

## como fazer aposta da loteria online

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: 120 pontos

O Jogo

Pontua: 231; 227; 0

A Sueca: 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 padr.

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

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 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

distribui 10 cartas de uma vez para a pessoa à 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 come a 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 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 ganhar a todas as rodadas da partida, o

jogo termina automaticamente, conseguindo 4 RISCOS. Mas se