

# pega em 6!

Por Wolfgang Kramer  
Com ilustrações de Franz Vohwinkel

2 a 10 jogadores  
~ 45 minutos

## COMPONENTES

### 132 Cartas

104 cartas numeradas de 1 a 104

28 cartas especiais

(4 de cada: Bloquear,  
Movimentar, Inserir, Substituir,  
Negativo = Positivo, 5ª Fileira e  
Pega em 7!)

### 1 Bloco de Pontuação

Você só precisará das cartas especiais na Variante de Aniversário. Deixe-as na caixa quando jogar o jogo básico.



# REGRAS BÁSICAS

## OBJETIVO DO JOGO

Seu objetivo é evitar pegar cartas. Cada carta que você pega lhe rende um ponto **negativo** para cada cabeça de boi impressa sobre a carta. O jogador com menos pontos após algumas rodadas é o vencedor.

## PREPARAÇÃO

Embaralhe todas as cartas e distribua **dez** para cada jogador. Um dos jogadores pega o bloco de pontuação e uma caneta ou um lápis para marcar os pontos.

## CRIE QUATRO FILEIRAS

Pegue as cartas restantes e coloque quatro delas no centro da mesa, viradas para cima, como ilustrado à direita. Cada uma destas cartas marca o início de uma fileira que pode receber **no máximo cinco cartas**, incluindo esta primeira. Deixe as outras cartas de fora. Você não precisará delas até a próxima rodada.



Figura 1: As quatro fileiras no começo do jogo.

# COMO JOGAR

## 1. JOGANDO AS CARTAS

Cada jogador escolhe uma carta de sua mão e coloca-a **virada para baixo** sobre a mesa. Quando todos tiverem escolhido, os jogadores revelam as cartas **ao mesmo tempo**.

Quem tiver jogado a carta de **menor valor** começa, posicionando aquela carta em uma das quatro fileiras. As cartas sempre são posicionadas **ao final (à direita)** de uma fileira. Em seguida, o jogador com a segunda menor carta posiciona-a, e assim por diante, até que a carta jogada de maior valor tenha sido posicionada em uma fileira. Os jogadores repetem este processo outras 9 vezes, até que todos tenham jogado suas dez cartas.

### **Onde as cartas devem ser posicionadas?**

Cada carta jogada só pode entrar em uma fileira específica, seguindo estas regras:

#### **Regra 1: Ordem Crescente**

A nova carta deve manter a ordem crescente de valor na fileira.

#### **Regra 2: Menor Diferença**

A carta é sempre posicionada na fileira onde a diferença entre a **última carta à direita** e a **nova carta** for a menor.



**Exemplo:** As quatro fileiras têm cartas iniciais com valores **12, 37, 43 e 58**, como mostrado na Fig. 1.

As primeiras cartas

escolhidas pelos jogadores foram **14, 15, 44 e 61**. A **14** é a menor carta, então ela é a primeira a ser posicionada numa fileira. Conforme a Regra 1, ela só pode entrar na 1ª fileira ao lado da **12**. O mesmo vale para a **15**. A **44** poderia entrar na 1ª, 2ª ou 3ª fileiras conforme a Regra 1, mas a Regra 2 determina que ela deve entrar na 3ª fileira. A **61** deve entrar na 4ª fileira, conforme a Regra 2.



**Figura 2:** As quatro fileiras após a primeira jogada de cartas.

## 2. PEGANDO UMA FILEIRA

Enquanto for possível incluir uma carta numa fileira existente, o jogo segue normalmente. Porém, o que acontece se a fileira onde a carta do jogador se encaixa está completa ou a carta do jogador não servir em nenhuma fileira? Nestes casos, ele deve **pegar todas as cartas da fileira**.

### Regra 3: Fileira Completa

Uma fileira com **5 cartas** está **completa**. Se o jogador incluir a sexta carta em uma fileira completa, ele deverá pegar todas as cinco cartas daquela fileira. A carta jogada torna-se a nova primeira carta daquela fileira.



