

jogos para crian#231;as online

<p>Jogadores e Cartas</p>

<p>Ás Bisca Rei Valete Dama 6 5 4 3 2</p>

<p>Ás -> 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>Há 120 pontos no total no baralho.</p>

<p>O 🌛 Início</p>

<p>O Jogo</p>

<p>Pontuação</p>

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

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

cartas, são removidos 8s, 9s e 10s do baralho padrão.A ordem das cart

as em {k0} cada 🌛 naipe, de cima para baixo, é:Na Sueca, o objecti

vo é ganhar cartas que valem pontos. As cartas valem:Joga-se no sentido

27771; anti-horário e o primeiro a baralhar é escolhido aleatoriament

e.A pessoa que baralha passa as cartas para o parceiro para que 🌛 este

corte o baralho. Este então passa as cartas para quem está à {k0}

direita, que será a pessoa que 🌛 distribuirá as cartas. O di

stribuidor tira a primeira ou a última carta do baralho e vira, revelando a

ssim o trunfo 🌛 (que é o naipe da carta virada).Depois disso, ele

dá 10 cartas de uma vez só à pessoa à {k0} 🌛 esquer

da e continua, distribuindo no sentido horário. A carta virada pertence ao

distribuidor.Porém, o distribuidor pode escolher virar a primeira 🌛

carta para revelar o trunfo. Assim ele tira nove cartas para ele (1+9=10), e d

istribui no sentido anti-horário.O jogador que 🌛 começa foi a

quele que cortou o baralho. Os outros jogadores devem seguir o naipe jogado pelo

primeiro jogador. O jogador 🌛 que não tiver cartas do naipe puxad

o pode jogar cartas de qualquer outro naipe, incluindo o trunfo. A carta mais &#

127771; alta do naipe, ou o trunfo mais alto ganha a rodada. O jogador que ganh

ou joga o próximo naipe.Se algum 🌛 jogador mentir sobre a ausê

ncia de algum naipe na {k0} mão, e for descoberto, ele estará a fazer

renúncia. Então 🌛 a dupla adversária ganha o jogo autom

aticamente e acumula quatro pontos.O objectivo do jogo é ganhar mais cartas

que tenham 🌛 pontos. A equipa que tiver ao fim da partida mais de meta

de (mais de 60) dos pontos totais, ganha 1 🌛 RISCO.Se uma equipa conseg

ue 91 pontos ou mais, a partida valerá 2 RISCOS.E ainda, se uma equipa ganh

a todas as 🌛 rodadas da partida, o jogo termina automaticamente, conseg

uindo 4 RISCOS. Mas se perder uma rodada (com ou sem pontos) não 🌛