

# Three-Thirteen

2-4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

Somar o menor número de pontos em 11 rodadas combinando todas as suas cartas.

## PREPARAÇÃO

- Use dois baralhos padrão.
- Distribua cartas iguais ao número da rodada (3 na rodada 1, 4 na rodada 2, etc.).
- Vire uma carta para iniciar o descarte.

## PONTUAÇÃO

- Cartas não combinadas contam como penalidade (valor de face, figuras 10, Ases 1).
- Menor pontuação total após 11 rodadas vence.

*Dica: Bata rápido nas rodadas iniciais e foque em reduzir cartas de alto valor nas rodadas finais.*

## NA SUA VEZ

- Compre do monte ou do descarte.
- Forme trincas e sequências usando o curinga da rodada.
- Bata combinando todas as cartas e descartando a última.

Three-Thirteen é um jogo de canastra jogado em 11 rodadas, onde o curinga muda a cada rodada, começando com os 3 na primeira rodada e terminando com os Reis na décima primeira. O tamanho das mãos aumenta a cada rodada junto com a mudança dos curingas.

## Objetivo

Somar o menor total de pontos ao longo de 11 rodadas formando combinações e minimizando as cartas restantes na mão a cada rodada.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 4 jogadores.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas (104 cartas no total).
3. **Distribuição:** Distribua 3 cartas na primeira rodada, 4 na segunda, e assim por diante até 13 cartas na décima primeira rodada. Coloque o restante como monte de compra e vire uma carta para o descarte.

## Jogabilidade

1. **Passo 1:** Compre uma carta do monte de compra ou do descarte.
2. **Passo 2:** Organize sua mão em trincas (três ou mais cartas do mesmo valor) e sequências (três ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe). O curinga da rodada atual pode substituir qualquer carta.
3. **Passo 3:** Quando puder combinar todas as cartas menos uma, bata colocando suas combinações na mesa e descartando a última carta.
4. **Passo 4:** Depois que um jogador bater, todos os outros jogadores têm uma última chance de melhorar suas mãos antes da pontuação.

## Pontuação

- Cartas numéricas valem seu valor de face, figuras valem 10, Ases valem 1, e curingas (o valor da rodada atual) valem 0 em combinações, mas 15 se não combinados.
- Apenas cartas não combinadas contam contra você. O jogador com o menor total após 11 rodadas vence.

## Variações

- **Three-Thirteen Rápido:** Jogue apenas as rodadas 3 a 10 para uma partida mais curta.
- **Coringa Permanente:** Adicione curingas como curingas permanentes além do valor curinga rotativo.

## Dicas e Estratégias

---

- Nas rodadas iniciais com mãos pequenas, tente bater rápido já que há menos cartas para trabalhar.
- Guarde os curingas para combinações difíceis em vez de usá-los onde cartas naturais seriam suficientes.
- Nas rodadas finais, foque em reduzir cartas de alto valor para minimizar sua penalidade caso alguém bata.

## Dicas e estratégia

---

Adapte-se ao curinga de cada rodada e ao tamanho crescente da mão. Nas rodadas iniciais, velocidade é o mais importante. Nas rodadas finais, foque em minimizar as cartas de penalidade.

A mudança do curinga a cada rodada obriga você a repensar sua abordagem constantemente. Flexibilidade e adaptação rápida aos novos curingas são as chaves para pontuações consistentemente baixas.