

# Agram

## O Baralho

Reis, Rainhas, Valetes e os Dois de todos os naipes e o Às de espadas são removidos do baralho. As cartas de cada naipe, da maior para a menor: A, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3. Uma vez que o Às de Espadas (chamado de “Espadilha”) é removido do baralho, a maior carta do naipe de espadas é o 10.

## Distribuição das cartas

O carteador distribuirá seis cartas a cada jogador, três de cada vez.

## O jogo

O jogador à esquerda do carteador começa com uma carta à sua escolha. O próximo jogador à esquerda continua com a sua carta. Se possível, devem seguir o naipe, senão, podem jogar uma carta de qualquer naipe. Se a carta jogada não pertencer ao naipe inicial, ela não possui valor. Depois que todos os jogadores jogaram suas cartas, o jogador com a carta mais alta do naipe inicial (naipe da carta de início da rodada), ganha a rodada.

O ganhador da rodada dá qualquer carta de sua mão para começar a próxima rodada, jogando-a no topo do monte. Mais uma vez, os outros jogadores devem jogar uma carta de mesmo naipe que a carta jogada, se possível, senão, podem jogar qualquer carta.

Isto continua até que seis rodadas tenham sido jogadas. Quem ganhar a sexta e última rodada, ganha o jogo.