*Exemplo: Os jogadores escolheram como suas segundas cartas **21**, **26**, **30** e **36**. A **21** e a **26** entram na primeira fileira, completando-a. A carta **30** terá que ser posicionada na 1ª fileira também, seguindo as Regras 1 e 2. Como a fileira já está completa, o jogador terá que pegar as cinco cartas da fileira. A carta **30** torna-se a primeira carta da fileira, acompanhada pela **36**.*

**Figura 3:** As quatro fileiras após a segunda jogada de cartas.

### Regra 4: Carta Baixa

Se a carta escolhida tiver um valor muito baixo para

servir em alguma fileira, o jogador deve pegar todas as cartas de uma fileira à **sua escolha**. Aquela carta baixa torna-se a nova primeira carta daquela fileira.



**Exemplo:** Como terceiras cartas, os jogadores escolheram **3**, **9**, **68** e **83**. A carta **3** (baixa) não caberá em nenhuma fileira, então o jogador deverá escolher uma fileira para pegar. Ele escolhe a 2ª fileira e pega a carta **37**. A **3** torna-se a nova primeira carta da 2ª fileira. O jogador que jogou a **9** teve sorte, pois agora ele poderá posicionar a **9** ao lado da **3**. A **68** e a **83** entram na 4ª fileira nesta ordem.

**Figura 4:** As quatro fileiras após a terceira jogada de cartas.

**Dica:** Se uma carta baixa forçá-lo a pegar uma fileira, em geral, será mais vantajoso pegar a fileira com a menor quantidade somada de cabeças de boi, presentes nas cartas daquela fileira.

## **CABEÇAS DE BOI = PONTOS NEGATIVOS**

Cada carta tem, pelo menos, uma cabeça de boi impressa entre os números em cima e em baixo. Cada cabeça de boi vale um ponto negativo.

Todas as cartas com:

Números terminados em <b>5</b> ( <b>5, 15, 25</b> , etc.) têm duas cabeças de boi.	
Múltiplos de <b>10</b> ( <b>10, 20, 30</b> , etc.) têm três cabeças de boi.	
Dígitos repetidos ( <b>11, 22, 33</b> , etc.) têm cinco cabeças de boi.	

O número **55** tem dígitos repetidos e é um número terminando em 5, então ele tem sete cabeças de boi.

## **A PILHA DE BOIS**

Toda vez que um jogador precisar pegar uma fileira, ele coloca aquelas cartas à sua frente em uma pilha de bois virada para baixo.

**Importante: Cartas pegadas das fileiras nunca voltam para a mão do jogador!**

## O FINAL DE UMA RODADA

A rodada termina quando os jogadores tiverem jogado todas as cartas das suas mãos. Eles pegam suas pilhas de bois e contam as cabeças de boi (pontos negativos) nas cartas.

Quem estiver com o bloco de pontuação anota quantos pontos negativos cada jogador recebeu e a próxima rodada já pode começar.

## DICAS E RECOMENDAÇÕES

Aqui vão duas maneiras comuns de atirar no próprio pé ou de preparar armadilhas para outros:



**Exemplo 1:** Você escolhe a **45** porque você acha que poderá posicioná-la ao lado da **41** na terceira fileira. Contudo, há um problema: em vez disto, você terá que posicioná-la na 4ª fileira próxima ao **42**, porque a diferença é menor. E, como a **42** é a última carta numa fileira completa, você terá que pegar a 4ª fileira inteira.

Figura 5:  
Exemplo 1.

## O FINAL DA PARTIDA

O jogo prossegue rodada após rodada, até que um dos jogadores tenha alcançado no mínimo **66 pontos negativos**. O jogador com menos pontos é o vencedor! Se houver um empate, os jogadores dividem a vitória.

Os jogadores podem escolher uma quantidade alvo de pontos diferente ou acordarem uma quantidade fixa de rodadas, se assim desejarem.



