

# Machiavelli

2-5 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

## Esvazie a mão formando e reorganizando combinações na mesa.

### PREPARAÇÃO

- 2-5 jogadores individuais.
- Use dois baralhos padrão (104 cartas).
- Distribua 13 cartas cada, as restantes formam o monte.

### PONTUAÇÃO

- O primeiro a esvaziar a mão vence a rodada.
- Cartas restantes contam como pontos de penalidade.

*Dica: Planeje as reorganizações na cabeça antes de mexer na mesa para evitar erros.*

### NA SUA VEZ

- Baixe novas combinações da sua mão.
- Reorganize livremente as combinações da mesa, adicionando pelo menos uma carta sua.
- Compre uma carta se não puder jogar.

*Machiavelli é um jogo de rummy com manipulação onde os jogadores podem reorganizar as combinações existentes na mesa para incorporar suas próprias cartas. Essa abordagem aberta e criativa de formar combinações o torna uma das variantes de rummy mais dinâmicas e estratégicas.*

## Objetivo

Ser o primeiro jogador a esvaziar a mão formando novas combinações e reorganizando habilmente as combinações existentes na mesa para jogar todas as suas cartas.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 5 jogadores, cada um jogando individualmente.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas (104 cartas no total). Coringas podem ser adicionados opcionalmente como curingas.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 13 cartas. As cartas restantes formam o monte de compra.

## Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, você pode baixar combinações da sua mão: trincas de três ou quatro cartas do mesmo valor, ou sequências de três ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe.
2. **Passo 2:** Você pode reorganizar qualquer combinação na mesa, desmontando-as e recombinando-as, desde que adicione pelo menos uma carta da sua mão.
3. **Passo 3:** Todas as combinações na mesa devem ser válidas (mínimo de três cartas cada) ao final da sua vez. Se não conseguir completar a reorganização, deve devolver tudo ao estado original e comprar uma carta de penalidade.
4. **Passo 4:** Se não puder ou não quiser jogar nenhuma carta, compre uma carta do monte e encerre sua vez.

## Pontuação

- O primeiro jogador a esvaziar a mão vence a rodada. Todos os outros jogadores recebem pontos de penalidade pelas cartas restantes na mão.
- Cartas numéricas valem o valor de face, figuras valem 10 pontos e Ases valem 15 pontos.

## Variações

- **Machiavelli Cronometrado:** Os jogadores têm um tempo limite (ex.: 2 minutos) por turno para suas reorganizações.
- **Machiavelli com Coringas:** Coringas funcionam como curingas, mas carregam 25 pontos de penalidade se ficarem na mão.

## Dicas e Estratégias

---

- Planeje suas reorganizações mentalmente antes de tocar nas combinações da mesa para evitar ficar preso.
- Procure reações em cadeia onde mover uma carta libera espaço para várias outras.
- Mantenha cartas versáteis de valor médio que encaixem em muitas combinações possíveis.

## Dicas e estratégia

---

Pense vários movimentos à frente ao reorganizar as combinações da mesa. Um único turno de manipulação bem planejado pode permitir jogar quatro ou cinco cartas de uma vez.

Os turnos mais poderosos vêm de identificar manipulações em cadeia, onde uma reorganização possibilita outra. Pratique visualizar a mesa antes de fazer seus movimentos.