

# Paskahousu

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

## Evitar ser o último jogador com cartas.

### PREPARAÇÃO

- Distribua 3 viradas para baixo, 3 viradas para cima, 3 na mão por jogador.
- Coloque as cartas restantes como monte de compra.
- Opcionalmente, troque cartas da mão com as viradas para cima antes de começar.

### PONTUAÇÃO

- O último jogador com cartas é o Paskahousu (perdedor).
- Todos os outros vencem.

*Dica: Troque suas melhores cartas para a posição virada para cima antes de o jogo começar.*

### NA SUA VEZ

- Jogue uma carta de valor igual ou superior ao topo da pilha.
- Use 2 para resetar ou 10 para limpar a pilha.
- Recolha a pilha se não puder jogar.

Paskahousu é a versão finlandesa do jogo internacionalmente conhecido como Shithead. Os jogadores tentam descartar suas cartas jogando valores iguais ou maiores em uma pilha central, e o último jogador preso com cartas perde.

## Objetivo

Evitar ser o último jogador com cartas. Jogue primeiro sua mão, depois as cartas viradas para cima, e por fim as cartas viradas para baixo para escapar antes de todos.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 6 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 3 cartas viradas para baixo para cada jogador (intocáveis no início), depois 3 cartas viradas para cima sobre elas, e então 3 cartas para a mão de cada jogador. As cartas restantes formam o monte de compra.

## Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, jogue uma carta de valor igual ou superior à carta do topo da pilha. Compre do monte para manter pelo menos 3 cartas na mão enquanto houver cartas disponíveis.
2. **Passo 2:** Cartas especiais têm efeitos únicos: o 2 reseta a pilha (qualquer coisa pode ser jogada sobre ele), o 10 limpa a pilha inteiramente, e quatro cartas iguais também limpam a pilha.
3. **Passo 3:** Quando sua mão estiver vazia e o monte acabar, jogue suas cartas viradas para cima da mesa. Quando essas acabarem, jogue as cartas viradas para baixo às cegas.

## Pontuação

- O último jogador restante com cartas é o Paskahousu e perde.
- Todos os outros jogadores são considerados vencedores.

## Variações

- **Regra do Coringa:** Adicione Coringas como curingas supremos que vencem tudo e limpam a pilha.
- **Regra de Troca:** Antes de começar, os jogadores podem trocar cartas da mão com suas cartas viradas para cima da mesa.

## Dicas e Estratégias

---

- Antes de começar, troque suas melhores cartas para a posição virada para cima para ter cartas fortes na mesa para o final do jogo.
- Guarde os 2 e os 10 para emergências quando estiver preso com uma pilha alta que não consegue superar.

## Dicas e estratégia

---

A troca de cartas antes do jogo é crucial. Coloque suas cartas mais altas e cartas especiais viradas para cima na mesa para garantir o melhor final de jogo.

A fase de troca antes do jogo é a decisão estratégica mais importante. Colocar os 2 e os 10 na mesa garante que você sempre terá uma rota de escape no final do jogo.