

Mentira

3-10 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

Descartar todas as cartas primeiro. Befe quando necessário.

PREPARAÇÃO

- Distribua todas as cartas entre os jogadores.
- Os valores a declarar seguem ordem (A, 2, 3... K, A, 2...).

PONTUAÇÃO

- Primeiro a descartar tudo vence.

Dica: Mente estrategicamente quando tem cartas de valores difíceis de jogar corretamente na sequência.

NA SUA VEZ

- Descarte cartas face para baixo declarando valor e quantidade.
- Qualquer um pode duvidar.
- Mentira revelada? Mentiroso pega a pilha. Acusação errada? Acusador pega.

Mentira é um jogo de descarte com blefe. Os jogadores descartam cartas em ordem (Ases, depois 2s, etc.) declarando quantas estão jogando. Qualquer um pode duvidar da declaração — o infrator pega toda a pilha.

Jogadores

3 a 10 jogadores

Baralho

Baralho padrão de 52 cartas (dois baralhos para muitos jogadores)

1. **Players:** 3 to 10 players.
2. **Deck:** Standard 52-card deck. Use two decks for 6+ players.
3. **Deal:** Deal the entire deck as evenly as possible. Some players may have one extra card.

Objetivo

Ser o primeiro a descartar todas as cartas.

1. **Playing Cards:** On your turn, place one or more cards face-down on the center pile and announce their rank. The required rank follows a sequence (Aces, then 2s, then 3s, etc.).
2. **Bluffing:** You may place any cards regardless of what you announce. If you lack the required rank, you must bluff.
3. **Challenging:** After a player makes their claim, any other player may say 'Cheat!' (or 'I doubt it!'). The played cards are revealed.
4. **If the Challenger is Right:** The bluffer picks up the entire center pile.
5. **If the Challenger is Wrong:** The challenger picks up the entire center pile.
6. **No Challenge:** If nobody challenges, play continues to the next player with the next rank in sequence.

Preparação

The first player to successfully empty their hand wins. Note that your final play can still be challenged, so you may need to bluff your way to victory.

1. Distribua todas as cartas entre os jogadores.
2. O primeiro jogador declara Ases (pode jogar 1-4 cartas, dizendo quantas).
3. Os seguintes jogadores devem declarar o próximo valor (2s, 3s, etc.) em ordem crescente, ciclando de volta ao As após o Rei.

Jogabilidade

1. Na sua vez, coloque cartas face para baixo na pilha central e declare o valor e quantidade (ex.: 'dois 7s').
2. Qualquer jogador pode gritar 'Mentira!' (ou 'Duvido!').
3. Se as cartas forem reveladas como declaradas: o acusador pega toda a pilha.
4. Se forem diferentes do declarado: o jogador que mentiu pega toda a pilha.
5. Se não houver dúvida, o jogo continua.

Dicas e estratégia

Monitore quem ainda tem muitas cartas — eles são mais propensos a blefar. Duvide estrategicamente, não por acaso.

Jogar cartas verdadeiras quando todos esperam mentira é uma estratégia avançada para construir confiança antes de um grande blefe.