♣ CAMPEONATOS DE CARTAS

Regras do King

4 jogadores · regras do jogo e regras dos campeonatos

Parte 1 · King

Dez mãos sempre pela mesma ordem: seis contratos para fugir aos pontos e uma festa para cada jogador.

Mesa e cartas

- Joga-se sempre com exatamente 4 jogadores, cada um por si.
- Baralho de 52 cartas; cada jogador recebe 13. Ordem: Ás (a mais alta), Rei, Dama, Valete, 10, … até ao 2.

As 10 mãos

- O jogo tem 10 mãos, jogadas sempre pela mesma ordem (a ordem standard): 6 contratos negativos e 4 festas, uma por jogador.
- Mão 1 Vazas · 2 Copas · 3 Homens · 4 Mulheres · 5 King · 6 Duas últimas · 7 Festa do 3.º jogador · 8 Festa do 4.º · 9 Festa do 1.º · 10 Festa do 2.º.
- Quem abre a primeira vaza roda pela mesa: 1.º jogador na mão 1, 2.º na mão 2, e assim por diante. Em cada festa, abre o dono da festa.
- Nos negativos não há nada a escolher: o contrato é o da ordem e o jogo começa logo.

Contratos negativos

- Vazas: -20 por cada vaza ganha.
- Copas: -20 por cada Copa apanhada.
- Homens: -30 por cada Valete ou Rei apanhado.
- Mulheres: -50 por cada Dama apanhada.
- King: -160 para quem apanhar o Rei de Copas.
- Duas últimas: -90 por cada uma das duas últimas vazas.
- As mãos de Copas, Homens, Mulheres e King terminam logo que já não há pontos por apanhar.

Festa

- +25 por cada vaza ganha.
- O dono da festa vê as suas cartas e escolhe o trunfo (um naipe) ou joga sem trunfo. É a única escolha do jogo.
- As festas dão +1300 no total, os negativos -1300: o jogo soma sempre zero.

Como se joga cada vaza

- É obrigatório seguir o naipe de saída. Quem não o tem joga qualquer carta (na festa, não é obrigatório trunfar).
- Ganha a vaza o trunfo mais alto (na festa com trunfo) ou a carta mais alta do naipe de saída. Quem ganha abre a seguinte.
- Nas Copas e no King não se pode abrir uma vaza com Copas enquanto houver outra opção.
- No King, o Rei de Copas é largado na primeira oportunidade: quando não se tem o naipe pedido, ou quando saem Copas e o Ás de Copas já foi jogado nessa vaza.

Quem ganha

- Ganha quem tiver mais pontos ao fim das 10 mãos. Empates partilham a posição.

Tempo esgotado e saídas

- Se o tempo acabar na escolha do trunfo, o trunfo passa a ser o naipe em que o dono da festa tem mais cartas.
- Se o tempo acabar a jogar: na festa, a carta válida mais alta; nos negativos, a mais baixa.
- Quem sai continua na mesa em jogo automático e fica atrás de todos os outros (quem saiu primeiro fica em último).
- Se só ficar um jogador na mesa, o jogo termina: esse jogador fica em 1.º.

Na mesa

- Entre vazas há uma pausa de 2 segundos; no fim de cada mão, 5 segundos com o resumo.
- São públicos: a sequência das 10 mãos (com a mão atual em destaque), o contrato e o trunfo, a vaza em curso e os pontos.

Parte 2 · Regras dos campeonatos

Como funcionam os campeonatos, para qualquer jogo: convites, etapas, mesas, pontos e classificação.

Sem dinheiro, sem prémios

Os campeonatos jogam-se só pelo prazer do jogo. Não há apostas, nem dinheiro em jogo, nem prémios. As fichas do Poker não têm qualquer valor.

Quem pode jogar

- Só entra quem for convidado: o organizador envia um convite por email a cada participante.
- Para aceitar, abre-se o link do convite e cria-se a conta, com nome e password.
- É obrigatório ter pelo menos 18 anos.

Etapas e jogos

- Um campeonato tem uma ou várias etapas, normalmente em dias diferentes.
- Em cada etapa, cada mesa disputa um ou mais jogos seguidos, conforme definido para o campeonato.
- Entre jogos da mesma mesa, os lugares rodam: cada jogador começa num lugar diferente.

Presença e mesas

- Para jogar uma etapa, entre na sua conta antes da hora marcada e fique na sala de espera.
- À hora marcada, os jogadores presentes são sorteados pelas mesas, ao acaso.
- As mesas ficam tão equilibradas quanto possível, dentro dos limites de cada jogo: Bisca, Poker e Rummy de 2 a 4 jogadores por mesa, Copas de 3 a 5, King com exatamente 4.
- No King, se o número de presentes não for múltiplo de 4, os que sobram (1 a 3) ficam de fora dessa etapa, por sorteio.
- Se estiverem presentes menos jogadores do que o mínimo do jogo, a etapa não se realiza.

Tempo para jogar

- Cada jogada tem um tempo limite (20 segundos, salvo outra indicação do campeonato).
- Se o tempo acabar, a aplicação joga automaticamente por esse jogador, segundo a regra de cada jogo.

Quem sai a meio

- Quem sai da mesa ou perde a ligação deixa de participar nesse jogo e não volta a entrar nos jogos seguintes dessa etapa.
- O que acontece ao jogo depende de cada jogo (ver as regras do jogo).
- Se numa mesa ficarem menos jogadores do que o mínimo do jogo, essa mesa termina a etapa.

Pontos de cada jogo

No fim de cada jogo, cada jogador recebe pontos de campeonato pela posição em que ficou na mesa:

- 1.º lugar: 3 pontos · 2.º lugar: 2 pontos · 3.º lugar: 1 ponto · 4.º lugar: 0 pontos (valores por omissão; o campeonato pode definir outros).
- 5.º lugar e seguintes (só possível nas Copas): 0 pontos.
- Jogadores empatados no mesmo lugar recebem os pontos desse lugar.
- A pontuação de uma etapa é a soma dos pontos dos jogos que o jogador disputou nessa etapa.

Classificação

- Só contam as melhores etapas de cada jogador. O número de etapas que contam é a percentagem mínima de participação (80%, salvo outra indicação) das etapas já disputadas, arredondada para cima.
- Exemplo: com 5 etapas disputadas e 80%, contam as 4 melhores etapas de cada jogador.
- Para entrar na classificação, é preciso ter jogado pelo menos esse número de etapas.

Desempates

Em caso de empate na pontuação, decide-se por esta ordem:

- 1. Mais 1.ºs lugares nos jogos das etapas que contam.
- 2. Mais 2.ºs lugares; depois mais 3.ºs; depois mais 4.ºs.
- 3. Mais etapas jogadas no total.
- 4. Sorteio.

Campeão

Quando todas as etapas do campeonato tiverem terminado, o 1.º classificado é o campeão.