

THE GANG

O Jogo de Poker Cooperativo

Para 3-6 jogadores, a partir de 10 anos

JOGUE
SEM LER
AS
REGRAS



Para um tutorial animado explicando as regras deste jogo, escaneie o código QR acima para baixar o aplicativo Kosmos Helper gratuito. Consulte a loja de aplicativos para obter detalhes

Você é **A GANGUE** — um grupo de ladrões profissionais prontos para cometer uma série de assaltos! O sucesso desses assaltos depende da coordenação perfeita da Gangue. Para vencer o jogo, vocês terão que trabalhar juntos para arrombar três cofres sem disparar o alarme três vezes. E como exatamente você fará isso? Você jogará **poker... cooperativamente!**

KOSMOS

THE GANG

O jogo de Poker Cooperativo

Poker

The Gang é baseado no *poker* – mais especificamente na variante de *poker Texas Hold'em*. Se você já conhece as regras do *Texas Hold'em*, será mais fácil aprender e jogar *The Gang*. No entanto, em nossos muitos testes, descobrimos que mesmo os iniciantes no *poker* podem facilmente aprender *The Gang* e se divertir muito! Pode ajudar, é claro, se você assistir a um vídeo instrutivo do *Texas Hold'em* antes de jogar.



Nem todas as regras do *Texas Hold'em* são necessárias para o *The Gang* e algumas novas regras foram adicionadas em seu lugar.

Cooperativo

Vocês ganham ou perdem juntos. Você só pode ganhar o jogo se avaliar corretamente as cartas dos outros jogadores. NOTA: Ao contrário do *poker* normal, você absolutamente não quer blefar!

Comunicação

Uma regra importante do *The Gang* é que você não tem permissão para discutir livremente as cartas da sua mão. Você não tem permissão para mostrar, dizer ou sugerir quais cartas você tem em sua mão para os outros jogadores. Além disso, se você sabe algo sobre a mão de outro jogador apenas porque conhece a sua própria mão, você também não pode divulgar essa informação.

Existe, no entanto, uma oportunidade de comunicação na forma de fichas. Preste atenção em quem pega qual ficha em cada rodada e como as fichas mudam entre vocês.



Nota: O nível de dificuldade deste jogo é determinado não só pelas cartas, mas também pelo número de jogadores: **Quanto mais jogadores houver, mais difícil se torna o jogo.**

Se você estiver jogando um jogo de três jogadores com jogadores de pôquer experientes, o jogo pode parecer muito fácil dependendo da distribuição das cartas.

Recomendamos jogar um “jogo básico” completo antes de decidir se deseja **ajustar o nível de dificuldade** alterando o número de jogadores ou experimentando o modo Avançado, Profissional ou Mestre Ladrão.

