

# Loba

2-4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

## Ser o primeiro a esvaziar a mão formando combinações.

### PREPARAÇÃO

- 2-4 jogadores individuais.
- Use dois baralhos mais coringas.
- Distribua 9 cartas cada, vire uma para iniciar os descartes.

### PONTUAÇÃO

- Cartas restantes são pontos de penalidade.
- Menor total de penalidade após todas as rodadas vence.

*Dica: Baixe combinações cedo e use coringas com sabedoria para evitar penalidades altas.*

### NA SUA VEZ

- Compre do monte ou da pilha de descarte.
- Baixe combinações ou adicione às combinações existentes na mesa.
- Descarte uma carta para encerrar sua vez.

Loba é um popular jogo argentino de rummy jogado com dois baralhos e com cartas coringa. Os jogadores formam combinações através de trincas e sequências, tentando ser o primeiro a esvaziar a mão ao longo de várias rodadas com requisitos crescentes.

## Objetivo

Baixe combinações válidas e seja o primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas. Minimize os pontos de penalidade das cartas que sobrarem na mão quando outro jogador sair.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 4 jogadores, cada um jogando individualmente.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas mais 4 coringas (108 cartas no total). Coringas são curingas e podem substituir qualquer carta.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 9 cartas. O restante forma o monte de compra com uma carta virada como pilha de descarte.

## Jogabilidade

1. **Passo 1:** Compre uma carta do monte de compra ou pegue a carta do topo da pilha de descarte.
2. **Passo 2:** Forme e baixe combinações: trincas de três ou quatro cartas do mesmo valor, ou sequências de três ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe.
3. **Passo 3:** Após baixar suas combinações iniciais, você pode adicionar cartas a qualquer combinação na mesa, incluindo as dos outros jogadores.
4. **Passo 4:** Descarte uma carta para encerrar sua vez. A rodada termina quando um jogador esvazia a mão.

## Pontuação

- Cartas restantes na mão contam como penalidade: cartas numéricas pelo valor de face, figuras valem 10 pontos, Ases valem 15 pontos e coringas valem 25 pontos.
- O jogador com menos pontos de penalidade após todas as rodadas vence.

## Variações

- **Loba com Contratos:** Cada rodada exige um padrão específico de combinação antes de poder baixar, similar à Carioca.
- **Loba de Más:** Os jogadores recebem mais cartas a cada rodada, aumentando o desafio progressivamente.

## Dicas e Estratégias

---

- Use coringas estrategicamente para completar combinações, mas lembre-se de que carregam pontos altos de penalidade se ficarem na mão.
- Observe o que os adversários descartam para entender quais cartas são seguras de jogar fora.
- Tente baixar combinações o mais cedo possível para começar a adicionar cartas às combinações existentes.

## Dicas e estratégia

---

Baixe suas combinações rapidamente para poder adicionar cartas a qualquer combinação em jogo. Segure coringas apenas se ajudarem a completar uma combinação imediata.

Baixar combinações cedo dá flexibilidade para descartar cartas em qualquer combinação da mesa. Segurar muitas cartas esperando a mão perfeita geralmente sai pela culatra.