



Manual de Jogo - Morcef

O manual foi escrito para ser lido ao longo do jogo. Não leia e depois comece o jogo; Jogue Morcef enquanto leia o manual!

Preparativos para o jogo:

1. Separe as cartas customizadas (fundo azul, fundo vermelho e fundo preto) e as coloque no centro da mesa;
2. Embaralhe as cartas customizadas de fundo vermelho e coloque seu monte no centro e virado para a mesa (de forma que os jogadores não vejam essas cartas de fundo vermelho)
3. Pegue o baralho Bee azul e separe todas as cartas 10, J, Q, K, A (independente do naipe) e jokers em um monte separado (Você deve ficar com 2 montes do baralho Bee azul, um contendo as cartas 10, J, Q, K, A e jokers, e um outro monte com o restante das cartas);
4. Distribua para cada jogador 2 fichas pretas, 2 fichas azuis, 4 fichas verdes, 5 fichas vermelhas e 10 fichas brancas

Valor das fichas:

Ficha preta: 100\$

Ficha azul: 50\$

Ficha verde: 25\$

Ficha vermelha: 10\$

Ficha branca 5\$

Ou seja, cada jogador inicia o jogo com 500\$;

5. Selecione algum jogador aleatoriamente para começar como dealer e entregue as cartas do baralho Bee vermelho para ele

Feito os preparativos, podemos começar o jogo.

- O dealer embaralha o baralho Bee vermelho, contendo todas as cartas. Ele então, entrega no sentido horário um carta por vez para cada jogador. Cada jogador deve receber 10 cartas.
- Para jogar essa etapa, cada jogador deve apostar uma ficha branca (5\$)
- Na primeira rodada, o dealer começa jogando uma carta no centro da mesa. A carta jogada define o atual naipe da rodada. O próximo jogador (no sentido horário) pode:
 1. jogar uma carta de mesmo naipe e valor superior (na sequência de menor para maior: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, J, Q, K, A) OU uma carta de outro naipe e mesmo valor.
Se o jogador joga uma carta de valor igual e naipe diferente, o atual naipe da rodada é alterado para o da última carta jogada
 2. Se o próximo jogador não tiver uma carta de mesmo naipe e valor superior ou uma carta de mesmo valor e naipe distinto, ele está fora dessa rodada;

Exemplo: O dealer começa jogando o 3 de copas. O próximo jogador pode jogar uma carta de copas maior que 3 OU jogar o 3 de outro naipe (3 de espadas, 3 de ouros ou 3 de paus). Digamos que ele jogou o 6 de copas. O próximo jogador depois desse último pode então jogar alguma carta de copas maior que 6 ou o 6 de outro naipe. Digamos que ele jogou o 6 de ouros. Agora o próximo jogador pode jogar uma carta de ouros maior que 6 ou o 6 de outro naipe. E assim por diante.

Se um jogador não tiver uma carta superior do mesmo naipe da última da mesa e não tiver uma carta de valor igual e naipe diferente (ou ele simplesmente não quer jogar nada); Ele está fora dessa rodada. O jogo continua girando e de pouco em pouco os jogadores vão ficando de fora da rodada

- A rodada acaba quando todos os jogadores menos 1 tiverem saído da rodada
- O vencedor da rodada pega todas as cartas do centro da mesa, todas que foram jogados na última rodada, e escolhe uma única carta sem os outros jogadores verem.

Coloque essa carta em sua frente escondida dos outros jogadores (NÃO MISTURE COM AS CARTAS DA SUA MÃO). Essa carta será utilizada na próxima etapa do jogo, na rodada de apostas. Existem muitas estratégias de qual carta pegar, mas se estiver jogando pela primeira vez, pegue a carta mais alta.

- O vencedor da última rodada começará lançando a carta da próxima rodada

Essa dinâmica de rodadas continua se repetindo até algum jogador “bater” todas as suas cartas, até algum jogador não ter mais nenhuma carta em sua mão. Lembre-se que as cartas que você escolheu ao ganhar uma rodada NÃO FAZEM PARTE DAS CARTAS EM SUA MÃO).

Nesse ponto do jogo, todos os jogadores que estiverem com cartas na mão devolvem suas cartas ao monte de cartas que estão fora do jogo. Todos os jogadores ficam, então, com posse apenas das cartas que eles escolheram ao ganhar cada rodada.

O dealer embaralha as cartas que estão de fora do jogo.

O Jogador que bateu todas as suas cartas primeiro (eliminou todas as cartas de sua mão) recebe uma carta aleatória do dealer.

