

ME IO

Separe sua mão e busque o equilíbrio perfeito.
Um jogo de Mauricio Torselli e Fel Barros

Componentes

52 cartas, de 1 a 13 em 4 naipes:    

Objetivo

Em **ME IO**, cada jogador deve separar as cartas da mão em duas partes, buscando ganhar a mesma quantidade de vazas com ambas as partes. Aquele que conseguir encontrar o melhor equilíbrio, e fazer a menor pontuação (mais próxima de zero), é o vencedor.

Preparação do Jogo

- Para 2 jogadores, utilize as cartas de 1-7 de 4 naipes (28 cartas)
- Para 3 jogadores, utilize as cartas de 1-10 de 4 naipes (40 cartas)
- Para 4 jogadores, utilize todas as cartas 1-13 de 4 naipes (52 cartas)

Embaralhe as cartas e distribua 13 cartas para cada jogador. Nas partidas de 2 e 3 jogadores, sobrarão cartas (2 e 1, respectivamente) - deixe-as de lado, com a face virada para baixo.

O jogador inicial é aquele que possuir o rosto mais simétrico (ou decida aleatoriamente).

O Jogo

Fase 1: Separação

Cada jogador deve separar sua mão em duas partes: uma com 7 cartas e uma com 6 cartas. Na primeira parte, todos jogarão com a parte de 7 cartas; na segunda, usando a de 6. Deixe a pilha de 6 cartas na sua frente, com a face para baixo, e mantenha as 7 cartas restantes na mão.



O primeiro jogador pode jogar qualquer carta de sua mão. Todos os outros jogadores devem jogar uma carta do mesmo naipe. Se não tiverem uma carta do mesmo naipe, podem jogar qualquer carta. Quando todos jogarem exatamente uma carta, forma-se uma **vaza**.

Se uma ou mais cartas  (trunfos) forem jogadas, vence aquele que jogou a maior carta . Caso contrário, vence aquele que jogou a maior carta do naipe da carta jogada inicialmente. O jogador que venceu a vaza deve colocá-la à sua frente, em uma pilha, com as cartas viradas para baixo, na posição horizontal. Então ele inicia a próxima vaza. Cuidado para não confundir ou misturar com a pilha de 6 cartas da segunda parte do jogo.

Depois que a sétima carta for jogada, os jogadores devem estar sem cartas na mão. Eles recolhem a pilha de 6 cartas que havia sido separada e o jogo segue normalmente, com a diferença que cada vaza vencida deverá ser colocada na posição vertical, se possível sobre uma vaza horizontal, ou ao lado das demais vazas vencidas.

Pontuação

Cada jogador avalia a diferença entre as vazas horizontais (vencidas na primeira parte) e verticais (vencidas na segunda parte). Este valor é a sua pontuação, independente de qual número é o maior.

<i>Exemplo 1: um jogador venceu 1 vaza na primeira parte e 2 na segunda parte. Pontuação: 1 ponto</i>	
<i>Exemplo 2: um jogador venceu 3 vazas na primeira parte e 1 na segunda parte. Pontuação: 2 pontos</i>	
<i>Exemplo 3: um jogador venceu 1 vaza na primeira parte e 1 na segunda parte. Pontuação: 0 pontos</i>	

Embaralhe todas as cartas (não esqueça das que ficaram de fora em 2 e 3 jogadores) e distribua 13 cartas para cada jogador para iniciar uma nova rodada. O jogador inicial é o jogador que fez mais pontos na rodada anterior. Caso haja empate, decida aleatoriamente entre os empatados.

Fim de Jogo

Após 3 rodadas, o jogador que estiver com menos pontos é o vencedor! Caso haja empate, cada jogador empatado deve cortar uma fruta à sua escolha exatamente ao meio. Pese as duas metades - aquele que obtiver a menor diferença entre elas é o vencedor! (Ou compartilhem a vitória, se acharem mais fácil).

Créditos

Autores: Mauricio Torselli e Fel Barros
Regras: Mauricio Torselli | Revisão: Gustavo Lopes
Design Gráfico BiriDeck: Arthur Lacerda

Este jogo foi desenvolvido para o lançamento do BiriDeck - uma ferramenta para prototipagem e desenvolvimento de jogos de cartas. Entretanto, ele também pode ser jogado com um baralho comum - neste caso, copas é o naipe de trunfo, "A" vale 1 e "J", "Q" e "K" valem respectivamente 11, 12 e 13.