

Racing Demon

2-8 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Esvazie seu monte demônio antes de qualquer outro jogador.

PREPARAÇÃO

- Cada jogador usa um baralho completo de 52 cartas.
- Configure: 13 cartas no demônio, 4 pilhas de trabalho, resto no monte de reserva.

PONTUAÇÃO

- +1 ponto por cada carta colocada nas pilhas centrais.
- -2 pontos por cada carta restante no demônio quando o jogo parar.
- Mais pontos acumulados em várias rodadas vence.

Dica: Priorize sempre mover cartas do demônio para o jogo — isso é o coração da vitória.

NA SUA VEZ

- Todos jogam simultaneamente — não há turnos.
- Coloque ases nas pilhas centrais; construa A até K por naipe nelas.
- Nas pilhas de trabalho, construa em sequência descendente por cores alternadas.
- Quando seu demônio estiver vazio, grite 'Demon!' para encerrar.

Racing Demon é um jogo de cartas simultâneo de alta velocidade onde cada jogador tem seu próprio baralho e joga sua própria variante de paciência ao mesmo tempo. Os jogadores competem para esvaziar seu monte 'demônio' (pilha de reserva) antes dos outros, enquanto constroem sequências ascendentes por naipe nas pilhas centrais compartilhadas.

Objetivo

Esvazie seu monte demônio antes de qualquer outro jogador. Quando alguém esvazia seu demônio, o jogo para e os pontos são contados. Ganhe mais pontos acumulados ao longo de várias rodadas para vencer a partida.

Configuração

1. **Jogadores:** 2 a 8 jogadores.
2. **Baralho:** Cada jogador precisa de seu próprio baralho padrão de 52 cartas (baralhos com fundos diferentes ajudam na identificação).

Jogabilidade

1. **Configure a paciência:** Cada jogador cria seu próprio layout — 13 cartas no demônio, 4 pilhas de trabalho com 1 a 4 cartas, e um monte de reserva.
2. **Jogue nas pilhas centrais:** Ases jogados ao centro iniciam novas pilhas de fundação. Construa em sequência ascendente por naipe (A, 2, 3... até K) usando cartas de qualquer jogador.
3. **Jogue no trabalho:** Nas pilhas de trabalho pessoais, construa em sequência descendente em cores alternadas.
4. **Chame 'Demon':** Quando esvaziar seu demônio, grite 'Demon!' para encerrar a rodada.

Pontuação

- **Pontos positivos:** Ganhe 1 ponto por cada carta que você colocou nas pilhas centrais.
- **Penalidade:** Perca 2 pontos por cada carta que ainda restava em seu demônio quando o jogo parou.
- **Meta:** Jogue várias rodadas; o jogador com mais pontos acumulados vence.

Variações

- **Nerts:** Nome americano equivalente com regras praticamente idênticas.
- **Pounce:** Outra variação de nome com o mesmo conceito de jogo simultâneo.

Dicas e Estratégias

- Priorize colocar cartas do seu demônio acima de tudo — limpar o demônio é o objetivo principal.
- Jogue nas pilhas centrais o mais rápido possível para esvaziar sua mão e abrir o demônio.
- Fique de olho nas pilhas centrais para bloquear jogadas que beneficiam os adversários.

Dicas e estratégia

Desenvolva um ritmo ritmado de mover cartas: demônio para pilha de trabalho para fundação. Olhe constantemente ao redor da mesa para oportunidades nas pilhas centrais.

Desenvolver percepção periférica das pilhas centrais enquanto joga suas próprias pilhas é a habilidade mais valiosa. Jogadores experientes processam todo o tabuleiro em segundos.