

**pega em 6!**<sup>®</sup>



**Regras**  
**Reglas**  
**Rules**



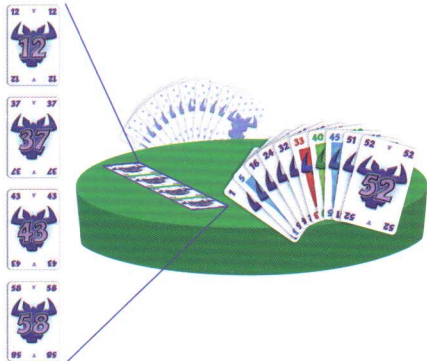
O objetivo do jogo é ficar com o menor número de pontos negativos ao final. Cada carta possui diferentes números de bois que contam como pontos negativos. Assim, o jogador que ficar com o menor número de bois vence.

## Preparação

Coloque na mesa papel e lápis para anotar as pontuações. Embaralhe as cartas e distribua 10 para cada jogador. É recomendado que todos peguem suas cartas e as ordenem em ordem crescente numérica em suas mãos.

Feito isso, retire mais 4 cartas do baralho e coloque-as viradas para cima, no centro da mesa, enfileiradas (figura 1). Cada uma dessas cartas forma o início da respectiva fileira, que só pode ficar com, no máximo, 5 cartas, incluindo essa primeira. Durante esta partida, o resto do monte de cartas fica de fora e só será utilizado nas demais partidas.

Figura 1



## 1. Baixando cartas

Cada jogador pega uma das cartas de sua mão e coloca à sua frente com a face voltada para baixo. Quando todos os jogadores tiverem colocado suas cartas na mesa, todos as mostram ao mesmo tempo.

O jogador com a carta de número mais baixo é o primeiro a colocar sua carta em uma das fileiras. Depois, é o jogador com a segunda menor carta, e assim por diante, até que todos tenham colocado suas cartas. As cartas são sempre colocadas lado a lado na fileira. Esse procedimento se repete até que cada jogador tenha acabado suas 10 cartas. Cada carta baixada só pode ser colocada em uma fileira. Para tanto, as seguintes regras devem ser seguidas:

- Ordem crescente:** Os valores das cartas devem ser incrementados, da esquerda para a direita.
- Menor diferença:** Cada jogador deve colocar sua carta na fileira que contenha a carta com o valor mais próximo ao valor da carta que baixou.

## 2. Pegando cartas

Quando uma fileira está completa, ou quando uma carta que vai ser baixada não pode ser colocada em nenhuma das quatro fileiras, o jogador deverá pegar as cartas da mesa, de acordo com as seguintes regras:

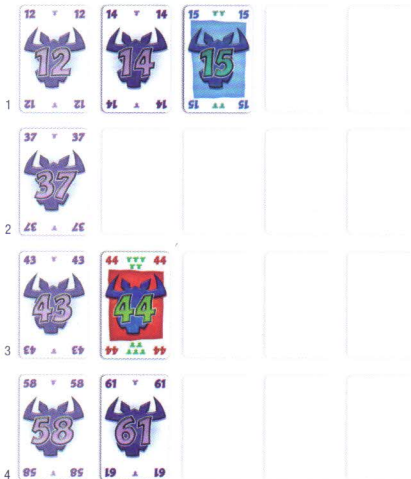
- Fileira cheia:** A fileira fica cheia quando existem 5 cartas nela. Se o jogador aplicar a regra **b**, ele deverá colocar sua carta como a sexta carta de uma fileira já com 5 cartas. Feito isso, o jogador deverá pegar as cinco cartas da mesa que precedem a carta que ele colocou, começando uma nova fileira com sua carta.
- Carta mais baixa:** Se um jogador baixa uma carta com valor mais baixo do que o valor da última carta das quatro fileiras, não podendo colocá-la em nenhuma delas, ele deverá pegar todas as cartas da fileira que quiser e começar uma nova com a sua carta.

### Exemplo 1ª rodada:

Como mostra a figura 2, as primeiras cartas das fileiras têm os seguintes valores: 12, 37, 43 e 58. Quatro jogadores vão baixar as seguintes cartas: 14, 15, 44 e 61. A mais baixa é a 14. De acordo com a regra **a**, essa carta deve ser colocada na primeira fileira, ao lado da carta 12. A mesma regra se aplica à carta 15.

De acordo com a regra **a**, a carta 44 pode ser colocada tanto na primeira, segunda ou terceira fileira. Já a regra **b** diz "menor diferença", portanto a carta 44 deve ser colocada na terceira fileira. Por último, a carta 61 deve ser colocada na quarta fileira, seguindo também a regra **b**.

Figura 2



### Exemplo 2ª rodada:

Os quatro jogadores baixaram as seguintes cartas: 21, 26, 30 e 36. As cartas 21 e 26 vão na primeira fileira, deixando-a com as 5 cartas, portanto cheia (figura 3).

O jogador que tem a carta 30 também deve colocar sua carta na primeira fileira; como essa seria a sexta carta, ele deve pegar as cinco cartas que estão na fileira e começar uma nova com a sua carta. A carta 36 também deve ser colocada na primeira fileira, uma vez que é a mais próxima da carta 30 (figura 3.1).

Figura 3

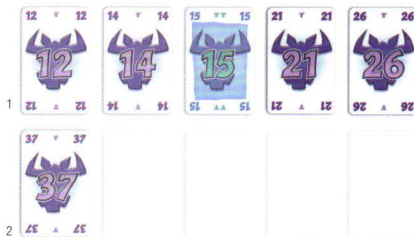


Figura 3.1



### Exemplo 3ª rodada:

Se foram baixadas as seguintes cartas: 3, 9, 68 e 83, a carta 3 é a menor e deve ser colocada primeiro. Ela não cabe em nenhuma fileira, portanto, o jogador deve pegar todas as cartas da fileira que escolher. Suponha que ele escolha pegar o 37. Então, com sua carta 3, ele começa uma nova fileira. O jogador com a carta 9 deu sorte, agora ele pode colocar sua carta na fileira nova, ao lado da carta 3 (figura 4).

Figura 4



Se um jogador tem que pegar as cartas de uma fileira devido ao baixo valor da sua carta, recomenda-se escolher a fileira com menor número de pontos negativos.

### Pontuação

Os bois estão em todas as cartas. Cada boi representa um número negativo.

As cartas com valores terminados em 5 (5, 15, 25, etc.) têm dois bois. As que são múltiplas de 10 (10, 20, 30, etc.) possuem 3 bois e as que possuem números duplos (11, 22, 33, etc.) têm 5 bois.

A carta 55 possui número duplo e ao mesmo tempo termina com o algarismo 5, portanto seu valor é de 7 bois.



Cada jogador coloca as cartas que pegou da mesa na sua frente, em seu monte chamado "monte de bois". Não se deve baixar nem segurar as cartas que se pega da mesa.

### Fim do jogo

O jogo termina quando todas as cartas forem baixadas. Em seguida, cada jogador conta o número de bois no seu monte de bois.

As pontuações negativas são anotadas no papel e uma nova partida começa. Várias partidas devem ser jogadas até que um dos jogadores atinja 66 pontos. O vencedor será o jogador com o menor número de bois.

Antes de começar o jogo, pode-se também decidir outro limite de pontos para as partidas.