HELL

CARD GAME

O JOGO DA VINGANÇA



REGRAS

GROW

Idade: a partir de 10 anos
3 a 8 participantes
45 minutos

Componentes

96 cartas de 0 a 15 (seis cores: azul, verde, vermelho, amarelo, roxo e laranja)
14 cartas de ação (2 "Curinga", 3 "Bloqueio", 3 "Mudar", 3 "Anjo (+5)" e 3 "Diabo (-5)")
1 Manual de instruções

Objetivo

Ser o jogador com a maior pontuação ao final de 10 turnos.

Preparação do Jogo

- Um jogador é escolhido como Apontador: ele escreverá os nomes dos jogadores na folha de resultados (que pode ser copiada da última página deste folheto), e anotará a pontuação dos jogadores a cada turno.
- Depois, escolhe também o Distribuidor: ele deverá embaralhar as cartas e distribuir 10 para cada jogador, deixando uma carta aberta sobre a mesa.
- No próximo turno, o jogador à esquerda se torna o Distribuidor.

O jogo

1) Os turnos

Um turno pode ter de 10 a 1 rodada.
No primeiro turno, cada jogador recebe dez cartas.
Com cada carta, um jogador pode ganhar uma

rodada. No segundo turno, cada jogador recebe nove cartas. No terceiro turno, cada jogador recebe oito cartas; depois, sete cartas, etc., até que, no décimo turno, cada jogador recebe apenas uma carta.
As cartas restantes são colocadas no centro da mesa, com a face virada para baixo, formando um monte. Na sua vez de jogar, vire a primeira carta e coloque ao lado do monte. Essa carta determina a cor trunfo do turno atual. Se a carta virada for uma carta de ação, deve ser virada outra carta, até sair uma colorida.

2) Apostando

Depois que os jogadores já tiverem separado suas cartas por cor e valor, cada um estima quantas rodadas ganhará nesse turno. Começando com o jogador à esquerda do Apontador, cada jogador estabelece, então, sua aposta para o turno.
O Apontador anota os palpites na folha de resultados.
(Ex.: No 1º turno, João tem 10 cartas e aposta que irá ganhar 3 rodadas, enquanto Maria aposta 2, Paulinho 2 e Duda 1. Já Beto não está confiante e aposta que não ganhará nenhuma rodada.)
Antes de o primeiro turno ser jogado, os palpites devem ser repetidos para que todos os jogadores ouçam.
O jogador à esquerda do Distribuidor joga a primeira carta da rodada. Pode ser uma carta de ação ou uma carta de cor. Se for uma carta de cor, essa será a cor líder. A seguir, em sentido horário, cada jogador joga uma carta. Quem tiver, é obrigado a jogar uma carta da cor líder. Caso um jogador não tenha cartas da cor

líder, ele pode jogar uma carta de qualquer cor, incluindo a trunfo ou qualquer carta de ação.

Trunfo

Se um jogador não tiver uma carta da cor líder para a rodada atual, ele pode jogar uma carta da cor trunfo. Se mais de uma carta trunfo tiver sido jogada, será considerada a vencedora da rodada a de maior valor.

3) Ganhando a rodada:

O jogador que jogar a carta de cor líder de maior valor ganha a rodada, a não ser que uma carta trunfo tenha sido jogada. Nesse caso, a carta trunfo de maior valor ganha a rodada.

As cartas das rodadas vencidas por um jogador devem permanecer separadas, para que sempre se saiba quantas rodadas cada jogador já ganhou até certo momento.

O vencedor de uma rodada inicia a próxima jogando uma nova carta. Quando todos os jogadores não tiverem mais cartas na mão, o turno é encerrado e os pontos são marcados (veja em 4: Pontuando o Turno).

"Rodada" – Compõem a rodada as cartas no centro da mesa, após todos os jogadores jogarem uma carta.

"Trunfo" – A carta trunfo determina a cor trunfo. As cartas da cor trunfo ganham as rodadas em cima de cartas de outras cores.

"Regras do jogo" – Os jogadores devem jogar uma carta de mesma cor da primeira jogada na rodada.

Cor líder ≠ cor trunfo:
A cor líder se estabelece após a primeira carta da mão de um jogador ser colocada no centro da mesa. A cor da carta sorteada será a cor líder da rodada.
Já a cor trunfo é estabelecida antes de cada turno, pela cor da carta virada do baralho, no centro da mesa.



