

REGRAS DO JOGO MEXE MEXE

No Mexe-Mexe o objetivo é bater primeiro. Você só compra do monte quando não tem jogo para baixar ou carta para acrescentar aos jogos que já estão na mesa.

Neste carteadado a mesa é propriedade de todos. Você pode baixar jogo pronto ou interferir nos jogos da mesa para formar novas sequências e trincas, desde que todos os jogos na mesa permaneçam válidos.

REGRAS GERAIS

- 1 – Para o jogo são usados dois baralhos completos, inclusive os coringas.
- 2 - O sistema distribui 11 cartas, quando o jogo for jogado entre 4 ou 5 jogadores, quando a mesa for composta por 6 jogadores, serão distribuídas 9 cartas, e, com o resto do baralho, forma o monte de compras.
- 3 - O mão verifica os jogos que pode baixar – sequência ou trinca – e dá início à mesa (jogo).
- 4 - O uso do coringa somente é válido no jogo de sequência para completar a terceira carta - nunca em trinca - e somente um coringa por jogo.
- 5 - Caso não tenha jogo nenhum na mão, o jogador deve comprar uma carta do monte de compras e aguardar até a próxima vez para baixar suas cartas, passando a vez para o próximo jogador, a direita.
- 6 - O próximo jogador faz o mesmo que o mão, e assim sucessivamente, até um jogador bater e vencer a partida.
- 7 - Se durante a partida, o monte acabar, o jogo também termina e o vencedor será quem tiver menos pontos na mão.
- 8 - No Mexe Mexe, os jogos na mesa são de propriedade de todos. Ou seja, o jogador da vez pode movimentar livremente as cartas da mesa para formar novos jogos válidos, sem levantar as cartas da mesa para a mão, **e desde que adicione à mesa ao menos uma carta de sua mão.**
- 9 - A sua vez, cada jogador pode baixar ou manipular a mesa o maior número de cartas e/ou jogo, de forma a tentar livrar-se do maior número de cartas da mão.
- 10- A jogada só é válida se, após todas as movimentações feitas pelo jogador, restarem apenas jogos válidos na mesa (sequências ou trincas devem permanecer com, no

mínimo, 3 cartas), e o jogador baixar, no mínimo, uma carta da mão.

11 – Ao tentar estruturar um jogo, utilizando-se de cartas de jogos da mesa, o jogador deve iniciar mostrando a carta de sua mão que será utilizada.

12- Nenhuma carta da mesa pode voltar para a mão ou para o monte de compra. O jogador que não baixar nenhuma carta ou jogo, deverá comprar uma carta do monte e aguardar sua próxima vez para jogar.

13 – Ao montar um novo jogo, o jogador não pode trazer a carta de um jogo da mesa e junta-la as cartas de sua mão.

14- Caso o jogador ao alterar ou formar novos jogos da mesa e não necessitar de um coringa que esteja na mesa, deverá deixá-lo sempre em uma sequência.

15- O jogador que baixar carta que substitui o coringa, deverá aproveitá-lo para outra jogada ou deixá-lo em uma sequência, não podendo erguê-lo para a mão.

16- O coringa não poderá ser utilizado para completar trinca e somente poderá ser usado um em cada sequência.

17- No jogo do MEXE-MEXE, não existe descarte.

18- Se após mexer na mesa, um jogador não conseguir realizar nenhuma jogada válida, toda sua movimentação será automaticamente desfeita: as sequências ou trincas voltarão ao estado que estavam, as cartas baixadas voltarão para sua mão, e uma carta do monte lhe é dada e ele tem que aguardar até a próxima vez de jogar.

19- O “ÁS” poderá ser usado na mesa em sequência, ÁS, 2 e 3 (1), em trinca, de naipes diferentes, ou sequências Q, K e AS, como (14).

20- As trincas do MEXE-MEXE, são compostas de cartas iguais de naipes diferentes, podendo repetir o naipe na próxima rodada, mesmo que sejam remanejadas de outras jogadas a repetição só pode ocorrer na próxima rodada.

21 - Das punições: Em pontos = valor do coringa.

- Quando o jogador desfazer jogadas da mesa sem finalidade, ou seja ciscar na mesa.

- Levantar cartas de jogadas da mesa para a mão.

22 - No MEXE-MEXE o jogador deverá acompanhar todas as jogadas de seus oponentes, estudando a sua para, quando de sua vez, realizar a jogada no menor tempo possível, avisando do término ao próximo jogador.

PONTUAÇÃO

- A pontuação é calculada a partir de quem teve o pior resultado na partida, ou seja, quem ficou com o maior número de pontos na mão.
- O ganhador será o jogador com a menor pontuação, pelas cartas na mão. Sendo que a contagem é feita sempre que um jogador bater.
- Após a quarta ou quinta rodada (conforme o número de jogadores), o jogador com o menor número de pontos será o vencedor.

TABELA DE PONTOS

AS = 15

CORINGA = 20

J Q K = 10

2 a 10 = Valor correspondente ao mesmo número da carta Ex: 3=3, 9=9 e 10=10.