

Watten

4 jogadores

33 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Seja a primeira equipe a vencer 3 das 5 rodadas ou force os adversários a desistirem.

PREPARAÇÃO

- Use um baralho bávaro de 33 cartas.
- Distribua 5 cartas para cada um dos 4 jogadores em 2 parcerias.
- O declarante nomeia o trunfo após ver a mão.

PONTUAÇÃO

- Vencer 3 das 5 rodadas marca pontos; desistência perde pontos menores.
- Acumule pontos ao longo de várias mãos.
- Primeiro à meta de partida acordada vence.

Dica: Aprenda os valores das cartas Kritische — elas são a característica mais distintiva do Watten e dominam o jogo.

NA SUA VEZ

- Siga o naipe se puder; cartas Kritische superam trunfos.
- Qualquer equipe pode aumentar as apostas (Schupf) para forçar uma decisão.
- A equipe adversária pode desistir a qualquer momento para limitar perdas.

Watten é um amado jogo de cartas da Baviera e do Tirol austríaco, famoso por seu sistema único de três cartas permanentemente altas chamadas Kritische (críticas). É tipicamente jogado em parcerias com um elemento de blefe onde os parceiros se comunicam secretamente.

Objetivo

Seja a primeira equipe a vencer 3 das 5 rodadas em uma mão, ou blefar para forçar os adversários a desistirem. Ganhe um número acordado de pontos ao longo de múltiplas mãos para vencer a partida.

Configuração

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias.
2. **Baralho:** Baralho bávaro de 33 cartas (com ranking especial de cartas).
3. **Distribuição:** Distribua 5 cartas para cada jogador.

Hierarquia de Cartas

1. **Kritische (Críticas):** As três cartas mais altas do jogo, independentemente do naipe: o Wenz bávaro (Seven de bolotas ou Valete especial), seguido de outras cartas críticas específicas da variante.
2. **Trunfo:** O declarante nomeia um naipe trunfo após ver a mão.
3. **Ordem restante:** As cartas de trunfo restantes, depois os outros naipes normalmente.

Jogabilidade

1. **Declarar trunfo:** O vencedor da licitação declara um naipe trunfo e possivelmente sinaliza ao parceiro.
2. **Desistir:** A qualquer momento antes ou durante o jogo, a equipe adversária pode desistir para limitar as perdas.
3. **Aumentar as apostas:** Qualquer equipe pode aumentar as apostas (Schupf), forçando os outros a desistir ou aceitar apostas mais altas.
4. **Jogo de rodadas:** Siga o naipe se puder; as críticas sempre vencem sobre trunfos.

Pontuação

- **Vencer a mão:** Primeira equipe a 3 rodadas pontua.
- **Desistência:** A equipe que desistir perde pontos menores.
- **Meta:** Acumule pontos ao longo de várias mãos para atingir a meta da partida.

Dicas e Estratégias

- Aprenda a identificar e usar as cartas Kritische — elas dominam todas as outras.
- Use sinais sutis ao seu parceiro através de como você joga para coordenar estratégias.
- Desista cedo de mãos claramente perdidas para minimizar perdas de pontos.

Dicas e estratégia

O sistema de aumento de apostas e desistência é o coração estratégico do Watten. Saber quando pressionar e quando recuar requer leitura tanto das cartas quanto dos adversários.

Comunicar-se com seu parceiro através de padrões de jogo sutis — enquanto se mantém dentro das regras — é a habilidade mais sofisticada do Watten.