COMPONENTES

90 Cartas



52 Cartas de Jogo



3 Cartas de Cofre



3 Cartas de Alarme



6 Cartas visão geral "Jogabilidade"

6 Cartas visão geral "Classificação de Mão"



10 Cartas de
Desafio



10 Cartas de
Especialista

24 Fichas



6 Fichas Brancas
(1 a 6 estrelas)

1ª Rodada



6 Fichas Amarelas
(1 a 6 estrelas)

2ª Rodada



6 Fichas Laranjas
(1 a 6 estrelas)

3ª Rodada



6 Fichas Vermelhas
(1 a 6 estrelas)

4ª Rodada

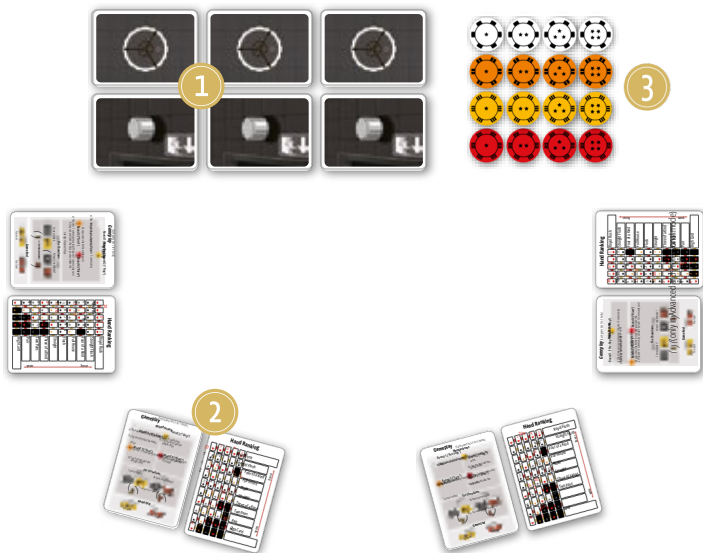
PREPARAÇÃO

A seguir estão as regras do jogo básico. Deixe as cartas de desafio e as cartas de especialista na caixa, pois não serão necessárias por enquanto. Quando vocês forem uma gangue experiente, vocês podem mudar para o modo Avançado, Profissional ou Mestre Ladrão (veja a pág. 14).

- 1 Coloque as **três cartas de alarme** e as **três cartas do cofre** com os **lados cinza** voltados para cima na borda da área de jogo.
- 2 Cada um de vocês deve receber **uma carta de visão geral de "Jogabilidade"** e **uma carta de visão geral de "Classificação de Mãos"**. Coloque as cartas de visão geral restantes na caixa.
- 3 Em seguida, separe todas as **fichas** com um valor de estrela maior que o número de jogadores da gangue e coloque-as de volta na caixa.

Exemplo: Você está jogando com quatro jogadores. Portanto, você precisa das fichas de 1, 2, 3 e 4 estrelas em cada cor. Coloque as fichas de 5 e 6 estrelas de volta na caixa.

Coloque as **fichas restantes, ordenadas por cor**, na borda da superfície de jogo, com o lado claro voltado para cima. O lado negro não é usado no jogo básico.



VISÃO GERAL DO JOGO

Um jogo completo de *The Gang* consiste em três a cinco "assaltos". Cada assalto consiste em quatro rodadas. Ao final de cada assalto, você verá se teve sucesso ou não. Você ganha o jogo se três assaltos forem bem-sucedidos. Você perde se falhar três vezes.

COMO JOGAR

Processo de assalto

Cada assalto consiste em quatro rodadas, que ocorrem da seguinte maneira:

1ª Rodada ("Pré-Flop")

a) Distribua duas cartas para cada jogador

Embaralhe as 52 cartas e distribua **duas cartas viradas para baixo** para cada jogador. Estes são as "cartas de bolso". Você pode ver suas próprias **cartas de bolso** a qualquer momento. Coloque o resto do baralho virado para baixo no centro da mesa. Deixe espaço livre suficiente próximo a ele para cinco cartas.

b) Disponha e pegue as fichas brancas

Disponha as **fichas brancas** no centro da mesa.



As fichas mostram um número crescente de estrelas, que **indicam a resistência** das fichas. Eles são o método através do qual você comunica sua estimativa da força de sua própria **mão (cartas de bolso + cartas comunitárias)** em relação aos outros jogadores. Se você pegar a ficha com mais estrelas, estará sinalizando que acredita ter a mão mais forte na mesa. Se você pegar a ficha de 1 estrela, você acredita que tem a mão mais fraca.

Não há ordem de turno. Todos vocês jogam **ao mesmo tempo** de acordo com as seguintes regras:

- Você pode pegar **qualquer ficha da rodada atual a qualquer momento** e colocá-la na sua frente. Pode ser uma ficha **do centro da mesa** ou pode ser uma ficha que **já está na frente de outro jogador**.
- Você **nunca pode ter mais de uma ficha** da mesma cor à sua frente.
- Você pode colocar uma ficha da rodada atual que está à sua frente, **de volta no centro da mesa**. Você nunca pode colocar uma ficha na frente de outro jogador.

Assim que todos tiverem uma ficha à sua frente, a 1ª Rodada termina.

Final da 1ª Rodada



2ª Rodada ("Flop")

a) Revele três cartas comunitárias.

Um de vocês compra **três cartas** do baralho e as coloca **viradas para cima no centro da mesa**. As cartas viradas para cima no centro da mesa são chamadas de **cartas comunitárias**.

b) Disponha e pegue as fichas amarelas.

Disponha as **fichas amarelas** no centro da mesa.

Preparação da 2ª Rodada



Cada um de vocês pega uma das fichas amarelas, como na primeira rodada. As fichas das rodadas anteriores não fazem parte da rodada atual. Você deve, no entanto, colocá-los bem à sua frente, em uma fileira, para que os outros jogadores possam ver como suas avaliações mudaram ao longo das rodadas.

