

Big Two

2-5 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Ser o primeiro a descartar todas as 13 cartas.

PREPARAÇÃO

- Distribua 13 cartas para cada um dos 4 jogadores.
- O jogador com o 3 de paus começa.

PONTUAÇÃO

- Primeiro a descartar tudo vence.
- Penalidades pelos adversários dependem de quantas cartas restam.

Dica: Guarde seus 2s para quebrar sequências longas dos adversários quando você não conseguir jogar de outra forma.

NA SUA VEZ

- Jogue a mesma estrutura com valor maior ou passe.
- Quando todos passam, comece nova rodada.
- 2s são as cartas mais altas.

Big Two usa um baralho padrão de 52 cartas. Os 2s são as cartas mais altas (sendo o 2 de espadas o mais alto de todos). Os jogadores jogam combinações de cartas em ordem crescente.

Jogadores

4 jogadores

Baralho

Baralho padrão de 52 cartas

1. **Players:** Big Two is ideally played with four players, but variations allow for two to five players.
2. **Deck:** Use a standard 52-card deck with jokers removed. In some variations, multiple decks may be combined to accommodate more players or increase the number of cards in play.
3. **Dealing:** The dealer shuffles the deck thoroughly and deals the entire deck evenly among the players, starting with the player to their left and proceeding clockwise.

Objetivo

Ser o primeiro a descartar todas as 13 cartas.

- Cards are ranked from highest to lowest: 2 (highest), A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 (lowest).
- Suits are ranked from highest to lowest: Spades, Hearts, Clubs, Diamonds. Suit ranking is used to break ties between cards of the same rank.

Hierarquia de Naipes

Espadas > Copas > Ouros > Paus (do maior para o menor). O 2 de espadas é a carta mais alta do jogo.

- The player holding the 3 of Diamonds (the lowest card) typically starts the game, although some regional variants use the 3 of Clubs instead.
- The starting card must be played singly or as part of a combination to start the game.
- Players take turns clockwise, with each turn involving the player playing a valid combination of cards or passing.

Combinações Válidas

- **Carta única:** Qualquer carta individual
- **Par:** Duas cartas do mesmo valor
- **Trio:** Três cartas do mesmo valor
- **Sequência de 5:** Sequência, Flush, Full House, Quadra + 1, Straight Flush

Jogabilidade

1. O jogador com o 3 de paus começa, devendo usá-lo na primeira jogada.
2. Cada jogador deve jogar a mesma estrutura (carta, par, trio ou sequência de 5) com valor maior, ou passar.
3. Quando todos passam, o último a jogar começa uma nova rodada com qualquer combinação.
4. 2s são os mais altos; sequências de 5 batem quaisquer cartas únicas, pares ou trios.

Dicas e estratégia

Não gaste seus 2s cedo. Sequências de 5 cartas são poderosas e difíceis de superar.

Controlar quando usar combinações de 5 é crucial. Um Straight Flush pode vencer qualquer rodada imediatamente.