

O VENCEDOR

Tentar ser o último jogador a ter uma carta ALIVE voltada para cima. Os jogadores que virarem todas as suas cartas "ALIVE" saem do jogo até que reste apenas um jogador!

Para partidas mais rápidas:

REGRA ALTERNATIVA COM MORTE SÚBITA

Nesta versão, o jogo acaba assim que um jogador virar todas as 5 cartas "ALIVE", e o jogador que tiver mais cartas "ALIVE" voltadas para cima é o vencedor!

Se houver empate, os jogadores empatados somam o valor das cartas numéricas na sua mão, e o jogador com o total de pontos menor é o vencedor.

Para partidas com 4 a 6 jogadores:

REGRAS ALTERNATIVAS PARA EQUIPAS

- Formar 2 equipas, com os membros das equipas sentados alternadamente ao redor da mesa.
- Cada jogador recebe 10 cartas, mas a equipa recebe apenas um conjunto de cartas "ALIVE".
- Todas as cartas de ação funcionam normalmente: por exemplo, ao jogar a carta BOMBA, a equipa deve virar várias cartas "ALIVE", caso o(s) jogador(es) não tenham uma carta "0".
- Quando um jogador fica sem cartas, a equipa oposta perde apenas um ponto de vida.
- O jogo continua normalmente até que uma equipa vire todas as suas cartas "ALIVE".

5 ALIVE, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. 5 ALIVE, Hasbro e todas as marcas e logotipos relacionados pertencem à Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente/Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5.a, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella, Valencia, España. NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es

0721F4205175

PAIS:

HASBROGAMING.COM



OBJETIVO

Evitar ultrapassar 21 pontos. Cada vez que um jogador ultrapassa este número, deve virar uma carta "ALIVE". Após virar todas as 5 cartas "ALIVE", o jogador é eliminado. O último jogador com cartas ALIVE é vencedor!

COMPONENTES

109 cartas

PREPARAÇÃO

1. Colocar um conjunto de cartas "ALIVE" na frente de cada jogador e colocar de lado as cartas "ALIVE" restantes.
2. Embaralhar as cartas e distribuir 10 cartas para cada jogador. Cada jogador pode ver as suas próprias cartas, mas não é permitido espiar as cartas dos outros jogadores.
3. Colocar o restante das cartas viradas para baixo no centro da mesa.



O JOGO

O jogador mais velho deve começar colocando uma das suas cartas virada para cima ao lado do baralho. Este é o baralho de descarte. O jogo prossegue no sentido horário, e os jogadores jogam alternadamente cartas no baralho tentando não ultrapassar 21 pontos.

NA SUA VEZ DE JOGAR

Jogar uma carta no baralho de descarte.

- **Se for um número**, o valor da carta deve ser somado ao total atual de pontos e dito em voz alta. Se o total de pontos for menor que 21, a vez do jogador acaba.
- **Se for uma carta de ação**, siga as instruções da carta. Ver: CARTAS DE AÇÃO.
- **Se o jogador só puder jogar uma carta com um número que irá ultrapassar o total de 21 pontos**, ele não joga a carta. Ao invés disso, deve virar uma das suas cartas "ALIVE"! O total de pontos altera para "zero" e os jogadores continuam a jogar cartas das suas mãos. O próximo jogador inicia a sua vez jogando normalmente uma nova carta da sua mão.
- **Se for a última carta**, a ronda acabou. Todos os outros jogadores devem virar uma carta "ALIVE". As cartas são embaralhadas novamente e uma nova ronda começa.

CARTAS DE AÇÃO

Uma carta de ação é uma ótima maneira de evitar perder pontos de vida. Elas podem ser jogadas a qualquer momento, não apenas quando o total de pontos chegar a 21.



COMPRAR 1 CARTA: Todos os jogadores pegam 1 carta do baralho de compra. O total de pontos não é alterado.



COMPRAR 2 CARTAS: Todos os jogadores pegam 2 cartas do baralho de compra. O total de pontos não é alterado.



PASSAR A VEZ: A jogada passa para o próximo jogador. O total de pontos não é alterado.



INVERTER: O jogo continua na direção oposta. Se apenas 2 jogadores estiverem a jogar, esta carta conta como uma carta "PASSAR A VEZ". O total de pontos não é alterado.



PASSAR AO PRÓXIMO: O próximo jogador perde a vez. Se apenas 2 jogadores estiverem a jogar, o jogador que jogou esta carta joga outra vez. O total de pontos não é alterado.



=21: Altera o total de pontos para 21. (Pode ser usada quando a pontuação já for 21 para evitar ultrapassar o total de pontos.)



=10: Altera o total de pontos para 10.



=0: Altera o total de pontos para 0.



TROCAR CARTAS: Todos os jogadores entregam as suas cartas ao jogador que jogou esta carta. De seguida, o jogador deve embaralhar todas as cartas (incluindo as suas próprias) e distribuí-las novamente, começando pelo jogador à sua esquerda. As cartas do baralho de compra e de descarte não são embaralhadas. O total de pontos altera para 0 e o jogo continua normalmente. *Se esta carta for a última carta na mão de alguém, a ronda termina.*



BOMBA: Todos os outros jogadores devem descartar uma carta "0". Se não puderem, eles devem virar uma carta "ALIVE". O total de pontos altera para 0. Nota: cartas de ação com valor 0 não podem ser utilizadas.



CÓMO GANAR

Sé el último jugador con una Carta ALIVE boca arriba.
¡Los jugadores que hayan dado la vuelta a todas sus Cartas ALIVE quedan eliminados y el juego continúa hasta que solo quede un jugador!

