

Ride the Bus

3-8 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Adivinhar propriedades das cartas corretamente para evitar bebidas. Não seja o jogador que anda de ônibus.

PREPARAÇÃO

- 3-8 jogadores com um baralho padrão de 52 cartas.
- Sem distribuição inicial. Os jogadores adivinham do monte. Todos precisam de uma bebida.

PONTUAÇÃO

- Rodada da pirâmide distribui goles por fileira (1-5).
- O maior perdedor anda de ônibus (vira cartas até não aparecer figuras).

Dica: Use probabilidade: diga maior para cartas baixas e menor para cartas altas.

NA SUA VEZ

- Rodada 1: Adivinhe vermelho/preto (errou = 1 gole).
- Rodada 2: Adivinhe maior/menor (errou = 2 goles).
- Rodada 3: Adivinhe dentro/fora (errou = 3 goles).
- Rodada 4: Adivinhe o naipe (errou = 4 goles).

Ride the Bus é um popular jogo de bebida e festa onde os jogadores adivinham propriedades de cartas retiradas do baralho. Errar um palpite significa beber. O jogo tem múltiplas rodadas de palpites cada vez mais específicos, e o jogador que mais errar anda de ônibus em uma rodada final de penalidade.

Objetivo

Adivinhar corretamente as propriedades das cartas em múltiplas rodadas para evitar penalidades de bebida. O jogador com mais erros deve 'andar de ônibus' na rodada final de penalidade.

Preparação

1. **Jogadores:** 3 a 8 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Sem distribuição inicial. As cartas são retiradas do baralho durante o jogo. Cada jogador precisa de uma bebida.

Jogabilidade - Rodada 1

1. **Vermelho ou Preto:** Cada jogador adivinha se a próxima carta será vermelha ou preta. Palpite errado = beba 1 gole.
2. **Maior ou Menor:** Adivinhe se a próxima carta será maior ou menor que sua primeira carta. Errou = 2 goles.
3. **Dentro ou Fora:** Adivinhe se o valor da próxima carta cai entre ou fora das suas duas primeiras cartas. Errou = 3 goles.
4. **Adivinhe o Naipe:** Adivinhe o naipe da próxima carta. Errou = 4 goles.

Jogabilidade - Rodada da Pirâmide

1. **Construir pirâmide:** Monte cartas em formato de pirâmide (fileiras de 5-4-3-2-1) viradas para baixo.
2. **Virar cartas:** Começando pela fileira de baixo, vire as cartas uma por vez.
3. **Combinar e distribuir:** Se uma carta virada combinar com o valor de uma carta na mão de um jogador, esse jogador pode distribuir goles para outros. Fileira de baixo = 1 gole, segunda fileira = 2, e assim por diante até 5.
4. **Blefe:** Os jogadores podem blefar sobre ter uma carta correspondente. Outros podem desafiar o blefe.

Andando de Ônibus

1. **O perdedor anda:** O jogador com mais cartas restantes (ou mais penalidades) anda de ônibus.
2. **O ônibus:** Monte uma fileira de cartas viradas para baixo. O passageiro vira uma por vez. Cartas numéricas são seguras. Figuras ou Ases significam que o passageiro bebe e a fileira é reiniciada com cartas adicionais.
3. **Escapar:** O passageiro escapa ao virar toda a fileira sem encontrar uma figura.

Variantes

- **Ônibus simplificado:** O passageiro simplesmente vira 4 cartas e bebe para cada figura, sem reiniciar.
- **Dar e receber:** Substitua a pirâmide por fileiras alternadas de 'dar' e 'receber'.

Dicas e Estratégias

- Para maior/menor, adivinhe com base na probabilidade: diga maior para cartas baixas e menor para cartas altas.
- Na rodada da pirâmide, blefe estrategicamente, mas não seja pego com muita frequência.
- Controle o ritmo das bebidas, pois a andada de ônibus no final pode ser pesada.

Dicas e estratégia

Use a probabilidade a seu favor: diga maior quando sua carta é baixa e menor quando é alta. Na pirâmide, blefe com confiança.

As rodadas de adivinhação são em sua maioria sorte, mas a rodada da pirâmide introduz um elemento de blefe. Blefes ousados podem transferir goles para adversários, mas ser pego significa penalidade em dobro em algumas versões.