

Pyramid (Jogo de Bebida)

3-8 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Distribuir goles combinando cartas da pirâmide com as cartas da sua mão, ou blefar sobre isso.

PREPARAÇÃO

- 3-8 jogadores com um baralho padrão de 52 cartas.
- Monte uma pirâmide 5-4-3-2-1 virada para baixo. Distribua 4 cartas para cada jogador memorizar.

PONTUAÇÃO

- Fileira de baixo = 1 gole, até carta do topo = 5 goles.
- O jogo termina quando todas as cartas da pirâmide são viradas.

Dica: Memorize bem suas cartas e blefe com confiança apenas nas fileiras de alto valor.

NA SUA VEZ

- Vire uma carta da pirâmide começando pela fileira de baixo.
- Alegue ter um valor correspondente para distribuir goles (valor da fileira: 1-5).
- Jogadores podem blefar. Alvos podem desafiar o blefe.
- Blefe errado = blefador bebe o dobro. Desafio errado = desafiante bebe o dobro.

Pyramid é um jogo de bebida e blefe onde uma pirâmide de cartas viradas para baixo é montada na mesa. Conforme as cartas são reveladas fileira por fileira, jogadores que têm valores correspondentes podem distribuir goles para outros, mas também podem blefar sobre ter combinações. Ser pego no blefe significa beber o dobro.

Objetivo

Distribuir o máximo de goles possível para outros jogadores combinando (ou blefando sobre combinar) cartas reveladas da pirâmide, enquanto evita ser pego blefando.

Preparação

1. **Jogadores:** 3 a 8 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Pirâmide:** Monte uma pirâmide de cartas viradas para baixo com 5 cartas na fileira de baixo, depois 4, 3, 2 e 1 no topo (15 cartas no total).
4. **Cartas dos jogadores:** Distribua 4 cartas viradas para baixo para cada jogador. Os jogadores podem olhar suas cartas uma vez e depois devem memorizá-las.

Jogabilidade

1. **Virar:** Começando pela fileira de baixo, o dealer vira uma carta da pirâmide por vez.
2. **Alegar combinação:** Qualquer jogador que tem (ou alega ter) uma carta do mesmo valor que a carta virada da pirâmide pode distribuir goles para outro jogador.
3. **Valores dos goles:** Fileira de baixo = 1 gole, segunda fileira = 2 goles, terceira fileira = 3 goles, quarta fileira = 4 goles, carta do topo = 5 goles.
4. **Blefe:** Os jogadores podem blefar sobre ter uma carta correspondente para distribuir goles.
5. **Desafiar blefe:** O jogador alvo pode desafiar o blefe. Se quem distribuiu estava blefando, bebe o dobro. Se estava falando a verdade, quem desafiou bebe o dobro.
6. **Descartar:** Quando uma combinação é confirmada (sem blefe), o jogador descarta aquela carta.

Fim do Jogo

- **Todas as cartas viradas:** O jogo termina quando todas as cartas da pirâmide forem reveladas.
- **Andar de ônibus:** Alguns grupos fazem o jogador com mais cartas restantes andar de ônibus como rodada de penalidade.

Variantes

- **Sem blefe:** Para uma versão mais simples, apenas permita que jogadores com cartas correspondentes reais distribuam goles.
- **Desafio de memória:** Os jogadores não podem olhar suas cartas novamente após a espiada inicial, tornando a memória a habilidade principal.
- **Pirâmide maior:** Use uma pirâmide de 6 fileiras para um jogo mais longo.

Dicas e Estratégias

- Memorize suas cartas com cuidado durante a espiada inicial, especialmente cartas de alto valor que podem aparecer nas fileiras superiores.
- Blefe com confiança nas fileiras superiores onde os goles são mais valiosos.
- Desafie blefes de jogadores que parecem combinar toda carta, pois estatisticamente é improvável.

Dicas e estratégia

Memorize suas cartas completamente antes do jogo começar. Blefe com moderação nas fileiras inferiores e guarde blefes ousados para as fileiras superiores de alto valor.

O elemento de blefe é o que torna o Pyramid interessante. Um blefe bem cronometrado na carta do topo pode virar o jogo inteiro, mas o risco de beber o dobro mantém todos honestos.