

Sessenta e Seis

2 jogadores

24 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Curta

Seja o primeiro a atingir 66 pontos por meio de valores de rodadas e declarações de casamento.

PREPARAÇÃO

- Use um baralho de 24 cartas (9, 10, V, D, R, A em cada naipe).
- Distribua 6 cartas para cada um dos 2 jogadores.
- Vire a 13ª carta com a face para cima para definir o trunfo; as cartas restantes formam o monte.

PONTUAÇÃO

- Ases: 11, Tens: 10, Reis: 4, Rainhas: 3, Valetes: 2.
- Declare 66 para encerrar a mão; vencer rende 1 a 3 pontos de jogo.
- O primeiro a 7 pontos de jogo vence a partida.

Dica: Feche o monte quando estiver confiante de atingir 66 com suas cartas atuais.

NA SUA VEZ

- Lidere uma carta; o seguimento de naipe não é obrigatório enquanto o monte estiver aberto.
- Após cada rodada, ambos os jogadores compram do monte.
- Declare um casamento rei-rainha após vencer uma rodada por 20 (ou 40 em trunfos) pontos.
- Feche o monte a qualquer momento para forçar o seguimento rígido de naipe.

O Sessenta e Seis é um jogo de cartas de vazas e combinações rápido para dois jogadores, originário da Alemanha. Com um baralho compacto de 24 cartas e uma meta de 66 pontos por mão, exige memória aguçada e timing tático nas declarações de casamento e no fechamento do monte.

Objetivo

Seja o primeiro a declarar que atingiu 66 pontos por meio de uma combinação de valores de rodadas e declarações de casamento. Vencer múltiplas mãos rende pontos de jogo, e o primeiro a sete pontos de jogo vence no geral.

Configuração

1. **Jogadores:** 2 jogadores.
2. **Baralho:** Um baralho de 24 cartas composto de 9, 10, Valete, Dama, Rei e Ás em cada naipe.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 6 cartas. A 13ª carta é colocada com a face para cima para determinar o naipe trunfo, e as cartas restantes formam o monte sobre ela.

Jogabilidade

1. **Liderar uma carta:** O não-distribuidor lidera a primeira rodada. Enquanto o monte está aberto, os jogadores não precisam seguir o naipe.
2. **Vencer rodadas:** A carta mais alta do naipe liderado vence, a menos que haja trunfo. Os vencedores de rodadas lideram a seguir.
3. **Comprar cartas:** Após cada rodada, ambos os jogadores compram do monte — o vencedor primeiro — para manter mãos de seis cartas.
4. **Declarar casamentos:** Um jogador que vencer uma rodada pode declarar um par rei-rainha do mesmo naipe por 20 pontos (40 em trunfos).
5. **Fechar o monte:** Qualquer jogador pode fechar o monte a qualquer momento, após o que regras rígidas de seguimento se aplicam e nenhuma carta é mais comprada.
6. **Declarar 66:** Quando acreditar que seus pontos acumulados totalizam 66 ou mais, declare para encerrar a mão.

Pontuação

- **Ases:** 11 pontos cada.
- **Tens:** 10 pontos cada.
- **Reis:** 4 pontos cada.
- **Rainhas:** 3 pontos cada.
- **Valetes:** 2 pontos cada.
- **Pontos de jogo:** Vencer uma mão rende 1 a 3 pontos de jogo dependendo de quantos pontos o adversário acumulou.

Variações

- **Schnapsen:** A variante austríaca com 20 cartas (removendo os noves) e regras ligeiramente mais rígidas.
- **Bummerl:** Nome coloquial para a partida geral na tradição austríaca, jogada até sete pontos de jogo.

Dicas e Estratégias

- Fechar o monte no momento certo é a decisão tática mais importante do jogo.
- Acompanhe mentalmente todas as 24 cartas para saber quando suas cartas restantes são vencedoras garantidas.
- Guarde a declaração do casamento de trunfo para quando ela o empurrar para além de 66.

Dicas e estratégia

A decisão de fechar o monte é o ponto crucial do jogo. Feche quando estiver confiante de atingir 66 com as cartas que possui, e cuidado para não ficar abaixo do esperado.

Conhecer o total exato de pontos que você acumulou a todo momento é crucial. Contar errado pode levar a uma declaração falha, que concede pontos de jogo bônus ao adversário.