

Peixinho

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Coletar mais quartetos (4 cartas do mesmo valor) do que os outros.

PREPARAÇÃO

- Distribua 5 cartas (ou 7 com 2-3 jogadores).
- As cartas restantes formam o lago.

PONTUAÇÃO

- Cada quarteto completo = 1 ponto.
- Quem tiver mais quartetos ao final vence.

Dica: Lembre das cartas que os outros pediram para saber o que eles colecionam.

NA SUA VEZ

- Peça a outro jogador um valor específico de carta.
- Se ele tiver, receba as cartas e jogue novamente.
- Se não tiver, 'Pesca!' — compre uma carta do lago.

Peixinho é um jogo popular especialmente entre crianças. Os jogadores colecionam quartetos (4 cartas do mesmo valor) pedindo cartas a outros jogadores.

Jogadores

2 a 6 jogadores

Baralho

Baralho padrão de 52 cartas

1. **Players:** Go Fish can be played with 2 or more players.
2. **Deck:** Use a standard 52-card deck.
3. **Dealing:** Deal 7 cards to each player if there are 2 or 3 players. Deal 5 cards to each player if there are 4 or more players.

Objetivo

Coletar o maior número de quartetos pedindo cartas aos outros jogadores.

1. **Starting the Game:** The player to the left of the dealer goes first. Turns proceed clockwise around the table.
2. **Asking for Cards:** On your turn, ask any opponent if they have a specific rank of card (e.g., "Do you have any 4s?"). If the opponent has the requested card(s), they must give them to you. If not, they say "Go Fish," and you draw a card from the deck.
3. **Building Books:** If you receive one or more cards from an opponent, you get another turn to ask for cards. When you collect four cards of the same rank, you have a "book" and set them aside.
4. **Go Fish:** If you draw a card from the deck and it matches a rank you asked for, you get another turn. If you draw a card that doesn't match, your turn ends, and play passes to the next player.
5. **Winning the Game:** The game ends when all 13 sets of four cards (books) have been collected. The player with the most books wins!

Preparação

1. Com 2-3 jogadores, cada um recebe 7 cartas. Com 4 ou mais, cada um recebe 5 cartas.
2. As cartas restantes formam o lago (monte central).
3. O jogador mais jovem começa.

Jogabilidade

Experiment with variations like "No Peeking" (players cannot look at their cards until it's their turn) or "Point Go Fish" (players earn points for completed books).

1. Na sua vez, pergunte a outro jogador se ele tem determinado valor (ex.: 'Você tem algum 7?').
2. O jogador perguntado deve entregar todas as cartas daquele valor se as tiver.
3. Se não tiver, diz 'Pesca!' e o jogador ativo pesca uma carta do lago.
4. Se a carta pescada for o valor pedido, o jogador pode jogar novamente.
5. Ao completar um quarteto, coloque-o na mesa.

Fim do Jogo

O jogo termina quando todos os quartetos forem completados. O jogador com mais quartetos vence.

Dicas e estratégia

Preste atenção nos pedidos dos adversários para saber quais cartas eles precisam e evitar dá-las.

Ao pescar e obter a carta desejada, jogue novamente imediatamente para aproveitar o momento.