

SUECA

Número de jogadores:

Para jogar, são necessários quatro jogadores, divididos em duplas, sentados à volta da mesa, de modo que cada dupla fique a frente uma para a outra.

O baralho de sueca não contém as cartas “8”, “9” e “10” (uma vez que o baralho contém 52 cartas, ao retirar os 8, 9 e 10 ficara com 40, e 40 a dividir por quatro jogadores é 10).

Contagem dos pontos:

As cartas na sueca seguem uma hierarquia, e cada carta tem um valor associado a ela, que será contado no final de cada rodada (grupo de 10 vazas).

Ás – 11 pontos

Sete – 10 pontos

Rei – 4 pontos

Valete – 3 pontos

Dama – 2 pontos

Demais cartas – 0 pontos

Lembra-se que o trunfo, por menor que seja, é maior que qualquer carta de outro naipe. Então conclui-se que numa vaza que contenha as cartas Ás de ouros, 7 de ouros, K de ouros e 2 de copas, se a puxada for ouros e o trunfo copas, o 2 de copas é a carta mais alta.

No total das 40 cartas, existem 120 pontos. Portanto, ao final das 10 vazas, cada dupla deverá contar quantos pontos obteve nas vazas em que foi vencedora, e aquela que obtiver 61 pontos ou mais terá ganho a rodada e portanto 1 ponto, pois obrigatoriamente terá mais pontos que o adversário.

Importante notar que o número de vazas ganhas não necessariamente tem relação com o número de pontos ganhos, pois uma vaza com as cartas 6, 5, 4, 3 e 2 não deu ponto nenhum para a dupla que a ganhou, por exemplo.

Se a dupla vencedora fez mais do que 90 pontos, o valor da vitória é de 2 pontos. Um placar de 90-30 ainda é considerado uma vitória de 1 ponto.

Se a dupla vencedora obtiver todos os 120 pontos, terá aplicado uma humilhante bandeira em seus adversários, e terá a vitória da partida automaticamente. Em algumas regiões, para que a bandeira seja caracterizada, é necessário que uma dupla vença todas as vazas, e não apenas todos os pontos.

Ao se configurar um empate em uma rodada (60-60), a próxima rodada valerá um ponto a mais do que o normal (Esta regra não é aplicável em todos os lugares, sendo o jogo pura e simplesmente anulado).

Gato é o nome dado a uma vitória por 4x0. E muito comum neste caso a dupla vencedora desenhar a figura da face de um gato na “cruz” da marcação. No caso de uma equipe reverter uma desvantagem de 0x3 no placar, vencendo o jogo por 4x3, esta vitória é vulgarmente chamada no Brasil de Arrepio.

Embaralhamento e distribuição:

Joga-se no sentido anti-horário e cada jogador deverá receber 10 cartas, de modo que o baralho todo seja usado. É importante frisar que o baralhar, cortar e distribuir das cartas segue uma ordem rígida e específica, de modo que qualquer irregularidade (intencional ou não) neste processo resultará em penalidade para a dupla infratora (caso o jogo tenha iniciado).

Supondo uma mesa composta (no sentido anti-horário) por A, B, C e D onde A e C formam uma dupla, e B e D outra: A embaralha, C corta, D distribui e A começa. A cada rodada do jogo, a “mão” roda para a direita, fazendo então com que B embaralhe, D corte, A distribua e B comece.

O jogador que for o distribuidor de cartas poderá escolher se distribuirá as cartas começando por si ou se será o último a receber. Se escolher ser o último, começará distribuindo as cartas para a sua direita e seguirá a ordem. Sua última carta deve então ser virada para que todos possam ver, e o naipe desta carta determina o naipe do trunfo. Caso escolha começar por si, a carta do trunfo deverá ser a primeira a ser virada do monte, distribuindo as demais entre todos os jogadores. Se recomenda que as cartas, depois de cortadas, devam ser juntas num só monte, não podendo haver mais que um monte em cima da mesa.

Caso o jogador que vá iniciar a partida tenha menos do que 10 pontos em sua mão, pode pedir para que as cartas sejam redistribuídas. O mesmo vale para os demais jogadores, desde que tenham menos do que 5 pontos na mão.

Desenrolar do jogo:

Lembra-se que a Sueca, diferentemente do truco, é um jogo “calado”; parceiros não podem conversar entre si em nenhuma hipótese, sob pena de cancelar a rodada atual e iniciar outra. De nenhuma maneira é permitido que os parceiros mostrem suas cartas um para o outro, mas não há problema em mostrar suas cartas para o jogador seguinte se alguém assim o desejar (apesar da desvantagem estratégica). Não se pode colocar nenhuma carta em cima da mesa enquanto não chegar à sua vez de jogar.

O jogador determinado deve então iniciar o jogo colocando uma de suas cartas sobre a mesa. Esta carta define o naipe da puxada (naipe que todos os jogadores deverão seguir). Quando todos os jogadores tiverem colocado suas cartas na mesa, aquele que colocou a carta mais alta ganha aquela vaza (nome que se dá a uma rodada de quatro cartas, da mesma forma que no jogo King).

A cada vaza ganha, as cartas são viradas com seus valores para baixo (apenas depois que todos os jogadores possam ver que cartas foram jogadas) e guardadas em uma pilha separada por um dos membros da dupla que a ganhou. O jogador que colocou a carta mais alta então deve voltar o jogo, ou seja, colocar uma nova carta na mesa definindo uma nova puxada.

Não é permitido olhar as cartas que já foram jogadas em cada monte de cartas usadas, mesmo que o interessado tenha ganho aquela vaza anteriormente. A única exceção se dá para a vaza recém-jogada, desde que não se tenham colocado novas cartas na mesa.

Em determinado momento do jogo, se um jogador não possuir o naipe da puxada, ele pode colocar uma carta de qualquer naipe na vaza. Se a carta que o jogador escolher for do naipe do trunfo, então o jogo está cortado, e irá para este jogador, a não ser que seu adversário corte mais alto, colocando uma outra carta de trunfo superior à primeira.

Nota-se, no entanto, que:

- a) Todos os jogadores que ainda puderem, deverão obrigatoriamente seguir o naipe da puxada, independentemente do jogo ter sido cortado ou não;
- b) Se uma dupla desconfiar que seus adversários quebraram a regra “a”, podem acusar renúncia por parte dos adversários;
- c) Se um jogador puxar de 4 ases seguidos os adversários ganham automaticamente 4 pontos.

Ao invocar o item “b”, os acusadores podem rever vazas anteriores, na tentativa de provar que os adversários renunciaram. Se for comprovada a renúncia, os acusadores ganham o jogo automaticamente (4 pontos).

Uma das novas regras aplicadas no Campeonato Mundial de Sueca (Portugal, 2008) que foi recebida com muita controvérsia, é que tendo um ou mais de um jogador recebido 6 ou mais cartas do mesmo naipe, este ou estes jogadores poderão baixar as cartas e requerer um novo embaralhar para receber novas cartas. Se um jogador de uma equipe obtiver os 4 ases, a outra equipe perde automaticamente.