***Exemplo 2:** Você escolhe a 62 e acha que foi uma grande jogada, porque você será capaz de posicioná-la na 1ª fileira. Contudo, não acontece desta forma, porque outro jogador escolhe a 29 e pega a 1ª fileira (Regra 4: Carta Baixa). Agora, você terá que posicionar sua carta na 4ª fileira e terá que pegá-la inteira.*

**Figura 6:**  
Exemplo 2.

# VARIANTE PROFISSIONAL PARA 2 A 6 JOGADORES

Se você gosta de um jogo mais tático, recomendamos esta variante. As regras do jogo base permanecem válidas. Contudo, siga as seguintes regras adicionais:

## **1. Os jogadores sabem quais cartas estão presentes no jogo**

As cartas que serão usadas dependem da quantidade de jogadores. Multiplique a quantidade de jogadores por 10 e some 4.

### **Exemplo:**

3 jogadores → 34 cartas numeradas de **1** a **34**  
4 jogadores → 44 cartas numeradas de **1** a **44**  
e assim por diante

Deixe de fora todas as cartas de valor maior.

## **2. Cada jogador escolhe suas próprias cartas**

Em seguida, espalhe as cartas sobre a mesa viradas para cima. Os jogadores se alternam escolhendo uma carta e incluindo-a em sua mão até que cada um tenha dez cartas. Quatro cartas sobram. Estas são as cartas iniciais das quatro fileiras.

Com exceção das duas regras acima, a partida transcorre como no jogo básico.

# VARIANTE DE ANIVERSÁRIO DO PEGA EM 6! COM NOVAS CARTAS ESPECIAIS PARA 2 A 8 JOGADORES

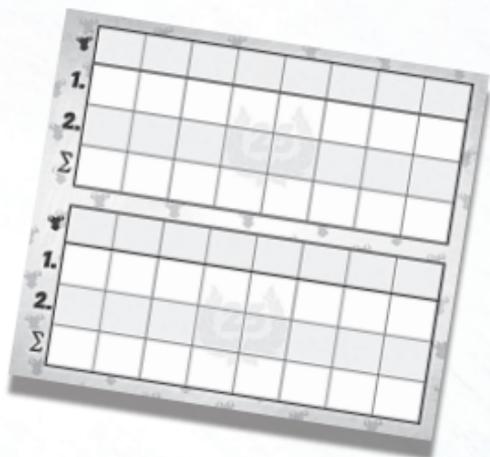
## PREPARAÇÃO

Embaralhe as cartas numeradas e as especiais separadamente. Distribua **doze cartas numeradas e três cartas especiais** para cada jogador. Assim como no jogo básico, posicione quatro cartas numeradas no centro da mesa para iniciar as quatro fileiras. Deixe de fora as cartas numeradas que sobrarem. As cartas especiais restantes formam um baralho, virado para baixo, ao alcance de todos os jogadores.

Um dos jogadores pega o bloco de pontuação e um lápis para anotar os pontos.

## COMO JOGAR

Todas as regras do jogo básico permanecem válidas nesta variante. Contudo, apenas **duas rodadas** são jogadas. A primeira rodada termina quando os jogadores tiverem jogado todas as suas cartas numeradas. Eles receberão novas



cartas numeradas e mais cartas especiais para a segunda rodada.

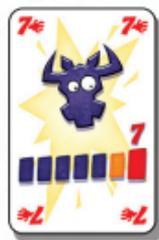
## Como Jogar uma Carta Especial

Toda vez que o jogador for posicionar a carta numerada que escolheu em uma fileira, ele **poderá** jogar **uma** das suas cartas especiais. Primeiro, ele coloca a carta especial ao lado da carta numerada que escolheu. Então, posiciona a carta numerada conforme determinado pela carta especial que jogou. Depois de utilizadas, as cartas especiais vão para a pilha de descartes ao lado do baralho de cartas especiais, com a face para cima.

## ESTAS SÃO AS CARTAS ESPECIAIS:



5ª Fileira



Pega em 7!



