

Pisti

2-4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Marcar o maior número de pontos capturando cartas e ganhando bônus de pisti.

PREPARAÇÃO

- 2-4 jogadores com um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 4 cartas para cada e 4 para o centro (carta do topo virada para cima).
- Redistribua 4 cartas para cada jogador quando as mãos estiverem vazias.

PONTUAÇÃO

- Valetes e Ases: 1 pt cada. 2 de Paus: 2 pts. 10 de Ouros: 3 pts.
- Mais cartas: 3 pts de bônus. Pisti: 10 pts. Pisti duplo (V sobre V): 20 pts.
- Primeiro a 151 pontos vence.

Dica: Guarde seus Valetes para pilhas grandes ou para bloquear a armadilha de pisti de um oponente.

NA SUA VEZ

- Jogue uma carta sobre a pilha central.
- Se combinar com o valor da carta do topo, capture a pilha inteira.
- Valetes capturam qualquer pilha. Capturar uma carta solitária marca pisti (10 pts).

Pisti (também escrito Pishti) é um popular jogo turco de correspondência e captura, apreciado na Turquia, Chipre e regiões vizinhas. Os jogadores tentam capturar cartas de uma pilha central combinando o valor da carta do topo. A jogada especial do jogo, o pisti, ocorre quando um jogador captura uma única carta virada para cima com uma carta do mesmo valor, ganhando pontos de bônus.

Objetivo

Marcar o maior número de pontos capturando cartas da pilha central, especialmente através de pistis e coletando cartas valiosas.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 4 jogadores (melhor com 2 ou em parcerias 2x2).
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 4 cartas viradas para baixo para cada jogador. Coloque 4 cartas no centro; a carta do topo fica virada para cima. Se a carta do topo for um Valete, coloque-a no meio da pilha e vire a próxima carta.
4. **Redistribuição:** Quando todos os jogadores usarem suas 4 cartas, distribua mais 4 cartas para cada jogador (mas não para o centro). Continue até o baralho acabar.

Jogabilidade

1. **Jogando uma carta:** Na sua vez, jogue uma carta sobre a pilha central.
2. **Captura:** Se sua carta combinar com o valor da carta do topo da pilha, você captura a pilha inteira e a coloca virada para baixo à sua frente.
3. **Captura com Valete:** Um Valete captura a pilha inteira independentemente do que está no topo, mas não conta como pisti.
4. **Pisti:** Se a pilha contiver apenas uma carta virada para cima e você capturá-la com uma carta do mesmo valor (não um Valete), isso é um pisti, valendo 10 pontos de bônus.
5. **Pisti duplo:** Se você capturar um Valete solitário com outro Valete, pontua 20 pontos de bônus.
6. **Sem combinação:** Se sua carta não combinar com a carta do topo e não for um Valete, ela simplesmente vai para o topo da pilha.

Pontuação

- Cada Valete capturado: 1 ponto.
- Cada Ás capturado: 1 ponto.
- 2 de Paus: 2 pontos.
- 10 de Ouros: 3 pontos.
- Jogador com mais cartas capturadas: 3 pontos de bônus.
- Cada pisti: 10 pontos. Cada pisti duplo (Valeta sobre Valeta): 20 pontos.
- O primeiro a chegar a 151 pontos vence o jogo (jogado em múltiplas rodadas).

Variantes

- **Pisti em Parceria:** 4 jogadores em equipes de 2 sentados um de frente para o outro, combinando pilhas capturadas.
- **Pisti Acumulativo:** Pontos se acumulam ao longo de múltiplas rodadas; a primeira equipe a chegar a 151 vence.
- **Pisti com Dois Baralhos:** Dois baralhos embaralhados juntos para grupos maiores e jogos mais longos.

Dicas e Estratégias

- Lembre-se de quais cartas já foram jogadas, especialmente Valetes e o 10 de Ouros.
- Prepare pistis deixando uma única carta na pilha quando suspeitar que o próximo jogador não pode combiná-la.
- Guarde Valetes para momentos estratégicos, seja para limpar pilhas grandes ou para impedir oponentes de fazer um pisti.

Dicas e estratégia

Rastreie as cartas jogadas, especialmente Valetes e cartas de alto valor como o 10 de Ouros. Guarde Valetes para capturar pilhas grandes ou bloquear oportunidades de pisti. Tente criar armadilhas para oponentes jogando cartas sem par quando for improvável que eles combinem.

A contagem de cartas é a base da estratégia no Pisti. Saber quantos Valetes restam e rastrear o 2 de Paus e o 10 de Ouros permite cronometrar suas capturas para o máximo valor. Criar armadilhas (deixar uma carta solitária que o oponente não pode combinar) gera oportunidades de pisti.