Final da 2ª Rodada



3ª Rodada ("Turno")

a) Revele uma carta comunitária

Um de vocês compra uma carta do baralho e a coloca virada para cima ao lado das outras três cartas comunitárias.

b) Disponha e pegue as fichas laranja.

Disponha as **fichas laranja** no centro da mesa. Cada um de vocês pega uma ficha como de costume.

Preparação da 3ª Rodada



Final da 3ª Rodada



4ª Rodada ("River")

a) Revele uma carta comunitária

Um de vocês compra uma carta do baralho e a coloca virada para cima ao lado das outras quatro cartas comunitárias.

b) Disponha e pegue as fichas vermelhas.

Disponha as **fichas vermelhas** no centro da mesa. Cada um de vocês pega uma ficha como de costume.



Depois da **4ª rodada**, prossiga para a revelação.

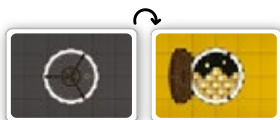
A Revelação

Agora chegamos ao momento da verdade. As únicas fichas que importam agora são as vermelhas que você pegou na **4ª Rodada**!

Começando pelo jogador com a ficha vermelha de 1 estrela, revele suas mãos em ordem crescente (ficha de 1 estrela, ficha de 2 estrelas e assim por diante) e declare sua **melhor mão de poker possível composta de exatamente cinco cartas**.

Tudo correto?

Se todos vocês revelarem **mãos igualmente fortes ou mais fortes**, uma após a outra, sem cometer erros, o roubo será bem-sucedido. Você pode **virar uma carta do cofre para o lado dourado**.



A carta do cofre é virada para o lado dourado

Pelo menos um erro?

Se um de vocês revelar uma **mão mais fraca** do que a revelada anteriormente, você cometeu um erro na ordem das fichas. Este assalto falha porque vocês se organizaram incorretamente. Neste caso, vire uma **carta de alarme para o lado vermelho**.



A carta de alarme é virada para o lado vermelho

A Revelação encerra o assalto atual. Comece o próximo assalto com a 1ª Rodada.

FIM DO JOGO

O jogo pode terminar de duas maneiras, dependendo de qual condição ocorrer primeiro:

- Você **ganha** se conseguir virar **três cartas do cofre** para o **lado dourado**.
- Ou você **perde** se precisar virar a **terceira carta de alarme** para o **lado vermelho**.

CLASSIFICAÇÃO DAS MÃOS

É extremamente importante conhecer bem as seguintes classificações de mãos para avaliar a sua própria mão em comparação com outras. Se você conhece as regras do Texas Hold'em, pode pular esta seção do livro de regras.

Importante: Você deve construir a **melhor mão possível** composta por **exatamente cinco cartas** das sete disponíveis (2 cartas de bolso + 5 cartas comunitárias)!

Existem dez classificações diferentes. Cada mão pode ser colocada em uma dessas classificações. Use a carta de visão geral de classificação de mãos para ajudá-lo a lembrar a ordem de classificação.



Carta de visão geral de classificação de mãos

REGRAS BÁSICAS: OS VALORES DAS CARTAS INDIVIDUAIS

A carta mais alta é A (ás) seguida por K (rei), Q (rainha), J (valete) e, em seguida, os valores numéricos em ordem decrescente: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2. Cartas de naipes diferentes têm o mesmo valor (por exemplo, o ás de espadas é igual ao ás de copas).



carta fraca

carta forte

AS COMBINAÇÕES DE CARTAS EM DETALHES (DO FRACO AO FORTE)



Carta Alta

Se ninguém tiver um par, a carta mais alta conta. Se vários jogadores tiverem a mesma carta alta, primeiro compare a carta kicker mais alta (veja a caixa na próxima página para uma explicação do termo carta kicker). Se essas cartas também tiverem o mesmo valor, compare a segunda carta de kicker mais alta. Se estas também forem iguais, compare a terceira e a quarta carta de kicker mais alta.



Par

Um par é composto por duas cartas do mesmo valor. Se mais de um jogador tiver um par, o par com a carta de maior valor será mais forte. Se mais de um jogador tiver o mesmo par, compare a carta kicker mais alta. Se estes também tiverem o mesmo valor, compare a segunda carta de kicker mais alta. Se estes também forem iguais, compare a terceira carta de kicker mais alta.



