

REGRAS DO MIFO

O Mifo é um jogo único: com um só baralho, você pode jogar até 4 jogos diferentes! Aqui estão todas as regras de cada jogo para você se divertir.

Jogo da Memória (de 2 a 4 jogadores)

- Embaralhe as cartas e coloque-as sobre a mesa, viradas para baixo.
- O primeiro jogador desvira duas cartas de sua escolha. Caso as cartas viradas formem um par, o jogador fica com elas. No entanto, se as cartas não formarem um par, elas devem ser viradas para baixo de novo, no mesmo lugar aonde estavam.
- O jogador que tiver mais pares quando todas as cartas acabarem, vence o jogo.

Porco (3 a 8 jogadores)

- Separe dois pares de cartas para cada pessoa que estiver jogando, mais o mico. Embaralhe essas cartas e distribua para os jogadores. Um dos jogadores ficará com 5 cartas.
- O jogador que estiver com mais cartas começa, passando uma carta de sua escolha para o jogador à sua direita, sem mostrar aos outros.
- Se o jogador receber o mico de alguém, deve esperar até o próximo turno para repassá-lo.
- Quando algum jogador tiver em sua mão quatro cartas, sendo elas dois pares, deve baixá-las na mesa. O último jogador a repetir esta ação, perde.

REGRAS DO MIFO

O Mifo é um jogo único: com um só baralho, você pode jogar até 4 jogos diferentes! Aqui estão todas as regras de cada jogo para você se divertir.

Jogo do Mico (2 a 4 jogadores)

- Embaralhe e distribua todas as cartas igualmente entre os jogadores.
- Os jogadores observam suas cartas e, caso possuam pares, os colocam sobre a mesa.
- O jogo começa quando todos os jogadores colocaram seus pares sobre a mesa virados para cima. O primeiro jogador pega uma carta, sem ver, de outro jogador qualquer.
- O objetivo é ir formando pares e colocá-los sobre a mesa. O jogador que restar apenas com a carta do Mico no final, perde.

Trunfo Mitológico (2 jogadores)

- Divida o baralho em dois montes, o de personagens e o de pares (cartas "+2"). Em seguida, distribua as cartas de cada monte igualmente para os jogadores.
- O primeiro jogador fala ao outro qual habilidade (poder, sabedoria ou fúria) deseja apostar. O adversário deve jogar alguma carta apostando na mesma habilidade anunciada. Quem tiver o maior número, fica com as duas cartas e pode utilizá-las durante o restante do jogo.
- Caso o jogador possua o par de alguma carta, ele pode jogá-lo junto, somando dois pontos na habilidade escolhida.
- Se jogados isoladamente, os pares das cartas não valem nenhum ponto. Eles podem ser jogados, por exemplo, se o jogador desejar descartar estas cartas.
- O jogador que obter todas as cartas do jogo, vence a partida.