SCOUT!
REGRAS RÁPIDAS

AÇÕES:

* Jogar cartas: jogue uma ou mais cartas consecutivas de sua mão que formem alguma combinação capaz de superar as cartas do centro da mesa.
* Scout: compre uma das cartas das pontas da combinação ao centro da mesa e coloque na sua mão do modo que achar melhor.
  (se você fizer isso, o jogador dono das cartas ao centro receberá uma ficha de pontuação pela sua carta roubada)
* Scout and Play: realize a mesma ação de um scout normal, mas, nesse momento o jogador deve jogar imediatamente cartas da sua mão que superem as cartas que restaram na mesa.
  (Um jogador só pode fazer Scout and Play somente uma vez por rodada. Ao fazer isso, vire sua ficha para o lado indicado)
  *Pontos serão distribuídos da mesma maneira.

OBJETIVO: TOMAR AS CARTAS DO CENTRO COMO PONTUAÇÃO PARA SI. CADA CARTA OBTIDA DESSA FORMA VALE +1 PV.

SCOUT!
REGRAS RÁPIDAS

AÇÕES:

* Jogar cartas: jogue uma ou mais cartas consecutivas de sua mão que formem alguma combinação capaz de superar as cartas do centro da mesa.
* Scout: compre uma das cartas das pontas da combinação ao centro da mesa e coloque na sua mão do modo que achar melhor.
  (se você fizer isso, o jogador dono das cartas ao centro receberá uma ficha de pontuação pela sua carta roubada)
* Scout and Play: realize a mesma ação de um scout normal, mas, nesse momento o jogador deve jogar imediatamente cartas da sua mão que superem as cartas que restaram na mesa.
  (Um jogador só pode fazer Scout and Play somente uma vez por rodada. Ao fazer isso, vire sua ficha para o lado indicado)
  *Pontos serão distribuídos da mesma maneira.

OBJETIVO: TOMAR AS CARTAS DO CENTRO COMO PONTUAÇÃO PARA SI. CADA CARTA OBTIDA DESSA FORMA VALE +1 PV.

SCOUT!
REGRAS RÁPIDAS

AÇÕES:

* Jogar cartas: jogue uma ou mais cartas consecutivas de sua mão que formem alguma combinação capaz de superar as cartas do centro da mesa.
* Scout: compre uma das cartas das pontas da combinação ao centro da mesa e coloque na sua mão do modo que achar melhor.
  (se você fizer isso, o jogador dono das cartas ao centro receberá uma ficha de pontuação pela sua carta roubada)
* Scout and Play: realize a mesma ação de um scout normal, mas, nesse momento o jogador deve jogar imediatamente cartas da sua mão que superem as cartas que restaram na mesa.
  (Um jogador só pode fazer Scout and Play somente uma vez por rodada. Ao fazer isso, vire sua ficha para o lado indicado)
  *Pontos serão distribuídos da mesma maneira.

OBJETIVO: TOMAR AS CARTAS DO CENTRO COMO PONTUAÇÃO PARA SI. CADA CARTA OBTIDA DESSA FORMA VALE +1 PV.

SCOUT!
REGRAS RÁPIDAS

AÇÕES:

* Jogar cartas: jogue uma ou mais cartas consecutivas de sua mão que formem alguma combinação capaz de superar as cartas do centro da mesa.
* Scout: compre uma das cartas das pontas da combinação ao centro da mesa e coloque na sua mão do modo que achar melhor.
  (se você fizer isso, o jogador dono das cartas ao centro receberá uma ficha de pontuação pela sua carta roubada)
* Scout and Play: realize a mesma ação de um scout normal, mas, nesse momento o jogador deve jogar imediatamente cartas da sua mão que superem as cartas que restaram na mesa.
  (Um jogador só pode fazer Scout and Play somente uma vez por rodada. Ao fazer isso, vire sua ficha para o lado indicado)
  *Pontos serão distribuídos da mesma maneira.