Dois Pares

Dois pares é uma mão que tem duas cartas do mesmo valor e duas cartas de outro valor. Se mais de um jogador tiver dois pares, os respectivos pares de maior valor serão comparados. Se estes forem do mesmo valor, os respectivos pares de menor valor são comparados. Se também forem iguais, a quinta carta decide (→ Carta Kicker).



Trinca (três iguais)

Uma trinca é composta por três cartas com o mesmo valor. Se vários jogadores tiverem uma trinca, o conjunto com o valor de carta mais alto é o mais forte. Se vários jogadores tiverem a mesma trinca, primeiro as cartas de kicker mais altas e depois as segundas cartas de kicker mais altas serão comparadas.

Carta Kicker

O termo “carta kicker” refere-se a uma carta que não contribui para a mão real. Cada mão que não consiste em cinco cartas é “preenchida” com cartas kicker. Como lembrete: Um máximo de cinco cartas são incorporadas na avaliação da classificação da mão.



Sequência

Uma sequência é composta por cinco cartas com valores consecutivos. Se vários jogadores tiverem uma sequência, a sequência com a carta mais alta vence. O ás pode contar como a carta mais alta ou mais baixa: A-2-3-4-5 ou 10-J-Q-K-A. O ás não pode ser usado no meio de uma sequência: K-A-2-3-4 não é permitido.



Flush

Um flush é composto por cinco cartas do mesmo naipe (paus, espadas, copas ou ouros). Se vários jogadores tiverem um flush, eles serão avaliados com base na carta mais alta. Se estes forem iguais, o segundo mais alto decide, depois o terceiro mais alto, etc.



Full House

Um full house é composto por um par e uma trinca. Se vários jogadores tiverem um full house, a trinca mais alta vence. Se a trinca for igual, o par mais alto vence.



Quadra

Uma quadra é composta por quatro cartas do mesmo valor. Por exemplo, quatro reis. Se vários jogadores tiverem uma quadra, a quadra mais alta vence. Se vários jogadores tiverem a mesma quadra, o valor da quinta carta decide (→ Carta Kicker).



Straight Flush

Um Straight Flush consiste em uma sequência, ou seja, cinco cartas consecutivas, todas do mesmo naipe. Se vários jogadores tiverem um straight flush, o jogador com a carta mais alta é o vencedor.



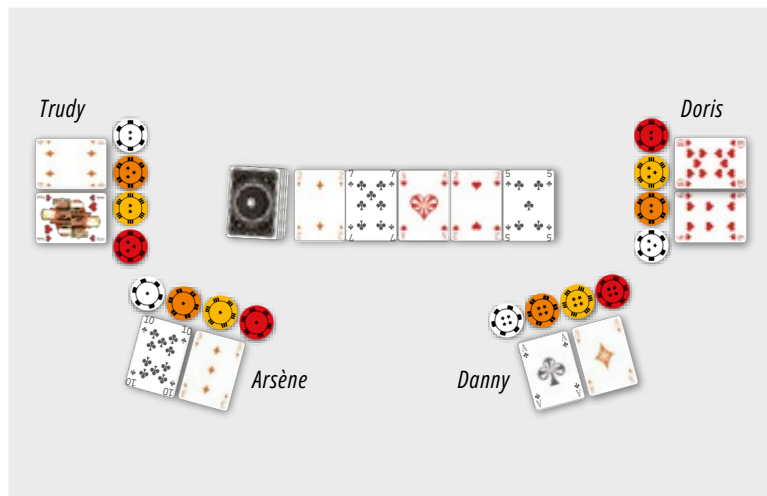
Royal Flush

A mão mais forte no ranking de poker é o royal flush. Um royal flush consiste em um straight flush, ou seja, cinco cartas consecutivas, todas do mesmo naipe, que começa com 10 e termina com um ás.

