

Tarneeb

4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Vença o lance e pegue pelo menos tantas rodadas quanto sua equipe declarou.

PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 13 cartas para cada um dos 4 jogadores em duas parcerias.
- Os jogadores licitam o número de rodadas que vencerão (mínimo 7); o licitante mais alto define o trunfo.

PONTUAÇÃO

- A equipe licitante marca sua contagem de rodadas se cumprir o lance.
- Falhar no lance perde pontos iguais ao valor do lance.
- A equipe defensora marca suas rodadas reais vencidas.

Dica: Lidere os trunfos cedo como equipe licitante para esgotar os trunfos dos adversários.

NA SUA VEZ

- O licitante lidera a primeira rodada.
- Siga o naipe liderado se possível; caso contrário, jogue qualquer carta.
- O trunfo mais alto vence, ou a carta mais alta do naipe liderado se nenhum trunfo for jogado.

O Tarneeb é um popular jogo de cartas de vazas em parceria amplamente jogado no Oriente Médio, especialmente no Líbano, Síria, Jordânia e Palestina. Os jogadores dão lances pelo direito de definir o naipe trunfo e devem cumprir seu lance para pontuar, tornando-o um jogo de estimativa e execução.

Objetivo

Vencer o leilão de lances para definir o naipe trunfo e então pegar pelo menos tantas rodadas quanto você licitou. A primeira parceria a atingir uma pontuação alvo, tipicamente 31 ou 41 pontos, vence o jogo.

Configuração

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 13 cartas.
4. **Licitação:** Começando à direita do distribuidor, cada jogador licita o número de rodadas que sua equipe vencerá (mínimo 7), ou passa. O licitante mais alto define o naipe trunfo.

Jogabilidade

1. **Liderança:** O jogador que venceu o lance lidera a primeira rodada.
2. **Seguir o naipe:** Os jogadores devem seguir o naipe liderado se possível. Se não conseguirem, podem jogar qualquer carta, incluindo trunfos.
3. **Vencer uma rodada:** O trunfo mais alto jogado vence, ou se nenhum trunfo foi jogado, a carta mais alta do naipe liderado vence.
4. **Continuar:** O vencedor da rodada lidera a próxima. O jogo continua até todas as 13 rodadas serem jogadas.

Pontuação

- **Lance cumprido:** Se a equipe licitante vencer pelo menos o número de rodadas que licitou, marca esse número de pontos.
- **Lance falho:** Se a equipe licitante ficar aquém, perde pontos iguais ao seu lance.
- **Equipe defensora:** A equipe adversária marca o número de rodadas que realmente venceu.
- **Vencer o jogo:** A primeira equipe a atingir a pontuação alvo vence.

Variações

- **Tarneeb 400:** Usa um sistema de pontuação diferente onde os valores das cartas determinam os pontos em vez da contagem bruta de rodadas.
- **Lances sem trunfo:** Alguns grupos permitem um lance sem trunfo que se classifica acima dos lances com naipe.

Dicas e Estratégias

- Licite com base em seus naipes fortes e comprimento de trunfo, não apenas em cartas altas.
- Como equipe licitante, lidere os trunfos cedo para esgotar os trunfos dos adversários.
- Os defensores devem tentar forçar o declarante a usar trunfos em seus naipes laterais fortes.

Dicas e estratégia

A licitação precisa é a base do sucesso. Conte suas rodadas prováveis com base no comprimento de trunfo, ases e reis de naipes laterais, e naipes curtos que podem ser descartados em trunfos.

Extrair cedo os trunfos do adversário como lado licitante é vital. Uma vez que os trunfos estejam esgotados, seus vencedores de naipe lateral tornam-se seguros para encaixar.