

Mighty

5 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Equipe do declarante: capturar cartas de pontuação suficientes para cumprir o lance.

PREPARAÇÃO

- 5 jogadores, 53 cartas (com Coringa).
- Distribua 10 cada, 3 para o monte reserva.
- Aposte, depois o declarante nomeia trunfo e chama uma carta de parceiro.

PONTUAÇÃO

- Cartas de pontuação: A, R, D, V = 1 ponto cada.
- A equipe do declarante deve cumprir seu lance.

Dica: A Mighty é imbatível. Planeje toda a sua mão ao redor dela.

NA SUA VEZ

- Siga o naipe se possível.
- Mighty vence qualquer vada. Coringa vence, a menos que Mighty seja jogada.
- O vencedor abre a próxima.

Mighty é o jogo de cartas mais popular da Coreia do Sul, um jogo de vadas para 5 jogadores onde o declarante seleciona secretamente um parceiro chamando uma carta específica. A carta Mighty (Ás de Espadas) e o Coringa têm poderes especiais.

Objetivo

O declarante e seu parceiro secreto precisam capturar pelo menos o número de cartas de pontuação que apostaram. Os três defensores tentam impedir isso.

Preparação

1. **Jogadores:** 5 jogadores.
2. **Baralho:** 53 cartas (52 padrão mais 1 Coringa).
3. **Distribuição:** Distribua 10 cartas para cada jogador. As 3 cartas restantes formam o monte reserva.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Os jogadores apostam de 13 a 20 pontos. O lance mais alto se torna o declarante, pega o monte reserva, descarta 3 cartas e nomeia um naipe trunfo.
2. **Passo 2:** O declarante chama uma carta específica (ex.: Ás de Copas). O dono dessa carta é o parceiro secreto.
3. **Passo 3:** O declarante abre a primeira vada. Os jogadores devem seguir o naipe se possível.
4. **Passo 4:** A Mighty (Ás de Espadas, ou Ás de Paus se Espadas for trunfo) sempre vence qualquer vada. O Coringa pode ser jogado a qualquer momento e vence, a menos que a Mighty seja jogada.

Pontuação

- Cartas de pontuação são Ases (1 pt cada), Reis, Damas e Valetes (todos 1 pt cada). Coringa e 10s não têm pontos.
- A equipe do declarante deve capturar o valor apostado em cartas de pontuação. Se conseguirem, pontuam; se falharem, perdem.

Variações

- **Sem Amigo:** O declarante joga sozinho contra quatro defensores com apostas mais altas.
- **Mighty Reversa:** A carta Mighty muda para um Ás diferente conforme as regras da casa.

Dicas e Estratégias

- Chame uma carta que você precisa para sua estratégia, criando uma aliança poderosa.
- A Mighty não pode ser derrotada, então planeje ao redor dela com cuidado.
- Como parceiro secreto, jogue com sutileza para evitar detecção precoce.

Dicas e estratégia

A carta Mighty vence qualquer vada, então construa sua estratégia ao redor dela. Como declarante, chame uma carta que complemente sua mão para criar a parceria mais forte.

A parceria secreta cria uma camada de dedução social. Os defensores devem ler as jogadas com atenção para identificar e isolar o parceiro do declarante.