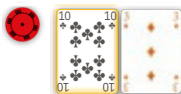
EMPATE VERDADEIRO

Às vezes acontece que (apesar das cartas kicker) as combinações de cartas de vários jogadores são **exatamente as mesmas**. Isto acontece, por exemplo, quando a melhor combinação de cartas possível consiste nas cinco cartas comunitárias e, portanto, as cartas de bolso dos jogadores não fazem parte da melhor combinação de cartas possível. Então você tem um empate verdadeiro. Entre os jogadores que estão envolvidos num empate verdadeiro, a ordem das fichas escolhidas é irrelevante. A classificação comparada com todos os outros jogadores ainda deve estar correta.

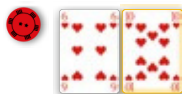
Exemplo: Revelação em um jogo para quatro jogadores



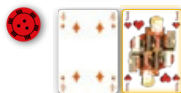
Arsène tem a mão **2-2-A-10-7** e a ficha de 1 estrela



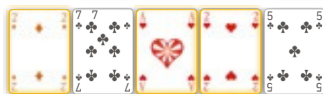
Doris tem a mão **2-2-A-10-7** e a ficha de 2 estrelas



Trudy tem a mão **2-2-A-J-7** e a ficha de 3 estrelas



Doris tem a mão **A-A-A-2-2** e a ficha de 4 estrelas



Danny está com um full house. Os outros três jogadores têm cada um um par composto por dois 2s. Portanto, Danny classificou-se corretamente (fichas de 4 estrelas), pois tem a mão com a classificação mais alta.

Arsène, Doris e Trudy comparam a seguir suas cartas de kicker mais altas. Para todos os três, este é o ás da comunidade. Como todos os três têm um ás, a segunda carta kicker mais alta é comparada. Para Arsène e Doris, este é o 10 e para Trudy este é o J. Trudy tem uma mão com classificação mais alta do que Arsène e Doris e, portanto, também se classificou corretamente (ficha de 3 estrelas).

Arsène e Doris têm exatamente a mesma mão, um verdadeiro empate. As fichas escolhidas são contadas como corretas (fichas de 1 estrela e 2 estrelas). Portanto, todos eles se classificaram corretamente e a turma pode virar uma carta do cofre para o lado dourado.

LEMBRETE

Você **não pode compartilhar informações sobre sua mão** com outros jogadores. Você só pode especular sobre as mãos de outros jogadores com informações que estejam disponíveis para todos (você não pode compartilhar nenhuma informação relacionada à sua própria mão).

MODOS AVANÇADO

Quando você tiver adquirido alguma experiência com The Gang, você pode adicionar as cartas de **especialista** e **desafio** ao jogo. Essas cartas alteram um pouco as regras e adicionam mais variabilidade aos assaltos.

Coloque as cartas de desafio  e as cartas de especialista  viradas para baixo em duas pilhas separadas.

Quando você joga com essas cartas pela primeira vez, elas devem ser ordenadas respectivamente de 1 a 10. Quando você vira a primeira carta da pilha, ela deve ser a carta 1, e assim por diante. O primeiro assalto do jogo não é alterado; jogue-o sem cartas de especialista ou desafio. Dependendo do resultado de cada assalto, uma carta de especialista ou desafio é ativada.

Assalto bem sucedido?

Se você for bem-sucedido em um assalto (carta do cofre virada para o lado dourado), seu próximo assalto será dificultado por uma carta de desafio. Revele a carta de desafio do topo da pilha, coloque-a no centro da mesa e leia-a em voz alta. Este desafio **agora está ativo para o próximo assalto**.

No final do próximo assalto, coloque esta carta de desafio de volta no fundo da pilha. Ela só fica ativa para **um** assalto!

Você pode ler sobre as diferentes cartas de desafio nas páginas 16–17 deste livro de regras.



Assalto fracassado?

Se você falhar em um assalto (carta de alarme virada para o lado vermelho), seu próximo assalto será facilitado por uma carta de especialista. Revele a **carta de especialista do topo** da pilha, coloque-a no centro da mesa e leia em voz alta. Este especialista **agora está ativo para o próximo assalto**.

Alguns especialistas ajudarão vocês diretamente na Rodada 1 do seu próximo assalto.

Para outras cartas de especialista, vocês decidem como um grupo qual de vocês deve usá-la e quando durante o próximo assalto. Para fazer isso, um de vocês pode sugerir usar a carta de especialista a qualquer momento (antes da revelação!). Se os outros concordarem, use-a!

No final do próximo assalto, coloque esta carta de especialista de volta no fundo da pilha. Ela só fica ativa para **um** assalto — quer você a tenha usado ou não!

