



módulo **DUELO**



Introdução

v. 1.0.00

O **módulo Duelo** transforma o **Inverte & Volta** em um jogo desafiador, permitindo, além de mais estratégias, que possa ser jogado em apenas 2 pessoas. Cada jogador inicia com 7 cartas e devem descartar uma carta por turno até que não tenham mais cartas em mãos, então devem ser distribuídas 7 cartas para cada novamente.

Ao início do jogo, a verificação de quem irá começar também define o primeiro dealer (entregador de cartas) e a cada fim das 7 cartas da mão o dealer é trocado, na mesma ordem que segue o jogo. O dealer deve entregar 7 cartas para cada jogador quando as cartas da mão acabarem, ao final da rodada. Em seu turno, o jogador larga uma carta de sua mão e age normalmente, caso esteja bloqueado, terá que queimar uma carta de sua mão, podendo largar a carta virada para baixo caso preferir.

Cartas especiais

0 – Você não se move, mas poderá descartar até duas cartas de sua mão e pescar do baralho o mesmo número que descartou.

Bloquear – Bloqueia um jogador escolhido por 1 rodada e, no momento que seria sua vez, o jogador deverá queimar uma carta de sua mão.

Joker – Todos andam 1 casa no sentido que o jogo está ocorrendo e todos podem descartar uma carta e pescar uma nova do baralho (na ordem do jogo).

Atenção!

Ao início e ao final de cada jogada os jogadores sempre devem ter o mesmo número de cartas na mão.

Caso pesque uma carta à mando do tabuleiro, deverá jogar a que acabou de pescar.

Sempre que o jogador estiver bloqueado pelo mapa, por outro jogador, por si mesmo ou qualquer outro motivo, deverá queimar uma carta quando chegar em sua vez.



Este módulo é livre e gratuito e as regras estão licenciadas sob uma licença [Creative Commons Attribution 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Produção: **Taberna da Maça Envenenada**.
Desenvolvido por Matheus Rizzatti Feron. 2022



linktr.ee/inverte.e.volta