

REGULAMENTO DE TRUCO c/ Regras Oficiais

PARTIDA

Jogo valendo 12 pontos, conseguidos através das "mãos".

MÃO

Fração da partida, vale 1 ponto e poderá ter seu valor aumentado a 3, 6, 9 e até 12 pontos, é disputada em melhor de 3 rodadas.

RODADA

É a fração da mão, em cada rodada, os jogadores mostram uma carta.

TRUCO

Para pedir o aumento do valor da "mão" para 3.

SEIS OU MEIO-PAU

Para pedir o aumento do valor da "mão" para 6.

NOVE

Para pedir o aumento do valor da "mão" para 9.

DOZE OU QUEDA

Para pedir o aumento do valor da "mão" para 12.

CANGAR, MELAR, EMBUCHAR OU EMPATAR

Quando a maior carta de cada dupla (no jogo de duplas), numa determinada rodada, tem o mesmo valor. Valendo também para a maior carta de cada jogador (no jogo mano-a-mano).

MÃO-DE-ONZE

Quando uma das equipes conseguir chegar a 11 pontos na partida.

MÃO-DE-FERRO

É a mão-de-onze especial, quando todos conseguem chegar a 11 pontos na

partida.

TENTO

Quando algum jogador vê um de seus oponentes roubando ele pede tento, a fim de requerer pontos na partida.

MANILHAS

São as 4 maiores cartas do jogo, as únicas dentre as 40 que não podem ser cangadas.

ZAP, GATO OU ZORRO

É a maior carta do jogo e seu nipe sempre será paus.

COPAS, COPETA OU COPILHA

É a segunda maior carta e seu nipe sempre será copas.

ESPADAS OU ESPADILHA

É a terceira maior e seu nipe sempre será espadas.

OUROS, PICA-FUMO OU MOLE

É a quarta maior e seu nipe sempre será ouros.

VIRA

É a carta que definirá as 4 manilhas.

ESCONDER A CARTA

Colocar a carta que seria mostrada a todos, no meio do baralho, assim ninguém poderá saber qual era. É como se jogasse de "lona".

Hierarquia das Cartas:

Em ordem decrescente, começa pelas 4 manilhas: Zap, Copeta, Espadilha e Pica-fumo. As demais cartas também em ordem decrescente: 3, 2, Ás, K, J, Q, 7, 6, 5 e 4. As manilhas são definidas como sendo uma carta acima de acordo com a "vira". Se a "vira" for 4, as manilhas são: 5 de paus (zap), 5 de copas

(copeta), 5 de espadas (espadilha) e 5 de ouros (pica-fumo).

Se a vira for 3, as manilhas são os 4 de todos os nipes. Se for o 7, será a Q. Se a "vira" for o J de copas, por exemplo, as manilhas serão o K de paus (zap), K de copas (copeta), K de espadas (espadilha), e K de ouros (pica-fumo). E na sequência, as cartas em ordem decrescente são: os 3 de todos os nipes, os 2 de todos os nipes, os Ás de todos os nipes, os J de paus, espadas e ouros em igual valor, as Q de todos os nipes, os 7, 6, 5 e 4 de todos os nipes. O nipe da "vira", não altera no valor de nenhuma carta, bem como os nipes das cartas comuns. No exemplo acima, todos os 3 têm o mesmo valor, bem como os J de paus, espadas e ouros.

A Postura dos Jogadores:

No jogo de duplas, os jogadores devem sentar em posições alternadas. Do lado direito e do lado esquerdo deverão estar dois oponentes e à frente, seu parceiro. O jogador postado do lado esquerdo do embaralhador "cortará" o baralho e o situado à direita irá começar o jogo.

Embaralhar:

O embaralhador poderá ver o fundo do baralho no ato de embaralhar, mas não poderá mostrá-lo ao seu companheiro. Não poderá "abrir" o baralho como um "leque havaiano" e ficar ordenando as cartas. Após embaralhar, deverá passar o maço ao seu oponente da esquerda que irá "cortar" o baralho e tirar a "vira". Quando receber de volta o maço do oponente da esquerda, deverá começar a distribuição das cartas de cima para baixo, isto se o adversário que "cortou", não pedir para "subir". Se mandar "subir", deverá fazer a distribuição pegando as cartas de baixo para cima.

"Cortar" o Baralho:

O jogador que "corta" o baralho também tira a "vira", esta deve ser escolhida antes de serem dadas às cartas. O ato de "cortar", é permitido apenas 3 vezes, mas se preferir, o jogador poderá "cerrar" o baralho uma vez e "cortar" uma vez. Antes de passar o baralho ao adversário que irá iniciar a distribuição das cartas, é permitido olhar a última carta do maço, não sendo permitido mostrar ao parceiro. Caso a última carta seja vista, o jogador que "cortou" o baralho

não poderá mandar o embaralhador "subir" as cartas quando estiver distribuindo-as. Feito esse ritual, o baralho deve ser entregue ao embaralhador.

