

Smear

4-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Capturar cartas de ponto de trunfo para atingir a pontuação alvo.

PREPARAÇÃO

- 4-6 jogadores, distribua 6 cartas cada.
- Lance de 2-5 pelo trunfo.
- O maior lance escolhe o trunfo e abre.

PONTUAÇÃO

- High, Low, Jack, Jick, Game = 1 ponto cada.
- A equipe que fez o lance deve cumpri-lo ou perde pontos.

Dica: Abra com trunfos para forçar o aparecimento do Valete e do Jick cedo.

NA SUA VEZ

- Siga o naipe se possível.
- O trunfo mais alto ou carta do naipe aberto ganha.
- Capture cartas de ponto nas vadas.

Smear é um jogo americano de vadas similar ao Pitch. Os jogadores fazem lances pelo direito de escolher o trunfo e tentam capturar cartas de ponto, incluindo High, Low, Jack, Jick e Game.

Objetivo

Pontuar capturando cartas de trunfo específicas nas vadas. A primeira equipe a atingir a pontuação alvo vence.

Preparação

1. **Jogadores:** 4-6 jogadores (frequentemente em parcerias).
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Distribua 6 cartas para cada jogador.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Os jogadores fazem lances de 2-5 pelo direito de escolher o trunfo. O maior lance escolhe o naipe trunfo e abre a jogada.
2. **Passo 2:** Os jogadores devem seguir o naipe se possível. O trunfo mais alto ou a carta mais alta do naipe aberto ganha.
3. **Passo 3:** O Jick (Valet da mesma cor do trunfo) conta como carta de trunfo, criando uma 6ª carta de ponto.
4. **Passo 4:** O jogo continua por todas as vadas. As cartas de ponto capturadas são contadas.

Pontuação

- High (Ás de trunfo) = 1 ponto. Low (menor trunfo jogado) = 1 ponto.
- Valet de trunfo = 1 ponto. Jick (Valet da mesma cor) = 1 ponto. Coringa (se usado) = 1 ponto.
- Game (maior total de pontos das cartas) = 1 ponto. A equipe que fez o lance deve cumprir seu lance ou perde essa quantia.

Variações

- **Smear de 10 Pontos:** Adiciona mais cartas de ponto para uma pontuação mais alta.
- **Smear sem Jick:** Remove o Jick para uma jogada mais simples.

Dicas e Estratégias

- Faça lances com base na quantidade de trunfos e nas cartas de ponto que você tem.
- Abra com trunfos cedo para forçar o aparecimento do Valet e do Jick.
- Proteja a carta Low de trunfo se você a tiver.

Dicas e estratégia

O Jick adiciona um elemento surpresa. Sempre conte quantas cartas de trunfo restam e proteja suas cartas de ponto.

Controlar o naipe de trunfo é essencial. A equipe que forçar e capturar mais cartas de ponto vai dominar.