**Prediction Online**

**Introdução:**

Prediction é um jogo de cartas utilizando um baralho de 40 cartas com 4 naipes padrão. É jogado em grupos de 3 a 5 pessoas onde ao final dos 5 ciclos, ganha aquele que tiver errado menos.

**O jogo:**

É pré-estabelecida uma ordem indicando qual carta vale mais.

O que vale mais está à direita.

Valor das cartas: A-4-5-6-7-J-Q-K-2-3.

Valor dos naipes: Copas-Ouros-Espadas-Paus.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A | 4 | 5 | 6 | 7 | J | Q | K | 2 | 3 |
| Copas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Ouros |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Espadas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Paus |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Legenda: pela tabela, quem vale mais está mais à direita e mais embaixo.

***Preparação do ciclo:***

1. Cada jogador recebe cartas iguais ao número do ciclo;
2. Sorteia-se uma carta do baralho restante para a mesa, a carta sorteada, durante o ciclo, valerá mais que pré-estabelecida;
3. Escolhe-se aleatoriamente qual jogador começa apostando na primeira rodada;
4. Nas demais rodadas quem começa apostando é quem ganhou a rodada anterior;

***Rodada de Apostas:***

1. O jogador escolhido agora apostará, dizendo em quantas rodadas ele ganha durante este ciclo, feito isso, o jogador à esquerda fará o mesmo e isso se repete até que todos tenham apostado;
2. O somatório do número de apostas em vitórias deve, no mínimo, ser igual ao número do ciclo + 1;

***Rodadas de jogo:***

1. O jogador à esquerda do escolhido seleciona uma carta da mão e põe na mesa, depois, repete-se isso até que todos tenham posto uma carta na mesa;
2. Caso houver duas ou mais cartas na mesa de mesmo valor (excluindo se tiverem o mesmo valor da carta sorteada no inicio do ciclo) elas se “cancelarão”, ou seja, os jogadores donos dessas cartas já têm a derrota garantida na rodada;
3. Caso houver duas ou mais cartas na mesa de mesmo valor e que sejam iguais ao valor da carta sorteada no inicio do ciclo, a que valerá mais será aquela de naipe maior;
4. Após todos terem jogado, observa-se quem jogou a carta de maior valor, este será o ganhador da rodada;

***Conferindo apostas:***

1. Após as rodadas de jogo, cada jogador perde pontos iguais à diferença entre sua aposta e seu resultado ao final das rodadas;

***Fim de jogo:***

1. Ao fim dos 5 ciclos, ganha quem tiver menos pontos negativos.