

REGRAS

pega em 6!

CURINGAS



EXPANSÃO



PAPERGAMES

COMPONENTES

10 cartas com valores entre 0.0 e 0.9
e Livro de Regras.

INTRODUÇÃO

A expansão **Curingas** para o **Pega em 6!** foi criada pelo autor como parte integrante da Edição Comemorativa de **20 anos** do jogo (publicada em 2014, na Alemanha).

Passados 10 anos desde a expansão **Plus** (publicada em 2005), Wolfgang Kramer decidiu criar uma nova forma de manipular as fileiras! Os Curingas alteram a ordem de posicionamento das cartas, além de permitirem pegar qualquer fila, pela regra da carta mais baixa.

PREPARAÇÃO

Embaralhe as **10** cartas Curinga e distribua uma virada para baixo para cada jogador. Misture o restante das cartas Curinga, se houver, no baralho do jogo, embaralhe e distribua mais **10** cartas a cada jogador (conforme a regra original). Os jogadores seguram suas 11 cartas na mão.

COMO JOGAR

Todas as regras do jogo básico permanecem válidas, com as seguintes modificações:

- Cartas Curinga são as cartas de menor valor. Por isso, jogadores que escolheram uma carta Curinga vão primeiro e posicionam a carta ao final de uma fileira **à sua escolha**. A carta Curinga agora

passa a valer o valor da carta diretamente ao seu lado mais o próprio valor do Curinga.



Exemplo: O jogador **A** escolhe a carta **18** e o jogador **B** escolhe a carta Curinga com o valor **0.4**. A carta Curinga que **B** escolheu é menor, então ele joga primeiro e posiciona a carta em uma fileira à sua escolha. Ele escolhe a fileira com a **17** e aumenta o valor da última carta para **17.4**. O jogador **A** deve jogar sua carta na mesma fileira (com base nas regras originais do jogo). Como é a 6ª carta naquela fileira, o jogador **A** deve pegar as outras cinco cartas.

- Se mais de uma carta Curinga for escolhida em uma rodada, a carta com o menor valor é jogada primeiro.
- Uma carta Curinga **não pode** ser posicionada diretamente ao lado de outra carta Curinga.
- Quando um jogador inclui uma carta numerada ao lado de uma carta Curinga, as regras “**ordem crescente**” e “**menor diferença**” valem normalmente.

Exemplo:

Considere as seguintes cartas em cada uma das fileiras. Estas seriam (entre todas as cartas do jogo e todos os Curingas) as próximas cartas possíveis de cada uma delas:



Última carta na fileira: **18.4** ($18 + 0.4$)

Próxima carta possível: **19 a 104**



Última carta na fileira: **0.7**

Próxima carta possível: **1 a 9**



Última carta na fileira: **0.2**

Próxima carta possível:
nenhuma (**1** é mais próximo
de **0.7**, que está na fileira
acima)



Última carta na fileira: **10**

Próxima carta possível: **11 a 17** ou uma carta Curinga

- Uma outra forma de utilizar as cartas Curinga é tratá-las efetivamente como a carta de menor valor. Assim, um jogador pode usá-la para pegar uma fileira. Neste caso, a carta Curinga torna-se a primeira carta da nova fileira (consulte a Regra 4 de **Pega em 6!**: “Carta Baixa”).
- Se um jogador escolhe uma carta Curinga e **todas as fileiras** já terminam com uma carta Curinga, ele **deve pegar** uma fileira.

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Cartas promocionais para o jogo Pega em 6!. É necessário ter o jogo base para utilização.

Proibido a Venda. Distribuição Gratuita.



Versão Original

© 2014 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH. Todos os direitos reservados.



PAPERGAMES

Versão Brasileira

© 2020 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

EAC Comércio de Jogos e Brinquedos Ltda
CNPJ 10.239.183/0001-56. Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira