

## Como se joga:

### ⇒ Setup

Baralham-se as cartas e distribuem-se 13 a cada jogador.

Há cartas no baralho que têm o símbolo de um X, essas cartas são jokers e valem o mesmo que as cartas que as acompanhem ou, se jogadas sozinhas, valem 14. Por exemplo, se alguém jogar 2 cartas de valor 6 e um X, a sua carta X valerá 6.



Com as cartas restantes forma-se um baralho de face oculta. Desse baralho revelam-se 6 cartas que se colocam no centro da mesa, numa fila.



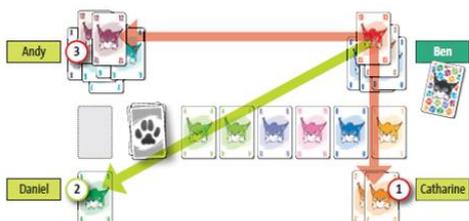
Começa o jogador mais novo. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio (SPR).

Na sua vez, os jogadores podem jogar uma carta ou quantas quiserem desde que tenham o mesmo número. A(s) carta(s) jogada(s) coloca(m)-se à frente de quem a(s) joga, chama(m)-se a essa(s) carta(s): cartas ativas. No caso do jogador já ter cartas à sua frente, de turnos anteriores, a(s) carta(s) jogada(s) é/são colocada(s) sobre essas.

Depois de jogar cartas, o jogador compara-se com todos os outros jogadores, no SPR, para ver se há conflitos.

Haverá um conflito se existirem as seguintes condições:

1. Algum jogador tiver o mesmo número de cartas ativas à sua frente que ele; e
2. Essas cartas forem de valor inferior às dele (*valor igual ou superior escapam ao conflito*)!



No exemplo de cima podemos ver que Ben é o jogador ativo. Ele jogou apenas 1 cartas de valor 13. Depois de jogar a sua carta, o Ben comparou a sua carta ativa com os seus adversários, no SPR, para verificar se havia algum conflito.

Começou pela Catharine. **Não há conflito**, pois ela tem duas cartas ativas.

Seguiu-se o Daniel. **Há conflito** pois ele tem uma carta como o Ben, e a sua carta é de valor inferior ( $4 < 13$ ). [Mais adiante explicaremos como se resolve um conflito.]

Depois de resolver o conflito com o Daniel, o Ben verifica se há conflito com o Andy, e constata que **não há**, porque este tem duas cartas ativas e ele só tem uma.

Depois de resolver todos os conflitos, o jogo continua com a vez a passar para o jogador à esquerda do Ben (Catharine).

## Resolver conflitos

Quando há um conflito entre dois jogadores, o jogador ativo tem **duas opções**:

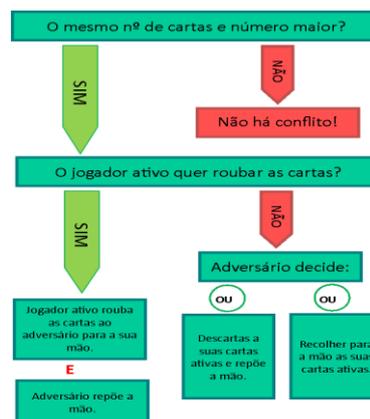
1. Roubar da frente do seu adversário, todas as cartas ativas que provocaram o conflito com ele (neste caso o adversário terá de biscar igual número de cartas, ou das 6 cartas visíveis no centro da mesa, ou do topo do baralho ou dos dois sítios conforme preferir); ou
2. Dar ao adversário duas opções:
  - a. Descartar as suas cartas ativas em conflito e biscar igual número de cartas (ou das 6 cartas visíveis no centro da mesa, ou do topo do baralho ou dos dois sítios conforme preferir); **ou**
  - b. Recolher as suas cartas ativas, em conflito, para a sua mão.

Usando ainda o exemplo da imagem anterior, o Ben poderia roubar a carta 5 do Daniel. Se fosse essa a sua escolha, o Daniel poderia biscar uma carta para a sua mão das 6 visíveis no centro da mesa ou a primeira do topo do baralho (se tivesse de biscar duas cartas poderia tirar 1 de cada sítio: cartas visíveis e baralho).

No entanto, o Ben poderia dar ao Daniel a opção de descartar a sua carta 5 e biscar uma carta para a sua mão das 6 visíveis no centro da mesa ou a primeira do topo do baralho; **OU** recolher novamente o seu 5 para a mão.

Um jogador ativo poderá ter de resolver mais que um conflito no seu turno!

Depois de resolver um conflito, e antes de avançar para a resolução do próximo ou passar a vez, o jogador tem de repor as 6 cartas visíveis no centro da mesa!



## Fim da ronda

A ronda termina **imediatamente após** um jogador ter resolvido todos os conflitos do seu turno **E não tiver cartas na mão**.

## Pontuação

Depois da ronda concluída, os jogadores calculam a sua pontuação da seguinte forma:

- +1 ponto por cada carta na sua área de jogo (à sua frente);
- -1 ponto por cada carta na sua mão.

Vence o jogador com mais pontos depois de jogadas tantas rondas quanto o número de jogadores!