

# PIF-PAF

## Número de jogadores e de cartas

Utiliza-se dois baralhos de 52 cartas, sem coringas. Podem haver de três a oito jogadores.

## Contagem de pontos:

Cada jogador deve começar o jogo com um número de fichas, que poderá ser pré-determinado pelos participantes. Outra situação a ser definida antes do início do jogo é o número mínimo e máximo de fichas apostadas em cada rodada. Cada jogador deve pagar uma ficha para receber cartas (“pingo”). Conforme a qualidade de seu jogo poderá abandonar, acompanhar ou repicar, sempre na sua vez de falar. O valor das apostas deve ser combinado previamente.

## Embaralhamento e distribuição

Tira-se a sorte para determinar quem distribuirá as cartas. Tanto a distribuição como o jogo obedecem ao sentido horário, isto é, da esquerda para a direita. O distribuidor embaralha e passa as cartas ao jogador da direita para cortar. O corte deve ser tal que uma das porções não fique com menos que cinco cartas.

Cada jogador receberá nove cartas, de três em três, fechadas, no sentido horário. A sobra do baralho (maço) deve ser colocada ao lado do distribuidor, esperando a manifestação dos jogadores. Após as apostas, as cartas dos jogadores que não desejaram participar da rodada serão embaralhadas com essa sobra, dadas novamente a cortar e postas sobre a mesa, em pilha, fechadas, para que os participantes possam comprar.

## Desenrolar do jogo

O objetivo do jogador é formar jogos com as cartas que receber ou comprar e descartá-las todas antes dos demais jogadores. Os jogos podem ser combinações de três ou mais cartas, em trincas (três cartas do mesmo valor e de naipes diferentes) e sequências (três ou mais cartas seguidas, do mesmo naipe). O Ás, nas sequências, pode servir acima do Rei ou abaixo do Dois.

Após a compra, o jogador descarta uma carta no lixo (ou bagaço). O jogador seguinte poderá comprar do maço ou a última carta descartada no lixo. A partida termina quando alguém formar combinações com as nove cartas. É importante dizer que, para bater, qualquer jogador poderá aproveitar o descarte de qualquer outro jogador, não sendo necessário ser de quem o antecede. Isto, em outras palavras, significa que só se pode comprar cartas “na mão”, mas pode-se bater com “a louca”.

Se algum jogador descer seus jogos, afirmando ter batido, e verificar-se que houve engano, deverá recolher as cartas, continuando no jogo, mas só poderá bater comprando do maço. Se algum outro jogador, pensando que a partida realmente terminou, jogar suas cartas fora, ficará fora do jogo e perderá o valor de sua aposta.

Se alguém ameaçar bater com uma carta de descarte e perceber que se enganou, também só poderá comprar do maço, se algum outro jogador tiver chamado a atenção para o fato. Esse tipo de engano chama-se “Rebate”.

Se algum jogador descer seus jogos, afirmando ter batido, e verificar-se que houve engano, deverá recolher as cartas, continuando no jogo, mas só poderá bater comprando do maço. Se algum outro jogador, pensando que a partida realmente terminou, jogar suas cartas fora, ficará fora do jogo e perderá o valor de sua aposta.

Se alguém ameaçar bater com uma carta de descarte e perceber que se enganou, também só poderá comprar do maço, se algum outro jogador tiver chamado a atenção para o fato. Esse tipo de engano chama-se “Rebate”.

