

jogar dama sozinho

Jogadores e Cartas

13s Bisca Rei Valete Dama 6 5 4 3 2

13s - 11 pontos

Bisca - 10 pontos

Rei - 4 pontos

Valete - 3 pontos

Dama - 2 pontos

6, 5, 4, 3, 2 - 0 pontos

H: 120 pontos no total no baralho.

O Início

O Jogo

Pontuação

A Sueca é um jogo para quatro jogadores em duplas, dois contra

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

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

cada naipe, de cima para baixo, é: Na Sueca, o objectivo é

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

anti-horário e o primeiro a baralhar é escolhido aleatoriamente.

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 direita, que

será a pessoa que distribuir as cartas. O distribuidor tira a primeira ou a

última carta do baralho e vira, revelando assim o trunfo (que é o naipe da

carta virada). Depois disso, ele dá 10 cartas de uma vez a cada pessoa e

esquerda 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

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

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

primeiro jogador. O jogador que não tiver cartas do naipe puxado

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

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

ganha ou joga o próximo naipe. Se algum jogador mentir sobre a ausência

de algum naipe na mão, e for descoberto, ele estará a fazer

renúncia. Então a dupla adversária ganha o jogo automaticamente 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 metade

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

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

ganha a todas as rodadas da partida, o jogo termina automaticamente, conseguindo

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