

Perseguindo o Ás

3-10 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Não ter a carta mais baixa ao final. Último com vidas vence.

PREPARAÇÃO

- 3 fichas para cada jogador.
- 1 carta para cada jogador.

PONTUAÇÃO

- Menor carta = perde 1 vida.
- Empate = todos empatados perdem 1 vida.
- Sem vidas = eliminado.

Dica: Se você tem um 2 ou 3, troque antes que o turno avance e mais trocas bloqueiem suas opções.

NA SUA VEZ

- Mantenha ou troque com o vizinho à esquerda.
- K bloqueia a troca.
- Dealer pode trocar pelo monte.

Perseguindo o Ás é um jogo de sorte simples. Os jogadores recebem 1 carta e podem trocar com o vizinho se acharem que têm a carta mais baixa. Quem tiver a carta mais baixa ao final perde uma vida.

Jogadores

3 a 13 jogadores

Baralho

Baralho padrão de 52 cartas

1. **Players:** 3 to 10 players.
2. **Deck:** Standard 52-card deck. Aces are low, Kings are high.
3. **Lives:** Each player starts with 3 lives (tokens, coins, or chips).
4. **Deal:** Each player receives 1 card, dealt face-down.

Objetivo

Não ser o jogador com a carta de menor valor ao final de cada rodada.

1. **Decision:** Starting left of the dealer, each player looks at their card and decides to keep it or swap with the player to their left.
2. **Swapping:** If you choose to swap, the next player must exchange cards with you unless they hold a King, in which case they reveal it and the swap is blocked.
3. **Chain:** Play continues clockwise. Each player either keeps their card or forces a swap with the next player.
4. **Dealer's Turn:** The dealer may either keep their card or swap it for a random card from the deck.
5. **Reveal:** All players reveal their cards. The player(s) with the lowest card lose a life.

Hierarquia

K é a carta mais alta (e não pode ser trocada). As é a mais baixa. Ordem: K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2 > A.

Preparação

1. Cada jogador recebe 3 fichas (vidas).
2. Distribua 1 carta para cada jogador.

Jogabilidade

1. Em sentido horário, cada jogador pode manter sua carta ou trocar com o vizinho à esquerda.
2. Se o vizinho tiver K, a troca é bloqueada.
3. O dealer pode trocar sua carta por uma do monte.
4. Ao final, todos revelam. Quem tiver a menor carta perde uma vida.
5. Empate na carta mais baixa = todos os empatados perdem uma vida.

Dicas e estratégia

O K protege você — se você o receber em troca, declare imediatamente. Não guarde segredo sobre ter K.

Observe quantas fichas cada jogador tem. Eliminar jogadores com poucas fichas primeiro é menos arriscado.