugar las 98 cartas, os habréis pasado el juego. ¿Queréis un reto? ¡Subid el nivel de dificultad!

Modo experto

Las reglas del juego original siguen en curso, solo que en este modo deberéis jugar un mínimo de **3 cartas durante vuestro turno** o 2 si no quedan cartas en el mazo de robo.

Si os parece que es pan comido, podéis **repartirle una carta menos a cada jugador**:

3–5 jugadores: 5 cartas cada uno

2 jugadores: 6 cartas cada uno

1 jugador: 7 cartas

THE GAME

∞ Extremo ⚡

10.º aniversario

2015 - 2025



Steffen Benndorf y Reinhard Staupe

Las reglas del juego no varían, y vuestro objetivo como equipo sigue siendo colocar todas las cartas con números en las 4 pilas de cartas.

Lo que sí cambia es que, ahora, hay un total de **28 cartas de órdenes**, 7 órdenes distintas repetidas 4 veces, que veréis en las 28 cartas con números «extremas». Si el jugador activo juega 1 carta de órdenes o más durante su turno, tendréis que **cumplirlas de inmediato**. Si no, se acabará la partida. Los jugadores podéis comunicaros entre vosotros para deciros qué órdenes tenéis en la mano o qué órdenes no queréis que se jueguen, pero, al igual que antes, no podéis dar valores concretos.

12 cartas con el símbolo del rayo



16 cartas con el símbolo del infinito



Preparación

Quitad todas las cartas que tengan **una calavera azul en la parte de abajo** de entre las 98 cartas con números y dejadlas en la caja. No hacen falta para este modo de juego. Cuando lo hayáis hecho, meted en el mazo de robo las **28 cartas con números «extremas»**.



Por lo demás, la partida se prepara igual. Colocad las **cartas de inicio** en el centro de la mesa y repartidlas de la siguiente manera:

3-5 jugadores: 6 cartas cada uno

2 jugadores: 7 cartas cada uno

1 jugador: 8 cartas

Colocad las cartas con números restantes boca abajo en el centro para formar un mazo de robo.

Las 3 órdenes con el símbolo del rayo ⚡

Las órdenes que llevan el símbolo de un rayo deben jugarse **inmediatamente**. Si juegas una de estas cartas, la orden **solo te afecta a ti**. Los efectos de los símbolos de rayo que haya visibles en las pilas de cartas desaparecen al acabar tu turno.



Si juegas una **carta de stop**, tu turno se acaba de **inmediato**. Si la usas al principio de tu turno, se acabará la jugada y no podrás usar más cartas.



Si juegas una **carta con una calavera**, tendrás que taparla **en esa misma jugada**. Es decir, cuando acabe tu turno, no puede quedar ninguna carta con una calavera visible sobre una pila.

¡Ojo! Si conseguís colocar las 98 cartas con números pero queda una carta con una calavera visible cuando acaba el último turno, perderéis la partida.



Si juegas una **carta con un 3!**, deberás jugar **3 cartas** durante tu turno incluyendo esa carta. Ni más, ni menos. Si te interesa, puedes jugar una carta de stop como tu tercera carta, ipero no antes!

Ejemplo: Tomás comienza el turno colocando una carta con números, después, juega la carta del 3! y, por último, una carta de stop. En total, ha jugado 3 cartas. Antes de acabar su turno, robará 3 cartas.

¡Ojo! Si al acabar la partida hay un jugador al que solo le quedan 1 o 2 cartas en la mano, puede usar una carta de órdenes con un 3!, pero perderéis justo después.

Las 4 órdenes con el símbolo del infinito ∞

Los efectos de las **órdenes con un símbolo infinito** se activan en cuanto la carta entra en juego, y seguirán activas para **todo el mundo mientras sean visibles**. Si hay más de una orden colocada en distintas pilas, **todas** se consideran activas. El efecto de las órdenes infinitas desaparece en cuanto estas se tapan con otra carta.



No podéis comunicaros entre vosotros de ninguna manera, ni siquiera por gestos o señas.



El jugador activo no puede usar el truco del revés sobre ninguna de las 4 pilas.



El jugador activo debe colocar **todas** sus cartas sobre **una única pila**, aunque puede elegir la que quiera.



El jugador activo solo puede robar **una única carta con números** al final del turno, independientemente de las que haya jugado. De esta manera, cuando empiece su siguiente turno, es posible que tenga menos cartas de lo normal. Una vez se ha cubierto la orden, el jugador activo podrá robar tantas cartas como haga falta hasta quedarse con 6 cartas en la mano si es una partida de 3, 4 o 5 jugadores, 7 cartas si sois 2 jugadores u 8 cartas si no hay nadie más.

