

Skitgubbe

2-4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Evitar ser o último jogador com cartas.

PREPARAÇÃO

- Distribua 5 cartas para cada jogador.
- Coloque o restante como monte de compra.
- Vire uma carta para iniciar o descarte.

PONTUAÇÃO

- O último jogador com cartas é o Skitgubbe (perdedor).
- Todos os outros jogadores vencem.

Dica: Guarde suas cartas altas para emergências e descarte cartas baixas quando a pilha for pequena.

NA SUA VEZ

- Jogue uma carta de valor igual ou superior à do topo da pilha.
- Recolha a pilha se não puder ou não quiser jogar.
- Compre de volta até 5 cartas enquanto houver monte.

Skitgubbe é um jogo de cartas sueco onde o objetivo é evitar ser o último jogador com cartas. Os jogadores jogam cartas em uma pilha central, tentando superar a carta do topo ou recolhendo a pilha quando não conseguem.

Objetivo

Evitar ser o último jogador com cartas na mão. O último jogador restante é o 'Skitgubbe' ('velho sujo') e perde.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 4 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 5 cartas para cada jogador. Coloque o restante do baralho virado para baixo como monte de compra e vire uma carta ao lado para iniciar o descarte.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Na sua vez, jogue uma carta de valor igual ou superior à carta do topo do descarte.
2. **Passo 2:** Se não puder ou não quiser jogar, recolha toda a pilha de descarte e adicione à sua mão.
3. **Passo 3:** Após jogar, compre do monte para manter pelo menos 5 cartas na mão (enquanto houver cartas no monte). Certas cartas como os 10 limpam a pilha inteiramente.

Pontuação

- O último jogador com cartas é o Skitgubbe e perde.
- Todos os outros jogadores compartilham a vitória igualmente.

Variações

- **Skitgubbe de Três Cartas:** Distribua apenas 3 cartas para cada jogador para um jogo mais rápido.
- **Curingas:** Alguns grupos permitem que Valetes ou outros valores funcionem como curingas jogáveis sobre qualquer carta.

Dicas e Estratégias

- Guarde suas cartas altas para momentos em que precisar evitar recolher uma pilha grande.
- Jogue cartas baixas cedo quando a pilha é pequena, já que a penalidade por recolher é mínima.

Dicas e estratégia

Gerencie suas cartas altas com cuidado, usando-as apenas quando a pilha estiver perigosamente grande. Descarte cartas baixas cedo para manter suas opções abertas depois.

A tensão central está em decidir quando absorver uma pilha pequena agora versus arriscar uma pilha muito maior depois. Calcular o momento certo para suas cartas altas é tudo.