Para un juego más rápido, prueba lo siguiente...

FINAL ALTERNATIVO DE MUERTE SÚBITA

En esta versión, el juego termina cuando un jugador ha dado la vuelta a sus 5 Cartas ALIVE. ¡El jugador con más Cartas ALIVE boca arriba es el ganador!

En caso de empate, los jugadores empatados suman el valor total de sus Cartas con Número que tengan en la mano.
¡El jugador con el valor total inferior es el ganador!

Para grupos de 4 a 6 jugadores, prueba lo siguiente...

JUEGO ALTERNATIVO POR EQUIPOS

- Los jugadores se dividen en 2 equipos. Los miembros de los equipos se sientan de manera alternante alrededor de la mesa.
- Cada jugador recibe 10 Cartas, pero el equipo solo usa un set de Cartas "ALIVE".
- Todas las Cartas COMODÍN funcionan de manera normal: por ejemplo, al jugar la BOMBA, tu equipo puede verse obligado a dar la vuelta a varias Cartas "ALIVE", si los jugadores no tienen un "0".
- Cuando alguien juega su última Carta, el equipo contrario solo pierde una vida.
- El juego continúa hasta que un equipo da la vuelta a todas sus Cartas "ALIVE".

5 ALIVE, HASBRO y todas las marcas y logotipos relacionados son marcas registradas de Hasbro. 5 ALIVE, Hasbro e todas as marcas e logotipos relacionados pertencem à Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Fabricado por: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Representado por: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Atención al Cliente/Atenção ao Cliente: Hasbro Iberia S.L., C/Andarella, 1, Bloque 3, Planta 5.a, Apdo. Correos 72, 46950-Xirivella, Valencia, España. NIF B-96897251. TEL: +34 (900) 180377. consumidor@hasbro.es

0721F4205175

PADRES:

HASBROGAMING.COM



OBJETIVO

Evita sobrepasar 21. Cada vez que lo hagas, tendrás que dar la vuelta a una Carta ALIVE. Tras haber dado la vuelta a tus cinco Cartas ALIVE, quedas eliminado. ¡El último jugador con vida será el ganador!

CONTENIDO

109 Cartas

PREPARACIÓN

1. Coloca un set de Cartas ALIVE frente a cada jugador, y guarda el resto de las Cartas ALIVE.
2. Baraja el montón de Cartas y reparte 10 Cartas a cada jugador. Puedes mirar tus cartas, pero no dejes que nadie más las vea.
3. Coloca el resto del montón de Cartas boca abajo en el centro de la mesa.



¡A JUGAR!

¡El jugador con más edad empieza! Tira boca arriba una de tus Cartas junto al montón de Cartas. Este será el montón de descarte. El juego continúa hacia la izquierda y los demás jugadores irán tirando una Carta en el montón de descarte evitando sobrepasar 21.

EN TU TURNO

Coloca una Carta en el montón de descarte.

- **Si la Carta que tiras es un número**, súmalo al total y di el nuevo total en voz alta. Si el resultado es menos de 21, tu turno termina ¡y sigues con vida!
- **Si es un COMODÍN**, sigue las instrucciones para esa Carta. Ver: LOS COMODINES.
- **Si solo puedes tirar una Carta de Número que te hará sobrepasar 21**, no juegues la Carta. ¡Deberás dar la vuelta a una de tus Cartas ALIVE! El total vuelve a cero y todos los jugadores continúan jugando con las Cartas que tienen en la mano. El siguiente jugador reinicia el juego con una nueva Carta de su mano.
- **Si es tu última Carta**, la ronda termina. Todos los demás jugadores deben dar la vuelta a una de sus Cartas ALIVE. Baraja de nuevo el montón y comienza una nueva ronda.

LOS COMODINES

Las Cartas COMODÍN te permiten evitar que pierdas una vida. Pueden ser jugadas en cualquier momento y no solamente cuando el total alcanza 21.



COGE 1: Todos los demás jugadores cogen 1 Carta del montón. El total no cambia.



COGE 2: Todos los demás jugadores cogen 2 Cartas del montón. El total no cambia.



ME SALTAS: El turno pasa al siguiente jugador. El total no cambia.



CAMBIO DE DIRECCIÓN: El juego continúa en la dirección opuesta. Si solo quedan 2 jugadores, esta Carta cuenta como una Carta ME SALTAS. El total no cambia.



TE SALTO: Salta el turno del siguiente jugador. Si solo quedan 2 jugadores, el que tiró la Carta recibe otro turno. El total no cambia.



=21: Convierte automáticamente el total en 21. (Puede ser jugada cuando el total ya es 21 para evitar sobrepasar el número).



=10: Convierte el total en 10.



=0: Convierte el total en 0.



CAMBIO DE CARTAS: Todos los jugadores entregan sus Cartas al jugador que tiró esta Carta. Este jugador entonces baraja todas las Cartas juntas, incluyendo sus Cartas, y las reparte de nuevo, empezando por el jugador de su izquierda. No debe incluir el montón de Cartas ni el montón de descarte. El total vuelve a 0 y el juego continúa con normalidad. *Si esta Carta es tirada como la última Carta en la mano de alguien, entonces la ronda termina.*



BOMBA: Todos los demás jugadores deben descartar un 0 inmediatamente. Si no pueden, deben dar la vuelta a una Carta ALIVE. El total vuelve a 0. Nota: las Cartas COMODÍN con valor igual a 0 no pueden ser usadas.