THE GAME

Explosivo



10.º aniversario

2015 - 2025

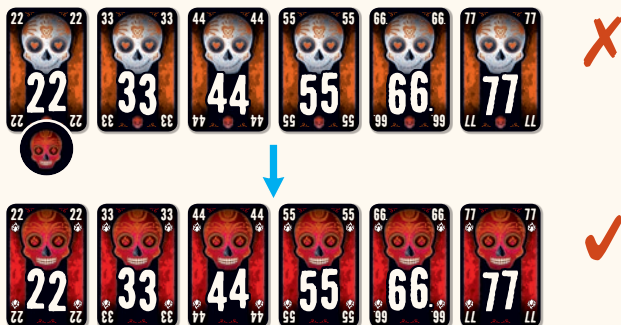
Steffen Benndorf y Reinhard Staupe



Miniexpansión

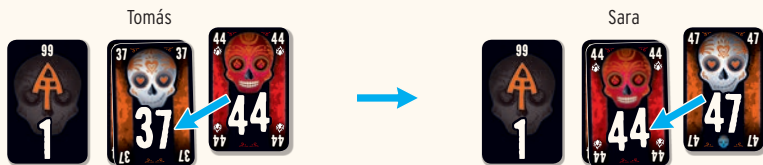
Preparación

Quitad las cartas básicas con los números 22, 33, 44, 55, 66 y 77 y reemplazadlas con las 6 cartas explosivas.



Cómo se juega

Las cartas explosivas se colocan sobre 1 de las 4 pilas como siempre, pero, en este caso, el jugador activo debe tapar dicha carta durante su turno o, si no puede, la siguiente persona en jugar en el sentido de las agujas del reloj. **De lo contrario, perderéis la partida.**



Ejemplo: Cuando llega su turno, Tomás juega el 44. Las reglas le permiten cubrirlo con otra carta en ese mismo turno, pero, si no puede, le tocará a Sara, que es la siguiente en jugar. Si ninguno de los dos lo hace, la partida se acaba y habréis perdido.

Nota: En el modo para un solo jugador, tendrás que cubrir las cartas explosivas antes de que acabe tu siguiente turno.

THE GAME

10.º aniversario

2015 - 2025

Steffen Benndorf y Christian Hildenbrand

Comodines

Miniexpansión



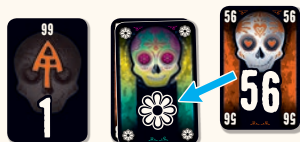
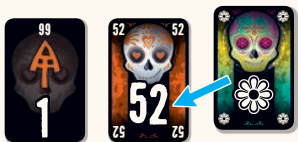
Preparación

Incluid **10 cartas comodín** en el mazo de robo y barajad.



Cómo se juega

Las cartas comodín se pueden jugar sobre cualquier carta con números y en cualquiera de las 4 pilas. Eso sí, deberás tapparla con otra carta con números válida **durante ese mismo turno**. Si no, se **acabará la partida**. ¿Y cómo sabéis si una carta con números es válida? Si sigue de manera correcta el valor de la carta que **está justo debajo**.



Ejemplo: Las cartas de Laura son un poco regulares, así que decide jugar una carta comodín en la pila ascendente que tiene el 52. Como tiene que cubrir el comodín con otra carta que sea válida en esa misma ronda, juega el 56 y, después, roba 2 cartas de la pila de robo para acabar su turno.

¡Ojo! Puedes colocar más de una carta comodín (incluso una encima de la otra), pero, antes de que acabe tu turno, tendrás que cubrirlas con cartas con números. Si juegas un comodín como **carta final** y no te quedan más cartas en la mano, perderéis la partida.

THE GAME

Rangos ↕

10.º aniversario

2015 - 2025

Steffen Benndorf y Christian Hildenbrand

Miniexpansión



Las cartas de rango

Cada una de estas cartas muestra un rango con 10 valores.

Ejemplo: Esta carta incluye **todos los números** que hay **entre el 30 y el 39**, ambos incluidos.



Preparación

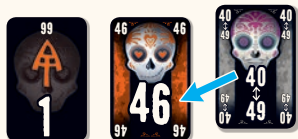
Incluid **10 cartas de rango** en el mazo de robo y barajad.



Cómo se juega

Jugar una carta de rango sobre una carta con números

Puedes cubrir una carta con números con una carta de rango que contenga ese valor. También puedes taparla con una carta de rango que no incluya ese número, pero, en ese caso, deberás respetar el orden ascendente o descendente de la pila.



Ejemplo: Si el último número que se ha jugado sobre una pila ascendente es 46, puedes colocar una carta de rango **40 ↔ 49** o más sobre ella.

Jugar una carta de rango sobre otra carta de rango

Puedes cubrir una carta de rango con una carta con números que esté dentro de esos valores. También puedes taparla con una carta con números que no esté dentro de ese rango o incluso con otra carta de rango, pero, en ambos casos, deberás respetar el orden ascendente o descendente de la pila.



Ejemplo: Si la última carta que se ha jugado sobre una pila ascendente es una carta de rango **40↔49**, puedes colocar una carta que esté dentro de ese rango (ambos números inclusive), una carta con un número superior a 49 o incluso una carta con un rango más alto.

Nota: Como las cartas de rango no tienen un valor exacto, no se puede usar el **truco del revés** con ellas.



THE GAME *Generations*

www.nsv.de / info@nsv.de



© 2015–2025, Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH,
Am Wolfsmantel 16, D-91058 Erlangen-Tennenlohe

Traducción y revisión al español: Yasmina Casado
y Javier Guillén para The Geeky Pen