

Cuco

3-12 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Evite ser o jogador com a carta de menor valor quando todas as cartas forem reveladas.

PREPARAÇÃO

- 3 a 12 jogadores com um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua exatamente 1 carta virada para baixo para cada jogador.
- Cada jogador começa com 3 vidas.

PONTUAÇÃO

- O jogador com a menor carta perde uma vida.
- Empates na carta mais baixa: todos perdem uma vida.
- Um jogador sem vidas é eliminado; o último restante vence.

Dica: Troque agressivamente com cartas baixas — o risco de ficar com elas quase sempre supera o risco de trocar.

NA SUA VEZ

- Mantenha sua carta ou force uma troca com o jogador à sua esquerda.
- Um Rei bloqueia a troca — quem o tiver mantém sua carta.
- O distribuidor pode trocar com a carta do topo do baralho (comprar um Rei anula a troca).
- Todos revelam; a carta mais baixa perde uma vida.

Cuco, também conhecido como Ranter-Go-Round, é um jogo de cartas simples e caótico onde cada jogador segura apenas uma carta e tenta evitar ter a carta mais baixa ao fim da rodada.

Objetivo

Evite ser o jogador com a carta de menor valor quando a rodada terminar. Os jogadores podem trocar cartas com seu vizinho para melhorar sua posição.

Preparação

1. **Jogadores:** 3 a 12 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe exatamente 1 carta, distribuída virada para baixo.
4. **Vidas:** Cada jogador começa com 3 vidas (fichas, chips ou moedas).

Como Jogar

1. **Decisão:** Começando pela esquerda do distribuidor, cada jogador mantém sua carta ou força uma troca com o jogador à sua esquerda.
2. **Troca forçada:** O próximo jogador deve trocar, a menos que tenha um Rei, que bloqueia a troca.
3. **VeZ do distribuidor:** O distribuidor pode trocar com a carta do topo do baralho se não estiver satisfeito com sua carta, mas se um Rei for comprado, a troca é anulada.
4. **Revelação:** Após a vez do distribuidor, todos os jogadores revelam suas cartas. O jogador com a carta mais baixa perde uma vida.

Pontuação

- **Perder uma vida:** O jogador com a carta revelada mais baixa perde uma vida.
- **Empates:** Se vários jogadores empatarem na carta mais baixa, todos perdem uma vida.
- **Eliminação:** Um jogador sem vidas restantes é eliminado. O último jogador restante vence.

Variações

- **Cuco Sueco (Kille):** Usa um baralho especializado com cartas numeradas e cartas de ação especiais.
- **Perseguindo o Ás:** Uma versão britânica popular onde os Ases são os de menor valor e os Reis são cartas seguras.

Dicas e Estratégias

- Troque agressivamente quando tiver cartas baixas — o risco de ficar com elas quase sempre supera o risco de trocar.
- Se receber uma carta de uma troca, considere que seu vizinho a achava melhor do que o que tinha.

Dicas e estratégia

Troque sempre que tiver uma carta muito baixa. Se receber uma carta de valor médio numa troca, geralmente é seguro ficar com ela.

Com muita sorte envolvida, a única decisão real é quando trocar. Em geral, qualquer carta abaixo de 7 vale a pena ser trocada.