"Queimar" as Cartas:

O ato de "queimar" as cartas é permitido até 3 vezes e deverá ser feito de 3 em 3 cartas. As cartas "queimadas" deverão ser mostradas a todos. Só quem poderá queimar é quem "corta" o baralho. As cartas poderão ser "queimadas" no momento dos "cortes" ou quando o embaralhador estiver distribuindo as cartas. Nesta situação, o pedido de "queima" deverá ser feito antes de o jogador olhar suas cartas.

Dar as Cartas:

As cartas serão entregues de 3 em 3, primeiramente para o oponente à direita, seguindo em sentido anti-horário. Caso o oponente que "cortou" o baralho, pedir para queimar o conjunto de 3 cartas que será entregue a um dos jogadores, o embaralhador deverá virar imediatamente as cartas para que todos possam ver. Após "queimar" as cartas, deverão ser entregues 3 novas cartas ao participante que teve seu jogo "queimado" e continuar normalmente a distribuição das cartas, até que acabe ou que sejam "queimadas" novamente. Se o embaralhador estiver dando as cartas e uma das cartas de um de seus dois adversários virar, o jogador prejudicado poderá analisar a carta que virou e continuar com ela, ou, poderá "queimá-la" e pedir uma nova carta.

O embaralhador por isso, não levará qualquer punição. Se virar uma carta do embaralhador ou de seu parceiro, não será permitido trocar a carta.

Começando o Jogo:

A primeira rodada da "mão", começa com o jogador postado à direita do embaralhador, este deverá mostrar uma de suas 3 cartas. O jogador à direita deste deverá mostrar uma carta, seguindo em sentido anti-horário. Na primeira rodada, não é permitido esconder a carta. Leva a rodada, a dupla que mostrar a maior carta. Leva os pontos da "mão", a dupla que ganhar duas rodadas. Começará a segunda rodada, o jogador que mostrou a maior carta na primeira rodada, jogará em seguida o jogador da direita, depois o jogador da direita

deste e por fim, o jogador que ainda não mostrou sua segunda carta. Começará a terceira rodada, caso seja necessária, o jogador que mostrou a maior carta na segunda rodada. Na 2ª e 3ª rodadas, é permitido esconder as cartas.

Cangar o Jogo:

O jogo poderá ser cangado em 5 situações:

1ª) Na 1ª rodada: Se o jogo for cangado na 1ª rodada, o desempate será feito na 2ª rodada.

Deverá mostrar a carta, primeiramente, o jogador que cangou o jogo na 1ª rodada, sendo obrigado a mostrar sua maior carta. O jogador da direita será o próximo e o da direita deste o próximo e assim sucessivamente. Com o jogo cangado, não será permitido esconder a carta. A dupla que mostrar a maior carta, levará os pontos da "mão", não sendo necessário, jogar a 3ª rodada.

2ª) Na 2ª rodada: Se o jogo for cangado na 2ª rodada, levará os pontos da "mão" a dupla que ganhou a 1ª rodada, não sendo necessário jogar a 3ª rodada.

3ª) Na 3ª rodada: Se o jogo for cangado na 3ª rodada, levará os pontos da "mão" a dupla que venceu a 1ª rodada.

4ª) Na 1ª e 2ª rodadas: Se o jogo for cangado na 1ª e 2ª rodadas, levará os pontos da "mão" a dupla que vencer a 3ª rodada.

5ª) Na 1ª, 2ª e 3ª rodadas: Se o jogo for cangado nas 3 rodadas, ganhará os pontos da "mão", a dupla que distribuiu as cartas.

Truco, Meio-pau, Nove e Doze:

Pode ser pedido TRUCO a qualquer momento do jogo. A "mão" só estará valendo 3 pontos, se um dos jogadores da dupla adversária aceitar o pedido. O pedido poderá ser aceito dizendo-se: "cai", "venha", "manda", "aceito", ou qualquer outra expressão que dê uma posição de positivismo. O pedido de TRUCO deverá ser feito de forma bem clara, não podendo ser usadas palavras parecidas, como "troco", "turco", etc, a fim de confundir o oponente. Caso a dupla adversária aceite o TRUCO, a equipe que conquistar a "mão", somará 3

pontos. Se o TRUCO não for aceito, a equipe que fez o pedido somará 1 ponto. Se além de aceitar o TRUCO, a dupla pedir MEIO-PAU, a "mão" só valerá 6 pontos caso a dupla adversária aceite o pedido. Se a dupla "correr", a equipe que pediu MEIO-PAU leva 3 pontos. Se além de aceitar o MEIOPAU, a dupla pedir NOVE, a "mão" só valerá 9 pontos, caso a dupla adversária aceite o pedido, podendo ainda levar o jogo a DOZE. Se uma dupla corre do NOVE, a dupla que o pediu leva 6 pontos e, se uma dupla corre do DOZE, a dupla que o pediu leva 9 pontos.

