

## JOGOS A SEREM IMPLEMENTADOS

### 1. Nome do jogo: Descarte ou compre

Este é um jogo de cartas para 2 jogadores.

Inicialmente, cada jogador recebe 7 cartas.

As cartas restantes são colocadas na mesa, viradas para baixo, formando uma pilha de compra de cartas.

A primeira carta desta pilha de compra então é colocada, virada para cima (revelada), um pouco ao lado, iniciando a pilha de descarte.

Então, se sorteia quem vai jogar primeiro.

O primeiro jogador então coloca na pilha de descarte uma carta da sua mão que tenha o mesmo naipe ou o mesmo número da carta que está no topo da pilha de descarte. Se for possível realizar esse descarte, após descartar a carta o turno (a vez) é passada ao outro jogador.

Se não houver na mão do jogador nenhuma carta com mesmo naipe ou mesmo número da carta na pilha de descarte, então ele deve comprar cartas até que tenha uma carta que possa adicionar na pilha de descarte.

Se a pilha de compra estiver vazia, o jogador que não puder descartar a carta passa a vez.

As cartas de número 7 são consideradas coringas, ou seja, podem ser descartadas sobre qualquer outra carta da pilha de descarte, mesmo que não seja do mesmo naipe.

Quando uma carta 7 é colocada na pilha de descarte, o jogador que a colocou pode escolher qualquer um dos 4 naipes para que aquele coringa o represente. Ou seja, o naipe escolhido ao descartar um coringa é o que valerá para o próximo descarte.

O primeiro jogador que descartar todas as cartas da sua mão ganha.

### 2. Nome do jogo: Formando conjuntos

Este é um jogo de cartas para 2 jogadores.

Inicialmente, cada jogador recebe 7 cartas.

As cartas restantes são colocadas na mesa, viradas para baixo, formando uma pilha de compra de cartas.

Então, se sorteia quem vai jogar primeiro.

Na vez de cada jogador, aquele jogador pede ao seu oponente que lhe entregue todas as cartas que ele tem na mão que tenham um determinado número (Por exemplo, "por favor, me entregue todos os nove que você tiver").

Se o oponente tiver cartas com aquele valor, ele precisa entregar todas elas, e então o mesmo jogador que fez o pedido joga novamente (pode fazer um novo pedido).

Se o oponente não tiver em sua mão cartas com aquele valor, ele simplesmente responde "Não tenho, compra!". Nesse caso, o jogador que fez o pedido compra uma carta. Se a carta comprada tiver o mesmo número que foi pedido, o jogador que a comprou mostra ao oponente, e joga novamente (ou seja, faz um novo pedido). Se a carta comprada não coincidir com o número que havia sido pedido, o jogador simplesmente a coloca em sua mão e passa a vez.

Se um jogador conseguir juntar 4 cartas de mesmo valor, seja pedindo as cartas do oponente, seja pescando, ele revela que conseguiu formar esse "conjunto" e coloca essas 4 cartas viradas para baixo na sua frente (ou seja, elas não fazem mais parte das cartas da sua mão)

O jogo continua até que alguém não tenha mais cartas na mão ou a pilha de compra termine.

Ao fim do jogo, o jogador que conseguiu juntar mais "conjuntos" de 4 cartas de mesmo valor ganha.

### 3. Nome do jogo: Disputa acirrada

Este é um jogo de cartas para 2 jogadores.

As cartas de número 2 são as de valor mais baixo, as cartas A são as de valor mais alto.  
As jogadas são feitas baseadas nos valores das cartas, os naipes das cartas são ignorados.  
Todas as 52 cartas são distribuídas, metade para cada jogador.  
Cada jogador não vê suas cartas, elas são colocadas em uma pilha em sua frente, viradas para baixo.  
Cada jogador revela (desvira) ao mesmo tempo a carta do topo da sua pilha. O jogador que revelar a carta de maior valor ganha as duas cartas reveladas, e as coloca embaixo da sua pilha de cartas.  
Se as duas cartas reveladas tiverem o mesmo valor, então isso é uma "disputa acirrada".  
Nessa situação cada jogador revela mais uma carta do topo da sua pilha, e o jogador que revelar a carta de maior valor ganha todas as cartas reveladas. Se houver um novo empate, o processo se repete até que haja o desempate. Se as cartas de um jogador acabarem durante uma "disputa acirrada" o outro jogador é considerado vencedor.  
O jogo continua até que um jogador ganhe todas as cartas, esse jogador é o vencedor do jogo.

