

 **WOLFGANG
KRAMER**

FLASH10

FLASH10

*Um jogo de cartas
rápido para
2 a 5 pessoas,
com mais de 8 anos*

Componentes do jogo:

120 cartas

100 cartas numeradas (0 a 99), incluindo 20 cartas com um raio, e 20 cartas de trovoadas



Objetivo do jogo

Crie uma fila (fileira) de 10 cartas em ordem crescente, da esquerda para a direita. Quem finalizar isto primeiro diz “Pára” e termina o jogo.

Preparação

- ▶ Embaralhe todas as cartas viradas para baixo.
- ▶ Cada jogador recebe 10 cartas, que colocam viradas para baixo numa fila à sua frente.

Nota: com 5 jogadores, joga-se apenas com 8 cartas cada.

- ▶ As restantes cartas são colocadas viradas para baixo no meio da mesa, formando uma pilha.

Como jogar

Neste jogo não há turnos. Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo: ***Vamos, vamos!***

Primeiro, todos os jogadores revelam as suas cartas sem mudar a sua posição na fila. Imediatamente a seguir, cada jogador tira uma carta da pilha, revela-a e a coloca, virada para cima, em cima de uma das suas dez cartas. Depois, tiram imediatamente outra carta, colocando-a em qualquer uma das suas cartas, e assim por diante.

Desta forma, podem ser formadas um máximo de 10 pilhas.

Saiba que **cada** carta que tira deve ser colocada em cima de uma das suas cartas antes de tirar a próxima carta. As cartas nunca são descartadas. Pode empilhar o número de cartas que quiser em cima de qualquer posição.

Jogar as cartas de trovoada

Se um jogador tirar uma carta de trovoada, ele pode colocá-la no topo de qualquer uma das suas cartas (pilhas). Uma carta de trovoada não interrompe uma fila de números ascendente.

No fim da partida, cada carta de trovoada visível vale **menos 1 ponto**.



Fim da partida

A partida termina imediatamente quando um jogador conseguir organizar as suas 10 cartas visíveis em ordem crescente. Ele será o vencedor!

A partida também termina se a reserva de cartas acabar. Nesse caso, o vencedor será aquele que tiver mais pontos: começando pela esquerda, cada jogador verifica quais das suas cartas estão em ordem crescente. Ganha-se 1 ponto por cada carta numerada que estiver na ordem correta. Se houver uma carta em ordem crescente com um raio, ganha-se 1 ponto a mais.



Exemplo:

Ana terminou a partida porque todas as suas 10 cartas estão corretas.

Como ela tem 1 carta com um raio, ela ganha um total de 11 pontos.



Carlos tem apenas 5 cartas em ordem crescente, portanto ganharia normalmente 5 pontos.

Porém, como há 2 cartas com raios, ele ganha um total de 7 pontos.



Exemplo:



Se Carlos pudesse ter coberto o seu 63 com uma carta de trovoadas, ele teria marcado um total de 9 pontos: 8 pela ordem ascendente das suas cartas, menos 1 pela carta de trovoadas e mais 2 pelos raios.

Pode agora anotar as pontuações de todos os jogadores e começar outra partida embaralhando todas as cartas. Continue a jogar e a somar pontos até que um jogador atinja um valor pré-combinado, tal como 50 pontos.

Esse jogador torna-se o campeão de Flash 10!

Variantes do Flash 10

Relâmpago

Se quiser experimentar uma versão mais simples do jogo, pode jogar sem as 20 cartas de trovoadas. A partida é jogada apenas com as 100 cartas numeradas. As regras do jogo continuam as mesmas.

Trovão

Também nesta variante se removem as cartas de trovoadas e apenas se utilizam as 100 cartas numeradas. Os jogadores recebem 8 cartas viradas para baixo (em vez de 10).

As restantes cartas numeradas são colocadas no meio da mesa formando uma pilha virada para baixo. As regras básicas não mudam. Começa a partida.

O primeiro jogador a organizar as suas 8 cartas em ordem crescente diz “Pára”. Todos os jogadores devem parar de jogar e verificar se isso está correto. Em caso afirmativo, esse jogador completou o primeiro nível. Esse jogador tira então uma qualquer carta numerada virada para baixo, que deve colocar na 9ª posição da sua fila de cartas numeradas.

Depois, a partida continua com todos os participantes a jogar com as cartas que possuem, até que o próximo jogador diga para parar depois de ter posto todas as suas cartas em ordem.

Se um jogador com 9 cartas for o primeiro a organizar todas as 9 cartas em ordem crescente, ele diz “Pára” como de costume. Se tudo estiver correto, esse jogador completa o segundo nível. Ele adiciona outra carta da pilha à sua fila, colocando-a na 10ª posição.

Se qualquer outro jogador com 8 cartas organizar todas as 8 cartas em ordem crescente, ele diz “Pára”. Se estiverem corretas, ele adiciona uma 9ª carta à sua fila, como descrito acima, e assim por diante até ter um total de 10 cartas.

A partida termina quando um dos jogadores conseguir ter 10 cartas na ordem correta **ou** se todas as cartas numeradas forem tiradas da pilha. A pontuação é a mesma que no jogo básico.



www.devir.com

Distribuído em Portugal por: **Devir Livraria, Lda.** Pólo Industrial Brejos de Carreiros.
Armazém 4 – Escritório 2, Olhos de Água.
2950-554 Quinta do Anjo Palmela.Portugal.
www.devir.pt. devir.pt@devir.com. Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil por: **DEVIR LIVRARIA LTDA.** Rua Chamatu, 197-A. Vila Formosa,
CEP 03359-095. São Paulo – SP. CNPJ
57.883.647/0001-26. sac@devir.com.br.
Telefone (11) 2924-6918

Créditos:

Autoria: **Wolfgang Kramer**

Grafismo: **Bascu**

Revisão: **William Niebling**

Edição: **David Esbri**

Agente: **Daryl Andrews**