Um jogo de **Toshiki Arao**

ilustrado por **Laura Michaud**

JUNGO

REGRAS



PAPERGAMES

COMPONENTES





- 72 Cartas, sendo:
  - 64 Cartas numeradas (1 a 8, oito de cada)
  - 8 Cartas Duplas (1/2, 3/4, 5/6, 7/8, duas de cada)
- Folheto de Regras

OBJETIVO DO JOGO

Livrar-se de todas as suas cartas antes dos adversários.

ATENÇÃO! Durante a partida, você adicionará e removerá cartas da mão, mas nunca poderá reorganizar as cartas que estão em sua mão (nem ordená-las, nem movê-las).

PREPARAÇÃO

1 Embaralhe todas as cartas e distribua para cada jogador:

3 jogadores	10 cartas cada
4 e 5 jogadores	8 cartas cada

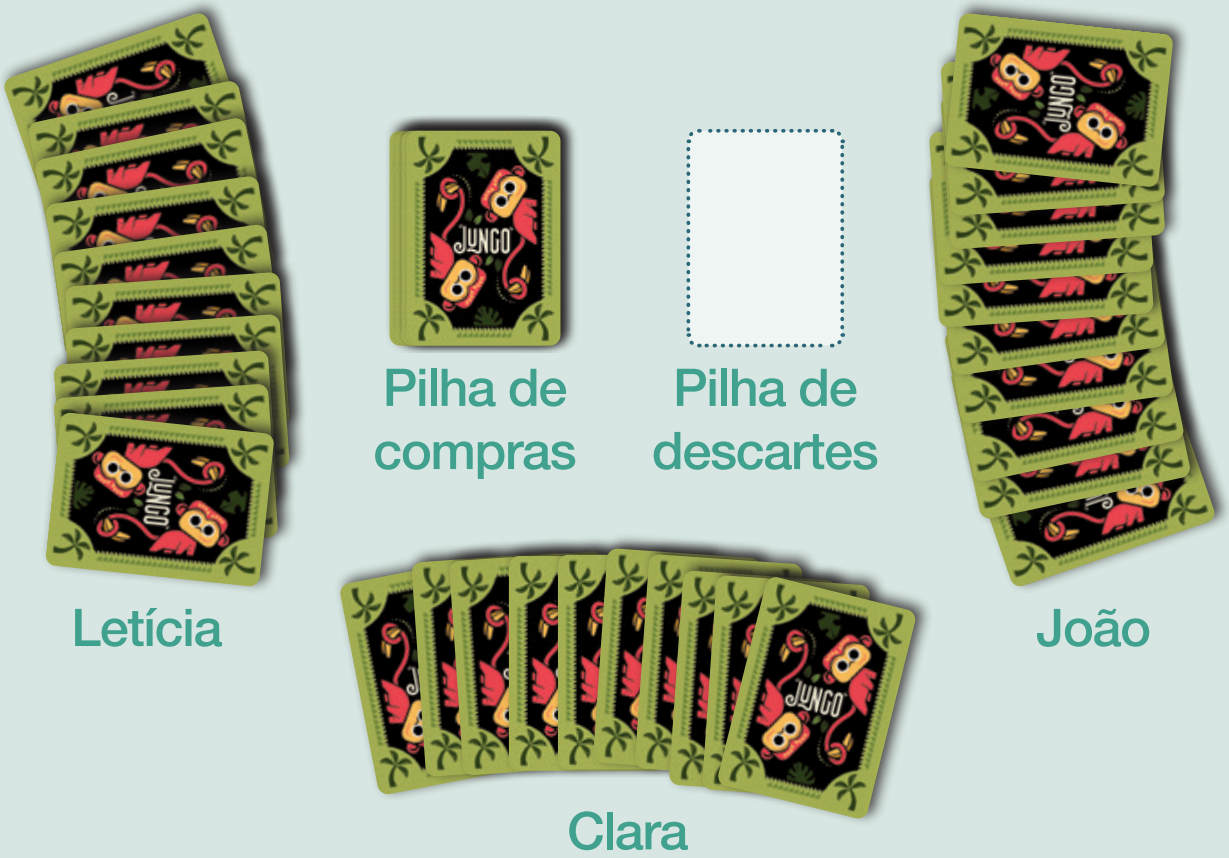
2 Cada jogador olha as cartas que recebeu, sem revelá-las aos adversários.

Lembrete: você não pode mudar a ordem das cartas em sua mão!

3 Com as cartas restantes, forme uma pilha de compras, virada para baixo, e posicione-a ao alcance de todos os jogadores. Deixe espaço ao lado dela para uma pilha de descartes.

4 O jogador que mais recentemente comeu banana começa a partida.

Preparação para 3 jogadores



COMO JOGAR

Os jogadores revezam-se no sentido horário.

Em sua vez, você deve realizar uma das duas opções a seguir:

A Jogar uma ou mais cartas

ou

B Comprar uma carta.

