

# The game

Herkomst: Europa  
Aantal spelers: 1-5  
Duur: 20'

## Oorsprong

'The game' is het meest recente spel in deze wereldspelenkoffer. Het werd door de Duitser Steffen Benndorf, en de Duitse editie verscheen in 2014. 'The game' is een coöperatief spel, waarbij je samenwerkt om een doel te bereiken. Maar pas op: niet alle communicatie is toegestaan.

## Communiceren in onze Westerse samenleving

Onze Westerse samenleving is geëvolueerd naar een multiculturele samenleving, waarin verschillende culturen een plaats krijgen. Dit verloopt echter niet altijd zonder slag of stoot, en het is duidelijk dat het onbekende soms voor onzekerheid of angst zorgt in onze samenleving. Daarom is het belangrijk dat we blijven communiceren, elkaar leren kennen, ontdekken, en samenwerken aan een gemeenschappelijk doel. Daarom kozen we voor 'The game', een coöperatief spel. Daarbij werk je samen om het doel te bereiken, maar iedereen heeft maar een stuk van de informatie en je mag slechts in beperkte mate communiceren. Dit spel toont nog maar eens aan dat samen werkt.

## Spelregels

### Inleiding

Tijdens het spel ontstaan in het midden van de tafel vier stapels met kaarten. Twee stapels stijgen in waarde (1-99) en twee stapels dalen in waarde (100-2). De spelers spelen samen tegen het spel en proberen zoveel mogelijk kaarten, in het beste geval alle 98, af te leggen op de vier stapels.

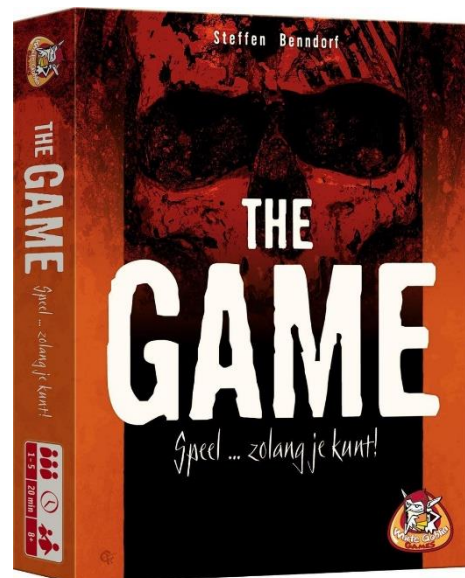
### Kaarten spelen

In een stijgende stapel moeten de gespeelde kaarten steeds hoger in waarde zijn. De sprongen tussen opeenvolgende kaarten mogen zo groot of klein zijn als je wilt. Probeer de sprongen zo klein mogelijk te houden, zodat er meer kaarten gespeeld kunnen worden. Bij een in waarde dalende stapel is het juist andersom. De gespeelde kaarten moeten steeds lager in waarde zijn.

**Belangrijk:** voor de overzichtelijkheid worden de kaarten niet op de startkaart gelegd, maar in een stapel ernaast. Zo ontstaat tijdens het spel naast elke startkaart een stapel, waarvan steeds alleen de bovenste kaart zichtbaar is.

### Vorbereiding van het spel

Leg de vier startkaarten onder elkaar in het midden van de tafel. Schud de 98 speelkaarten. In een spel met 3, 4 of 5 spelers krijgt iedere speler 6 kaarten. In een spel met 2 spelers krijgen beide spelers 7 kaarten. Speel je alleen, dan krijg je 8 kaarten. De kaarten worden in de hand genomen. Leg de overgebleven speelkaarten in een gedekte trekstapel links van de startkaarten.



## Spelverloop

Bepaal nadat alle spelers hun kaarten bekeken hebben wie begint. Vanaf de startspeler wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, moet minstens twee kaarten uit zijn hand spelen. Hij legt die op een stapel naar keuze, rechts van de startkaarten. Een speler mag ook meer dan twee kaarten spelen (zelfs al zijn kaarten). De kaarten worden één voor één gespeeld. De speler bepaalt zelf steeds op welke stapel hij een kaart legt (volgens de regels voor Kaarten spelen). De speler kan alle kaarten op dezelfde stapel leggen, of naar keuze op verschillende stapels.

Voorbeeld: Eric is aan de beurt. Hij speelt een kaart op de bovenste stijgende stapel, vervolgens twee kaarten op de andere stijgende stapel en als laatste een kaart op een dalende stapel.

Aan het einde van zijn beurt, trekt de speler kaarten van de trekstapel totdat hij weer precies 6 kaarten (tenzij bij 2 of 1 speler) in zijn hand heeft. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## De achteruit truc!

Tijdens het spel worden de vier stapels onvermijdelijk groter, omdat er steeds meer kaarten op komen te liggen. De eerder beschreven regels voor kaarten spelen blijven van kracht, met één uitzondering: de speler die aan de beurt is heeft de mogelijkheid 'achteruit' te spelen, maar enkel met precies waarde 10.

- Op een stijgende stapel mag een speler, die aan de beurt is, een kaart leggen die precies 10 lager in waarde is.
  - o Voorbeeld: normaal gesproken moet op een stijgende stapel een kaart gespeeld worden die hoger is dan de vorige. Patrick is aan de beurt, er ligt al een 47 op de stapel. Hij heeft de 37 in zijn hand en mag deze kaart op de stapel spelen, omdat die precies 10 lager in waarde is.
- Op een dalende stapel mag een speler, die aan de beurt is, een kaart leggen die precies 10 hoger in waarde is.

Je mag tijdens een beurt meerdere malen de achteruit truc toepassen, zelfs op verschillende stapels.

## Waarover mag je communiceren?

Tijdens het spel mogen de spelers nooit naar de exacte waardes van speelkaarten vragen of hun eigen kaarten prijsgeven. Het noemen van de waardes in je hand is strikt verboden! Daarbuiten is alle communicatie toegestaan, zoals aangeven op welke stapel je wil spelen, op welke stapel je wil dat anderen niet spelen, of dat er op een stapel gespeeld mag worden als het maar een kleine sprong is.

## Einde van het spel

Als de trekstapel op is wordt doorgespeeld zonder dat er nieuwe kaarten getrokken kunnen worden. Vanaf dat moment hoeven de spelers tijdens hun beurt slechts één kaart (of als ze willen meerdere) te spelen. Als een speler zijn laatste kaart gespeeld heeft, spelen de andere spelers zonder hem verder.

Het spel eindigt als een speler aan het begin van zijn beurt niet meer het voorgeschreven minimum aantal kaarten kan spelen terwijl hij nog kaarten in zijn/haar hand heeft.

## Hoe goed deden jullie het?

Alle overgebleven kaarten in de trekstapel en handen worden geteld. Minder dan 10 kaarten over? Dan hebben jullie het fantastisch gedaan.