



ASSOCIAÇÃO DOS APOSENTADOS DA CRT - AACRT



REGRAS PARA O JOGO DE ESCOVAS

Material necessário:

Um (01) baralho de cartas.

Retire do baralho as cartas oito, nove e dez dos quatro naipes e também os coringas. Agora você está com um baralho de 40 cartas, sendo que:

Valor das cartas:

O Ás vale 01, a Dama vale 08, o Valete vale 09 e o Rei vale 10.

E as demais cartas valem o próprio número impresso.

Descrição:

O Escova será jogado com duas duplas, sendo que os parceiros estarão intercalados pelos adversários.

Para sortear quem sai distribuindo as cartas, cada jogador retirará uma carta do baralho e a colocará na mesa com a face voltada para cima. O jogador que tiver virado a carta de valor mais elevado será o carteador.

O carteador irá embaralhar as cartas e as passará para o jogador à sua esquerda para o corte. Após, colocará alternadamente, uma carta aberta na mesa e distribuirá uma (01) carta para cada jogador, a partir do jogador a sua direita, de maneira que cada jogador fique com três (03) cartas e fiquem quatro (04) cartas abertas na mesa. A sobra do baralho será colocada ao lado do carteador, com a face voltada para baixo.

O primeiro a jogar será o jogador a direita do carteador, esse deverá procurar uma carta em sua mão que somada a uma ou mais das cartas da mesa dê um total de 15.

O jogador colocará à sua frente as cartas pegadas da mesa, assim como a carta de sua mão que permitiu a soma de 15, com a face voltada para baixo.

Se o jogador conseguir pegar todas as cartas da mesa de uma única vez, fará uma escova.

Exemplo:

Na mesa havia um 7 e um 5 e o jogador possuía um 3 em sua mão, sendo que $7+5+3=15$. O jogador fez uma escova. Ao colocar na sua frente as cartas pegadas, ele deverá colocar uma delas com a face voltada para cima e perpendicular ao monte de cartas voltadas para baixo. Será o sinal de que ele fez uma escova. Para cada escova feita, o mesmo procedimento deverá ser repetido.

Se um jogador descartar uma carta e não perceber que ela soma 15 pontos na mesa, ao passar a sua vez para o jogador seguinte, ele perderá o direito àquela pegada (vaza). Nesse caso, o jogador seguinte poderá recolhê-la para si. Se por erro, as cartas deixadas na mesa correspondem a uma escova, o jogador seguinte, ao pega-las, terá direito a esse ponto.

Não será permitido que um jogador indique (dê uma dica) ao parceiro sobre uma jogada a ser feita ou sobre um erro cometido.

Caso o jogador não consiga pegar nenhuma carta da mesa, deve simplesmente descartar uma das cartas de sua mão.

Quando os jogadores tiverem utilizado suas 3 cartas, uma nova mão de 3 cartas é distribuída, utilizando o monte que havia sido posto de lado. A partida prossegue da mesma maneira, até que o monte de cartas termine.

Se sobrarem cartas na mesa após a última rodada elas pertencerão ao jogador que fez a última pegada (vaza).

Na última rodada, o valor das cartas que sobrarem na mesa deverá ser contado e obrigatoriamente, deverá somar 10, 25, 40 ou 55 pontos, se isto não acontecer significa que houve erro durante a rodada e as duplas deverão verificar suas cartas ganhas.

A dupla que cometeu o erro perderá todos os pontos dessa rodada. A equipe adversária somará os seis (06) pontos de baralho mais as escovas conquistadas por ela.

Se não houverem erros, será feita a contabilização dos pontos da rodada.

Contabilização dos pontos:

Escova - cada uma, vale **1 ponto**.

Maioria de cartas – vale **1 ponto** (a dupla contará todas as cartas em seu poder, incluindo aquela(s) utilizadas para marcar a escova(s)).

Primeira - vale **1 ponto** (ganhará a dupla que obtiver o maior valor na soma das cartas; uma de cada naipe). Valem os 7s, os 6s, os 5s, e os 4s.

Só será considerado empate quando a soma de todas as combinações de cartas dos 7 aos 4 das duas duplas forem iguais.

A dupla que tiver posse de todos os 7s, possuirá a **primeira real e fará 2 pontos**);

Maioria de ouros - vale **1 ponto** (fará o ponto a dupla que tiver mais cartas de ouros). Se as duplas tiverem o mesmo nº de cartas de ouros, não farão pontos. Se uma dupla tiver todas as cartas de ouros, fará - **2 pontos**)

Posse do 7 de ouros - vale **1 ponto** (sete de belo).

O número máximo de pontos do baralho será de 06 pontos, os quais serão somados ao número de escovas conquistadas.

Após cada rodada, haverá um novo carteador que será o jogador imediatamente a direita do primeiro.

Os pontos conquistados por cada equipe serão anotados. As cartas serão embaralhadas pelo novo carteador e um a nova rodada terá início, ao término da qual, os pontos serão novamente anotados e somados aos anteriores.

Vencerá a partida a dupla que atingir 15 pontos; entretanto, se após jogada a última rodada, o somatório de pontos das dupla for maior que 15, vencerá a equipe que obtiver o maior número de pontos.