

# Pesten

2-8 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Seja o primeiro jogador a descartar todas as cartas da mão.

## PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas (opcionalmente com coringas) para 2 a 8 jogadores.
- Distribua 7 cartas para cada um; coloque as restantes como monte de compras.
- Vire a carta do topo para iniciar a pilha de descarte.

## PONTUAÇÃO

- Cartas numéricas: valor nominal em pontos de penalidade.
- Cartas figuras: 10 pontos cada.
- Ases: 15 pontos. Coringas: 20 pontos.

*Dica: Guarde as cartas de ação para quando os adversários estiverem prestes a vencer, para atrapalhar sua jogada final.*

## NA SUA VEZ

- Jogue uma carta que combine com o naipe ou o valor do topo da pilha de descarte.
- Compre uma carta se não puder jogar.
- Cartas de ação: 2s compram 2, 8s pulam, Valetes invertem, Ases trocam o naipe.
- Empilhe 2s para repassar a penalidade de compra ao próximo jogador.

*Pesten é a versão holandesa do Crazy Eights ou Mau-Mau, um jogo de descarte em ritmo acelerado onde os jogadores correm para esvaziar as mãos combinando o naipe ou o valor da carta anteriormente jogada. As cartas de ação especiais adicionam caos e estratégia a cada rodada.*

## Objetivo

Seja o primeiro jogador a descartar todas as cartas da mão. O vencedor pontua com base nas cartas que sobraram nas mãos dos adversários.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 8 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas, opcionalmente com coringas.
3. **Distribuição:** Distribua 7 cartas para cada jogador. Coloque o baralho restante virado para baixo como monte de compras e vire a carta do topo para iniciar a pilha de descarte.

## Como Jogar

1. **Jogando cartas:** Na sua vez, jogue uma carta que corresponda ao naipe ou ao valor da carta no topo da pilha de descarte.
2. **Comprando:** Se não puder jogar, compre uma carta do monte. Se a carta comprada for jogável, você pode jogá-la imediatamente.
3. **Cartas de ação:** Certas cartas têm efeitos especiais. Os 2s forçam o próximo jogador a comprar 2 cartas. Os 8s pulam o próximo jogador. Os Valetes invertem o sentido do jogo. Os Ases permitem trocar o naipe.
4. **Empilhamento:** Se um 2 for jogado, o próximo jogador pode jogar outro 2 para repassar a penalidade de compra, aumentando o total acumulado.

## Pontuação

- **Cartas numéricas:** Valor nominal em pontos de penalidade.
- **Cartas figuras:** 10 pontos cada.
- **Ases:** 15 pontos cada.
- **Coringas (se usados):** 20 pontos cada.

## Variações

---

- **Pesten com Coringas:** Os coringas funcionam como super curingas que podem ser jogados em qualquer carta e forçam o próximo jogador a comprar 5 cartas.
- **Pesten Rápido:** Os jogadores não se revezam, mas jogam simultaneamente sempre que tiverem uma carta válida.

## Dicas e Estratégias

---

- Guarde suas cartas de ação para momentos defensivos, quando os adversários estiverem prestes a vencer.
- Reserve os Ases para quando precisar mudar para um naipe onde você tenha várias cartas jogáveis.
- Fique atento aos naipes com os quais os adversários parecem ter dificuldade e tente direcionar o jogo para esses naipes.

## Dicas e estratégia

---

O momento certo para usar as cartas de ação é fundamental. Usar uma carta de pular ou inverter quando um adversário está prestes a fechar a mão pode salvá-lo de perder a rodada.

Quando você está prestes a esvaziar a mão, os adversários vão te atacar com cartas de compra e de pulo. Guarde uma carta de ação defensiva para proteger sua posição de vitória.