



Jogo de cartas

Conteúdo

1 mosquetão

108 cartas com a seguinte distribuição:

19 cartas azuis - 0 a 9

19 cartas verdes - 0 a 9

19 cartas vermelhas - 0 a 9

19 cartas amarelas - 0 a 9

8 cartas **Bisca 2** - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

8 cartas **Inverte o Jogo** - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

8 cartas **Passa a Vez** - 2 de cada em azul, verde, vermelho e amarelo

4 cartas **Joker**

4 cartas **Joker Bisca 4**

Objetivo do jogo

Ser o primeiro jogador a livrar-se das suas cartas e marcar pontos pelas cartas que ficarem nas mãos dos adversários. Os pontos de cada jogada acumulam e o primeiro jogador a obter 500 pontos ganha o jogo.

Preparação

1. Cada jogador retira uma carta; quem retirar a carta com o número mais alto é quem distribui as cartas (as cartas com símbolos contam zero).
2. O jogador que retirou o número mais alto baralha e dá 7 cartas a cada jogador.
3. As cartas que restarem formam a pilha das BISCAS e ficam viradas para baixo.
4. A carta do topo da pilha das BISCAS é virada ao contrário para dar início a uma pilha de JOGO. **NOTA:** Se a carta que sair for uma carta de Ação (símbolos), consulta a secção FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO para obteres instruções especiais.

Vamos jogar

O jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas é o primeiro a jogar.

Na tua vez, tens de fazer coincidir uma das cartas que tens na mão com a carta do cimo da pilha de JOGO em número, cor ou símbolo (os símbolos representam cartas de ação; ler a secção FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

EXEMPLO: Se a carta da pilha de JOGO for um 7 rosa, tens de jogar uma carta rosa OU uma carta 7 de qualquer cor. Em alternativa, podes jogar um Joker (ler a secção FUNÇÕES DAS CARTAS DE AÇÃO).

Se não tiveres uma carta que coincida com a carta da pilha de JOGO, tens de tirar uma carta da pilha das BISCAS. Se a carta retirada puder ser jogada, podes jogá-la na mesma vez. Caso contrário, o jogo continua com o jogador seguinte.

Também podes escolher NÃO jogar uma carta que tenhas na tua mão e que poderia ser jogada. Se isso acontecer, deves biscar uma carta da pilha das BISCAS. Se a carta puder ser jogada, podes colocá-la na pilha de JOGO nessa mesma vez; no entanto, já não podes jogar nenhuma outra carta da tua mão depois de teres biscado.

Funções das cartas de ação



Carta Bisca 2 – Se jogares esta carta, o jogador seguinte tem de biscar 2 cartas e perde a vez. Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou sobre outras cartas Bisca 2. Se esta for a primeira carta do jogo, aplica-se a mesma regra.



Carta Inverte o Jogo – Quando jogas esta carta, a direção do jogo muda (se estava a ser jogado para a esquerda, passa a ser jogado para a direita, e vice-versa). Esta carta só pode ser jogada sobre uma carta da mesma cor ou sobre outra carta Inverte o Jogo. Se esta for a primeira carta do jogo, quem começa a jogar é o distribuidor de cartas e em seguida o jogo avança para a direita e não para a esquerda.



Carta Passa a Vez – Se jogares esta carta, o jogador seguinte passa a vez (perde a vez). Esta carta só pode ser jogada sobre cartas da mesma cor ou outra carta Passa a Vez. Se esta carta for a primeira do jogo, o jogador à esquerda do distribuidor de cartas passa a vez, começando a jogar o jogador à sua esquerda.



Joker – Quando jogas esta carta, escolhes a cor que queres que dê continuidade ao jogo (qualquer cor incluindo a cor em jogo antes do Joker ter sido jogado). Podes jogar uma carta Joker na tua vez mesmo que tenhas outra carta possível de jogar na mão. Se esta for a primeira carta do jogo, o jogador à esquerda do distribuidor de cartas escolhe a cor que vai dar continuidade ao jogo.



Joker Bisca 4 – Quando jogas esta carta, escolhes a cor que vai dar continuidade ao jogo e o jogador seguinte tem de biscar 4 cartas da pilha das BISCAS, perdendo a vez. No entanto, há um senão! Só podes jogar esta carta quando NÃO tiveres outra carta na mão que coincida com a COR da pilha de JOGO (mas podes jogar esta carta se tiveres um número igual ou Cartas de Ação). Se esta for a primeira carta do jogo, volta para o baralho e retira-se outra carta.

NOTA: Se suspeitares que uma carta Joker Bisca 4 foi jogada de forma ilegal (i.e. que o jogador tem uma carta que pode ser jogada), podes desafiar esse jogador. O jogador desafiado tem de te mostrar as cartas que tem na mão. Se for culpado, o jogador tem de biscar 4 cartas em vez de ti. No entanto, se o jogador estiver inocente, tens de biscar 4 cartas MAIS 2 cartas adicionais (6 no total)!

Fim do jogo

Quando jogares a tua penúltima carta, tens de gritar UNO (que significa um) para indicar que já só tens uma carta na mão. Se não gritares UNO e fores apanhado/a antes de o jogador seguinte começar a sua vez, tens de biscar 2 cartas.

Quando um jogador já não tiver cartas, a jogada termina. Os pontos são somados (ler a secção PONTUAÇÃO) e dá-se início a outra jogada.

Se a última carta de uma jogada for uma carta Bisca 2 ou Joker Bisca 4, o jogador seguinte tem de biscar 2 ou 4 cartas, respetivamente. Estas cartas entram para a pontuação.

Se nenhum jogador estiver sem cartas quando a pilha das BISCAS terminar, a pilha de JOGO é baralhada e o jogo continua.

Pontuação

O primeiro jogador a livrar-se das suas cartas numa jogada recebe pontos por todas as cartas com que os adversários ficarem na mão, como se mostra a seguir:

Todas as cartas numeradas (0-9).....	Valor facial
Bisca 2	20 pontos
Inverte o Jogo	20 pontos
Passa a vez	20 pontos
Joker	50 pontos
Joker Bisca 4	50 pontos

Quando os pontos estiverem contados, e se nenhum jogador tiver atingido 500 pontos, baralha-se as cartas e começa-se uma nova jogada.

Vencer o jogo

O VENCEDOR é o primeiro jogador a alcançar 500 pontos.

Pontuação alternativa

Outra maneira de jogar é contar os pontos com que cada jogador fica no final de cada jogada. Quando um jogador alcançar 500 pontos, ganha aquele que tiver menos pontos.