

# Gleek

3 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Longa

## Marcar o maior número de pontos através de combinações e vadas.

### PREPARAÇÃO

- Exatamente 3 jogadores com um baralho de 44 cartas (remova os 2s e 3s).
- Distribua 12 cartas para cada. Vire uma carta do monte para possível trunfo.
- Faça lances pelo direito de escolher o naipe ruff (trunfo).

### PONTUAÇÃO

- Combinações pontuadas antes das vadas. Mournivals superam gleeks.
- Pontos das cartas capturadas nas vadas.
- Última vada rende bônus.

*Dica: Faça lances para o ruff quando tiver trunfos fortes e em quantidade; controlar os trunfos domina o jogo.*

### NA SUA VEZ

- Declare combinações: gleeks (trinca) e mournivals (quadra).
- Jogue 12 vadas seguindo naipe; o trunfo mais alto ou a carta mais alta do naipe aberto vence.
- Colete cartas com valor em pontos das vadas ganhas (A=4, R=3, D=2, V=1).

Gleek é um jogo de cartas inglês da era Tudor para exatamente três jogadores, combinando leilão, combinações e vadas em um formato elegante e estratégico. Popular do século XVI ao XVIII, era jogado com um baralho de 44 cartas e apresentava leilão de ruff (trunfo), pontos de bônus por combinações de três ou quatro cartas iguais (chamadas gleeks e mournivals) e uma rica fase de vadas. Era considerado o principal jogo de cartas intelectual da Inglaterra elisabetana.

## Objetivo

Marcar o maior número de pontos através de uma combinação de melds (gleeks e mournivals), vadas ganhas e cartas valiosas coletadas durante a fase de vadas.

## Preparação

1. **Jogadores:** Exatamente 3 jogadores.
2. **Baralho:** Baralho de 44 cartas (baralho padrão de 52 cartas sem os 2s e 3s).
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 12 cartas. As 8 cartas restantes formam o monte (tidy). A carta do topo do monte é virada para cima indicando um possível naipe trunfo.
4. **Leilão de ruff:** Os jogadores fazem lances pelo direito de escolher o naipe trunfo (ruff). O maior lance paga sua oferta ao pote e escolhe o trunfo (ou aceita o naipe da carta virada).

## Combinações

1. **Gleek:** Três cartas do mesmo valor. Cada gleek marca pontos de bônus dependendo do valor (Ases = maior valor, depois Reis, Damas, Valetes).
2. **Mournival:** Quatro cartas do mesmo valor. Um mournival pontua significativamente mais que um gleek e é uma mão rara e poderosa.
3. **Tib, Tom, Tid, Tub:** Nomes especiais para os Ases em vários naipes, refletindo o vocabulário da era Tudor.
4. **Declaração:** Após o ruff ser determinado, os jogadores declaram e pontuam suas combinações antes da fase de vadas.

## Jogabilidade

1. **Abertura:** O jogador à esquerda do dealer abre a primeira vada.
2. **Seguir naipe:** Os jogadores devem seguir o naipe se puderem. Se não puderem, podem jogar qualquer carta incluindo um trunfo.
3. **Vencendo vadas:** O trunfo mais alto ganha, ou a carta mais alta do naipe aberto se nenhum trunfo for jogado.
4. **Pontos de vada:** Certas cartas carregam valores em pontos: Ases = 4, Reis = 3, Damas = 2, Valetes = 1. Além disso, a última vada vale pontos extras.

## Pontuação

---

1. **Combinações:** Gleeeks e mournivals são pontuados antes das vadas. Um mournival de Ases é a combinação de maior pontuação.
2. **Pontos de vada:** Pontos dos valores das cartas capturadas nas vadas são somados após as 12 vadas.
3. **Bônus da última vada:** O vencedor da vada final recebe pontos de bônus adicionais.
4. **Lance de ruff:** O custo do lance de ruff é deduzido da pontuação do licitante (ou pago do pote). Ganhar o leilão só vale a pena se a vantagem do trunfo compensar.

## Variantes

---

- **Post and Pair:** Um jogo Tudor relacionado com mais ênfase em combinações e apostas do que em vadas.
- **Gleek Simples:** Uma versão reduzida onde combinações são omitidas e apenas pontos de vada contam.
- **Gleek por apostas:** Cada diferença de pontos ao final de uma mão é acertada em moedas ou fichas.

## Dicas e Estratégias

---

- Faça lances agressivos para o ruff quando tiver naipes longos com cartas altas; controlar os trunfos vale o investimento.
- Mournivals são raros, mas mudam o jogo; se tiver três cartas de um valor, considere as chances da quarta estar no monte.
- Administre seus trunfos com cuidado durante as vadas; puxar trunfos cedo pode tirar a capacidade de corte dos oponentes.

### Dicas e estratégia

---

Faça lances para o ruff quando tiver trunfos fortes e cartas altas. Declare combinações com precisão; não perceber um gleek custa pontos valiosos. Puxe trunfos cedo para controlar a mão se tiver profundidade no naipe ruff.

A interação entre as fases de leilão, combinações e vadas torna Gleek profundamente estratégico. Fazer lances excessivos pelo ruff pode ser custoso, mas controlar os trunfos com uma mão forte pode dominar tanto a fase de vadas quanto os bônus de combinações.