

DECIMUS

BY GIAMPIERO RANDAZZO

JOGO PARA 2 ROMANOS ANTIGOS.

17 CARTAS DE JOGAR E ESTA CARTA DE REGRAS.

IDADE: 10 ANOS + TEMPO DE JOGO: 20-30 MINUTOS.

DISTRIBUA O MESMO NÚMERO DE CARTAS PARA OS JOGADORES, A CARTA QUE SOBRA É COLOCADA NA MESA. NA CONTINUIDADE, COLOQUE UMA CARTA EM UM DOS CANTOS DA CARTA INICIAL, DE MODO QUE A SOMA DOS NÚMEROS SEJA 10 (DECIMUS).

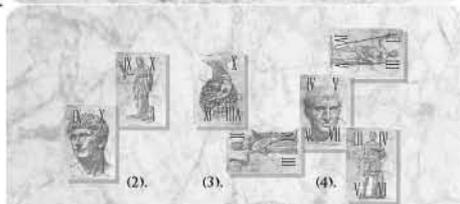
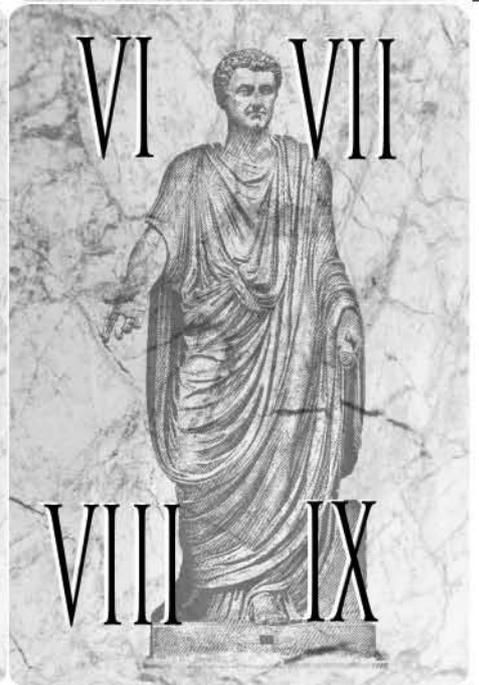
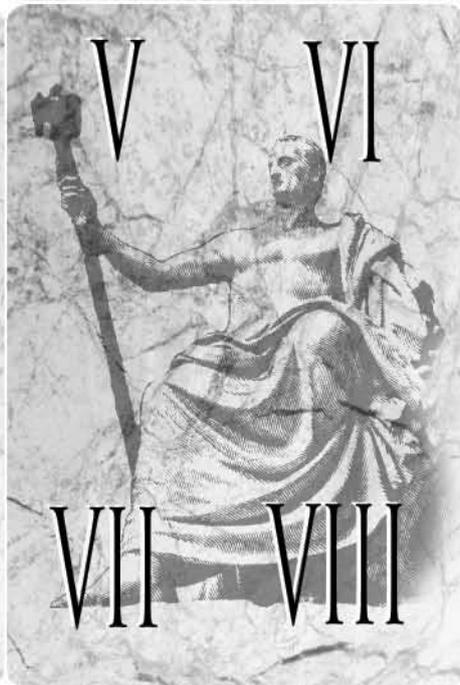
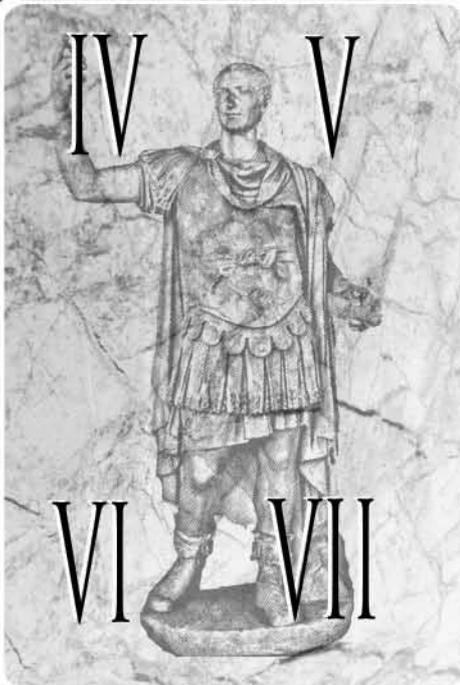
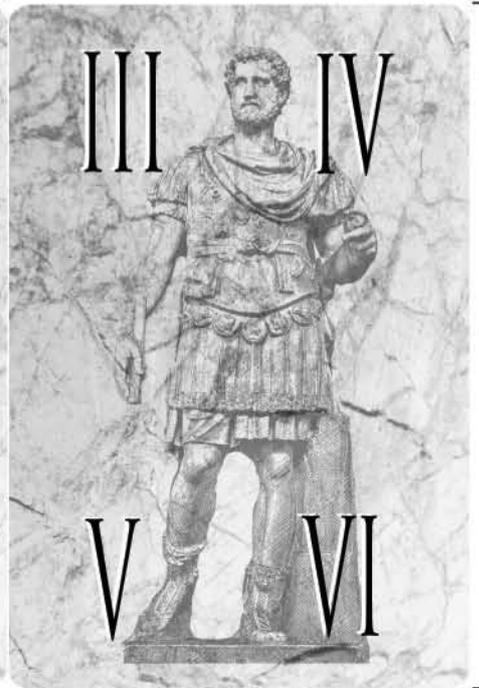
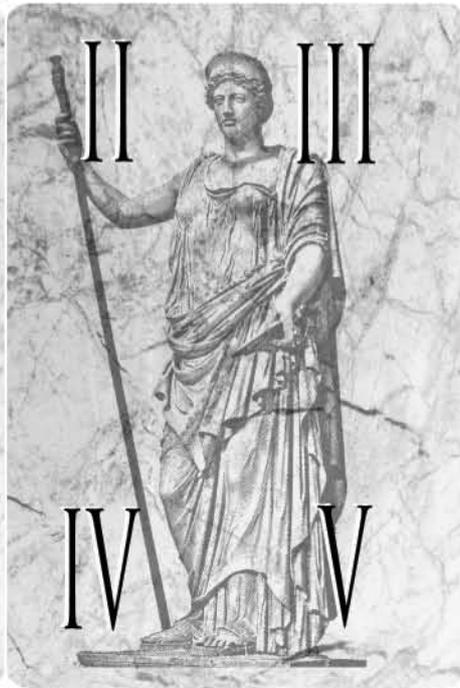
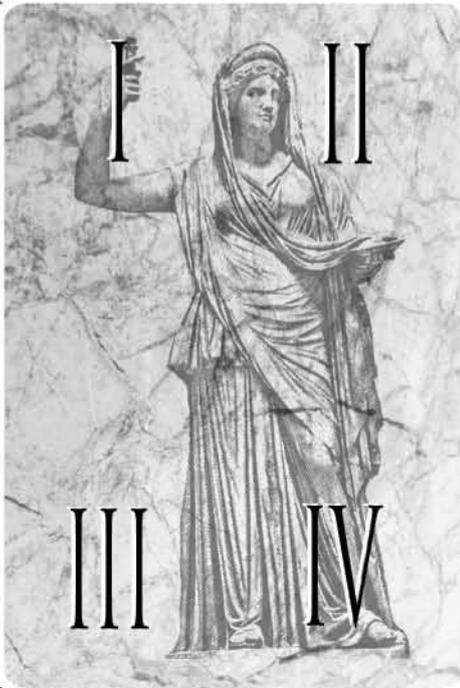
(1). EXEMPLO.

