

THE GAME

Joga... enquanto poderes!

Steffen Benndorf



Jogadores: 1 a 5

Idade: a partir de 8 anos

Duração: ~ de 20 minutos

Ao longo da partida, as cartas vão sendo jogadas em quatro pilhas sobre a mesa. Duas pilhas seguem uma ordem crescente (de 1 a 99) e duas pilhas seguem uma ordem decrescente. Todos os jogadores formam uma única equipa e procuram, em conjunto, jogar nas quatro pilhas o maior número de cartas (todas as 98 se possível).

4 cartas início

98 cartas número



2x crescente (1-99)



2x decrescente (100-2)



com os números 2 a 99

Regras para jogar cartas

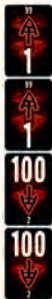
Numa **pilha crescente**, a carta jogada **tem sempre de ser de valor superior** à carta anterior. Não importa o espaço deixado entre cartas, por exemplo: 3, 11, 12, 13, 18, 20, 34, 35, 51... Ou 2, 7, 19, 25, 28, 29, 49, etc. Quanto menor o espaço entre cartas melhor, porque assim pode jogar-se um maior número de cartas.

Importante: em cada pilha as cartas devem jogar-se uma por cima da outra. Assim, em cada pilha, apenas a carta de topo deve estar visível.



Exemplo: nesta pilha crescente, a primeira carta jogada foi o 4, depois o 8 e depois o 13.

Numa **pilha decrescente**, passa-se o contrário, ou seja, cada carta jogada **tem sempre de ser de valor inferior** à carta anterior, por exemplo: 94, 90, 78, 61, 60, 57. Ou 98, 97, 88, 83, 11...



Preparação da partida

As quatro cartas início são colocadas sobre a mesa de face para cima, uma por baixo da outra, conforme a ilustração. Baralham-se **muito bem** as 98 cartas número. Num jogo com 3, 4 ou 5 jogadores, cada jogador recebe 6 cartas. Num jogo a 2, cada jogador recebe 7 cartas. **Num jogo a solo**, o jogador recebe 8 cartas.

Essas cartas formam a mão de cada jogador. As cartas que não foram distribuídas são colocadas num monte de bisca, de face para baixo sobre a mesa.

Desenrolar da partida

Cada jogador olha para a sua mão e depois todos os jogadores, em conjunto, decidem quem será o primeiro a jogar. De seguida, o jogo segue na ordem dos ponteiros do relógio. Na sua vez, um jogador tem de jogar **pelo menos duas cartas** em qualquer das quatro pilhas.

Se possível, o jogador pode jogar tantas cartas quanto quiser, mesmo que isso implique ficar sem cartas na mão. As cartas devem ser jogadas de forma individual, uma após a outra. O jogador pode escolher livremente a pilha em que joga cada carta, desde que observe as regras descritas acima para colocar cartas em pilhas crescentes e decrescentes. O jogador pode jogar todas as cartas na mesma pilha ou jogar as cartas em **várias pilhas**.

Por exemplo: é a vez do Frederico. Ele joga uma carta na primeira pilha crescente, depois duas cartas na segunda pilha crescente e por fim outra carta na segunda pilha decrescente.

Depois de terminar a sua vez, o jogador bisca o mesmo número de cartas **que jogou nesta vez** de forma a voltar a ter 6 cartas na mão (ou 7 no caso de 2 jogadores, ou 8 no caso do jogo a solo). Agora é a vez do jogador seguinte, que joga pelo menos duas cartas e bisca para completar a sua mão.

Por exemplo: o Frederico joga quatro cartas e depois bisca quatro cartas para completar a sua mão.

As pilhas vão ficando maiores. O truque para recuar!

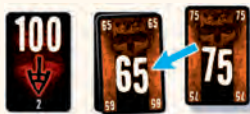
À medida que o jogo evolui, as quatro pilhas vão ficando maiores. As regras para jogar cartas devem sempre ser observadas, mas no entanto **há uma excepção que permite jogar na ordem inversa**: sempre que a carta a jogar tem um valor exactamente 10 números abaixo ou acima da carta anterior. Eis como esta regra funciona:

- Na sua vez, um jogador pode jogar uma carta de valor inferior numa **pilha crescente** se o seu valor for **exactamente 10 números abaixo** do valor na carta no topo da pilha.



Por exemplo: normalmente, deveria jogar-se uma carta superior a 47 nesta pilha crescente. É a vez do Frederico. Ele tem a carta 37 na sua mão e pode jogá-la, uma vez que essa carta tem um valor exactamente 10 números abaixo.

- Na sua vez, um jogador pode jogar uma carta de valor superior numa **pilha decrescente** se o seu valor for **exactamente 10 números acima** do valor na carta do topo da pilha.



Por exemplo: normalmente, deveria jogar-se uma carta inferior a 65 nesta pilha. É outra vez a vez do Frederico. Ele tem a carta 75 na mão e pode jogá-la, uma vez que essa carta tem um valor exactamente 10 números acima.

Nota: um jogador pode usar o truque para recuar, tantas vezes quantas quiser e em várias pilhas durante a sua vez. Por exemplo, pode jogar primeiro de acordo com as regras normais, depois usar o truque para recuar, depois jogar duas cartas novamente de acordo com as regras normais, depois usar de novo o truque para recuar, etc.

Comunicação permitida

Ao longo da partida, os jogadores **nunca** podem revelar os números das suas cartas nem perguntar aos outros jogadores quais os números nas suas cartas. **Indicar, relacionar ou sugerir números específicos não é permitido.**

Tirando isso, a comunicação é permitida. Por exemplo, os jogadores podem dizer: “Não jogue nesta pilha” ou “Não avances demasiado nesta pilha”.

Final da partida

Quando a **bisca acabar**, os jogadores continuam a jogar sem biscar cartas.

Nota: a partir de agora, cada jogador só é obrigado a jogar **uma carta** (ou mais). Se um jogador não tem mais cartas para jogar, os restantes jogadores continuam a jogar. A partida acaba **assim que um jogador não consegue jogar o número mínimo de cartas** (duas cartas se ainda há cartas na bisca, uma carta se a bisca tiver acabado).

Que tal o resultado? Quando a partida acaba, contam-se as cartas que não foram jogadas no total, ou seja, todas as cartas ainda nas mãos dos jogadores e as cartas na bisca. Menos de 10 cartas é um resultado excelente. Se se jogaram as 98 cartas, os jogadores ganham ao jogo. A partir de agora podem aumentar o nível de dificuldade.

Para especialistas

As regras descritas acima mantêm-se mas agora cada jogador tem de jogar um mínimo de 3 (em vez de 2) cartas por turno. Se isso não for suficiente, pode reduzir-se o número de cartas distribuídas a cada jogador em 1. Num jogo com 3, 4 ou 5 jogadores, cada jogador recebe 5 cartas. Num jogo a 2, cada jogador recebe 6 cartas. Num jogo a solo, o jogador recebe 7 cartas.

