

# Trinta e Um

2-7 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Ter a maior soma de 3 cartas do mesmo naipe. Menor soma perde uma vida.

## PREPARAÇÃO

- 3 fichas (vidas) para cada jogador.
- 3 cartas para cada jogador + descarte inicial.

## PONTUAÇÃO

- 31 = máximo (As + dois 10s/figuras do mesmo naipe).
- Somas iguais de três cartas iguais = 30,5 pts.
- Menor pontuação ao final = perde uma ficha.

Dica: Não bata (knock) a menos que sua mão seja significativamente melhor que a média — alguém sempre pode ter 31.

## NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue o descarte.
- Descarte uma carta.
- Knock para encerrar; todos têm mais uma vez.

Trinta e Um é um jogo simples em que os jogadores querem maximizar a soma de cartas do mesmo naipe. A pontuação máxima é 31 (As + figura + figura do mesmo naipe). Quem tiver a pior mão ao final perde uma vida.

## Jogadores

2 a 9 jogadores

## Baralho

Baralho padrão de 52 cartas

1. **Players:** 2 to 7 players.
2. **Deck:** Standard 52-card deck.
3. **Deal:** Each player receives 3 cards. Place the remainder as a stock pile with one card turned face-up to start the discard pile.
4. **Tokens:** Each player starts with 3 tokens (coins, chips, or lives).

## Objetivo

Ter a maior soma de cartas do mesmo naipe. Quem tiver a menor soma perde uma vida.

1. **Drawing:** On your turn, draw one card from either the stock pile or the discard pile.
2. **Discarding:** Discard one card to the discard pile, keeping exactly 3 cards in hand.
3. **Knocking:** Instead of drawing, you may knock on the table to signal that you are satisfied with your hand. All other players get one final turn.
4. **Scoring:** After a knock, all players reveal their hands. Your score is the sum of cards in your highest single suit.
5. **Special Hand:** Three of a kind (any rank) scores 30.5 points.

## Valores das Cartas

The player with the lowest score each round loses one token. When a player loses all three tokens, they are eliminated. The last player standing wins.

- **As (A):** 11 pontos
- **Figuras (J, Q, K):** 10 pontos cada
- **Demais:** Valor nominal

## Preparação

1. Cada jogador recebe 3 fichas (vidas).
2. Distribua 3 cartas para cada jogador.
3. Vire uma carta para iniciar o monte de descarte.

## Jogabilidade

---

1. Na sua vez, compre do monte ou pegue o topo do descarte.
2. Descarte uma carta.
3. Se tiver 31 (As + duas figuras ou 10s do mesmo naipe), declare imediatamente.
4. Qualquer jogador pode bater na mesa (knock) para encerrar a rodada após sua vez.
5. Após o knock, todos têm mais uma vez para trocar cartas.

## Dicas e estratégia

---

Troque cartas de naipes diferentes por cartas do naipe que você já tem. Alcançar 31 imediatamente ganhar a rodada.

Conhecer a probabilidade de receber As + duas figuras do mesmo naipe (31 natural) é raro — não dependa disso, construa sua mão gradualmente.