VII (7) NO CANTO DE UM CARTA COM III (3) NO OUTRO CANTO = X (10, DECIMUS).

CADA DECIMUS DARÁ UM PONTO AO JOGADOR. O JOGADOR QUE NÃO PODE DESCARTAR PARA FAZER UM DECIMUS, PASSA A VEZ PARA OUTRO JOGADOR.

(1).





(2). AS CARTAS JÁ MARCADAS COM O NÚMERO X (DECIMUS) DEVEM SER COMBINADAS COM OUTRAS CARTAS SEM CANTOS NUMERADOS PARA ATRIBUIR O PONTO.

(3). CADA JOGADOR PODE USAR QUALQUER CANTO LIVRE DE CADA CARTA DESCARTADA, PARA FORMAR PADRÕES DIAGONAIS OU ADJACENTES.

(4). ALTERNANDO AS CARTAS: DESCARTANDO UMA CARTA COM UMA FIGURA, A PRÓXIMA DEVE SER UMA CARTA COM A CABEÇA E ASSIM POR DIANTE.

SE AS CARTAS NA MESA NÃO PERMITIREM COMBINAR, OS JOGADORES INTERROMPERAM O JOGO E CONTAM O NÚMERO DE PONTOS E CARTAS RESTANTES PARA DETERMINAR O VENCEDOR.

GANHA O JOGADOR QUE MARCOU MAIS DECIMUS, PERMANECENDO COM MENOS CARTAS.

NUMERAIS ROMANOS

| | | | | | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | X |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

