

# free spins gems bonanza como jogar

<p>Jogadores e Cartas</p>

&#193;s Bisca Rei Valete Dama 6 5 4 3 2</p>

&#193;s -&gt; 11 pontos</p>

Bisca -&gt; 10 pontos</p>

Rei -&gt; 4 , pontos</p>

Valete -&gt; 3 pontos</p>

Dama -&gt; 2 pontos</p>

6, 5, 4, 3, 2 -&gt; 0 pontos</p>

H&#225; 120 pontos no total no baralho.</p>

O , In&#237;cio</p>

O Jogo</p>

Pontua&#231;&#227;o</p>

A Sueca &#233; um jogo para quatro jogadores em {k0} duplas, dois contr

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

, s&#227;o removidos 8s, 9s e 10s do baralho padr&#227;o.A ordem das cartas em {

k0} cada , naipes, de cima para baixo, &#233;:Na Sueca, o objectivo &#233; ganh

ar cartas que valem pontos. As cartas valem:Joga-se no sentido , anti-hor&#225;

rio e o primeiro a baralhar &#233; 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&#225; &#224; {k0} direita, que ser&#225; a pe

essoa que , distribuir&#225; as cartas. O distribuidor tira a primeira ou a &#2

50;ltima carta do baralho e vira, revelando assim o trunfo , (que &#233; o nai) Tj T\* BT

; pessoa &#224; {k0} , esquerda e continua, distribuindo no sentido hor&#225;

io. A carta virada pertence ao distribuidor.Por&#233;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&#225;rio.O jogador que ,

come&#231;a foi aquele que cortou o baralho. Os outros jogadores devem seguir o

naipes jogado pelo primeiro jogador. O jogador , que n&#227;o tiver cartas do n

aipes puxado pode jogar cartas de qualquer outro naipes, incluindo o trunfo. A car

ta mais , alta do naipes, ou o trunfo mais alto ganha a rodada. O jogador que g

anhou joga o pr&#243;ximo naipes.Se algum , jogador mentir sobre a aus&#234;nci

a de algum naipes 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 &#233; 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 , &#233; suficiente e, nesse caso, a par

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