

NINGUÉM DERROTA A TUA COMBINAÇÃO?

Se a tua combinação não tiver sido derrotada por outros jogadores, descarta-a no início do teu turno e joga qualquer outra combinação para começar uma ronda nova.

CARTAS DUPLAS

As cartas Duplas podem assumir um dos 2 valores indicados, à escolha de quem as joga.



Esta carta pode ser um "3" ou "4", dependendo da escolha do dono.



Nesta combinação, o jogador decidiu que a carta Dupla é um "7".

BARALHO DE JOGO ESGOTADO

Se o baralho de jogo se esgotar, baralha as cartas da pilha de descarte e faz um novo baralho de jogo.

FINAL DA PARTIDA

Assim que um jogador ficar sem cartas na mão, vence a partida. As partidas são rápidas, podes jogar várias em seguida! Nesse caso, podem concordar que o primeiro a ganhar 2 vezes vence o jogo.

6

ALGUMA DÚVIDA?

Quando recebo uma combinação que derrotei, posso separar as cartas que recebo quando as junto à minha mão?
Sim.

Posso jogar uma combinação com MAIS cartas E com um valor mais elevado?

Sim, e às vezes é boa ideia fazê-lo!

Posso declarar a lei de Jungo sem adicionar cartas à mão?

Sim, se a carta recebida for mais forte que a combinação jogada anteriormente, podes declarar a lei de Jungo apenas com a carta recebida. Por exemplo, há um "5" na mesa e recibes um "7". Podes anunciar JUNG0 e jogar o "7" que recebeste.

Recolhi uma combinação de "3" e "3/4". O "3/4" tem de ser um "3" até final da partida, ou posso torná-lo num "4"?

Uma vez na tua mão, pode assumir o valor que escolheres: 3 ou 4. Por exemplo, podes jogar uma combinação de "4" + "3/4" + "4".



www.devir.com

Devir Iberia S.L.

Via Augusta 153 Entl. 4
08021 - Barcelona.
Distribuído em Portugal pela
Devir Livraria, Lda - Pólo
Industrial Brejos de Carreteiros.
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - devir.pt@
devir.com- Tel: (351) 212 139 440

Design: Cocktail Games
Edição: Diego San Martín Pierron
Adaptação gráfica: Solange Saavedra I.
Tradução e revisão portuguesa: João
Cotrim e Miguel Conceição para
The Geeky Pen



Cocktail Games

2, rue du Hazard
78000 Versailles
cocktailgames.com

RESUMO DE UM TURNO

1 Se houver uma combinação na mesa jogada por ti no teu turno anterior, descarta-a.

2 Executa um das duas ações seguintes:

• Joga uma combinação de cartas:

- do mesmo valor,
- adjacentes na tua mão,
- mais fortes que a combinação na mesa.

Depois, coloca as cartas da combinação "derrotada":

- na tua mão (onde quiseres)
- ou na pilha de descarte.

• Recebe 1 carta e:

- acrescenta-a à tua mão (onde quiseres),
- ou coloca-a na pilha de descarte,
- ou declara a lei de Jungo.



8

JUNG0

Um jogo de Toshiki Arai ilustrado por Laura Michaud
Para 3 a 5 jogadores - Idades 10+

CONTEÚDO

• 72 cartas



64 Cartas numeradas
(1 a 8, 8 de cada)



8 Cartas duplas
(1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 2 de cada)

• Este livro de regras

OBJETIVO DO JOGO

Livra-te das tuas cartas primeiro que os teus adversários.

ATENÇÃO! Ao jogar, irás ADICIONAR e REMOVER cartas da tua mão, mas **NUNCA** podes reordenar as tuas cartas (seja movê-las ou pô-las por ordem).

1

PREPARAÇÃO

- 1 Baralha todas as cartas e distribui-as aos jogadores com a face para baixo:

3 jogadores	10 cartas a cada
4 e 5 jogadores	8 cartas a cada

- 2 Cada jogador vê as cartas na sua mão, sem as mostrar aos adversários.

ATENÇÃO: NÃO PODES MUDAR A ORDEM DAS CARTAS NA TUA MÃO!

- 3 Com as cartas que sobram, faz um baralho com a face para baixo, num sítio na mesa onde todos consigam chegar.

- 4 Começa o jogador que comeu uma banana mais recentemente.

Preparação para 3 jogadores



2

COMO JOGAR

Os jogadores jogam à vez em sentido horário. No teu turno, deves:

- ou jogar uma ou mais cartas **A**,
- ou receber uma carta **B**.

A Jogar uma ou mais cartas

Joga uma combinação de cartas (1 ou mais) da tua mão, com a face para cima, no centro da mesa. Estas cartas devem:

- ser todas do mesmo valor,
- estarem adjacentes na tua mão,
- E, se já houver uma combinação na mesa, a combinação que jogas deve ser mais forte:

- OU tendo **MAIS cartas** (independentemente do seu valor),
- OU tendo o mesmo número de cartas, mas de um **valor SUPERIOR**.



3

Se jogaste uma combinação mais forte, pega em TODAS as cartas da combinação derrotada e:

- OU as adicionas à tua mão (onde quiseres, até em posições diferentes).
- OU as colocas na pilha de descarte. A pilha de descarte é um monte de cartas voltadas para cima junto ao baralho de jogo.

A combinação agora jogada é a que o próximo a jogar (o jogador à esquerda) deve tentar derrotar.

A atual combinação é de "dois 4". A Maria derrota esta combinação jogando a sua combinação de "dois 7" e tem direito a escolher entre:



OU

4

B Receber uma carta

Se não puderes ou não quiseres jogar cartas da tua mão, recebe uma carta da pilha de jogo e:

- OU a adicionas à tua mão (em qualquer posição),
- OU a colocas na pilha de descarte,
- OU declaras a **lei de Jungo** e jogas uma combinação contendo a carta que acabaste de receber. Neste caso:

- 1 Coloca a carta recebida à tua frente e anuncia **"JUNGO!"**.
- 2 Se necessário, adiciona mais cartas da tua mão (que estejam adjacentes e sejam do mesmo valor da carta recebida) para criar uma combinação mais forte.

O António recebe um "3" do baralho e escolhe:



OU

5