

Dou Dizhu

3 jogadores

54 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Curta

Proprietário: esvazie sua mão primeiro. Camponeses: um dos dois deve esvaziar antes do Proprietário.

PREPARAÇÃO

- 3 jogadores, baralho de 54 cartas (52 cartas + 2 coringas).
- Distribua 17 cartas para cada. Separe 3 para o Proprietário.
- Faça lances pelo papel de Proprietário; o vencedor pega as 3 cartas extras.

PONTUAÇÃO

- A aposta base é igual ao lance do Proprietário. Bombas dobram a aposta.
- Proprietário vence: cada Camponês paga. Camponês vence: Proprietário paga a ambos.

Dica: Conte os 2s e coringas. Quem controlar essas cartas, controla o jogo.

NA SUA VEZ

- Jogue uma combinação válida de cartas (solo, par, cadeia, bomba, etc.).
- O próximo jogador deve superá-la com o mesmo tipo de valor mais alto, ou passar.
- Duas passagens consecutivas devolvem a liderança ao último jogador que jogou.

Dou Dizhu (que significa 'Lutar contra o Proprietário') é o jogo de cartas mais popular da China, jogado por centenas de milhões de pessoas tanto presencialmente quanto online. É um jogo de escalada para três jogadores onde dois Camponeses se unem contra um Proprietário, que tem a vantagem de cartas extras. O jogo combina gestão de mão, jogo em parceria e estratégias rápidas de combinação de cartas.

Objetivo

O Proprietário tenta jogar todas as suas cartas primeiro. Os dois Camponeses vencem se qualquer um deles esvaziar a mão antes do Proprietário.

Preparação

1. **Jogadores:** Exatamente 3 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas mais 2 coringas (54 cartas no total).
3. **Distribuição:** Distribua 17 cartas para cada jogador. As 3 cartas restantes ficam separadas viradas para baixo.
4. **Leilão:** Os jogadores fazem lances pelo papel de Proprietário (0, 1, 2 ou 3 pontos). O maior lance se torna o Proprietário e pega as 3 cartas extras, ficando com 20 cartas no total.

Jogabilidade

1. **Classificação das cartas:** Coringa Colorido (mais alto), Coringa Preto, 2, A, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (mais baixo).
2. **Abertura:** O Proprietário joga primeiro. Ele pode jogar qualquer combinação válida.
3. **Seguindo:** O próximo jogador deve jogar o mesmo tipo de combinação com um valor mais alto, ou passar.
4. **Combinações válidas:** Carta solo, par, trio, trio com acompanhante (solo ou par), cadeia (5+ cartas consecutivas), cadeia de pares (3+ pares consecutivos), avião (2+ trios consecutivos, com ou sem acompanhantes) e bomba (quadra ou ambos os coringas).
5. **Bombas:** Uma bomba (quadra) ou foguete (ambos os coringas) pode vencer qualquer combinação que não seja bomba. Uma bomba mais alta vence uma bomba mais baixa. O foguete vence todas as bombas.
6. **Ganhando a rodada:** Quando dois jogadores consecutivos passam, o último jogador que jogou lidera uma nova combinação.

Pontuação

- A aposta base é determinada pelo lance do Proprietário (1, 2 ou 3).
- Cada bomba ou foguete jogado durante a rodada dobra a aposta.
- Se o Proprietário vencer, cada Camponês paga ao Proprietário a aposta final. Se um Camponês vencer, o Proprietário paga a cada Camponês.
- Bônus primavera: Se o Proprietário jogar todas as cartas sem que nenhum Camponês jogue uma única carta, a aposta dobra. A primavera reversa funciona da mesma forma se o Proprietário nunca conseguir jogar após a abertura.

Variantes

- **Dou Dizhu para Quatro Jogadores:** Um jogador fica de fora a cada rodada ou dois jogadores formam a equipe do Proprietário.
- **Happy Dou Dizhu:** Bônus adicionais para combinações especiais de cartas na mão inicial.
- **Laizi Dou Dizhu:** Coringas designados (laizi) que podem substituir qualquer carta nas combinações.

Dicas e Estratégias

- Como Proprietário, comece com suas cadeias e combos mais fortes para assumir o controle cedo.
- Como Camponês, coordene com seu parceiro. Guarde as bombas para parar o Proprietário nos momentos críticos.
- Conte as cartas com cuidado, especialmente os 2s e coringas, pois eles determinam quem controla o final do jogo.

Dicas e estratégia

Como Proprietário, comece agressivamente com cadeias e trios para manter o ritmo. Como Camponês, coopere guardando suas cartas poderosas para interromper as sequências do Proprietário. Sempre rastreie os 2s e coringas restantes.

A chave do Dou Dizhu é o controle de ritmo. O Proprietário deve se livrar das cartas em combos eficientes antes que os Camponeses possam se coordenar. Os Camponeses devem se comunicar através de suas jogadas, sacrificando cartas individuais para ajudar o parceiro a assumir a liderança.