Inserir



Substituir



Movimentar



Bloquear



Negativo = Positivo



## 5ª Fileira

Quando jogar esta carta, inicie uma 5ª fileira. A carta numerada que você escolheu torna-se a primeira carta da 5ª fileira. Enquanto houver cinco fileiras para posicionar cartas, outra carta **5ª Fileira**

não poderá ser jogada. Assim que qualquer jogador tiver que pegar uma fileira, ele não apenas deve colocar aquela fileira inteira em sua pilha de bois: ele também deverá pegar **a carta numerada que jogou**. Depois disto, restarão apenas quatro fileiras novamente.

**Dica:** Para auxiliá-lo a lembrar, coloque esta carta especial à esquerda da 5ª fileira e só coloque-a na pilha de descartes quando houver apenas quatro fileiras novamente.

**Exemplo:** Gustavo escolhe a **23**, o que significa que ele teria que pegar a 4ª fileira. Para evitar isto, ele usa a carta especial “**5ª Fileira**”. Agora, em vez disto, ele pode usar sua **23** para iniciar a 5ª fileira.





## Pega em 7!

Quando jogar esta carta, você **não** precisará pegar uma fileira completa. Em vez disto, posicione a carta numerada que jogou na 6ª posição da fileira completa e esta carta especial na 7ª posição. Agora, quem jogar a 7ª carta numerada terá que pegar esta fileira. A carta especial permanece naquela posição até que a fileira tenha sido pega. O jogador que pegar a fileira pega as seis cartas e sua carta numerada torna-se a nova primeira carta daquela fileira. Você pode posicionar esta carta especial na sexta posição de uma fileira mesmo se ela contiver menos que cinco cartas naquele momento.

**Exemplo:** Clara escolheu a **20**. Ele não tem que pegar a fileira, porque ele joga imediatamente a carta especial **“Pega em 7”** na sétima posição.



## Inserir

Quando jogar esta carta, **não inclua** a carta numerada que escolheu **ao final** da fileira correspondente. Em vez disto, insira-a entre duas cartas numeradas em qualquer fileira à sua escolha ou

mesmo no início de uma fileira. A carta escolhida deve respeitar a regra da ordem **crescente** na fileira. Se a fileira estiver cheia, você ainda terá que pegá-la. Neste caso, a última carta na fileira torna-se a nova primeira carta.

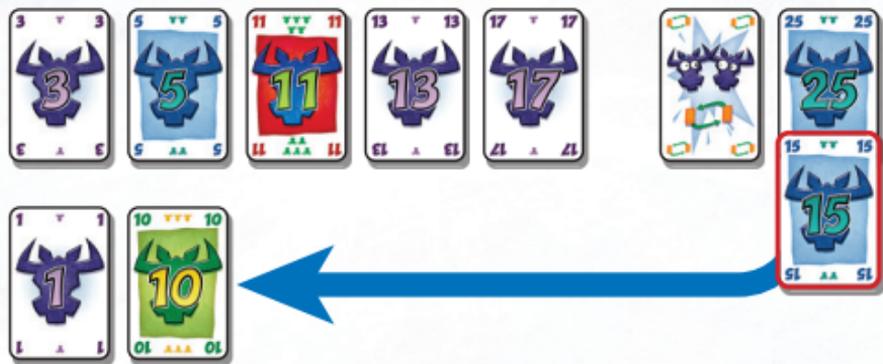
**Exemplo:** Christian escolheu a **10**. Esta é uma carta baixa que ele não consegue incluir em nenhuma fileira, assim ele terá que pegar uma fileira. Mas ele não quer isto, então ele usa sua carta especial **“Inserir”**, o que lhe permite posicionar sua **10** entre a **5** e a **11**.



### Substituir

Quando jogar esta carta, devolva a carta numerada que você escolheu para sua mão. Escolha outra carta numerada da mão em seu lugar e posicione-a numa fileira correspondente **imediatamente**. A nova carta numerada não altera a ordem na qual os outros jogadores posicionam suas cartas.

