

jogos do mario gratis

<p>Jogadores e Cartas</p>

<p>#193; Bisca Rei Valete Dama 6 5 4 3 2</p>

<p>#193; -> 11 pontos</p>

<p>Bisca -> 10 pontos</p>

<p>Rei -> 4 / , pontos</p>

<p>Valete -> 3 pontos</p>

<p>Dama -> 2 pontos</p>

<p>6, 5, 4, 3, 2 -> 0 pontos</p>

<p>H#225; 120 pontos no total no baralho.</p>

<p>O / , In#237;cio</p>

<p>O Jogo</p>

<p>Pontua#231;#227;o</p>

<p>A Sueca #233; um jogo para quatro jogadores em {k0} duplas, dois contr

a dois, com os parceiros sentados opostamente.O / , baralho tem apenas 40 cartas

, s#227;o removidos 8s, 9s e 10s do baralho padr#227;o.A ordem das cartas em {

k0} cada / , naipe, de cima para baixo, #233;:Na Sueca, o objectivo #233; ganh

ar cartas que valem pontos. As cartas valem:Joga-se no sentido / , anti-hor#225;

rio e o primeiro a baralhar #233; escolhido aleatoriamente.A pessoa que baralh

a passa as cartas para o parceiro para que / , este corte o baralho. Este ent#2

27;o passa as cartas para quem est#225; #224; {k0} direita, que ser#225; a pe

ssoa que / , distribuir#225; as cartas. O distribuidor tira a primeira ou a #2

50;ltima carta do baralho e vira, revelando assim o trunfo / , (que #233; o nai) Tj T* BT

; pessoa #224; {k0} / , esquerda e continua, distribuindo no sentido hor#225;r

io. A carta virada pertence ao distribuidor.Por#233;m, o distribuidor pode esco

lher virar a primeira / , carta para revelar o trunfo. Assim ele tira nove carta

s para ele (1+9=10), e distribui no sentido anti-hor#225;rio.O jogador que / ,

come#231;a foi aquele que cortou o baralho. Os outros jogadores devem seguir o

naipe jogado pelo primeiro jogador. O jogador / , que n#227;o tiver cartas do n

aipe puxado pode jogar cartas de qualquer outro naipe, incluindo o trunfo. A car

ta mais / , alta do naipe, ou o trunfo mais alto ganha a rodada. O jogador que g

anhou joga o pr#243;ximo naipe.Se algum / , jogador mentir sobre a aus#234;nci

a de algum naipe na {k0} m#227;o, e for descoberto, ele estar#225; a fazer ren

#250;ncia. Ent#227;o / , a dupla advers#225;ria ganha o jogo automaticamente

e acumula quatro pontos.O objectivo do jogo #233; ganhar mais cartas que tenham

/ , pontos. A equipa que tiver ao fim da partida mais de metade (mais de 60) do

s pontos totais, ganha 1 / , RISCO.Se uma equipa consegue 91 pontos ou mais, a p

artida valer#225; 2 RISCOS.E ainda, se uma equipa ganha todas as / , rodadas da

partida, o jogo termina automaticamente, conseguindo 4 RISCOS. Mas se perder um

a rodada (com ou sem pontos) n#227;o / , #233; suficiente e, nesse caso, a par

tida vale apenas 2 RISCOS.Havendo um empate, as duas equipas fazem 60 pontos e /