Regras para o uso de cartas de ação

Uma carta de ação só pode ser jogada se um jogador não tiver uma carta de cor líder ou se alguém tiver jogado uma carta de ação antes dele. A carta de ação não pertence a nenhuma das seis cores.



Anjo "+5":
O vencedor da rodada que tiver esta carta inclusa terá cinco pontos acrescentados à sua pontuação no fim do turno.



Diabo "-5":
O vencedor da rodada que tiver esta carta inclusa terá cinco pontos subtraídos à sua pontuação no fim do turno.



Bloqueio:

Quando esta carta é jogada, a carta trunfo é virada para baixo, ficando bloqueada. Para esta rodada, não há trunfo. Quaisquer cartas trunfo já jogadas nesta rodada são consideradas cartas de cores normais.

O jogador que tiver jogado a carta mais alta da cor líder será considerado o vencedor desta rodada. Depois desta rodada, uma nova carta é virada para cima e colocada no lugar da carta que foi bloqueada. Se uma carta de ação for virada, o jogador continua virando cartas até que uma carta colorida seja encontrada. A nova cor determinará o trunfo do turno atual.



Troca:

Quando esta carta for jogada, imediatamente deve ser virada uma nova carta do baralho e coaberta a carta trunfo anterior. Se a carta for de ação, repete-se o processo até que uma carta colorida seja encontrada.

A nova cor determinará o trunfo da rodada e do turno atual (a carta trunfo anterior não será mais válida nesta rodada nem no resto do turno).



Curinga:

Quando o curinga é jogado, o jogador deverá falar a cor que ele representará. A cor escolhida pode ser a cor trunfo, e o curinga será considerado a maior carta deste tipo. Se a cor escolhida para o ▶

curinga não for a cor trunfo, qualquer carta trunfo será considerada maior que ele. Se ambos os curingas forem jogados em uma única rodada, o segundo será considerado maior que o primeiro.
Nota: A primeira carta em uma rodada pode ser uma carta de ação; a segunda carta jogada pode ser qualquer carta. A primeira carta colorida ou o curinga determinarão a cor líder. Se somente forem jogadas cartas de ação, sem incluir o curinga, a primeira carta jogada é a que ganha a rodada.

4) Pontuando o turno

Depois que todas as rodadas de um turno forem completadas (assim que os jogadores não tiverem mais nenhuma carta em mãos), o turno é pontuado.

- Cada jogador recebe um ponto por cada rodada vencida por ele.
- Cada jogador recebe cinco pontos para cada carta Anjo "+5" que tiver recebido.
- Cada jogador perde cinco pontos para cada carta Diabo "-5" que tiver recebido.
- Quando um jogador prevê corretamente o número de rodadas que ganharia, recebe 10 pontos.
- Quando um jogador não prevê corretamente o número de rodadas que ganharia, perde 5 pontos. O número total de pontos é escrito na folha de resultados.

Término do jogo

O jogo se encerra após 10 turnos. O jogador com a maior pontuação é o vencedor.

Variantes

Menos Um: Como antes, os palpites são estabelecidos abertamente ao Apontador. O número total de palpites não poderá igualar o número de rodadas a ser disputados. Por exemplo, em um turno com cinco rodadas, o número total de palpites de todos os jogadores não pode ser igual a 5.

Palpite Escondido: Cada jogador anota seus palpites em um pedaço de papel. Quando todos tiverem terminado, entregam o papel para o Apontador, que verá e anotará os palpites na folha de resultados.

Palpite Secreto: Cada jogador anota seus palpites em um pedaço de papel. Os palpites são revelados apenas após a última rodada. Portanto, é incerto o número de rodadas que cada jogador pode ganhar, dificultando as estratégias.

Invicto: Se um jogador ganha todas as rodadas de um turno, recebe dois pontos por rodada vencida, em vez de apenas um. Isso não se aplica ao último turno, quando os jogadores só possuem uma carta cada um.

FO3986ROO

GROW

GROW Jogos e Brinquedos Ltda.
Rua Carlos Ayres, 542 - G5
São Bernardo do Campo - SP - Brasil
cep 09860-065

Jogue on-line
GROWgames.com.br

sac@grow.com.br
11 4393 3003

facebook facebook.com/growjogos
www.GROW.com.br