OBJETIVO: TOMAR AS CARTAS DO CENTRO COMO PONTUAÇÃO PARA SI. CADA CARTA OBTIDA DESSA FORMA VALE +1 PV.

SCOUT!
REGRAS RÁPIDAS

AÇÕES:

* Jogar cartas: jogue uma ou mais cartas consecutivas de sua mão que formem alguma combinação capaz de superar as cartas do centro da mesa.
* Scout: compre uma das cartas das pontas da combinação ao centro da mesa e coloque na sua mão do modo que achar melhor.
  (se você fizer isso, o jogador dono das cartas ao centro receberá uma ficha de pontuação pela sua carta roubada)
* Scout and Play: realize a mesma ação de um scout normal, mas, nesse momento o jogador deve jogar imediatamente cartas da sua mão que superem as cartas que restaram na mesa.
  (Um jogador só pode fazer Scout and Play somente uma vez por rodada. Ao fazer isso, vire sua ficha para o lado indicado)
  *Pontos serão distribuídos da mesma maneira.

OBJETIVO: TOMAR AS CARTAS DO CENTRO COMO PONTUAÇÃO PARA SI. CADA CARTA OBTIDA DESSA FORMA VALE +1 PV.

SCOUT!
REGRAS RÁPIDAS

AÇÕES:

* Jogar cartas: jogue uma ou mais cartas consecutivas de sua mão que formem alguma combinação capaz de superar as cartas do centro da mesa.
* Scout: compre uma das cartas das pontas da combinação ao centro da mesa e coloque na sua mão do modo que achar melhor.
  (se você fizer isso, o jogador dono das cartas ao centro receberá uma ficha de pontuação pela sua carta roubada)
* Scout and Play: realize a mesma ação de um scout normal, mas, nesse momento o jogador deve jogar imediatamente cartas da sua mão que superem as cartas que restaram na mesa.
  (Um jogador só pode fazer Scout and Play somente uma vez por rodada. Ao fazer isso, vire sua ficha para o lado indicado)
  *Pontos serão distribuídos da mesma maneira.

OBJETIVO: TOMAR AS CARTAS DO CENTRO COMO PONTUAÇÃO PARA SI. CADA CARTA OBTIDA DESSA FORMA VALE +1 PV.

SCOUT!

REGRAS RÁPIDAS

REGRAS DE FORÇA:

1- Maior valor

(a carta número 9 matou o número 5, pois, 9 é um valor maior do que 5)

2- Quant. de cartas

(a sequência 1, 2, 3 matou o par de 10 pois a jogada apresentou uma quantidade maior de cartas do que àquela ao centro da mesa)

3- Sequência maior

(a sequência 3, 4, 5 matou a sequência de 1, 2, 3 pois apresenta um valor sequencial maior)

4- números iguais

(a quadra de 2 matou a sequência 7, 8, 9, 10 pois a regra geral impõe que combinações de números iguais SEMPRE vencem sequências)

IMPORTANTE: AS REGRAS GERAIS SÃO... [1]JAMAIS MUDE AS CARTAS DA SUA MÃO DE LUGAR E [2]COMBINAÇÕES DE NÚMEROS IGUAIS SEMPRE VENCEM SEQUÊNCIAS

SCOUT!

REGRAS RÁPIDAS

REGRAS DE FORÇA:

1- Maior valor

(a carta número 9 matou o número 5, pois, 9 é um valor maior do que 5)

2- Quant. de cartas

(a sequência 1, 2, 3 matou o par de 10 pois a jogada apresentou uma quantidade maior de cartas do que àquela ao centro da mesa)

3- Sequência maior

(a sequência 3, 4, 5 matou a sequência de 1, 2, 3 pois apresenta um valor sequencial maior)

4- números iguais

(a quadra de 2 matou a sequência 7, 8, 9, 10 pois a regra geral impõe que combinações de números iguais SEMPRE vencem sequências)

IMPORTANTE: AS REGRAS GERAIS SÃO... [1]JAMAIS MUDE AS CARTAS DA SUA MÃO DE LUGAR E [2]COMBINAÇÕES DE NÚMEROS IGUAIS SEMPRE VENCEM SEQUÊNCIAS

SCOUT!

