

# Call Break

4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Ganhar pelo menos tantas vadas quanto sua previsão ao longo de cinco rodadas.

## PREPARAÇÃO

- 4 jogadores, baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 13 cartas para cada. Espadas são sempre trunfo.
- Cada jogador faz previsão (call) de 1 a 13 vadas.

## PONTUAÇÃO

- Cumprir a previsão: pontue sua previsão (+ 0,1 por vada extra).
- Não cumprir: perca sua previsão como pontos negativos.
- Maior pontuação acumulada após cinco rodadas vence.

*Dica: Conte suas vadas garantidas antes de prever. É melhor prever menos do que prever demais.*

## NA SUA VEZ

- Siga o naipe se possível. Se não, use trunfo com espada se puder.
- Você deve superar a carta mais alta na vada se puder.
- A espada mais alta ou a carta mais alta do naipe aberto vence a vada.

*Call Break (também conhecido como Lakdi ou Lakadi) é um popular jogo de vadas amplamente jogado no Nepal, Índia e Bangladesh. Similar ao Espadas, cada jogador deve fazer uma previsão (call) do número de vadas que espera ganhar a cada rodada. Espadas são sempre trunfo, e o jogo é disputado em cinco rodadas, com pontuação acumulada determinando o vencedor.*

## Objetivo

Ganhar pelo menos tantas vadas quanto sua previsão a cada rodada e acumular a maior pontuação ao longo de cinco rodadas.

## Preparação

1. **Jogadores:** Exatamente 4 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua todas as 52 cartas igualmente, dando 13 cartas para cada jogador.
4. **Previsão:** Começando pelo jogador à direita do dealer, cada jogador faz sua previsão (call) do número de vadas que espera ganhar (mínimo 1, máximo 13).

## Jogabilidade

1. **Abertura:** O jogador à direita do dealer abre a primeira vada.
2. **Seguir naipe:** Os jogadores devem seguir o naipe aberto se tiverem cartas dele.
3. **Trunfo:** Se um jogador não puder seguir o naipe, deve jogar uma espada (trunfo) se tiver uma. Espadas são sempre o naipe trunfo.
4. **Vencendo vadas:** A espada mais alta vence se alguma for jogada; caso contrário, a carta mais alta do naipe aberto vence.
5. **Obrigação de vencer:** Se você puder superar a carta mais alta na vada atual (seja seguindo o naipe ou usando trunfo), você deve jogar uma carta mais alta. Isso força o jogo agressivo.

## Pontuação

- Se ganhar pelo menos tantas vadas quanto sua previsão, você pontua o valor da sua previsão (ex.: preveja 3, ganhe 3 ou mais, pontue 3,0). Cada vada extra acima da previsão pontua 0,1 (ex.: preveja 3, ganhe 5, pontue 3,2).
- Se ganhar menos vadas que sua previsão, você perde o valor da previsão como pontuação negativa (ex.: preveja 4, ganhe 2, pontue -4,0).
- Após cinco rodadas, o jogador com a maior pontuação acumulada vence.

## Variantes

---

- **Call Break de Nove Rodadas:** Versão estendida com nove rodadas em vez de cinco.
- **Call Break Sem Trunfo:** Variante sem naipe trunfo permanente; a primeira carta jogada determina o trunfo a cada rodada.
- **Call Break em Parceria:** Equipes de dois jogam cooperativamente, combinando suas contagens de vadas.

## Dicas e Estratégias

---

- Conte suas cartas altas e espadas com cuidado antes de fazer sua previsão. Previsões conservadoras são mais seguras.
- Abra com seus Ases e Reis de outros naipes cedo para garantir vadas antes que os oponentes possam usar trunfo.
- Rastreie quais espadas já foram jogadas. Saber os trunfos restantes é fundamental para decisões no final do jogo.

## Dicas e estratégia

---

Preveja conservadoramente com base nas suas cartas altas e na quantidade de espadas. Abra com cartas vencedoras de outros naipes cedo antes que possam ser cortadas. Preste muita atenção em quais espadas já foram jogadas para guiar sua estratégia no final.

A regra de obrigação de vencer no Call Break cria uma dinâmica mais agressiva que o Espadas. Você não pode se esquivar facilmente de vadas, então gerenciar sua distribuição de espadas é crucial. Prever demais é punido severamente ao longo de cinco rodadas.