

# REGRAS PARA O JOGO DAS FIGURAS.

## Jogo 1.

### Material:

04 semibreves

08 mínimas

16 semínimas

32 colcheias

### Numero de participantes:

De 02 a 06.

### Modo de jogar.

E distribuído três cartas para cada participante, para iniciar o jogo, uma carta do monte de distribuição e virada sobre a mesa. Quem tiver uma igual, pega a carta e começa a formar o monte. O próximo a jogar, verifica se tem carta igual, caso tenha, pode escolher em pegar o monte do adversário para si, ou não. São realizadas varias rodadas ate o final do monte de distribuição. Ganha quem tiver o maior monte.

### Variante:

Ao termino de cada rodada, os montes podem ficar fixos com os jogadores, não podendo serem pegos. Assim quem tiver o monte maior no final, ganha.

## Jogo 2.

### Material:

04 semibreves

08 mínimas

16 semínimas

32 colcheias

### Numero de participantes:

De 02 a 06.

### Valores das Figuras:

Semibreve 4

Mínima 2

Semínima 1

Colcheia 1/2

Os valores podem ser passados por comparação de figuras, não é necessário saber os valores numéricos.

### Modo de jogar.

E distribuído três cartas para cada participante, para iniciar o jogo, uma carta do monte de distribuição e virada sobre a mesa. Quem tiver uma igual, ou de valor maior pega a carta e começa a formar o monte. O próximo a jogar, verifica se tem carta igual, caso tenha, pode escolher em pegar o monte do adversário para si, ou não. São realizadas varias rodadas ate o final do monte de distribuição. Ganha quem tiver o maior monte.

### Variante:

Ao termino de cada rodada, os montes podem ficar fixos com os jogadores, não podendo serem pegos. Assim quem tiver o monte maior no final, ganha.

## Jogo 3.

### Material:

04 semibreves

08 mínimas

16 semínimas

32 colcheias

### Numero de participantes:

De 02 a 06.

### Valores das Figuras:

Semibreve 4

Mínima 2

Semínima 1

Colcheia 1/2

E preciso ter noção dos valores das figuras..

### Modo de jogar.

E distribuído oito cartas para participante, onde a soma das cartas não pode passar o valor de quatro. Ganha quem conseguir formar o valor quatro, com uma ou mais cartas.

### Variante 1:

Ao invés de distribuir as cartas, cada jogador e que vai pegar a sua carta no monte, sendo uma de cada vez, respeitando a ordem de jogada. Ganha quem formar o valor quatro primeiro.

### Variante 2:

O valor a ser formado também pode ser 3, 5, 6 ou 7. Valores mais altos funcionam bem com menos jogadores.

## Jogo 4.

### Material:

04 semibreves  
08 mínimas  
16 semínimas  
32 colcheias

### Numero de participantes:

De 02 a 06.

### Valores das Figuras:

Semibreve 4  
Mínima 2  
Semínima 1  
Colcheia 1/2

E preciso ter noção dos valores das figuras..

### Modo de jogar.

Cada jogador, obedecendo a ordem de jogada, vai comprando cartas ate atingir o valor 7, se ultrapassar perde, se alcançar um valor menor, ganha se for o maior valor. Nesse jogo, ganha quem atingir o valor 7, ou o maior valor abaixo de 7.

### Variante 1:

O valor pode ser 8, 9, 10.

### Variante 2:

Pode ser distribuído três cartas para cada jogador, podendo ser comprado mais duas cartas, obedecendo a ordem de jogada, e o jogador abaixa as cartas necessárias para formar o valor 7. Ganha, quem na rodada tiver o valor 7 ou mais próximo. Quando um jogador abaixar as cartas, os outros

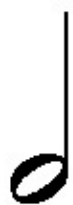
devem também fazer. Se o valor for 8, compra-se até três cartas após as três do jogo. Se o valor for 9, compra-se até quatro cartas após as três do jogo. Se o valor for 10, compra-se até cinco cartas após as três do jogo.





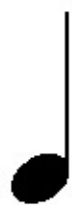
SEMIBREVE

MACRISAN



MÍNIMA

MACRISAN



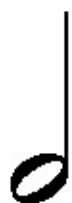
SEMÍNIMA

MACRISAN



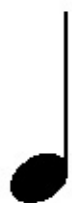
COLCHEIA

MACRISAN



MÍNIMA

MACRISAN



SEMÍNIMA

MACRISAN



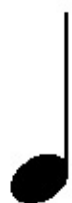
SEMÍNIMA

MACRISAN



COLCHEIA

MACRISAN



SEMÍNIMA

MACRISAN



COLCHEIA

MACRISAN



COLCHEIA

MACRISAN



COLCHEIA

MACRISAN