

NO THANKS!

Por Thorsten Gimmler

Visão Geral

Neste jogo, você deve ganhar o mínimo de pontos possível. Cada carta vale seu valor de face. Você começa com uma mão de fichas. Essas fichas são subtraídas de sua pontuação total, mas você precisa delas para evitar pegar cartas de alta pontuação que não deseje.

Você inicia sua vez com uma carta revelada do baralho. Se pegar a carta (e as fichas que estiverem sobre ela), a carta vai para sua frente e outra é revelada para substituí-la. Se não quiser a carta, apenas coloque uma ficha sobre ela e a vez passa para o jogador à esquerda. Quando decidir pegar cartas, tente formar sequências numéricas. Cada sequência é pontuada apenas pela carta de menor valor nela presente.

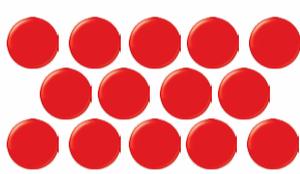
Componentes



33 Cartas
(Numeradas de 3 a 35)



Este Livro de Regras



55 Fichas
Retire a película protetora das fichas antes de jogar

Preparação

Antes de começar, determine o número de rodadas que serão jogadas – nós recomendamos quatro rodadas. Registre a pontuação acumulada de rodada em rodada. Você precisará de uma forma para registrar essas pontuações (papel e caneta, por exemplo). Você pode também preferir jogar uma única rodada.

Embaralhe as cartas. Conte 9 cartas sem vê-las e deixe-as de fora nesta rodada. As 24 cartas restantes formam um baralho virado para baixo. Coloque este baralho no centro da mesa. Revele a carta de cima e coloque-a ao lado do baralho para que fique visível a todos os jogadores. Esta é a carta ativa.

Em 3 a 5 jogadores, cada um recebe 11 fichas. Em 6 jogadores, cada um recebe 9 fichas e em 7 jogadores, cada um recebe 7 fichas. Devolva as fichas restantes à caixa. Mantenha suas fichas escondidas.

O primeiro a jogar é aquele que ganhou um presente há menos tempo.

Como Jogar

Em sua vez, escolha entre:

1. Colocar uma ficha sobre a carta ativa e passar a vez ao jogador à esquerda. Você não pode passar se não tiver nenhuma ficha restante para colocar sobre a carta ativa.



Ou

2. Pegar a carta ativa e colocá-la na sua área de jogo. Além disso, pegue as fichas sobre a carta e junte-as à sua reserva oculta de fichas. Você, então, revela uma nova carta do baralho e continua sua vez escolhendo entre estas duas decisões novamente.



Área de Jogo

Ao montar sua área de jogo, coloque todas as cartas que pegar viradas para cima à sua frente, abertas para todos os jogadores verem. Suas cartas são informação pública. Se você tiver cartas em sequência numérica, mostre que suas cartas são sequenciais, sobrepondo-as.

Fim da Rodada

A rodada termina quando alguém pegar a última carta revelada e não houver cartas restantes no baralho.

Pontuação

Cada carta em sua área de jogo vale seu valor de face em pontos. Mas não vale nada se a carta fizer parte de uma sequência e não for a carta de menor valor daquela sequência. Montar conjuntos de sequências de cartas possibilita uma substancial redução de pontos.



Paulo tem 5 cartas à sua frente (8, 13, 14, 15, 17). Como a 8 está isolada, Paulo recebe estes 8 pontos. As cartas 13, 14 e 15 formam uma sequência e, destas, a 13 é a menor; as três cartas juntas marcam apenas 13 pontos. A 17 também está isolada, então Paulo recebe aqueles 17 pontos. Sua pontuação de cartas total é 38 (8 + 13 + 17).

Se ele também tivesse a carta 16, a 17 estaria conectada à sequência e sua pontuação total de cartas teria sido 21 (8 + 13).

Após totalizar os pontos das cartas, subtraia 1 ponto para cada ficha que restou em sua mão.



Paulo recebeu 38 pontos das cartas e tinha 13 fichas restantes em sua mão. Subtraia 1 para cada ficha (38 - 13). Paulo tem um total de 25 pontos nesta rodada.

Registre suas pontuações e inicie outra rodada se esta já não foi a última combinada.

Fim de Jogo

Ao final do número predeterminado de rodadas, cada jogador totaliza sua pontuação. Quem tiver a menor pontuação, vence.

Dicas

- * É muito raro um jogador terminar o jogo sem pegar nenhuma carta. Geralmente é melhor decidir pegar uma carta com algumas fichas sobre ela do que ser obrigado a pegar uma carta por não ter mais fichas restantes.
- * Jogadores experientes saberão quando passar uma carta que eles querem, sabendo que os outros não a quererão. Passar uma carta ao redor da mesa uma ou duas vezes, rapidamente, aumentará a quantidade de fichas que você pode, então, coletar. Mas cuidado, outros jogadores podem querer ou serem obrigados a pegar sua carta e você desejará tê-la pego quando teve a chance.
- * Não se esqueça que há 9 cartas que são removidas de jogo antes do início. Tentar completar uma lacuna de uma carta pode ser impossível, mas a chance de não conseguir aumenta quanto maior a lacuna. Nunca se sabe quais cartas estão de fora.

Variante do Tigre Escondido

Por Larry Chong

Durante a preparação, das 9 cartas que devem ser retiradas, distribua uma para cada jogador. Apenas o jogador que recebeu a carta pode olhá-la.

A qualquer momento, em sua vez, você pode escolher jogar esta carta na sua área de jogo, então continuar sua vez. Se você não jogar esta carta antes do fim da rodada, ela não contará pontos contra você.

Variante Tática

Para 3 a 5 jogadores. Durante a preparação, dê a cada jogador 10 fichas. Remova as cartas de números 10, 20 e 30 do jogo (ou 10, 19 e 28 para sequências mais altas). Embaralhe as cartas e remova outras seis aleatórias.

Conhecer três das nove lacunas garante a todos alguma informação e aumenta o elemento tático do jogo.



Versão Original © 2004 AMIGO. Todos os direitos reservados.

Versão Brasileira © 2019 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Tradução: Gabriel C. Schweitzer
Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino
Edição e Produção: Eduardo Cella
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira (baseada na última versão internacional da AMIGO)

PAPERGAMES