

## REGRA DO PONTINHO

**Participantes:** As partidas são disputadas por um número de jogadores entre 03 e 05. Quando houver até 5 participantes será formada uma mesa com todos os participantes. Havendo 6 ou mais participantes se manterá mesas com no mínimo 3 participantes.

**Baralho:** São usados dois baralhos comuns de 52 cartas.

**Regras:** Inicialmente se escolhe o carteador. Será carteador aquele jogador que tirar a carta mais alta, onde o Ás será a menor carta. O carteador é mudado após cada rodada, o próximo será o jogador sentado à direita do primeiro carteador e assim por diante.

Após o embaralhamento das cartas, o baralho é oferecido ao jogador à esquerda do carteador que procederá ao corte das cartas, o carteador distribuirá 09 cartas para cada jogador, uma a uma. O jogador que cortou o baralho abre uma carta à mesa para determinar o curinga. Por exemplo: a carta virada, por quem cortou o baralho, foi o 7 vermelho(copas ou ouro). A regra estabelece, então, que os 7 pretos (paus ou espada) serão os curingas dessa mão.

O jogo só inicia após o carteador permitir, solicitando que todos confirmem a quantidade de cartas recebidas.

O mão tem direito a fazer uso da carta virada para baixar um jogo. Caso não utilize tem direito a comprar uma vez. Outro jogador qualquer, poderá utilizar a carta virada, apenas para bater e até que o mão faça seu primeiro descarte.

Os jogos válidos são trincas e seqüências. O objetivo é terminar sem cartas na mão, abaixando-se à mesa as trincas ou seqüências de três ou mais cartas, de uma só vez ou parceladamente. Pode-se colocar cartas nos jogos dos demais participantes.

Os jogadores que atingirem 100 pontos estouram e, quando todos estourarem (menos o que bateu), a partida estará terminada. O jogador que estourar poderá RETORNAR AO JOGO APENAS UMA VEZ – caso haja

dois jogadores com menos de 100 pontos - com os pontos iguais aos do pior colocado, isto é, com a maior pontuação da mesa.

Quando alguém bater, os demais perderão o número de pontos que tiverem em suas mãos. Assim, é conveniente ir descendo os jogos e as cartas que puderem ser colocadas nos demais jogos da mesa. As trincas são sempre obrigatoriamente de três cartas de naipes diferentes. Quem tiver as outras cartas do mesmo naipe, as que dobrarem, poderá colocá-las sobre os primeiros. A carta do quarto naipe não poderá ser aproveitada nesse jogo.

Só é permitido comprar do bagaço para colocar a carta em um jogo, novo ou já existente. Fora da vez, apenas para bater.

Quem tiver apenas uma carta na mão, não poderá comprar do bagaço. O descarte é livre. Se alguém descartar o curinga, o jogador seguinte só poderá comprá-lo se puder utilizá-lo como carta normal.

O curinga somente pode ser utilizado em sequência e como carta do meio. Na ponta somente em caso de batida.

Pode ser utilizado mais de um curinga em um mesmo jogo.

Caso um jogador largue um jogo contendo o curinga, este pode ser “roubado” por outro jogador **SOMENTE PARA BATER, IMEDIATAMENTE**.

O jogador que teve o curinga roubado terá acrescido a sua contagem 30 pontos(multa), **POR CURINGA ROUBADO**.

O curinga utilizado como carta normal deixa de ser curinga.

Jogo baixado – e que estiver correto – não pode ser levantado. Carta largada no bagaço não pode ser levantada.

**CONTAGEM** A contagem de pontos é a seguinte: o jogador que bater não perde pontos; os demais perdem a soma das cartas de sua mão, ou seja: Curinga - 20 pontos Ases - 15 pontos cada Figuras (Reis, Damas, Valetes) - 10 pontos cada 10, 9, 8, 7, 6, 5, 5, 4, 3, 2 - o valor da carta. O Ás somente valerá 1 ponto se o jogador estiver com 98 pontos e somente uma carta, o ás, na mão.