Você pode ler sobre as diferentes cartas de especialista nas páginas 18–19 deste livro de regras.



Repita esses passos **no final de cada assalto** até o final do jogo. Isso significa que **uma carta de desafio ou uma carta de especialista** estará ativa do segundo assalto em diante.

DICA: Para experimentar toda a variedade de cartas de especialista e desafio, **não** reorganize as pilhas de 1 a 10 no final do seu jogo. Jogue as pilhas em vários jogos até ter visto todas as cartas de 1 a 10. Quando você voltar ao número 1 **pela segunda vez**, embaralhe o baralho. A partir daí, as cartas estarão em uma ordem aleatória.

MODO PROFISSIONAL

O Modo Profissional funciona como o Modo Avançado, mas com estas alterações:

- Remova a carta de desafio “1) Acesso Rápido” da pilha. Ela não será usada no Modo Profissional.
- Revele uma carta de desafio aleatória no começo do jogo. Esta carta de desafio está ativa para todos os assaltos no jogo!
- Isso significa que a carta de desafio revelada está ativa desde o primeiro assalto e permanece ativa para todos os assaltos seguintes. Do segundo assalto em diante, por exemplo, haverá duas cartas de desafio ou uma carta de desafio e uma carta de especialista ativas.

MODO MESTRE LADRÃO

O Modo Mestre Ladrão funciona como o Modo Avançado, mas com estas mudanças:

- Remova a carta de desafio “1) Acesso Rápido” da pilha.
- Remova uma das três cartas de alarme do jogo. Você perde o jogo quando tiver disparado **dois alarmes**.
- Não há **cartas de especialistas** neste modo.
- Revele duas cartas de desafio aleatórias no começo do jogo. Elas são ativas para o primeiro assalto. No começo de cada um dos assaltos subsequentes, descarte a carta de desafio de menor número. Então revele uma nova carta de desafio. Portanto, sempre há **duas cartas de desafio ativas** para cada assalto.

CARTAS DE DESAFIO

Visão Geral & Explicações



1) Acesso Rápido (Quick Access)

Deixe de lado as fichas brancas para este assalto. Na primeira rodada, distribua as cartas de bolso e vá direto para a Rodada 2.



2) Sensores de Ruído (Noise Sensors)

Vire as fichas de **1 estrela das Rodadas 1, 2 e 3** para o **lado escuro**. Essas fichas **não podem mudar de dono depois de terem sido retiradas do centro da mesa**.



3) Detector de Movimento (Motion Detector)

Se **pelo menos uma das cartas comunitárias** na Rodada 2 for um **J, Q ou K**, ocorre o seguinte: o jogador que tiver a **ficha branca de 1 estrela** (da Rodada 1) deve colocar suas cartas de bolso viradas para baixo na pilha de descarte e **comprar novas cartas de bolso** do baralho.



4) Scanner de Retina (Retina Scan)

Este desafio adiciona uma **condição extra** para um assalto bem-sucedido. Antes que o **jogador com a ficha vermelha de maior valor** revele sua mão na revelação, você deve fazer o seguinte: Os **outros jogadores** devem conferir e **concordar juntos sobre um valor de carta (de 2 a ás)** que eles acreditam que o **jogador com a ficha vermelha de maior valor** tem **pelo menos uma em suas cartas de bolso**. O jogador com a ficha vermelha de maior valor obviamente não pode participar desta discussão ou dar dicas. Se os jogadores estiverem incorretos, o assalto não terá sucesso, mesmo que a classificação das fichas vermelhas esteja correta.



5) Fuga Apressada (Hasty Getaway)

Não há distribuição de fichas laranja na Rodada 3. Basta revelar a quarta carta comunitária e ir direto para a Rodada 4.



6) Poço de Ventilação (Ventilation Shaft)

Vire as **fichas de maior valor das Rodadas 1, 2 e 3** para o **lado escuro**. Essas fichas **não podem mudar de dono depois da primeira vez que forem retiradas do centro da mesa**.



7) Fios de Laser (Laser Tripwires)

Se **nenhuma das cartas comunitárias** na Rodada 2 for um **J, Q ou K**, ocorre o seguinte: o jogador que tiver a **ficha branca de maior valor** (da Rodada 1) deve colocar suas cartas de bolso viradas para baixo na pilha de descarte e comprar **novas cartas de bolso** do baralho.



