

CACHETA

Número de jogadores e de cartas:

Utiliza-se 2 baralhos. Podem participar de 2 a 5 jogadores.

Contagem de pontos:

Todos os jogadores iniciam a partida com sete ou dez pontos (ou vidas). Quando um jogador bate, os demais perdem um ponto. Um jogador sai do jogo quando chega à zero.

Embaralhamento e distribuição:

Distribuem-se nove cartas, de uma em uma, ou de duas em duas, alternadamente entre os participantes. Uma carta do maço será virada para determinar o curinga, que será sempre a carta acima da que foi virada, obedecendo-se ao naipe. Este jogo pode ser jogado com ou sem este curinga, apenas sendo necessário se combinar antes de iniciar o jogo. Depois que cada jogador recebe suas 9 cartas, o jogador à direita de quem distribuiu as cartas começa. As cartas restantes, viradas para baixo, formam o monte de compra.

Desenrolar do jogo:

O objetivo do jogo é formar trincas e/ou sequências, combinando as nove cartas. Uma trinca são três cartas de naipes diferentes do mesmo valor. Uma sequência são três cartas do mesmo naipe em ordem, como por exemplo, dois de espadas, três de espadas e quatro de espadas.

Os jogadores vão comprando cartas e descartando até formar suas trincas e/ou sequências. Pode-se comprar do monte de compras ou utilizar a última carta descartada. Quando algum jogador está com duas trincas e uma dupla e só falta uma carta para bater, ele pode dizer “pifei” ou “tô pifado”, avisando os outros jogadores. Mesmo que você não esteja pifado, poderá dizer que está para assustar os outros jogadores, como forma de blefe.

Se um jogador bater com 10 cartas, os demais perdem dois pontos ao invés de um. Para bater com 10 cartas, uma das trincas ou sequências deve ter uma quarta carta, chamada de ponta.