**Exemplo:** José escolheu a **25**. Ele teria que posicioná-la ao lado da **17** e pegar a fileira. Em vez disso, ele joga sua carta especial “**Substituir**” e põe a **25** de volta em sua mão, substituindo-a pela **15** que ele pode posicionar ao lado da **10** em uma fileira diferente.



## Movimentar

Quando jogar esta carta, mova qualquer carta numerada para outra fileira **antes** de posicionar a sua carta. A nova fileira pode conter a carta especial “**Pega em 7!**”, mas não a carta especial “**Bloquear**”.

A carta que você mover deve obedecer a ordem **crescente** na nova fileira. Quando tiver feito, posicione a carta numerada que havia escolhido ao final de uma fileira seguindo as regras normais.

**Exemplo 1:** Maria escolheu a **24**. Ela teria que posicioná-la ao lado da **22** e pegar a fileira. Para evitar, ela usa a carta especial “**Movimentar**”. Primeiro, ela

move a 13 para entre a 10 e a 17. Então, ela posiciona a 24 ao lado da 22.



**Exemplo 2:** Se a fileira contiver apenas uma carta, ainda assim Maria poderá mover a carta. A carta numerada que ela escolheu se tornará a nova primeira carta da fileira agora vazia.





## Bloquear

Quando jogar esta carta, posicione-a ao final de qualquer fileira **antes** de posicionar sua carta numerada. Agora, esta fileira está bloqueada: ninguém pode incluir cartas nela, remover cartas dela ou pegar a fileira toda. **Em seguida**, posicione sua carta numerada em outra fileira seguindo as regras normais.

**Importante:** Só pode haver duas fileiras com uma carta “**Bloquear**” ao mesmo tempo.

Na próxima vez que um jogador precisar pegar uma fileira, também remova todas as cartas “**Bloquear**” de suas fileiras. Você pode posicionar uma carta “**Bloquear**” ao lado de uma carta “**Pega em 7!**”.

**Exemplo:** Paulo escolheu a **22**. Ela teria que posicioná-la na primeira fileira e pegar a fileira. Para evitar, ela joga a carta “**Bloquear**” e posiciona-a na primeira fileira. Agora, Paulo pode posicionar sua **22** na fileira abaixo.





## Negativo = Positivo

Você só pode usar esta carta quando estiver para pegar uma fileira. Ela transforma os pontos negativos de **uma** carta numerada daquela fileira em pontos positivos. Pegue a fileira e,

**imediatamente**, subtraia as cabeças de boi em uma daquelas cartas daquelas nas outras cartas em sua pilha de bois, inclusive da fileira que está pegando no momento. Coloque as cartas numeradas que você tiver cancelado com as cartas restantes não utilizadas nesta rodada. Se você não tiver cabeças de boi suficientes em sua pilha de bois, os pontos positivos restantes são perdidos.

**Exemplo 1:** Gabi escolheu a **20** e deve pegar uma fileira. Ela usa sua carta “**Negativo = Positivo**”, a qual lhe permite mudar os cinco pontos negativos na **11** para pontos positivos. As cabeças de boi nas cartas **3**, **5**, **13** e **17** somam cinco pontos negativos, então Gabi deixa-as todas de lado. Sua **20** torna-se a nova primeira carta da fileira.



**Exemplo 2:** Pedro escolheu a **3**. Esta é uma carta baixa que ele não pode posicionar em nenhuma fileira, então ele deve pegar uma fileira. Ele escolhe a fileira contendo a **11** e a **13**, usando a carta “**Negativo = Positivo**” para trocar as cabeças de boi na **11** para cinco pontos positivos. Em seguida, ele pega cartas que somam quatro cabeças de boi de sua pilha de bois e remove-as com as cartas **11** e **13**. A **3** torna-se a nova primeira carta da fileira.