8) Apagão (Blackout)

No **início da Rodada 2**, todos vocês devem **descartar suas fichas da Rodada 1**.

No **início da Rodada 3**, todos vocês devem **descartar suas fichas da Rodada 2**.

No **início da Rodada 4**, todos vocês devem **descartar suas fichas da Rodada 3**.

Isso significa que todos vocês devem prestar muita atenção em quem tem quais fichas em cada rodada para avaliar melhor as mudanças na força de suas mãos.



9) Scanner de Impressão Digital (Fingerprint scan)

Este desafio adiciona uma **condição extra** para um assalto bem-sucedido. Antes que o **jogador com a ficha vermelha de maior valor** revele sua mão na revelação, você deve fazer o seguinte: Os **outros jogadores** devem conferir e **concordar juntos sobre qual classificação de mão (carta alta para royal flush)** eles acreditam que o **jogador com a ficha vermelha de maior valor** tem. O jogador com a ficha vermelha de maior valor obviamente não pode participar desta discussão ou dar dicas. Se os jogadores estiverem incorretos, o assalto não terá sucesso, mesmo que a classificação das fichas vermelhas esteja correta.



10) Câmeras de Segurança (Security Cameras)

Em vez de duas cartas de bolso, todos vocês jogam com **três**! Para a revelação, construa a melhor combinação de cinco cartas com suas **três cartas de bolso e cinco cartas comunitárias** (em vez de duas cartas de bolso e cinco cartas comunitárias).

CARTAS DE ESPECIALISTA

Visão Geral & Explicações



1) Informante (Informant)

Decida qual de vocês mostrará **secretamente exatamente** uma de suas cartas de bolso para **um outro jogador**. Claro, esse jogador não pode contar aos outros qual carta ele viu.



2) Motorista de Fuga (Getaway Driver)

Decida qual de vocês compartilhará **qual classificação de mão** sua mão atual tem (cartas de bolso mais cartas comunitárias atuais) com o resto dos jogadores. Eles não podem compartilhar mais detalhes.

Exemplo: "Eu tenho um par." O jogador não pode compartilhar qual par ele tem!



3) Investidor (Investor)

Depois que as **cartas de bolso forem distribuídas na Rodada 1**, cada jogador diz quantas **"cartas de figura" (J, Q, K)** ele tem.

Exemplo: Arsène tem K, J e diz: "Eu tenho duas cartas de figura." Doris tem Q, 3 e diz: "Eu tenho uma carta de figura." Trudy tem A, 10 e diz: "Eu não tenho cartas de figura."



4) Cérebro (Mastermind)

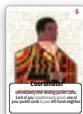
Decida qual de vocês compartilhará com todos **quantas cartas** de um **valor específico** eles têm na mão.

Exemplo: Vocês decidem como um grupo que Danny dirá a todos vocês quantos 9s ele tem. Ele tem 9, 3 e diz: "Eu tenho um 9."



5) Hacker

Decida qual de vocês **pegará uma carta do baralho** e a adicionará à sua mão. Depois, esse jogador deve colocar **uma de suas cartas de bolso viradas para baixo** na pilha de descarte. Pode ser a carta que ele acabou de tirar do baralho.



6) Coordenador (Coordinator)

Depois que as **cartas de bolso forem distribuídas na Rodada 1**, cada um de vocês escolhe **uma de suas cartas de bolso**. Todos então passam **simultaneamente** a carta escolhida para o **jogador à sua esquerda** como uma **carta de bolso**.



7) Valete (Jack)

Decida qual de vocês adicionará a **carta especialista "Valete"** ao seu bolso. Depois, este jogador deve colocar **uma de suas cartas de bolso viradas para baixo** na pilha de descarte. A carta especialista "Valete" conta como um **J (Valete)**. No entanto, **ela não tem um naipe**, então não pode ser usada para um flush. Se você tiver uma quadra com os outros quatro Valetes, ela conta como uma quadra de Valetes com um Valete como carta de kicker.



8) Gênio da Matemática (Math Whiz)

Depois que as **cartas de bolso foram distribuídas na Rodada 1**, todos declaram a **soma do valor de suas cartas de bolso**. 2 a 10 têm os valores 2–10. J, Q e K têm o valor de 10. A tem o valor de 11.

