

Take that



Andreas Spies &
Reinhard Staupe

Jogadores: 2 a 4

Idade: a partir de 8 anos

Duração: aprox. 20 minutos

As cartas

As 79 cartas no total exibem os números de 12 – 98. Excluindo os números 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 e 90. Cada carta com sapo com o mesmo dígito repetido (22, 33, 44, etc.) equivale a menos 5 pontos se tiver que tirá-la do centro da mesa. Todas as outras cartas equivalem sempre a 1 ponto por carta (ou menos ou mais).

Atenção: Para cada carta (exceto para as cartas com sapo com o mesmo dígito repetido) há **exatamente uma** denominada **carta Twisted**, ou seja, uma carta em que ambos os dígitos estão trocados:



Cartas Twisted



Cartas Twisted



Cartas Twisted

A fila de cartas

Durante o jogo é criada uma fila de cartas no centro da mesa, que pode ser de qualquer comprimento. A fila de cartas começa imediatamente junto da pilha e depois cresce (da esquerda para a direita) exatamente uma carta de cada vez.



A fila de cartas é atualmente composta por 5 cartas.

Caso alguém retire uma carta da fila („número inverso“), são de imediato deslocadas juntas as cartas presentes sem ocorrerem espaços.



Acabou de ser retirada uma carta da fila („número inverso“). As três cartas à direita são de imediato ligeiramente deslocadas para a esquerda, de modo que o espaço seja fechado.

Se um jogador não pode ou não quer prolongar a fila de cartas (adicionar uma carta à direita) e não retira ao mesmo tempo uma carta da fila com número inverso, ele deve retirar a fila **completa**. Isto é custoso, pois recibes pontos negativos por isso.

Preparação do jogo

As 79 cartas são embaralhadas e distribuídas. Cada jogador recebe um determinado número de cartas, que deve segurar nas mãos. **9 cartas no caso de 2-3 pessoas, 8 cartas no caso de 4 pessoas**. As restantes cartas são colocadas no centro da mesa como pilha com a face virada para baixo.

Decurso do jogo

Começa a pessoa à esquerda do distribuidor de cartas. O jogador na sua vez deve: **A) colocar exatamente uma** carta à direita na fila **ou B) retirar exatamente uma** carta da fila com número inverso (sacar). Tira de seguida uma carta, de modo que mantenha de novo 9 cartas (no caso de 2 ou 3 jogadores) na mão ou 8 cartas no caso de 4 jogadores. É assim que decorre o jogo. É a vez do jogador seguinte. De agora em diante, continua-se a jogar da maneira descrita no sentido dos ponteiros do relógio, até que alguém tenha que retirar a fila completa

Ação A) Colocar uma carta na fila

Quando é a vez de um jogador e este quiser colocar uma das suas cartas à direita da fila existente, o seu número deve ser **no máximo 10 superior ou 10 inferior** ao da carta situada **totalmente à direita no momento**. Se ele tiver várias cartas deste tipo na mão, pode escolher qualquer uma delas.

Atenção: Se não houver uma única carta ao lado da pilha, ele deve colocar uma (qualquer) das suas cartas à direita da pilha para iniciar a fila de cartas. De seguida, tira exatamente uma carta da pilha e é a vez do jogador seguinte.



Começa o Alexandre. Ainda não existe qualquer carta. O Alexandre escolhe a 34 e coloca-a na fila como primeira carta. Ele tira uma carta da pilha e é a vez do jogador seguinte.



É a vez da Sara. A carta totalmente à direita no momento é a 34. A Sara deve então colocar uma carta que apresente um valor de 24 - 44. Ela coloca a 41. De seguida ela tira 1 carta.



