

# fortune tiger jogo

Descrição:

O jogo tem quatro participantes, que formam duas duplas, devendo sentar em posições alternadas.

Jogadores - 4.

Baralhos - um baralho, sendo que o curinga e as cartas 8, 9, e 10 não são utilizadas.

Distribuição - três cartas para cada participante.

Objetivo

- fazer 12 pontos.

Definições:

Manilhas - As cartas que valem mais em cada rodada.

Vira - A carta que é virada para definir quais serão

as manilhas.

Rodada - Uma sequência de 4 jogadas, onde cada jogador joga uma carta.

Modo - Composta de duas a três rodadas, e vale inicialmente 1 ponto.

Truco - Proposta para subir o valor de pontos da mão (p) Tj T\* BT

Modo de 11 - Quando uma das duplas estiver com 11 pontos.

Modo de ferro - Quando as duas duplas estiverem com 11 pontos.

Carta coberta - Carta jogada virada (com a face voltada para) Tj T\* BT

Ordem das cartas (da menor para maior): 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3

Ordem dos naipes das manilhas (da menor para maior): ouro, espada, copa e paus.

Após a distribuição das cartas, revela-se a carta do topo do monte - a Vira. Através dela, definem-se as manilhas, que são

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) Tj T\* BT

As 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, por isso os jogadores não podem ver as suas cartas ("no escuro").

Após

A Mão