

Nines

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Ser o primeiro a jogar todas as cartas combinando por valor ou naipe.

PREPARAÇÃO

- 2-6 jogadores com baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 7 cartas cada (5 para 5-6 jogadores). Vire uma carta de descarte.

PONTUAÇÃO

- O primeiro a terminar marca 0. Os demais marcam penalidade pelas cartas restantes.
- Figuras = 10 pts, 9s = 15 pts, Ases = 1 pt, outras = valor de face.
- Menor pontuação total após todas as rodadas vence.

Dica: Guarde os 9s para trocar para um naipe do qual você tem várias cartas.

NA SUA VEZ

- Jogue uma carta que combine com o descarte por valor ou naipe.
- Jogue um 9 sobre qualquer carta e declare um novo naipe.
- Compre uma carta se não puder jogar.

Nines é um jogo de cartas simples e dinâmico onde os 9s servem como curingas que combinam com qualquer naipe. Os jogadores se revezam jogando cartas que combinem com o topo da pilha de descarte por valor ou naipe, usando os 9s estrategicamente para mudar o naipe ativo. É um jogo acessível adequado para todas as idades, frequentemente usado como introdução a jogos de cartas de descarte.

Objetivo

Ser o primeiro jogador a jogar todas as cartas da mão combinando com a pilha de descarte por valor ou naipe, usando os 9s como curingas para mudar o naipe.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 6 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 7 cartas (ou 5 para 5-6 jogadores). As cartas restantes formam um monte de compra com a face para baixo. Vire a carta do topo para iniciar a pilha de descarte.

Jogabilidade

1. **Jogando uma carta:** Na sua vez, jogue uma carta da mão que combine com o topo do descarte por valor ou naipe.
2. **Jogando um 9:** Um 9 pode ser jogado sobre qualquer carta, independente do naipe ou valor. Ao jogar um 9, você declara o novo naipe ativo.
3. **Comprando:** Se não tiver carta jogável, compre uma carta do monte de compra. Se a carta comprada for jogável, você pode jogá-la imediatamente. Caso contrário, sua vez termina.
4. **Terminando:** O primeiro jogador a jogar sua última carta vence a rodada.

Pontuação

1. **Vencedor:** O primeiro jogador a terminar marca 0. Todos os outros marcam pontos de penalidade com base nas cartas restantes na mão.
2. **Valores das cartas:** Cartas numéricas valem seu valor de face, cartas de figura (V, D, R) valem 10 pontos cada, Ases valem 1 ponto e 9s valem 15 pontos (penalidade por segurar um curinga).
3. **Fim do jogo:** Jogue múltiplas rodadas. O jogador com a menor pontuação total após um número definido de rodadas (ou quando alguém ultrapassar 100 pontos) vence.

Variações

- **Comprar até jogar:** Em vez de comprar uma carta, compre até conseguir uma carta jogável.
- **Pular e Inverter:** Atribua poderes especiais a outros valores (por exemplo, Valetes pulam o próximo jogador, Damas invertem a direção).
- **Nines Duplo:** Use dois baralhos para grupos maiores. Dois 9s jogados juntos permitem trocar o naipe e pular o próximo jogador.

Dicas e Estratégias

- Guarde seus 9s para momentos críticos quando precisar trocar para um naipe do qual você tem muitas cartas.
- Preste atenção a quais naipes os oponentes parecem ter poucos e evite trocar para esses naipes.
- Tente se livrar de cartas de alto valor (figuras) cedo para minimizar pontos de penalidade caso perca.

Dicas e estratégia

Guarde seus 9s para quando realmente precisar trocar de naipe. Descarte cartas de alto valor cedo para reduzir sua penalidade se for pego. Observe quais naipes os oponentes jogam para avaliar a composição de suas mãos.

O 9 é tanto sua carta mais poderosa quanto sua maior responsabilidade. Usá-lo com sabedoria para trocar para um naipe do qual você tem muitas cartas pode acelerar sua vitória, mas segurá-lo por tempo demais arrisca uma penalidade pesada.