

LOBO 77



„Alguém sempre será subtraído...”

Jogadores: 2 – 8 Idade: maiores de 8 anos

regras do jogo

- 1 carta „76”
 - 4 cartas „0”
 - 4 cartas „-10”
 - 4 cartas „x2”
 - 5 cartas „mudança de direcção”
 - 6 cartas tipo dobradinhas „11”, „22”, „33”, „44”, „55”, „66”
 - 8 cartas „10”
 - 24 cartas de 2 a 9, três de cada
 - 24 fichas
-

IDEIA DO JOGO

Cada jogador abaixa uma carta e soma o seu valor ao do jogo. O objectivo do jogo é evitar somar „77” ao usar as suas cartas. O jogador que atingir este valor, ou ultrapassá-lo, perde uma ficha.

COMO PREPARAR O JOGO

Escolher um responsável de mesa. Ele dará 3 fichas para cada jogador e, em seguida, 5 cartas. O resto das cartas são coloca-

das no centro da mesa. Estas cartas devem ficar viradas para baixo e formar um monte. Quem abaixa uma carta, imediatamente deve pegar outra do monte. Desta forma cada jogador sempre terá 5 cartas na mão.

COMO SE JOGA

Começa a jogar a pessoa sentada ao lado esquerdo do responsável de mesa. Ele coloca uma carta virada para cima ao lado do monte de cartas, dando início a um outro monte, o monte de cartas descartadas. O jogador diz o número a todos e pega uma nova carta do monte. O jogo segue em sentido horário e todos os jogadores fazem a mesma coisa. Cada jogador coloca uma carta de sua mão no monte de cartas descartadas e soma o número que foi dito pelo jogador anterior com o valor da sua carta.

Por exemplo: João começa a jogar. Abaixa um „10” e diz „dez”. E pega outra carta. Ao seu lado esquerdo está sentada Isabel, que abaixa um „9” e diz „dezanove”. E, em seguida, pega uma carta.

Importante!

Caso o monte de cartas termine, deve-se embaralhar as cartas do monte de cartas descartadas e colocá-las no lugar do monte de cartas viradas para baixo.

Se um dos jogadores esquecer de comprar a quinta carta, ele terá que continuar a jogar com apenas 4 cartas até o final da partida.

DOBRADINHAS

Existem seis cartas que são dobradinhas. As dobradinhas neste jogo podem significar e resultar em duas coisas:

Primeiro: as cartas com dobradinhas funcionam como um „acelerador”, porque para o próximo jogador, elas podem significar o fim do jogo, caso ele não tenha nenhuma carta que o „salve”.



„Dobradinha 11”

Ela deve ser abaixada e somada da mesma forma que as demais cartas. Quanto mais demorar para utilizá-la, mais difícil será descartá-la depois.

Segundo: quando a soma resulta em uma **dobradinha**, o jogador perde uma ficha.

Por exemplo: Isabel somou dezanove. O próximo jogador, Paulo, abaixa um „3” e diz „vinte e dois”, que é uma dobradinha. Ao fazer isso, Paulo perde uma ficha.

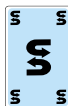
CARTAS DE AÇÃO



Quando alguém abaixa a carta „-10”, deve-se subtrair 10 pontos da soma anterior. Desta forma, pode ser que se chegue a um número abaixo de zero.



A carta „0” normalmente é usada em situações que a soma parece resultar difícil. O jogador diz a soma anterior e passa o problema ao próximo jogador.



Caso um jogador abaixe uma carta „**mudança de direcção**”, ele repete a soma anterior, e a direcção do jogo muda até que alguém abaixe outra carta „mudança de direcção”.

Por exemplo: Se o jogo está indo em sentido horário e um jogador abaixa a carta „mudança de direcção”, passa a ser a vez do jogador a sua direita.



Quando um jogador abaixa a carta „x2”, a soma fica igual e é a vez do próximo jogador, que deverá abaixar duas cartas e comprar duas.

Importante! Não está permitido colocar uma carta „x2” em cima de outra carta „x2”.



O jogador que abaixar a carta „76” quase sempre perderá uma ficha, porque a soma será igual ou superior a 77, mas pode ser que a soma esteja em zero ou em negativo e ele não perca.

FIM DA PARTIDA

Uma partida acaba quando a última soma anunciada é igual ou superior a 77. O jogador que diz este valor perde uma ficha. O responsável de mesa recolhe, embaralha e distribui as cartas para dar início a uma nova partida.

AREIA MOVEDIÇA

Quando um jogador devolve a sua última ficha, ele está „afundando”, ou seja, a próxima vez que ele perder, ele sai do jogo.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando sobra um único jogador. Ele é o vencedor.