A Jogar uma ou mais cartas

Jogue uma combinação de cartas (uma ou mais) da sua mão no centro da mesa. Para realizar esta ação, estas cartas devem:

- **ter todas o mesmo valor,**
- **e estarem adjacentes em sua mão,**
- **e se já houver uma combinação na mesa, sua combinação deve ser mais forte.**

Uma combinação de cartas é considerada mais forte que uma combinação jogada anteriormente na mesa se:

→ ela tiver **mais cartas** (não importando o valor),

→ ou se ela tiver a mesma quantidade de cartas, mas com cartas de **maior valor.**

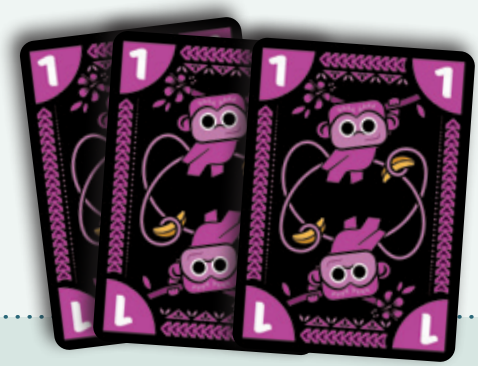
Combinação a ser batida



Esta combinação é mais forte, pois “7” é maior do que “4”



Esta combinação é mais forte, pois tem mais cartas (3 cartas contra 2)



Se você jogar uma combinação mais forte, pegue todas as cartas da combinação “derrotada” e:

→ adicione-as em sua mão (na posição que quiser, podendo até mesmo separá-las),

→ **ou** descarte-as na pilha de descartes. A pilha de descartes é uma pilha, virada para cima, próxima à pilha de compras.

A combinação recém-jogada torna-se aquela a ser batida caso o próximo jogador (o jogador à esquerda) queira escolher a opção **A Jogar uma ou mais cartas**.

A combinação atual tem duas cartas “4”. Letícia derrota esta combinação ao jogar sua combinação com duas cartas “7” e ela pode escolher se quer:





Adicionar as duas cartas “4” em sua mão, na posição que quiser (neste exemplo, ao lado de um outro “4” que ela já possuía)

OU



Pilha de compras



Pilha de descartes

descartar as duas cartas “4” na pilha de descartes.

B Comprar uma carta

Se você não puder **ou não quiser** jogar nenhuma carta da mão, compre uma carta da pilha de compras e:

→ adicione-a em sua mão (na posição que quiser),

→ **ou** descarte-a na pilha de descartes,

→ **ou** invoque a Lei Jungo e jogue uma combinação com a carta recém-comprada.

LEI JUNGO

Ao invocar a Lei Jungo:

1. Jogue a carta comprada à sua frente e anuncie “**JUNGO!**”.

2. Se necessário, jogue mais cartas da sua mão (cartas adjacentes e de mesmo valor que a carta comprada) para formar uma combinação mais forte que a atualmente na mesa.

João compra um “3” e ele:



Adiciona-o em sua mão, na posição que quiser (neste exemplo, ao lado dos demais “3” que ele já possuía)

OU



Pilha de compras



Pilha de descartes

descarta-o na pilha de descartes

OU



invoca a Lei Jungo.

NINGUÉM DERROTA SUA COMBINAÇÃO?

Se sua combinação não for derrotada por nenhum outro jogador, você deve descartá-la assim que chegar sua vez e **deve** jogar qualquer outra combinação para iniciar uma nova rodada.

CARTAS DUPLAS

As cartas Duplas podem assumir um dos 2 valores indicados, à escolha daquele que a joga.



Esta carta é um “3” ou um “4”, dependendo da escolha do jogador.



Nesta combinação, o jogador decidiu que a carta Dupla é um “7”.

PILHA DE COMPRAS VAZIA

Se a pilha de compras se esgotar, misture as cartas da pilha de descartes e forme uma nova pilha de compras.

FIM DO JOGO

Quando um jogador não tiver mais cartas na mão, ele vence a partida. As partidas são rápidas e vocês podem jogar várias em sequência. Neste caso, vocês podem decidir que o primeiro jogador a vencer 2 vezes vence a competição.

VARIANTE DA SELVA

Após jogar algumas partidas de Jungo, encare um novo desafio: A Variante da Selva. Essa variante adiciona um elemento estratégico no jogo, pois o momento em que você joga combinações e pega cartas para a sua mão se torna crucial para a vitória. Para jogar com a Variante da Selva, as seguintes regras devem ser aplicadas:

- No passo 1 da Preparação, separe as 8 cartas Duplas das cartas numeradas. Embaralhe as 64 cartas numeradas e distribua as cartas como no passo 2.
- No passo 3, após distribuir as cartas iniciais aos jogadores, embaralhe as 8 cartas Duplas com as cartas numeradas restantes para formar a pilha de compras.
- Sempre que você bater uma combinação, você **deve** adicionar as cartas da combinação

"derrotada" em sua mão na posição que desejar, podendo até mesmo separá-las (você não descarta as cartas da combinação, a menos que você fique sem cartas na mão, vencendo a partida).

- Na ação B **Comprar uma carta**, você **deve** ficar com a carta comprada (não pode descartá-la). Você pode invocar a Lei Jungo com esta carta.

- Adicionalmente, você passa a ter acesso a uma nova ação C **Passar**. Se não quiser ou puder jogar nenhuma carta de sua mão para bater uma combinação e não quiser comprar uma carta da pilha, você pode abrir mão da sua jogada e passar a vez para o próximo jogador.

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer **Revisão:** Eduardo Cella, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino **Edição e Produção:** Eduardo Cella **Diagramação:** Gil Martimiano

Cocktail Games. 2, Rue du Hazard 78000 Versailles, França. www.cocktailgames.com

© 2024 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0. Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: **www.papergames.com.br**

PAPERGAMES