

# google jogos gr&#225;tis

&lt;p&gt;Descri&#231;&#227;o&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;O jogo tem quatro participantes, que formam duas duplas, devendo sentar em&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;{kO} posi&#231;&#245;es alternadas.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Jogadores - 4.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Baralhos - um baralho, &#128477; sendo que o curinga e&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;as cartas 8, 9, e 10 n&#227;o s&#227;o utilizadas.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Distribui&#231;&#227;o - tr&#234;s cartas para cada&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;participante.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Objetivo &#128477; - fazer 12 pontos.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Defini&#231;&#245;es&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Manilhas - As cartas que valem&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;mais em {kO} cada rodada.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Vira - A carta que &#233; virada &#128477; para definir quais ser&#227;

o as&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;manilhas.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Rodada - Uma sequ&#234;ncia de 4 jogadas, onde cada jogador joga uma ca

rta.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;M&#227;o -&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Composta &#128477; de duas a tr&#234;s rodadas, e vale inicialmente 1

ponto.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Truco - Proposta para&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;subir o valor de pontos da m&#227;o &#128477; (pode ser para 3, depois) Tj T\* BT

&lt;p&gt;M&#227;o de 11 - Quando uma das duplas est&#225; &#128477; com 11 pont

os.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;M&#227;o de ferro - Quando as&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;duas duplas est&#227;o com 11 pontos.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Carta coberta - Carta jogada virada (com &#128477; a face&lt;/p&gt;) Tj T\* BT /F1

&lt;p&gt;Ordem das cartas (da menor para maior): 4, 5,&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;6, 7, Q, &#128477; J, K, A, 2, 3&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Ordem dos naipes das manilhas (da menor para maior): ouro,&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;espada, copas e paus.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Ap&#243;s a distribui&#231;&#227;o &#128477; das cartas, revela-se a c

arta do topo do&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;monte - a Vira. Atrav&#233;s dela, definem-se as manilhas, que s&#227;

o as &#128477; cartas seguintes &#224;&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;vira, de acordo com a ordem das cartas. Exemplos: se a vira for 6, a m

anilha &#233; &#128477; a 7; se&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;a vira for 7, a manilha &#233; a Q; se a vira for 3, a manilha &#233;

&#128477; a 4. As 4 manilhas s&#227;o as&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;cartas que valem mais durante esta rodada, seguindo a ordem dos naipes

das &#128477; manilhas&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;(nas cartas que n&#227;o s&#227;o manilhas o naipe n&#227;o importa).

A seguir, inicia-se uma m&#227;o,&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;valendo 1 ponto. As &#128477; m&#227;os s&#227;o feitas sucessivament

e, at&#233; que uma das duplas chegue a 12&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;pontos. A m&#227;o de 11 j&#225; come&#231;a valendo &#128477; 3 pont