

Muggins

2-4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Seja o primeiro a 100 pontos marcando quando as extremidades abertas somam múltiplos de cinco.

PREPARAÇÃO

- Use um conjunto de dominó double-six.
- Distribua 7 peças por jogador (5 para 4 jogadores).
- As peças restantes formam o boneyard.

PONTUAÇÃO

- Pontos = a soma das extremidades abertas quando for múltiplo de cinco.
- Ao fim da mão, as peças restantes dos adversários vão para o vencedor (arredondadas).
- Primeiro a 100 ou 150 pontos vence.

Dica: Sempre some as extremidades após cada jogada para não perder pontos para o 'Muggins' adversário.

NA SUA VEZ

- Jogue uma peça em qualquer extremidade aberta correspondente.
- Some as extremidades abertas; se for múltiplo de cinco, marque esses pontos.
- Se você não reclamar e um adversário perceber, ele pode gritar 'Muggins!' e roubar os pontos.
- Se não puder jogar, compre do boneyard.

O Muggins, também conhecido como All Fives, é uma variante popular de dominó onde os jogadores marcam pontos por tornar a soma das extremidades abertas do tabuleiro um múltiplo de cinco. Se um jogador não reclamar sua pontuação, um adversário pode declará-la como 'Muggins!' e marcar os pontos.

Objetivo

Seja o primeiro jogador ou equipe a marcar 100 ou 150 pontos colocando peças de dominó que fazem a soma das extremidades abertas do tabuleiro um múltiplo de cinco.

Configuração

1. **Jogadores:** 2 a 4 jogadores.
2. **Peças:** Conjunto padrão de dominó double-six (28 peças).
3. **Distribuição:** Cada jogador compra 7 peças (5 em jogo de 4 jogadores). As peças restantes formam o boneyard.

Jogabilidade

1. **Jogue uma peça:** Coloque uma peça de dominó em qualquer extremidade aberta do tabuleiro que corresponda ao número lá.
2. **Some as extremidades:** Após cada jogada, some todos os valores das extremidades abertas do tabuleiro.
3. **Marque se for múltiplo de cinco:** Se a soma for um múltiplo de cinco (5, 10, 15, etc.), você marca essa quantidade de pontos.
4. **Muggins:** Se você não reclamar seus pontos e um adversário perceber, ele pode gritar 'Muggins!' e roubar esses pontos.

Pontuação

- **Pontos de jogo:** Cada múltiplo de cinco nas extremidades abertas vale esse número de pontos.
- **Fim da mão:** Quando um jogador ficar sem peças, os outros somam as peças restantes em suas mãos. Esse total, arredondado para o múltiplo de cinco mais próximo, vai para o vencedor.
- **Meta:** O primeiro a 100 (ou 150) pontos vence.

Variações

- **All Fives:** Nome alternativo comum para o mesmo jogo com regras idênticas.
- **Sniff:** Uma variante onde a primeira peça jogada pode ser girada, criando quatro extremidades abertas desde o início.

Dicas e Estratégias

- Priorize jogadas que criem somas de múltiplos de cinco nas extremidades.
- Bloqueie os adversários negando-lhes as extremidades abertas de que precisam.
- Sempre verifique a soma das extremidades após cada jogada para não perder pontos para um 'Muggins'.

Dicas e estratégia

A habilidade de contar a soma das extremidades rapidamente é fundamental. Mantenha peças versáteis que possam criar somas de cinco em múltiplos contextos.

Mantenha peças com fives e zeros para facilitar a criação de somas de cinco. Controlar as extremidades abertas com doubles frequentemente rende múltiplos pontos.