

## REGRA DO PIFE

**Participantes:** As partidas são disputadas por um número de jogadores entre 03 e 06. Quando houver até 5 participantes ! será formada uma mesa com todos os participantes , de 6 para mais participantes se manterá mesas com no mínimo 3 participantes.

**Baralho:** São usados dois baralhos comuns de 54 cartas, inclusive os curingões.

**Objetivo:** O objetivo do jogador é formar jogos com as cartas que receber ou comprar e descartá-las todas antes dos demais jogadores.

**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.

As cartas não usadas na distribuição serão colocadas sobre a mesa com a face virada para baixo e constituirão o monte de compras.

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

Inicia-se a fase de disputa: o primeiro jogador sentado à direita do carteador (o mão) compra a carta de cima do monte de compras e tem duas opções: permanecer com a carta que comprou, caso ela sirva para o seu jogo e, conseqüentemente, descartando outra da mão ou descartá-la e comprar uma segunda vez, repetindo a situação anterior (as cartas descartadas ficam com a face virada sobre a mesa formando o monte de descartes). O jogador seguinte terá duas opções de compra: ou do monte de compras ou poderá pegar a última carta descartada sobre a mesa (apenas a última carta do monte de descartes poderá ser comprada), o jogo prossegue com todos os jogadores comprando e descartando uma carta.

Com a compra, os jogadores tentarão montar jogos com as cartas que receberam na distribuição e bater a rodada.

O jogador que colocar a mão no monte de descartes(lixo) ou nas cartas do monte de compras não poderá trocar sua opção.

**Os jogos possíveis:** Trincas (três cartas do mesmo valor = três 09, ou três valetes com naipes diferentes, por exemplo, ou sequência de três cartas do mesmo naipe); Quadras (quatro cartas do mesmo valor = quatro reis, por exemplo, de naipes diferentes ou quatro cartas em sequência do mesmo naipe); Quintas (cinco cartas em sequência do mesmo naipe), exemplo: AS, 02,03,04 e05 de paus.

**Obs:** Curinga somente nas sequencias, valendo também 2 curingas e uma carta normal.

**Bater o Jogo:** O jogador que primeiro conseguir montar jogos com todas as suas cartas ganhará a partida, devendo sobrar uma carta, além das 9 cartas, para descarte. Três combinações de trincas ou sequência de três cartas, ou uma quarta e quinta. Podendo a carta para a última combinação, a qualquer momento, ter sido jogada por outro jogador.

O jogador que enganar-se na batida estará “queimado”, podendo bater a partida só comprando cartas do monte de compras. Será definido pelo consenso do grupo de jogadores esta “queimada” (ou coordenador).

No caso de dois jogadores baterem com uma carta descartada por qualquer jogador, baterá o jogador mais próximo deste (mão), ou seja, do sentido do jogo.

Poderá bater a partida qualquer jogador! Até o momento de ser coberto descarte a mesa com a carta descartada pelo jogador da vez.

Caso o mão descartar a 1ª carta comprada, qualquer jogador poderá usá-la para bater a partida, antes de o mão descartar a sua 2ª opção.

Caso, durante a partida, se constatar algum jogador com a quantidade irregular de cartas, será o mesmo eliminado da partida, sendo suas cartas colocadas no monte de compras que deverá ser embaralhado.