

Four Hand Sixty-Six

O baralho

O A, 10, K, Q, J, 9, 8, 7 de cada naipe são retirados de um baralho padrão de 52 cartas para formar um baralho de 32 cartas.

Posição das Cartas

A, 10, K, Q, J, 9, 8, 7

Distribuição de cartas

Oito cartas são distribuídas no sentido horário para cada jogador em pacotes de três, depois dois e três, começando com o jogador à esquerda do dealer. A última carta é trocada por trunfo e pertence ao dealer.

Objetivo do jogo

O objetivo é marcar 66 pontos da seguinte forma:

Cada ás 11

Cada dez 10

Cada rei 4

Cada dama 3

Cada valete 2

Vencendo o último 10

Como funciona o Jogo

O jogador à esquerda do dealer lidera e cada jogador seguinte, por sua vez, não apenas deve seguir o exemplo, como deve vencê-lo, se possível. Se o jogador não puder seguir o exemplo, ele deve triunfar ou superar o trunfo anterior se ele puder.

Qualquer jogador com nove pode trocá-lo por um trunfo mais alto a qualquer momento, desde que ele já tenha ganho um truque, a menos que o nove seja a última carta do estoque.

Depois que o estoque estiver esgotado ou fechado, o não líder em cada truque deve seguir o exemplo, se possível.

Encerramento

Qualquer jogador pode fechar (terminar o jogo), quando ele lidera, antes ou depois do sorteio, recusando o trunfo. Depois disso, nenhuma carta é retirada e o último truque não recebe 10 pontos.

Se um jogador anunciar durante o jogo que sua pontuação é 66 ou mais, o jogo será interrompido imediatamente e o jogo estará "fechado".

Um lado com 66 ou mais, mas menos de 100, marca 1 ponto; um lado com mais de 100, mas menos de 130 pontos 2 pontos; se for necessário todos os truques (130), o lado ganha 3 pontos. Se cada lado tiver 65, não pontua e 1 ponto será adicionado à pontuação dos vencedores da próxima mão.

O lado que marcar primeiro 7 pontos vence.