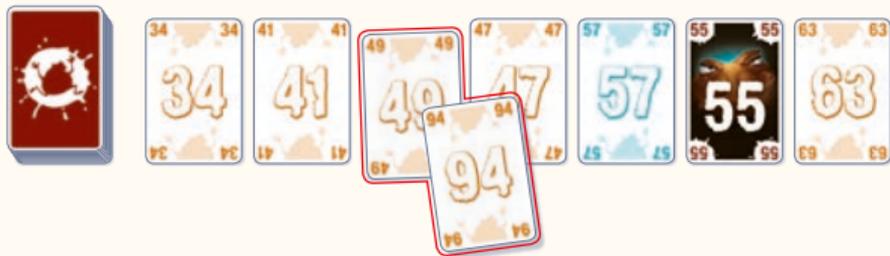
É a vez do Luís. A carta totalmente à direita no momento é a 41. O Luís deve então colocar uma carta que apresente um valor de 31-51. Ele escolhe a 49 e tira de seguida uma carta.

Aktion B) Retirar uma carta com número inverso

Ao invés de colocar uma carta à direita na fila, o jogador pode, na sua vez, retirar **exatamente uma** carta da fila com número inverso. Para isso deve ter na mão uma carta Twisted (para uma das cartas da fila). Basicamente qualquer carta da fila com número inverso pode ser sacada, **independentemente de onde esteja**. Somente as cartas com sapo com o mesmo dígito repetido não podem ser sacadas.

Atenção: Também é permitido sacar uma carta se a fila atual for composta apenas por esta carta única. O jogador seguinte reabre a fila com a ação A.

→ O jogador mostra a carta Twisted da sua mão e remove a carta Twisted correspondente da fila. Ele coloca ambas as cartas Twisted **com a face virada para cima** junto a si. Cada uma destas cartas Twisted equivale a **um ponto positivo** no fim do jogo. O espaço que surge na fila é de imediato suprimido.



É a vez da Marlene. Ela tem na mão a 94 e mostra-a. Ela retira a 49 da fila e coloca ambas as cartas Twisted (94 e 49) com a face virada para cima junto a si. O espaço que surge é imediatamente fechado (deslocando as restantes cartas). A Marlene tira uma carta e é a vez do jogador seguinte.

Retirar a fila completa

Se o jogador, na sua vez, **não pode ou não quer** colocar uma carta à direita na fila nem tirar uma carta da fila com número inverso, deve retirar a **fila completa** e colocá-la junto a si com a face **virada para baixo**. Todas estas cartas equivalem a **pontos negativos** no fim do jogo.

De seguida, é a vez do jogador que retirou a fila. Deve executar a ação **A**), ou seja, colocar qualquer uma das suas cartas como primeira carta de uma nova fila à direita junto à pilha. De seguida, tira uma carta e é a vez do jogador seguinte.

Fim do jogo e pontuação

Se a pilha esgotar completamente, não é possível continuar a sacar cartas. O jogo continua normalmente como descrito até ser retirada a fila atualmente presente (ou sejam usadas todas as cartas com número inverso). O jogo termina então de imediato e são feitos os cálculos.

- As cartas remanescentes na mão do jogador não têm qualquer relevância e são colocadas de parte..
- Cada carta **virada para cima** no decorrer do jogo equivale a **1 ponto positivo**.
- Todas as cartas **viradas para baixo** equivalem a **pontos negativos**: Cada carta com sapo com o mesmo dígito repetido equivale a **5 pontos negativos**, enquanto que todas as outras cartas equivalem respetivamente a **1 ponto negativo**.
- Cada jogador soma os seus pontos positivos e negativos obtidos.

A Sara obteve 12 pontos positivos 17 pontos negativos. Por conseguinte, o seu resultado é -5.

Os pontos obtidos são apontados numa folha de papel. São jogadas duas partidas completas, exatamente como descrito. Ganha quem obtiver a melhor pontuação no total. Quem quiser pode, naturalmente, acordar mais do que duas partidas.

Versão para profissionais (particularmente aconselhável aos pares)

Se a fila ao lado da pilha for composta por apenas **uma** única carta e alguém retira esta carta única, o jogador coloca então a carta virada para baixo junto a si tal como habitualmente como ponto(s) negativo(s). **Adicionalmente** o jogador deve retirar a carta mais superior da pilha e colocá-la também virada para baixo junto a si como ponto(s) negativo(s). Todas as outras regras permanecem inalteradas.