

# Page One

2-4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

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

## PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 4 cartas para cada jogador.
- Vire uma carta para iniciar o descarte.

## PONTUAÇÃO

- Vencedor marca zero.
- Ases 15, figuras 10, cartas numéricas valem o valor de face como penalidade.

Dica: Sempre lembre de anunciar 'Page One' ou você comprará cartas de penalidade.

## NA SUA VEZ

- Jogue uma carta que combine com o naipe ou valor da carta do topo.
- Compre uma carta se não puder jogar.
- Anuncie 'Page One' quando restar uma carta na mão.

Page One é um jogo japonês de descarte semelhante ao Mau Mau, onde os jogadores se revezam jogando cartas que combinem com o naipe ou valor da carta anterior. O jogo é conhecido pela regra de que os jogadores devem anunciar 'Page One' quando estiverem com a última carta na mão.

## Objetivo

Ser o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas combinando naipe ou valor com a carta do topo do descarte.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 4 jogadores.
2. **Baralho:** Um baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 4 cartas para cada jogador. Coloque as cartas restantes viradas para baixo como monte de compra e vire uma carta para iniciar o descarte.

## Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, jogue uma carta da mão que combine com o naipe ou valor da carta do topo do descarte.
2. **Passo 2:** Se não puder jogar, compre uma carta do monte. Se a carta comprada puder ser jogada, você pode jogá-la imediatamente.
3. **Passo 3:** Quando restar uma carta na mão, você deve anunciar 'Page One!' antes do próximo jogador começar seu turno. Não anunciar resulta em penalidade de compra.
4. **Passo 4:** A rodada termina quando um jogador esvazia a mão. Se o monte acabar, embaralhe o descarte (exceto a carta do topo) para formar um novo monte.

## Pontuação

- O vencedor marca zero. Os outros jogadores contam pontos de penalidade pelas cartas na mão: Ases valem 15, figuras valem 10, e cartas numéricas valem o valor de face.
- Jogue várias rodadas e o jogador com a menor pontuação acumulada vence.

## Variações

- **Poderes Especiais:** Atribua habilidades a certos valores, como Valetes que invertem a direção do jogo ou Oitos que pulam o próximo jogador.
- **Jogada Dupla:** Permita que jogadores joguem múltiplas cartas do mesmo valor em um único turno para descartar mais rápido.

## Dicas e Estratégias

---

- Acompanhe quais naipes foram jogados com frequência para prever o que os adversários podem ter.
- Guarde cartas versáteis (como as de naipes comuns) para quando tiver menos opções.
- Lembre-se de anunciar 'Page One' ou você será penalizado com cartas extras.

## Dicas e estratégia

---

Acompanhe os naipes em jogo e guarde cartas flexíveis para situações difíceis. Nunca esqueça de anunciar 'Page One' quando chegar à última carta.

Com apenas 4 cartas iniciais, as partidas são rápidas. Foque em manter opções jogáveis guardando cartas do naipe mais comum no descarte.