

# Bummerl

2 jogadores

20 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Curta

Chegue a 66 pontos de cartas por meio de vazas e casamentos antes do seu adversário.

## PREPARAÇÃO

- 2 jogadores com um baralho de 20 cartas (do Ten ao Ás).
- Distribua 5 cartas para cada um; vire uma carta para cima para o trunfo.
- As cartas restantes formam o monte.

## PONTUAÇÃO

- Ás: 11, Ten: 10, Rei: 4, Dama: 3, Valete: 2.
- O perdedor recebe 1 Bummerl; 2 se tiver menos de 33 pontos; 3 se não tiver vencido nenhuma vaza.
- O primeiro a declarar 66 pontos vence a mão.

Dica: Feche o monte quando tiver confiança de que consegue chegar a 66 com as cartas na mão.

## NA SUA VEZ

- Abra uma carta; sem obrigação de seguir o naipe enquanto o monte existir.
- Após cada vaza, ambos os jogadores compram uma carta do monte.
- Declare casamentos Rei-Dama por 20 pontos (40 no trunfo).
- Feche o monte a qualquer momento para impor regras estritas de seguir o naipe.

Bummerl é um tradicional jogo de vazas austríaco para dois jogadores, intimamente relacionado ao Sixty-Six. Os jogadores correm para acumular 66 pontos de cartas enquanto gerenciam um monte de compras que vai diminuindo.

## Objetivo

Seja o primeiro jogador a coletar 66 ou mais pontos de cartas por meio de vazas e casamentos declarados, ou vença fechando o monte no momento certo.

## Preparação

1. **Jogadores:** 2 jogadores.
2. **Baralho:** 20 cartas (Tens, Valetes, Damas, Reis e Ases de todos os quatro naipes).
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 5 cartas. Uma carta é virada para cima para determinar o trunfo, e as cartas restantes formam o monte.

## Como Jogar

1. **Abertura:** O não-distribuidor abre a primeira vaza. Enquanto o monte existir, os jogadores não precisam seguir o naipe.
2. **Comprando:** Após cada vaza, ambos os jogadores compram uma carta do monte, o vencedor primeiro.
3. **Casamentos:** Ter um Rei e uma Dama do mesmo naipe permite ao jogador declarar um casamento por pontos bônus (20 pontos, ou 40 no naipe de trunfo).
4. **Fechamento:** Um jogador pode fechar o monte a qualquer momento; a partir daí, regras estritas de seguir o naipe se aplicam e nenhuma carta é mais comprada.
5. **Atingindo 66:** Assim que um jogador acreditar ter 66 pontos, declara isso e o jogo para para pontuação.

## Pontuação

- **Pontos Bummerl:** O perdedor recebe 1, 2 ou 3 Bummerl dependendo de quantos pontos coletou.
- **Schneider:** Se o perdedor tiver menos de 33 pontos, o vencedor ganha 2 Bummerl.
- **Schwarz:** Se o perdedor não tiver vencido nenhuma vaza, o vencedor ganha 3 Bummerl.

## Dicas e Estratégias

---

- Feche o monte quando tiver uma mão forte e estiver perto de 66 — isso consolida sua vantagem.
- Guarde o casamento de trunfo para um momento crítico em que precise do bônus de 40 pontos.

## Dicas e estratégia

---

Controle sua pontuação total mentalmente. Feche o monte quando tiver confiança de que consegue chegar a 66 com as cartas na mão.

Quando seu adversário fecha o monte, mude para um jogo defensivo — negar vazas a ele pode transformar sua aposta em penalidade.