

jogo que da dinheiro na hora

<p>Descrição</p>

<p>O jogo tem quatro participantes, que formam duas duplas, devendo sentar em {kO} posições alternadas.</p>

<p>Jogadores - 4.</p>

<p>Baralhos - um baralho, 💋 sendo que o curinga e as cartas 8, 9, e 10 não são utilizadas.</p>

<p>Distribuição - três cartas para cada participante.</p>

>

<p>Objetivo 💋 - fazer 12 pontos.</p>

<p>Definições</p>

<p>Manilhas - As cartas que valem mais em {kO} cada rodada.</p>

<p>Vira - A carta que é virada 💋 para definir quais serã

o as manilhas.</p>

<p>Rodada - Uma sequência de 4 jogadas, onde cada jogador joga uma carta.</p>

<p>Mão - Composta 💋 de duas a três rodadas, e vale inicialmente 1 ponto.</p>

<p>Truco - Proposta para subir o valor de pontos da mão 💋 (p) Tj T* B

<p>Mão de 11 - Quando uma das duplas está 💋 com 11 pontos.</p>

<p>Mão de ferro - Quando as duas duplas estão com 11 pontos.</p>

/p>

<p>Carta coberta - Carta jogada virada (com 💋 a face voltada para) Tj T* BT

<p>Ordem das cartas (da menor para maior): 4, 5, 6, 7, Q, 💋 J, K,

A, 2, 3</p>

<p>Ordem dos naipes das manilhas (da menor para maior): ouro, espada, copa

s e paus.</p>

<p>Após a distribuição 💋 das cartas, revela-se a carta do topo do monte - a Vira. Através dela, definem-se as manilhas, que s

ão as 💋 cartas seguintes à vira, de acordo com a ordem das cartas. Exemplos: se a vira for 6, a manilha é 💋 a 7; se a vira for

7, a manilha é a Q; se a vira for 3, a manilha é 💋 a 4. As 4

manilhas são as cartas que valem mais durante esta rodada, seguindo a ordem dos naipes das 💋 manilhas (nas cartas que não são manilhas o) Tj T*

💋 mãos são feitas sucessivamente, até que uma das duplas chegue a 12 pontos. A mão de 11 já começa valendo 💋 3 pontos. Na mão de ferro, o jogo é jogado da mesma forma, porém os

jogadores não podem ver as 💋 suas cartas ("no escuro").</p>

lt;/p>

<p>A Mão</p>