Agora, todos os jogadores analisam suas cartas que ganharam a cada vitórias nas rodadas passadas. O jogadores podem escolher ficarem com até 2 cartas em mãos. Se o jogador quiser, ele pode descartar todas as suas cartas e ficar sem nenhuma em mãos. Todas as cartas descartadas vão para o monte de cartas em posse do dealer. O dealer embaralha todas as cartas e em seguida, distribui cartas aleatórias aos jogadores, de tal forma que todos os jogadores tenham duas cartas:

Um jogador recebe duas cartas se não tiver nenhuma em mãos;

Um jogador recebe uma carta se já estiver com uma carta em mãos;

Um jogador não recebe cartas se já estiver com 2 cartas em mãos;

Agora inicia-se uma rodada similar a poker. Se quiser jogar com todas as rigorosidades de poker, fique a vontade, explicarei aqui uma versão simplificada para iniciantes:

1. O dealer vai colocar 5 cartas aleatórias viradas na mesa (após o baralho ser embaralhado). Até agora, nenhum jogador e nem o dealer está vendo as cartas;
2. No sentido horário, os jogadores fazem apostas; Os próximos jogadores podem cobrir a última aposta feita ou apostar ainda mais alto. Quem não cobrir as apostas está fora do jogo;

3. Revela-se então 3 das 5 cartas que estavam viradas na mesa;
4. Em sentido horário, mais uma rodada de apostas acontece e, novamente, só continua quem cobrir todas as apostas. O jogadores que não pagarem, estão fora do jogo;
5. Revela-se a 4º carta (entre as 5 da mesa);
6. Em sentido horário, mais uma rodada de apostas acontece e, novamente, só continua quem cobrir todas as apostas. O jogadores que não pagarem, estão fora do jogo;
7. Revela-se a 5º carta (a última carta virada da mesa)
8. Em sentido horário, mais uma rodada de apostas acontece e, novamente, só continua quem cobrir todas as apostas. O jogadores que não pagarem, estão fora do jogo;
9. Os jogadores então revelam suas cartas, ganha quem tiver a maior sequência do poker de 5 cartas (pesquise no google “sequências poker”, caso não saiba);

O jogador que vencer, leva todo o dinheiro e recebe a carta personalizada preta de vitória. Essa carta pode ser usada para “confiscar uma fortuna”.

A mecânica de confiscar fortuna acontece da seguinte forma:

Após um jogador acabar de vencer o pote de dinheiro das apostas, ao final da rodada de poker, os jogadores que ainda estavam no jogo podem usar, se tiverem, uma carta preta de vitória para “confiscar a fortuna” que o jogador acabou de ganhar. O jogador que usou essa carta preta, a perde. A carta volta para a caixa.

Ao fazer isso (usar a carta preta), o jogador que acabou ganhar, não recebe o dinheiro do pote e não ganha carta preta de vitória. Ao invés disso, ele puxa uma das cartas personalizadas vermelhas, revelando um minigame a ser jogado. Quem vencer o minigame levará todo o dinheiro do pote, mas também não receberá carta preta de vitória.

Em outras palavras, minigames são ótimos para tentar ganhar dinheiro e impedir um jogador de receber uma carta de vitória

Os minigames são jogados da seguinte forma:

1. Ddakji: Jogado entre o jogador que ganhou na rodada de poker o pote e o jogador que confiscou sua fortuna. Quem começa jogando é o jogador que teve sua fortuna confiscada, revezando uma tentativa cada jogador. O jogo se joga colocando um pedaço de papel no chão e outro na mão do jogador é usado para virar esse papel. Quem virar o papel no chão primeiro, com o outro papel, leva todo o dinheiro. Atenção: Quando o primeiro jogador começar a jogar o papel no chão para virar o outro, os

jogadores espectadores viram a ampulheta. A partir desse momento, os dois competidores do ddakji precisam virar o papel do chão até o tempo da ampulheta. Se o tempo da ampulheta se esgotar, e nenhum dos dois jogadores tiverem ganhado, o dinheiro do pote é dividido entre os jogadores espectadores

