

REGRAS

pega em 6!



PLUS

0



**4 NOVAS
FORMAS DE
JOGAR**

EXPANSÃO

2 a 7 jogadores



PAPERGAMES

COMPONENTES

7 cartas com valor “0” e Livreto de Regras.

INTRODUÇÃO

A expansão “Plus” e as novas variantes foram publicadas em 2005, como parte integrante da Edição Comemorativa de **10 anos** do jogo **Pega em 6!** Na época o jogo já era um clássico, mas uma única regra ainda era muito criticada pelos jogadores: a de que tudo no jogo gira em torno de pontos negativos. Estas críticas não deixaram o autor Wolfgang Kramer em paz, que desenvolveu essas novas formas de jogar, na tentativa de eliminar estas últimas críticas e agradar os jogadores mais exigentes!

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo muda radicalmente e, a partir de agora, passa a ser conseguir **a maior quantidade de cartas e de cabeças de boi**, passando a considerar para cada uma delas, 1 ponto positivo e vencendo o jogador que acumular mais pontos. Todas as regras de Pega em 6! **são mantidas**, com exceção das mudanças detalhadas seguir.

PREPARAÇÃO

Embaralhe todas as cartas e coloque quatro delas no centro da mesa, como de costume, iniciando as quatro fileiras. Um dos jogadores pega papel e caneta para marcar os pontos.

Embaralhe as sete cartas “0” entre as cartas restantes e distribua **15 cartas** para cada jogador.

ANDAMENTO DO JOGO

Como de costume, cartas são escolhidas, jogadas e posicionadas em uma das 4 fileiras no centro da mesa. Mas nesta variante cada jogador escolhe **uma ou duas cartas** de sua mão e a(s) coloca virada(s) para baixo sobre a mesa. Quando todos tiverem escolhido, os jogadores revelam as cartas **ao mesmo tempo**.

Quem tiver jogado a carta de **menor valor** inicia, posicionando aquela carta em uma das quatro fileiras. Em seguida, o jogador com a segunda menor carta posiciona-a, e assim por diante. Pode acontecer de um jogador posicionar **suas 2 cartas** escolhidas,

uma imediatamente após a outra.

Como seu objetivo agora é pegar a maior quantidade de cartas, os jogadores tentarão, frequentemente, posicionar a sexta carta de uma fileira. Como nas regras originais, neste caso o jogador pega todas as 5 cartas presentes na fileira e sua sexta carta forma o início de uma nova fileira.

MUDANÇA NA REGRA 4: CARTA BAIXA

Se a carta escolhida tiver um valor muito baixo para servir em alguma fileira, o jogador deve posicionar esta carta no **final** da fileira com o **maior** número. Ele não pega nenhuma carta, exceto se esta carta for a sexta carta desta fileira (como nas regras originais).

A PILHA DE BOIS (PONTOS POSITIVOS)

Toda vez que um jogador pegar uma fileira, ele coloca aquelas cartas à sua frente em uma pilha de bois virada **para cima**. Todas as demais cartas recebidas desta forma são adicionadas nesta pilha. Como na regra original, cartas pegas das fileiras nunca voltam para a mão do jogador!

AS CARTAS “0”

As cartas “0” são cartas especiais. Quando elas são baixadas juntamente com uma outra carta numerada, a ordem de posicionamento desta carta numerada é diferente. Uma carta numerada escolhida junto com uma carta “0” sempre é posicionada em uma fileira primeiro,

antes de qualquer outra carta, independentemente do valor dela. A carta “0” não é posicionada e é colocada diretamente na pilha de pontos do jogador. Caso mais de um jogador escolha cartas “0” juntamente com suas cartas numeradas, a ordem de posicionamento entre estes jogadores segue a ordem crescente do valor das cartas numeradas escolhidas. Caso uma carta “0” seja a única escolhida por um jogador, ela segue diretamente para a pilha de pontos deste jogador, sem nenhuma função ou pontuação especial.

Exemplo: Foram baixadas as seguintes cartas: $5 + 6$, 27 , $49 + \text{“0”}$, $53 + \text{“0”}$.

Primeiro será posicionada a carta 49, seguida da 53, depois 5, 6 e, por último, 27.

FINAL DO JOGO

Quando você não tiver mais cartas na mão, você não participa mais das rodadas, porém, a partida só termina quando **todos os jogadores baixarem todas cartas** das suas mãos. Pode acontecer de restar apenas um jogador com cartas, que deve **continuar** jogando até que todas as dele também se esgotem.

Após o final da partida, cada jogador pega sua pilha de cartas e conta a quantidade de cabeças de boi. Esta quantidade é anotada e uma nova partida é iniciada imediatamente.

