

Presidente

3 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Ser o primeiro a descartar todas as cartas e tornar-se Presidente.

PREPARAÇÃO

- Distribua todas as cartas entre os jogadores.
- Troca de cartas baseada na hierarquia da rodada anterior.

PONTUAÇÃO

- Primeiro a terminar = Presidente (vence).
- Último a terminar = Idiota (perde).
- Hierarquia determina trocas de cartas na próxima rodada.

Dica: Guarde seus 2s para forçar todos a passarem quando você precisar limpar sua mão.

NA SUA VEZ

- Jogue carta(s) de valor igual ou superior às da jogada anterior.
- Passe se não puder ou não quiser jogar.
- 2 é a carta mais alta.

Presidente é um jogo de descarte com hierarquia social. A cada rodada, os jogadores trocam cartas com base em sua posição e tentam descartar todas as suas cartas o mais rápido possível.

Jogadores

4 a 7 jogadores

1. **Gather Players:** President is ideally played with four or more players. The more players, the more exciting the game becomes.
2. **Deal Cards:** The dealer shuffles the deck thoroughly and deals the entire deck evenly to all players, face-down. Players should hold their cards so that they are visible only to them.

Baralho

Baralho padrão de 52 cartas

- Joker (optional, if included in the deck)
- 2 (highest card in standard play)
- Ace
- King
- Queen
- Jack
- 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3

Objetivo

Ser o primeiro a descartar todas as cartas e tornar-se Presidente.

- Determining the First President:** Before the first round begins, players may decide to determine the first President randomly or through a designated method, such as drawing cards or rolling dice.
- Playing the Rounds:** President is played in rounds, with each round consisting of several hands. The player to the left of the dealer starts the first hand of the round, and play proceeds clockwise.
- Playing Cards:** During each hand, players must play the same number of cards as the lead, but of higher rank. For example, if someone leads a pair of 7s, the next player must play a pair of higher rank (e.g., two 8s or higher). The 2 is the highest-ranking card. Players may pass if they cannot or choose not to play any cards. When all players pass, the last player who played clears the pile and leads the next hand.
- Clearing the Pile:** Whenever a player plays a card or combination of cards that clears the pile (no other player can beat the last played card), they have the option to start a new round by playing any card(s) to initiate the next hand.
- Rank Advancement:** The first player to empty their hand becomes the President for the next round. The second becomes the Vice President. The third becomes the Neutral or Middle Person. The last player becomes the Asshole (or other designated title).
- Card Exchange (Taxation):** At the start of each new round, the Asshole must give their 2 best cards to the President, and the President gives 2 unwanted cards back. The Vice President and the second-to-last player exchange 1 card in the same way. The President leads the first trick of each round. The Asshole deals the cards.

Hierarquia de Posições

The game continues for multiple rounds until players decide to end it. A common variation is to play until one player reaches a predetermined score (e.g., 500 points) or until a certain number of rounds have been completed.

- **Presidente:** O primeiro a terminar na rodada anterior
- **Vice-Presidente:** O segundo a terminar
- **Neutros:** Os do meio
- **Vice-Idiota:** O penúltimo a terminar
- **Idiota (Scum):** O último a terminar

Troca de Cartas

Antes de cada rodada, o Idiota dá suas 2 melhores cartas ao Presidente; o Presidente devolve quaisquer 2 cartas. O Vice-Idiota dá sua melhor carta ao Vice-Presidente; o Vice-Presidente devolve uma carta qualquer.

Jogabilidade

1. O Presidente começa jogando qualquer carta ou conjunto de cartas do mesmo valor.
2. O próximo jogador deve jogar o mesmo número de cartas com valor igual ou superior, ou passar.
3. Quando todos passam, o último a jogar começa uma nova rodada.
4. 2 é a carta mais alta e pode bater qualquer combinação.

Dicas e estratégia

Como Presidente, use a troca de cartas para fortalecer sua mão. Como Idiota, tente guardar seus 2s para surpresas.

Jogue cartas medianas cedo para guardar suas cartas mais altas e mais baixas para controlar o final da partida.