## TROCANDO CARTAS ESPECIAIS

Sempre que pegar uma fileira, você pode trocar uma das suas cartas especiais colocando-a na pilha de descartes ao lado do baralho de cartas especiais e comprando a carta de cima daquele baralho. Se o baralho se esgotar, embaralhe as cartas especiais descartadas e forme um novo baralho com elas.

## O FIM DA PRIMEIRA RODADA

A primeira rodada termina quando os jogadores tiverem jogado todas as cartas numeradas. O anotador dos pontos registra os respectivos pontos negativos no bloco. Em seguida, um jogador

embaralha todas as 104 cartas numeradas e distribui doze a cada jogador novamente. Se alguém ainda tiver cartas especiais restantes da primeira rodada, este jogador **pode ficar com elas para a segunda rodada**. Além disso, cada jogador recebe **mais três cartas** especiais. Se não houver cartas especiais suficientes restantes para distribuir três a cada jogador, todos recebem apenas duas (ou apenas uma, se for o caso).

## **O FINAL DA PARTIDA**

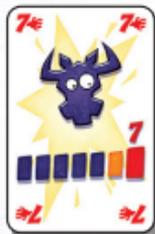
A partida termina quando os jogadores tiverem jogado todas suas cartas numeradas na segunda rodada. Cartas especiais que tiverem restado na mão do jogador são deixadas de lado. Os jogadores anotam seus pontos negativos da segunda rodada e somam com aqueles da primeira rodada. O jogador com menos pontos negativos é o vencedor. Se houver um empate, os jogadores dividem a vitória.

# RESUMO DAS CARTAS ESPECIAIS



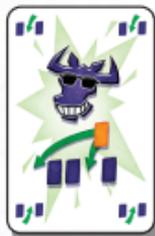
## 5ª Fileira

Inicie uma 5ª fileira. Se já houver 5 fileiras, você não pode jogar esta carta.



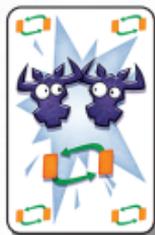
## Pega em 7!

Você não precisa pegar a fileira ao jogar a 6ª carta, mas deverá fazê-lo ao jogar a 7ª.



## Inserir

Posicione sua carta numerada em qualquer posição de qualquer fileira, mantendo a ordem crescente.



## Substituir

Troque sua carta escolhida por outra carta numerada da sua mão.



## Movimentar

Mova uma carta numerada de uma fileira para outra mantendo a ordem crescente.



## **Bloquear**

Bloqueie uma fileira. Esta fileira não pode mais ser alterada. A qualquer momento, só pode haver duas cópias desta carta na mesa.



## **Negativo = Positivo**

Ao pegar uma fileira, esta carta transforma as cabeças de boi de uma carta de pontos negativos para positivos.

---

# **CRÉDITOS**

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.



## **Versão Original**

© 2019 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH.  
Todos os direitos reservados.



**PAPERGAMES**

## **Versão Brasileira**

© 2020 PaperGames.

Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira

# MENSAGEM DE WOLFGANG KRAMER

Caros amigos e amigas do jogo Pega em 6!

**O Pega em 6!** está comemorando seu **25º aniversário**.

Nos tempos agitados de hoje, um jubileu como este não é uma coisa óbvia. Durante toda minha longa carreira como autor, desenvolvi diversos jogos para crianças, famílias e adultos. Mas Pega em 6! é, de longe, meu maior sucesso: são mais de 4 milhões de cópias espalhadas ao redor do mundo e ele encontrou amigos em mais de 50 países.

Para este jubileu de prata eu quis desenvolver algo especial, já que o sucesso deste jogo se deve a todos vocês, jogadores e jogadoras. Por isso, a nova versão do jogo possui agora, 28 cartas especiais que os ajudarão a evitar as cabeças de boi e aumentarão o prazer em jogar. Eu espero que vocês gostem tanto de jogá-las quanto eu tive o prazer de desenvolvê-las. Um grande abraço!



**Wolfgang Kramer**