

jogo copa online gratis

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 / , In: cio

O Jogo

Pontua: o

A Sueca - um jogo para quatro jogadores em duplas, dois contr

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

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

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

ar cartas que valem pontos. As cartas valem: Joga-se no sentido / , anti-hor: 25

;rio e o primeiro a baralhar -; 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: 25; -; {k0} direita, que ser: 25; a pe

ssoa que / , distribuir: 25; as cartas. O distribuidor tira a primeira ou a -; 2

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

; pessoa -; {k0} / , esquerda e continua, distribuindo no sentido hor: 25; r

io. A carta virada pertence ao distribuidor. Por: 23; 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: 25; rio. O jogador que / ,

come: 23; 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 -; 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 / , -; suficiente e, nesse caso, a par

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