

Malilla

4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Capturar o maior número de pontos de carta em parceria para alcançar a pontuação alvo.

PREPARAÇÃO

- Remova 8s e 10s para criar um baralho de 40 cartas.
- Distribua todas as 10 cartas para cada um dos 4 jogadores.
- A última carta do dealer é mostrada para definir o naipe de trunfo.

PONTUAÇÃO

- Ás = 12, Malilla (9) = 11, Rei = 4, Dama = 3, Valete = 2.
- Bônus da última vada é 2 pontos, totalizando 130.

Dica: Nunca subestime o 9. Ele vence todas as cartas exceto o Ás e pode decidir o resultado de uma mão.

Malilla é um jogo de vadas popular na Espanha e no México, jogado em parcerias de dois usando um baralho de 40 cartas. O jogo apresenta uma classificação de cartas distinta onde o 9 (a Malilla) é a segunda carta mais alta depois do Ás.

Objetivo

O objetivo é que sua parceria capture vadas contendo cartas valiosas e alcance a pontuação alvo antes da equipe adversária. A primeira equipe a acumular o número de pontos combinado vence.

Preparação

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias, sentados um em frente ao outro.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas com 8s, 10s e Coringas removidos, restando 40 cartas. O 9 é mantido e é uma carta-chave.
3. **Distribuição:** Distribua 10 cartas para cada jogador para que o baralho inteiro seja distribuído. A última carta do dealer é mostrada virada para cima para determinar o naipe de trunfo.

NA SUA VEZ

- Siga o naipe aberto se possível.
- Jogue qualquer carta (incluindo trunfos) se não puder seguir o naipe.
- A carta mais alta do naipe aberto ou o trunfo mais alto vence.

Jogabilidade

1. **Classificação das Cartas:** Da mais alta para a mais baixa: Ás, 9 (Malilla), Rei, Dama, Valete, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
2. **Abertura:** O jogador à direita do dealer abre a primeira vada.
3. **Seguir o Naipe:** Os jogadores devem seguir o naipe aberto se possível. Se não puderem, podem jogar qualquer carta, incluindo um trunfo.
4. **Vencendo Vadas:** A carta mais alta do naipe aberto vence, a menos que um trunfo tenha sido jogado, caso em que o trunfo mais alto vence.
5. **Sinais:** Os parceiros podem usar sinais combinados para comunicar sobre suas mãos, o que é uma parte tradicional e aceita do jogo.

Pontuação

- Ás = 12 pontos, 9 (Malilla) = 11 pontos, Rei = 4 pontos, Dama = 3 pontos, Valete = 2 pontos.
- Todas as outras cartas (7, 6, 5, 4, 3, 2) valem zero pontos.
- O total de pontos de carta em jogo é 128, mais 2 pontos bônus pela última vada, totalizando 130.
- As partidas são tipicamente jogadas por um número definido de mãos ou até uma pontuação acumulada alvo.

Variações

- **Malilla Mexicana:** Usa regras ligeiramente diferentes para sinais e pode incluir uma fase de lances para determinar o trunfo.
- **Malilla com Trunfo Forçado:** Algumas versões exigem que os jogadores trunfem quando não podem seguir o naipe, em vez de permitir qualquer carta.

Dicas e Estratégias

- O 9 (Malilla) é quase tão poderoso quanto o Ás, então trate-o com o mesmo respeito na sua estratégia.
- Use os sinais de forma eficaz com seu parceiro para coordenar quais naipes abrir e quais evitar.
- Tente contar os Ases e Malillas que foram jogados para saber quando suas cartas altas secundárias são seguras para abrir.

Dicas e estratégia

Esteja sempre atento à Malilla (9), pois ela fica logo abaixo do Ás. Coordene-se com seu parceiro usando sinais e conte as cartas altas para saber quando sua mão é dominante.

Como todas as 40 cartas são distribuídas, não há informação oculta além do que os oponentes têm.

Contar as cartas jogadas é essencial, e controlar qual naipe é aberto dá à sua parceria uma grande vantagem.