Exemplo: Arsène tem 10, 7 em sua mão e diz: "Eu tenho 17 no total." Doris tem Q, 3 e diz: "Eu tenho 13 no total." Trudy tem A, 10 e diz: "Eu tenho 21 no total."



9) Vigarista (Con Artist)

Depois que as **cartas de bolso forem distribuídas na Rodada 1**, e todos tiverem olhado suas cartas, coloque-as **viradas para baixo em uma pilha** no centro da mesa, **embaralhe-as e então redistribua-as**.

Importante: *Você deve misturar apenas as cartas que foram distribuídas anteriormente e redistribuí-las. Se você prestou atenção em quais cartas tinha antes de serem misturadas, você sabe duas das cartas que estão em algum lugar nas mãos dos seus companheiros jogadores.*



10) Músculo (Muscle)

Decida qual de vocês pegará a **carta especialista "Músculo"** e a colocará na sua frente. Durante a revelação, este jogador vence qualquer outro jogador com uma mão da **mesma classificação**.

Exemplo: Arsène tem a mão 2-2-J-8-7 na revelação e a carta especialista "Músculo". Doris tem 2-2-A-8-7. Trudy tem 8-8-K-7-3. Danny tem 7-7-7-8-2. Arsène, Doris e Trudy têm um par. Arsène na verdade tem o par mais fraco. No entanto, a carta especialista "Músculo" transforma seu par no par mais forte. Danny tem um trio, uma classificação diferente e, portanto, é mais forte que Arsène. A ordem correta das fichas aqui seria Doris (1 estrela), Trudy (2 estrelas), Arsène (3 estrelas), Danny (4 estrelas).

THE AUTHORS



John Cooper é um engenheiro aposentado da NASA. Ele mora com sua esposa e seu cachorro em Greenbelt, Maryland.

Kory Heath é um engenheiro de software não aposentado. Ele mora sozinho e se muda de um lugar para outro a cada poucos anos. Em 2000, esse lugar era Greenbelt, Maryland, para desenvolver jogos de tabuleiro lá com John Cooper.

Os dois, junto com alguns amigos, desenvolveram os jogos Zendo, Homeworlds, Blockers e muitos outros jogos que você - como ambos dizem - definitivamente nunca ouviu falar 😊. 23 anos se passaram desde então, e eles ainda estão inventando jogos juntos. O mais recente deles é *The Gang*.

Os autores e a Kosmos agradecem a todos os testadores e revisores de regras.

Agradecimentos especiais dos autores para: Gina Mai Denn, Stephen Glenn, Dominic Crapuchettes, Dave Chalker, Lill Becker, Tim Howe, Janet Morton, Sleevs @Gangstagrass, Leah Kanach, The Benders, Manoj Choudhary, Amanda e Matt Adams, Brett Myers, Greg Frock, Ralph Querfurth, Tobias Gayer e Wolfgang Lüdtkke.

Agradecimentos especiais dos editores para: John Cooper, Kory Heath, Christian Fiore & Team, Arnd Fischer, Alexandra Kunz, Wolfgang Lüdtkke, Christian Sachseneder, Michael Sieber Baskal, Kilian Vosse, Laura Wimmer e os testadores no encontro do jogo em Rotenburg.

Autores: John Cooper e Kory Heath

Ilustração e gráficos: Fiore GmbH

Desenvolvimento técnico do produto:

Carsten Engel

Edição: Ralph Querfurth e Tobias Gayer

Edição de texto em inglês: Ava Tessitore, Hannah Mintz, Ted McGuire

© 2024 Kosmos

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstrasse 5-7, 70184 Stuttgart, Germany
kosmos.de

Todos os direitos reservados
Impresso na China

© 2024 Thames & Kosmos, LLC, Providence, RI, EUA

Thames & Kosmos é uma marca registrada da Thames & Kosmos, LLC. Todos os direitos reservados.

Distribuído na América do Norte pela Thames & Kosmos, LLC. Providence, RI 02903.
Telephone: 800 587-2872

Web: thamesandkosmos.com

Distribuído no Reino Unido pela Thames & Kosmos UK LP. Cranbrook, Kent TN 17 3HE.
Telephone: 01580 713000

Web: thamesandkosmos.co.uk

683887-02-140224