

# Pepino

2-7 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Evite ser o último a jogar em cada rodada para não acumular penalidades.

## PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 7 cartas para cada um dos 2-7 jogadores.
- O jogador mais jovem ou à esquerda do distribuidor começa.

## PONTUAÇÃO

- Penalidade = valor da carta mais alta jogada nessa rodada.
- Jogadores com 7+ pontos são eliminados.
- Último jogador restante vence.

*Dica: Guarde suas cartas mais altas como 'bombas' para forçar outros jogadores a superá-las ou sofrer a penalidade.*

## NA SUA VEZ

- Jogue qualquer carta para iniciar ou uma carta igual/superior para continuar.
- Se não puder superar a mais alta, jogue sua carta mais alta disponível.
- O último jogador da rodada recebe penalidades.

Pepino (Cucumber) é um jogo de cartas escandinavo de escalada gradual onde cada jogador deve jogar uma carta igual ou superior à carta mais alta atual. O objetivo é evitar ser o último jogador preso com a carta mais alta ao final de cada rodada.

## Objetivo

Evite perder a rodada final de cada mão. O jogador que perder acumula penalidades. Quando um jogador atingir 7 ou mais pontos de penalidade, é eliminado. O último jogador restante vence.

## Configuração

1. **Jogadores:** 2 a 7 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 7 cartas para cada jogador.

## Jogabilidade

1. **Liderar:** O jogador à esquerda do distribuidor joga qualquer carta.
2. **Escalar ou igualar:** Cada jogador seguinte deve jogar uma carta igual ou superior à carta mais alta jogada até agora nessa rodada.
3. **Forçado a jogar mais alto:** Se você não puder jogar uma carta mais alta, deva jogar sua carta mais alta disponível.
4. **Última jogada perde:** O jogador que fizer a última jogada da rodada (geralmente a mais alta ou quem não conseguiu superar) perde e recebe pontos de penalidade.

## Pontuação

- **Penalidade:** O perdedor de cada rodada ganha pontos de penalidade iguais ao valor da carta mais alta jogada nessa rodada.
- **Eliminação:** Jogadores com 7 ou mais pontos de penalidade são eliminados.
- **Vencedor:** O último jogador restante vence.

## Variações

- **Gurka:** O nome sueco para o mesmo jogo com regras idênticas.
- **Pepino com aces baixos:** Algumas variantes tratam o Ás como a carta mais baixa em vez da mais alta.

## Dicas e Estratégias

- Guarde suas cartas mais altas para forçar outros jogadores a superá-las ou perder.
- Jogue cartas médias no início de uma rodada para não revelar seus recursos.
- Observe os padrões de descarte dos adversários para antecipar quando eles estão presos.

## Dicas e estratégia

---

Gerenciar quando jogar suas cartas altas é o coração do jogo. Revelar um ás cedo força todos a se comprometerem com suas maiores cartas ou perder.

Em grupos menores, cada rodada é mais previsível. Em grupos maiores, o efeito em cascata de múltiplos jogadores tentando evitar a última jogada cria momentos imprevisíveis.