

## Regras Truco

É jogado com 4 jogadores, divididos em duas duplas, e uma joga contra a outra.

O seu parceiro de jogo será a pessoa que estiver posicionada exatamente acima de você na mesa de jogo, com o nome dentro de uma caixa da mesma cor que a sua.

O Truco será disputado em 1 rodadas, para ver quem tem as cartas mais “fortes” (de valor simbólico mais alto).

Número de cartas: 40 (retirando-se, 8, 9, 10 e Curingas)

Distribuição: 3 cartas para cada participante

Objetivo: A dupla que fizer 12 pontos, ganha a partida.

## Convenções

Sequência da maior para a menor: 3 2 A K J Q 7 6 5 4 (de todos os naipes)

A manilha é nova ou variável, sendo determinada pela vira.

## Definições

**Vira** - É a carta que o embaralhador vira quando distribui as cartas. É a carta que definirá as 4 manilhas.

**Manilhas** - São as cartas mais fortes do jogo, mais fortes do que o 3.

**Rodada** - Fração da mão. Em cada rodada, os jogadores mostram uma carta. A carta mais forte ganha a rodada.

**Mão** - Fração da partida, vale 1 ponto e poderá ter seu valor aumentado para 3, 6, 9 e 12 pontos. É disputada em melhor de 3 rodadas.

**Partida** - Jogo valendo 12 pontos, conseguidos através das “mãos”.

**Truco** - É um pedido de “aumento de aposta” que só pode ser feito na vez de cada jogador. Se nenhum jogador fizer o pedido, a partida valerá 1 ponto. Se o Truco for pedido e o adversário aceitar, a partida passa a valer 3 pontos. Se o adversário não aceitar, o jogador que fez o pedido ganha um ponto.

**Seis** - É um pedido de “aumento da aposta” que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de Truco. Neste caso, a partida que inicialmente valia um ponto e foi trucada, passando a valer 3, passará a valer 6, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar o pedido, o desafiador ganha 3 pontos.

**Nove** - É um pedido de “aumento de aposta” que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de “Seis”. Neste caso, a partida que estava valendo 6, passará a valer 9 com esse pedido, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar o pedido, o desafiador ganha 6 pontos.

**Doze** - É um pedido de "aumento de aposta" que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido de "Seis". Neste caso, a partida que estava valendo 6, passará a valer 9 com esse pedido, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar o pedido, o desafiador ganha 9 pontos.

**Mão de Onze** - A dupla que consegue chegar a 11 pontos na partida, tem o direito de olhar as cartas um do outro e analisar se irão ou não aceitar a partida. Caso a dupla aceite, a Mão de Onze já começa valendo 3 pontos. Se acharem que não será possível vencer a mão com tais cartas, podem optar por "Correr", dando apenas 1 ponto à dupla adversária.

**Mão de Ferro** - É a Mão de Onze especial, quando as duas duplas conseguem chegar a 11 pontos na partida. Todos os jogadores recebem as cartas "cobertas", isto é, viradas para baixo, e deverão jogar assim. Quem vencer a mão, vence a partida

**Esconder Carta** - É quando um jogador joga a carta virada para a mesa, passando assim a não valer nada. Também chamado de "carta coberta" ou "carta encoberta". Não é permitido esconder a carta na primeira rodada de cada mão.

### **As Manilhas**

No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta para cima (a "vira") e a carta que de acordo com a sequência é a próxima, em seus 4 diferentes naipes, são definidas como as Manilhas.

Dentre elas, a ordem de "força" obedece o naipe, da seguinte maneira (do maior para o menor):

Paus > Copas > Espadas > Ouros

## **O Jogo**

Para jogar uma mão, cada jogador recebe 3 cartas. No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta do baralho para cima (a "vira"), definindo-se as Manilhas.

Em cada rodada, um jogador deve colocar uma de suas cartas na mesa, e o jogador com a carta mais forte vence a rodada. Quem ganhar 2 dessas rodadas ganha a mão e marca 1 ponto, e uma nova mão se inicia.

Durante as rodadas, os jogadores têm a opção de pedir Truco, Seis, Nove e Doze, aumentando o valor da rodada.

## **Empate**

- Se empatar na primeira rodada, quem ganhar a segunda vence a mão;
- Se empatar na segunda rodada, quem ganhou a primeira vence a mão;
- Se empatar na primeira e segunda rodada, quem fizer a terceira vence a mão;
- Se empatar na terceira rodada, quem ganhou a primeira vence a mão;
- Se todas as três rodadas empatarem, ninguém ganha ponto.