#### **4. Nome do jogo: Dez substituições**

Este é um jogo de cartas para 2 jogadores.  
Cada jogador recebe 10 cartas, que são colocadas viradas para baixo, em duas linhas de 5 cartas, na sua frente.  
O restante das cartas é colocado em uma pilha de compra, também viradas para baixo.  
Então, se sorteia quem vai jogar primeiro, e o primeiro jogador compra uma carta da pilha de compra.  
Se a carta comprada tiver qualquer valor entre A(um) e 10, ela substitui, a carta correspondente àquele valor das 10 que estavam viradas para baixo na frente daquele jogador, mas fica virada para cima (revelada). A carta que foi substituída também é revelada, e se ela tiver valor entre A(um) e 10 ela também pode substituir carta que está virada para baixo na posição correspondente àquele valor, e assim o processo se repete até que a carta revelada não tenha posição para ocupar ou seja revelado/comprado um J (onze) ou Q (doze), nesse caso, a carta é colocada em uma pilha de descarte ao lado da pilha de compra e o jogador passa a vez.  
Os reis (carta K ou treze) são coringas e podem ocupar qualquer um dos 10 espaços.  
O jogador que recebe a vez pode optar por pegar a carta da pilha de descarte ou comprar uma nova carta.  
O jogo continua até que um jogador tenha todas as 10 cartas da sua frente reveladas, esse jogador é o vencedor.

#### **5. Nome do jogo: Pilha acumulada**

Este é um jogo de cartas para 2 jogadores.  
Cada jogador recebe 4 cartas, e 4 cartas são colocadas no meio da mesa, viradas para cima (reveladas), e o restante das cartas é colocada em uma pilha de compra viradas para baixo.  
Então, se sorteia quem vai jogar primeiro.  
O primeiro jogador tem duas opções: adicionar uma carta da sua mão ao grupo de cartas reveladas na mesa, ou fazer um "par" usando uma carta da sua mão que tenha mesmo valor de uma das cartas da mesa. Se for feito um "par", o jogador pega essas duas cartas e as coloca em sua "pilha acumulada", virada para cima, na sua frente.  
O próximo jogador, pode fazer qualquer uma das duas ações que o primeiro jogador fez, mas tem uma opção a mais: ele pode roubar todas as cartas da "pilha acumulada" do outro jogador e adicioná-las à sua própria "pilha acumulada", mas para fazer isso, ele precisa colocar no topo da "pilha acumulada" do oponente uma carta da sua mão que tenha mesmo valor da carta do topo daquela pilha.  
Quando um jogador ficar sem cartas na mão ele compra mais 4 cartas.  
Quando não há mais cartas reveladas no meio da mesa, são colocadas mais 4 cartas da pilha de compra no meio da mesa, viradas para cima (reveladas).

Quando as cartas da pilha de compra se esgotarem, o jogador com o maior número de cartas na sua "pilha acumulada" ganha.

## **6. Nome do jogo: Pague aos nobres**

Este é um jogo de cartas para 2 jogadores.

Todas as 52 cartas são distribuídas, metade para cada jogador.

Cada jogador recebe metade das cartas do baralho e coloca suas cartas em uma pilha, viradas para baixo, na sua frente.

As cartas A (Ás) e as cartas com figuras (J, Q, K) são as cartas "nobres", as demais cartas são normais.

O primeiro jogador pega a carta do topo da sua pilha e a coloca no meio da mesa, virada para cima (revelada). Se a carta revelada é uma carta normal, então é a vez do outro jogador jogar. Se a carta revelada é uma carta "nobre", o oponente precisa "pagar" um tributo ao nobre, revelando e colocando na mesa cartas da sua pilha. Ele precisa "pagar":

4 cartas da sua pilha se a carta nobre que o outro jogador revelou foi um A

3 cartas da sua pilha se a carta nobre que o outro jogador revelou foi um K

2 cartas da sua pilha se a carta nobre que o outro jogador revelou foi um Q

1 carta da sua pilha se a carta nobre que o outro jogador revelou foi um J

Se todas as cartas colocadas como "pagamento" na pilha da mesa forem cartas ordinárias, o dono da carta nobre pega todas as cartas do centro da mesa e as coloca embaixo da sua pilha, e agora é a vez do jogador que pagou jogar. Mas se uma (ou mais) das cartas reveladas para o "pagamento" foi/foram carta(s) nobre(s), então o outro jogador é que agora precisa pagar o(s) tributo(s), e o processo se repete até que seja(m) pago(s) tributo(s) que tenha(m) somente cartas ordinárias, fazendo com que o último jogador que revelou uma carta nobre ganhe todas as cartas da mesa. O jogador que ficar sem cartas na sua pilha perde o jogo.