

free spins gems bonanza como jogar

<p>Jogadores e Cartas</p>

Ás Bisca Rei Valete Dama 6 5 4 3 2</p>

Ás -> 11 pontos</p>

Bisca -> 10 pontos</p>

Rei -> 4 , pontos</p>

Valete -> 3 pontos</p>

Dama -> 2 pontos</p>

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

Há 120 pontos no total no baralho.</p>

O , Início</p>

O Jogo</p>

Pontuação</p>

A Sueca é um jogo para quatro jogadores em {k0} duplas, dois contr

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

, são removidos 8s, 9s e 10s do baralho padrão.A ordem das cartas em {

k0} cada , naipe, de cima para baixo, é:Na Sueca, o objectivo é ganh

ar cartas que valem pontos. As cartas valem:Joga-se no sentido , anti-horá

rio e o primeiro a baralhar é escolhido aleatoriamente.A pessoa que baralh

a passa as cartas para o parceiro para que , este corte o baralho. Este ent

27;o passa as cartas para quem está à {k0} direita, que será a pe

ssoa que , distribuirá as cartas. O distribuidor tira a primeira ou a

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

; pessoa à {k0} , esquerda e continua, distribuindo no sentido horá

io. A carta virada pertence ao distribuidor.Porém, 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-horário.O jogador que ,

começa foi aquele que cortou o baralho. Os outros jogadores devem seguir o

naipe jogado pelo primeiro jogador. O jogador , que não 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 próximo naipe.Se algum , jogador mentir sobre a ausênci

a de algum naipe na {k0} mão, e for descoberto, ele estará a fazer ren

úncia. 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) do

s pontos totais, ganha 1 , RISCO.Se uma equipa consegue 91 pontos ou mais, a p

artida valerá 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) não , é suficiente e, nesse caso, a par

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