REGRAS RÁPIDAS

REGRAS DE FORÇA:

1- Maior valor

(a carta número 9 matou o número 5, pois, 9 é um valor maior do que 5)

2- Quant. de cartas

(a sequência 1, 2, 3 matou o par de 10 pois a jogada apresentou uma quantidade maior de cartas do que àquela ao centro da mesa)

3- Sequência maior

(a sequência 3, 4, 5 matou a sequência de 1, 2, 3 pois apresenta um valor sequencial maior)

4- números iguais

(a quadra de 2 matou a sequência 7, 8, 9, 10 pois a regra geral impõe que combinações de números iguais SEMPRE vencem sequências)

IMPORTANTE: AS REGRAS GERAIS SÃO... [1]JAMAIS MUDE AS CARTAS DA SUA MÃO DE LUGAR E [2]COMBINAÇÕES DE NÚMEROS IGUAIS SEMPRE VENCEM SEQUÊNCIAS

SCOUT!

REGRAS RÁPIDAS

REGRAS DE FORÇA:

1- Maior valor

(a carta número 9 matou o número 5, pois, 9 é um valor maior do que 5)

2- Quant. de cartas

(a sequência 1, 2, 3 matou o par de 10 pois a jogada apresentou uma quantidade maior de cartas do que àquela ao centro da mesa)

3- Sequência maior

(a sequência 3, 4, 5 matou a sequência de 1, 2, 3 pois apresenta um valor sequencial maior)

4- números iguais

(a quadra de 2 matou a sequência 7, 8, 9, 10 pois a regra geral impõe que combinações de números iguais SEMPRE vencem sequências)

IMPORTANTE: AS REGRAS GERAIS SÃO... [1]JAMAIS MUDE AS CARTAS DA SUA MÃO DE LUGAR E [2]COMBINAÇÕES DE NÚMEROS IGUAIS SEMPRE VENCEM SEQUÊNCIAS

SCOUT!

REGRAS RÁPIDAS

REGRAS DE FORÇA:

1- Maior valor

(a carta número 9 matou o número 5, pois, 9 é um valor maior do que 5)

2- Quant. de cartas

(a sequência 1, 2, 3 matou o par de 10 pois a jogada apresentou uma quantidade maior de cartas do que àquela ao centro da mesa)

3- Sequência maior

(a sequência 3, 4, 5 matou a sequência de 1, 2, 3 pois apresenta um valor sequencial maior)

4- números iguais

(a quadra de 2 matou a sequência 7, 8, 9, 10 pois a regra geral impõe que combinações de números iguais SEMPRE vencem sequências)

IMPORTANTE: AS REGRAS GERAIS SÃO... [1]JAMAIS MUDE AS CARTAS DA SUA MÃO DE LUGAR E [2]COMBINAÇÕES DE NÚMEROS IGUAIS SEMPRE VENCEM SEQUÊNCIAS

SCOUT!

REGRAS RÁPIDAS

REGRAS DE FORÇA:

1- Maior valor

(a carta número 9 matou o número 5, pois, 9 é um valor maior do que 5)

2- Quant. de cartas

(a sequência 1, 2, 3 matou o par de 10 pois a jogada apresentou uma quantidade maior de cartas do que àquela ao centro da mesa)

3- Sequência maior

(a sequência 3, 4, 5 matou a sequência de 1, 2, 3 pois apresenta um valor sequencial maior)

4- números iguais

(a quadra de 2 matou a sequência 7, 8, 9, 10 pois a regra geral impõe que combinações de números iguais SEMPRE vencem sequências)

IMPORTANTE: AS REGRAS GERAIS SÃO... [1]JAMAIS MUDE AS CARTAS DA SUA MÃO DE LUGAR E [2]COMBINAÇÕES DE NÚMEROS IGUAIS SEMPRE VENCEM SEQUÊNCIAS