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", escolha do dono



decidiu que a carta Dupla é

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.

CHINAL 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.

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

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 recebes um "7". Podes anunciar JUNGO 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".



Via Augusta 153 Entl. 4 Distribuído em Portugal pela Devir Livraria, Lda · Pólo www.devir.com Industrial Breios de Carreteiros. Escritório 2 Olhos de Água 2950-554 Palmela · devir.pt@

Edição: Diego San Martín Pierron Adaptação gráfica: Solange Saavedra Tradução e revisão portuguesa: João Cotrim e Miguel Conceição para



2. rue du Hazard 78000 Versailles

- 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 guiseres)
- → 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.



• 72 cartas





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

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

Este livro de regras

6) BJETIVO 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).

PREPARAÇÃO

 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!

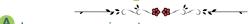
- 3 Com as cartas que sobram, faz um baralho com a face para baixo, num sítio na mesa onde todos consigam chegar.
- 4 Começa o jogador que comeu uma banana mais recentemente.

Preparação para 3 jogadores

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 adiacentes na tua mão.
- E. se iá 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.



forte, uma vez que tem mais cartas (3 cartas contra 2).



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.

OU

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:



Adicionar os dois 4 à sua mão

Colocá-los na pilha de descarte.

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:
 - Oloca 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.





colocá-lo na pilha ou de descarte

declarar a lei de Jungo