2. Dados russos: Jogado entre o jogador que ganhou na rodada de poker o pote e o jogador que confiscou sua fortuna. O primeiro a jogar é aquele que confiscou a fortuna do adversário. Jogue o dado. Em cada rodada, cada um dos dois jogadores jogam um dado. Na primeira rodada, quem tirar 1 no dado perde. Na segunda rodadada, quem tirar 1 ou 2 no dado, perde. Na terceira rodada, quem tirar 1, 2, 3 no dado perde. Na quarta rodada... Acho que deu para entender! As probabilidades aqui foram inspiradas na roleta russa. É como se cada jogador tivesse uma arma, carregado com apenas 1 bala. No primeiro tiro, você tem 5 em 6 chances de sobreviver. No segundo tiro, você tem 4 em 6 chances de sobreviver. E assim por diante
3. Black Jack: jogado entre o jogador que ganhou na rodada de poker o pote e o jogador que confiscou sua fortuna. Os dois jogadores jogarão então uma rodada de black jack, na qual aquele que teve sua fortuna confiscada jogará como o dealer. Se você quiser jogar com toda a rigorosidade do black jack, pesquise as regras. Aqui vai uma versão simplificada: o Dealer pega todo o baralho Bee vermelho. As cartas são embaralhadas pelo dealer. O dealer entrega uma carta aberta para cada jogador, significando que todos estão vendo as cartas (elas estão abertas), inclusive para ele mesmo. Em seguida, todos os outros jogadores recebem mais uma carta em aberta, exceto o dealer. Esse recebe dele mesmo uma carta que ninguém pode ver (exceto o próprio dealer). Naipes não importam e cada carta possui o valor que está na própria carta (2, 3, 4, ..., 10), exceto pelas cartas J, Q, K e A (J, Q, K valem 10 e A pode valer 1 ou 11, conforme a preferência do jogador).

O objetivo de cada jogador é bater o número 21 somando todas as suas cartas, ou o mais próximo de 21, sem passar desse número, sem "estourar". Cada jogador, exceto o dealer, pode então pedir mais uma carta aleatória, que será entregue pelo próprio dealer, em aberto para todos verem. Quando o jogador quiser parar, o dealer revela sua carta escondida. Se a soma das duas cartas do dealer for menor de 17 (16 para baixo), o dealer pega mais cartas até a soma dar cima de 16 (17 para cima). Ganha quem tiver o número mais próximo de 21 (ou mesmo o próprio 21), sem ultrapassar esse número. Quem estourar primeiro (passar de 21) perde. Ou seja, o dealer tem a vantagem, pois o jogador sempre pode estourar primeiro que ele. Se os jogadores empatarem, o dinheiro do pote é dividido.

4. Monte cristo: Esse jogo é jogado entre todos os jogadores da mesa. Todos podem ganhar o pote confiscado. Do baralho Bee azul, pegue o monte separado com as cartas 10, J, Q, K, A e jokers (baralho monte cristo). Embaralhe e entregue 5 cartas para cada

jogador (exceto se estiver jogando com 5 pessoas, ai entregue 4 cartas para cada). Das cartas personalizadas de fundo azul (escritas monte cristo), cada jogador deve pegar 3 cartas (2 com imagem de bomba e 1 com imagem de cruz). Cada jogador coloca a sua frente, sem que os outros vejam, essas cartas personalizadas. Pega-se então, do baralho azul Bee, o monte que não está sendo usado no jogo (cartas de 2 a 9). Revela-se uma das cartas desse monte. Esse será o naipe da rodada. O jogador que teve sua fortuna confiscada, joga ao centro da mesa X cartas (obrigatoriamente pelo menos 1 carta) que nenhum jogador pode ver, e anuncia em voz alta "Queimei X cartas de {naipe da rodada}". O próximo jogador, em sentido horário pode, então, continuar jogando (anunciando queimar pelo menos uma carta do naipe da rodada) ou acusar o último jogador de mentira. Se alguém for acusado de mentira pelo próximo jogador (você só pode acusar de mentira o jogador anterior a você), revela-se as cartas que o acusado jogou. Se ele estava mentindo, o acusador puxa umas das cartas personalizadas do mentiroso. A carta pode ser "a bomba ainda não explodiu..." o que garante a continuidade desse jogador, ou "Morte". O jogador que morreu está fora do minigame. Se alguém acusar de mentiroso, e as cartas reveladas mostrarem que o jogador que as jogou falou a verdade, o acusado puxa uma carta personalizada azul do acusador.

O jogador que bater as cartas primeiro (eliminar todas as cartas de sua mão), sem ser provado que estava mentindo (ou não acusam ele ou acusam, e ele prova que estava falando a verdade), pode puxar uma carta personalizada azul de cada um dos outros jogadores.

Atenção: Se um jogador bater suas cartas ou se algum jogador morrer, reinicia-se a rodada. Ou seja, recolh-se as cartas, embaralha-se elas e reentrega novas cartas aos jogadores

Atenção: Sempre que um jogador for acusado (se ele não morrer), as cartas continuam nas mãos dos jogadores, mas é definido um novo naipe da rodada, revelando mais uma carta do monte de baralho Bee azul que contém as cartas entre 2 e 9.

- Encerra-se o jogo quando algum jogador conseguir obter 3 cartas de vitória.
- Vence-se o jogo aquele que, ao encerramento, estiver mais rico

