

## jogos para crian#231;as online

&lt;p&gt;Jogadores e Cartas&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;&#193;s Bisca Rei Valete Dama 6 5 4 3 2&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;&#193;s -&gt; 11 pontos&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Bisca -&gt; 10 pontos&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Rei -&gt; 4 &#127771; pontos&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Valete -&gt; 3 pontos&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Dama -&gt; 2 pontos&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;6, 5, 4, 3, 2 -&gt; 0 pontos&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;H&#225; 120 pontos no total no baralho.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;O &#127771; In&#237;cio&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;O Jogo&lt;/p&gt;

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

&lt;p&gt;A Sueca &#233; um jogo para quatro jogadores em {k0} duplas, dois contr

a dois, com os parceiros sentados opostamente.O &#127771; baralho tem apenas 40

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

as em {k0} cada &#127771; naipe, de cima para baixo, &#233;:Na Sueca, o objecti

vo &#233; ganhar cartas que valem pontos. As cartas valem:Joga-se no sentido &#1

27771; anti-hor&#225;rio e o primeiro a baralhar &#233; escolhido aleatoriament

e.A pessoa que baralha passa as cartas para o parceiro para que &#127771; este

corte o baralho. Este ent&#227;o passa as cartas para quem est&#225; &#224; {k0}

direita, que ser&#225; a pessoa que &#127771; distribuir&#225; as cartas. O di

stribuidor tira a primeira ou a &#250;ltima carta do baralho e vira, revelando a

ssim o trunfo &#127771; (que &#233; o naipe da carta virada).Depois disso, ele

d&#225; 10 cartas de uma vez s&#243; &#224; pessoa &#224; {k0} &#127771; esquer

da e continua, distribuindo no sentido hor&#225;rio. A carta virada pertence ao

distribuidor.Por&#233;m, o distribuidor pode escolher virar a primeira &#127771;

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

istribui no sentido anti-hor&#225;rio.O jogador que &#127771; come&#231;a foi a

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

primeiro jogador. O jogador &#127771; que n&#227;o 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 pr&#243;ximo naipe.Se algum &#127771; jogador mentir sobre a aus&#234

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

ren&#250;ncia. Ent&#227;o &#127771; a dupla advers&#225;ria ganha o jogo autom

aticamente e acumula quatro pontos.O objectivo do jogo &#233; ganhar mais cartas

que tenham &#127771; pontos. A equipa que tiver ao fim da partida mais de meta

de (mais de 60) dos pontos totais, ganha 1 &#127771; RISCO.Se uma equipa conseg

ue 91 pontos ou mais, a partida valer&#225; 2 RISCOS.E ainda, se uma equipa ganh

a todas as &#127771; rodadas da partida, o jogo termina automaticamente, conseg

uindo 4 RISCOS. Mas se perder uma rodada (com ou sem pontos) n&#227;o &#127771;