



by **BikiniARTmuseum**



Facil - Enganoso – Atrevido

Pikinni XXIV é um jogo facil e rapide de aprender, mas enganoso de jogar!

- * Jogo de cartas pra **dois á quatro pessoas**
- * **32 cartas**
- * Uma partida com 4 pessoas consiste de 11 rondas
- * **Quatro naipes:**



Copa
Heart



Paus
Club



Espadas
Spade



Ouro
Diamonds

Depois de cada ronda, os jogadores recebem pontos.
A pessoa com mais pontos na fim da partida, vence.

Manual do Baralho

Todo jogador recebe uma carta na primeira ronda, na segunda ronda duas cartas, na terceira três etc. até 7 cartas na sétima ronda. No final, se jogam 4 rondas com 8 cartas. As cartas são distribuídas por ordem uma depois da outra. Em cada ronda, a carta mais alta vence, faz o truco. Por exemplo, numa ronda com 4 cartas, se podem fazer 4 trucos.

Estimar a quantidade de trucos

Antes de começar, todo jogador tem que estimar em silêncio, quantos trucos ele vai fazer. Depois, no sinal "Pi-Ki-Ni" - parecido ao joquepô - cada jogador mostra quantos trucos ele estima de fazer, com os seus dedos. Não importa se o número de trucos estimados de todos e mais alto o mais pequeno do numero de trucos possíveis (por exemplo, com 4 cartas distribuídas para cada jogador, e possível fazer 4 trucos ao máximo).

Decurso do jogo

A pessoa a direita do distribuidor corta a pilha de cartas e olha para debaixo da carta cortada. O naipe dessa carta torna-se o naipe de trunfo. O distribuidor declara isso naipe para todos. Numa ronda com 8 cartas, o naipe de trunfo e sempre copa e nisso caso, a pessoa quem corta a pilha não deve olhar para debaixo daquela pilha. **As cartas de trunfo são claramente mais altas das outras cartas.** Depois de distribuir, cada jogador estima quantos trucos vai fazer. O rôlo do distribuidor cambia depois de cada ronda no sentido horário.

As cartas dum naipe da mais pequena à mais alta, exemplo: Paus



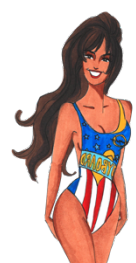
A pessoa à esquerda do distribuidor começa de jogar uma carta de qualquer naipe. Os demais jogadores adicionam uma carta do mesmo naipe no sentido horário.

Se um jogador não possui nenhuma carta do naipe exigido, ele tem de jogar uma carta de trunfo. Se não possui nem o naipe exigido nem o naipe de trunfo, ele pode jogar qualquer carta.

Fim do jogo e avaliação

Depois de cada ronda, se contam os trucos. Se um jogador tem estimado a quantidade dos seus trucos corretamente, ele recebe 10 pontos para a estimação correta e outros 10 pontos para todo truco que fez.

Exemplo: Um jogador tem estimado de fazer três trucos corretamente, então ele recebe 10 pontos para a estimação e também 3x10 pontos para cada truco = 40 pontos em total.



Versão 1

Se um jogador tem estimado o número dos seus trucos incorretamente, ele recebe 10 pontos negativos para todo truque demais o de menos.

Exemplo: Se um jogador tem estimado de fazer 4 trucos, mais somente faz 2, ele recebe 2×10 pontos negativos = -20 pontos.

A pessoa com o maior número de pontos no final do baralho (depois de 11 rondas), vence.

Regras especiais para 3 os 2 jogadores

Como na regra para 4 pessoas, todo jogador recebe uma carta na primeira ronda, duas na segunda etc. até 7 cartas na sétima ronda. Depois disso, se jogam somente 3 rondas (não 4, como na regra para 4 pessoas) com 8 cartas.

Pikinni desafio - Regras adicionais, opcionais

1. „Zero" - nenhum truço

Nas rondas com seis, sete ou oito cartas, um jogador quem estima de fazer zero trucos corretamente recebe 50 pontos. Se tem estimado zero trucos incorretamente, ele recebe 20 pontos negativos.

2. „Change" - cambio de naipe

Todo jogador pode cambiar o naipe de trunfo. O custo para isso é 30 pontos. Se deve trocar o naipe de trunfo ANTES de declarar o número dos trucos estimado com a sinal de "Pi-Ki-Ni". Também se pode trocar o naipe de trunfo somente uma vez por ronda (a primeira pessoa quem diz "change" pode faze-lo).

3. „Double" - dobrar

Todo jogador pode dobrar os pontos (positivos e negativos) nas rondas com 2, 4, 6 ou 8 cartas. Os 30 pontos para comprar o cambio do naipe não se dobram. Numa ronda se pode dobrar ao máximo duas vezes (duas pessoas; uma pessoa sola não pode dobrar, mas de uma vez na mesma ronda).



Versão 1

Double tem de ser declarado antes da pessoa respetiva obter mais da metade das suas cartas:

Com 2 cartas: antes de tomar a segunda carta.

Com 4 cartas: antes de tomar a terceira carta.

Com 6 cartas: antes de tomar a quarta carta

Com 8 cartas: antes de tomar a quinta carta

Pode ser proveitoso o distribuidor fazer uma pequena pausa depois de distribuir a metade das cartas e perguntar se alguém quiser dobrar. Nessa pequena pausa o distribuidor pode também olhar suas próprias cartas e declarar um "double", se ele quiser. No mesmo ordem da distribuição, os jogadores têm de dizer "double", ou "não" se não querem dobrar.

O **BikiniARTmuseum** deseja muita diversão para vocês com o



Facil - Enganoso – Atrevido



Queremos regalar um máximo de diversão a todos nossos jogadores.

Se temos esquecido alguma coisa, por favor informa-nos no: info@BikiniARTmuseum.com