São jogadas tantas partidas quanto o número de jogadores participantes. O jogador que, ao final de todas as partidas, possuir **mais pontos**, é o vencedor.

DICAS

Você deve jogar para conseguir a maior quantidade possível de cartas! Para isto você precisa de um pouco de sorte, e de tática.

NÚMEROS SEGUIDOS

Se você possui uma carta de valor imediatamente após a quinta carta de uma fileira, você deve baixar esta carta imediatamente.

***Exemplo:** A carta “65” encontra-se na quinta posição de uma fileira. Você possui e seleciona a carta “66” e pode, então, pegar aquela fileira.*

CARTA “0”

Um jogador pode ter uma boa chance de ganhar uma fileira com a utilização inteligente desta carta.

Exemplo: A carta “80” encontra-se na quinta posição de uma fileira. Você possui a carta “82” e, baixando-a junto com uma carta “0”, pode, antes dos demais jogadores, posicionar primeiro e pegar a fileira para você.

Com uma carta “0” você também pode passar para trás um jogador que tenha selecionado uma carta de número sequencial a alguma carta das fileiras (já que você será o primeiro a posicionar).

PARES

Além disto, é vantajoso baixar duas cartas com valores sequenciais. Duas cartas com valores sequenciais são chamadas de pares. Pares devem ser mantidos na mão e jogados em momentos oportunos.

Exemplo: A carta “94” encontra-se

na quarta posição de uma fileira e é a carta mais alta. Você possui um 3 e um 4. Caso baixe estas duas cartas simultaneamente, você poderá colocar ambas nesta fileira, pegando todas as cartas e deixando o “4” formar uma nova fileira.

VARIANTE PARA PEGA EM 6! PLUS

As cartas “0” são distribuídas igualmente entre os jogadores no início da partida. Cada jogador recebe **2 cartas** (em 2 ou 3 jogadores) ou **1 carta** (em 4 a 7 jogadores). Cartas não distribuídas são **embaralhadas** no baralho do jogo após as quatro primeiras fileiras terem sido criadas no centro da mesa. Depois, as demais cartas são distribuídas aos jogadores. Cada

jogador deve ter **15** cartas na mão, incluindo nesse total as cartas “0”, distribuídas no início.

VARIANTES PARA PEGA EM 6! ORIGINAL

Nas duas variantes a seguir não tratamos mais de pontos positivos, mas sim de pontos negativos, como no jogo original de **Pega em 6!** Ambas são completamente novas.

VARIANTE PEGA EM 6! COM CARTAS “0”

Você deve jogar com as regras da expansão **Pega em 6! Plus**, mas você joga por pontos negativos, conforme o jogo original. As cartas “0” são misturadas ao baralho do jogo e cada jogador recebe **15 cartas**.

Cada jogador escolhe **uma ou duas cartas** de sua mão e a(s) coloca virada(s) para baixo sobre a mesa. Quando todos tiverem escolhido, os jogadores revelam as cartas **ao mesmo tempo**.

O objetivo do jogo é **não ganhar nenhuma carta**. Desta forma os jogadores devem evitar escolher uma carta que complete alguma fileira que já possua cinco cartas. A carta especial **“0”** não gera pontos negativos.

Uma carta numerada escolhida junto com uma carta **“0”** sempre é posicionada em uma fileira primeiro, **antes** de qualquer outra carta, independentemente do valor dela.

Ao final da partida o jogador com **a menor quantidade** de pontos negativos vence.

VARIANTE PEGA EM 6! SIMPLIFICADO

Você deve jogar com as regras da expansão **Pega em 6! Plus**, mas você joga por pontos negativos, conforme o jogo original. As cartas “0” são misturadas ao baralho do jogo e cada jogador recebe **12 cartas**.

O jogador mais novo começa. Ele baixa uma carta, com a frente **para cima**, e a posiciona **imediatamente**, de acordo com as regras, em uma das fileiras! Depois é a vez de seu vizinho da esquerda. Ele também escolhe uma carta e a posiciona **imediatamente**. Os jogadores jogam, desta forma, em sentido horário.

Uma carta “0” deve ser baixada por

um jogador quando ele estiver em risco de pegar uma fileira. A carta especial baixada é deixada de lado e não é posicionada em nenhuma fileira. Com isso, **ele passa a sua vez** e não precisa completar a fileira.

Quando todas as cartas forem baixadas, cada jogador soma seus pontos negativos. Ganha o jogador com a menor quantidade de pontos negativos. Uma nova partida é sempre iniciada pelo jogador com maior quantidade de pontos negativos.

CRÉDITOS

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade

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

© 2005 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