Mão-de-onze:

A mão-de-onze acontece quando uma das duplas atinge 11 pontos na partida. A dupla que chegou a este patamar tem a regalia de mostrar suas cartas ao seu parceiro. Na mão-de-onze, o jogo já começa trucado ("mão" valendo 3 pontos). Caso a dupla ao analisar as cartas que tem em mãos, achar que não será possível vencer a "mão", é permitido "correr" do jogo, dando apenas 1 ponto ao adversário. Se a dupla aceitar jogar a mão-de-onze, esta valerá 3 pontos.

Na mão-de-onze não é permitido "cerrar" o baralho, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir truco, meio-pau, nove ou doze.

Mão-de-ferro:

A mão-de-ferro acontece quando ambas as duplas estão com 11 pontos na partida, sendo assim, quem vencer a mão-de-ferro leva. Na mão-de-ferro não é permitido "cerrar" o baralho, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir truco, meio-pau, nove ou doze. Além disso, a "vira" não poderá ser vista, ela deverá ficar separada e com sua face virada para baixo, bem como as 3 cartas de cada jogador. Ninguém poderá ver suas cartas para jogar. O 1º a jogar, mostra uma de suas 3 cartas, depois o 2º mostra, depois o 3º e o 4º. Estando as 4 cartas na mesa, é hora de mostrar a "vira". Mesmo as cartas que estão na mesa, poderão ser manilhas de acordo com a "vira". Depois de ver quem levou a 1ª rodada, é hora de jogar a 2ª. Ainda serão jogadas no "escuro" a 2ª e 3ª rodadas, porém a "vira" já estará conhecida.

Obs.: Algumas pessoas jogam no "escuro" apenas a 1ª rodada da mão-de-ferro. Após analisada a situação e após ter visto quem ganhou a 1ª rodada, todos os jogadores podem olhar suas duas cartas restantes, mas não

será permitido mostrar as cartas ao parceiro.

Tento:

O pedido de tento poderá ser feito a qualquer momento do jogo, desde que seja visto e provado que alguém estava roubando. No truco é permitido roubar, mas se for pego pagará um tento pela incompetência de não saber roubar. Ainda será tento se o jogador queimar mais de 9 cartas, cortar ou cerrar o baralho em número de vezes superior ao permitido, dar as cartas na sequência errada, jogar com 4 cartas, pedir truco, meio-pau, nove ou doze e "cerrar" o baralho na mão-de-onze ou mão-de-ferro, mostrar a "vira" ou olhar as cartas antes da hora na mão-de-ferro, se ao invés de falar truco, falar uma palavra parecida para confundir. Será tento também, se o jogador não mostrar sua maior carta quando o jogo estiver cangado.

O Tento Quando Forem Dadas 4 Cartas:

Quando o embaralhador der 4 cartas ao parceiro, este deverá devolver a última carta, caso ainda não a tenha visto. Se tiver visto, ele deverá postar as 4 cartas frente a um de seus adversários, a fim de "queimar" uma delas. Se quem recebeu 4 cartas foi um dos adversários do embaralhador, poderá pedir o tento logo que começar o jogo e levará 1 ponto. Poderá ainda pedir truco antes de jogar sua 1ª carta à mesa, se o truco for aceito, basta apenas mostrar as 4 cartas e levar 3 pontos. O pedido de meio-pau pelo adversário, não afetará em nada, o tento máximo permitido pelo número de cartas erradas é de 3 pontos. Na mão-de-onze, o tento por dar 4 cartas é de 3 pontos, caso a dupla tenha aceito jogar a "mão".

OBS.1: O tento só poderá ser pedido ao começar o jogo, pois o embaralhador ainda tem a chance de perguntar se todos têm 3 cartas a fim de reparar um erro. Sendo assim, não valerá nenhum ponto. Se a pergunta for feita, o embaralhador escolherá uma das cartas para queimá-la.

OBS.2: O mesmo vale para quando forem dadas 5 cartas.

OBS.3: Quando forem das 1 ou 2 cartas, é só informar ao embaralhador que ele completará o jogo com o número de cartas que forem necessárias, sem qualquer punição.

O Valor do Tento:

O valor do tento depende da situação em que se encontra o jogo. Se a "mão" estiver valendo 1 ponto e for pedido tento, o tento valerá 1 ponto. Se tiver valendo 3 pontos, o tento valerá 3 pontos e assim sucessivamente. Na mão-de-onze, o tento vale 1 ponto se a dupla que estiver com 11 pontos ainda não tiver dito se vai jogar ou "correr". Se o jogo já estiver rolando e for pedido tento, este valerá 3 pontos. Na mão-de-ferro, o tento significa o fim da partida e consequentemente a derrota para a equipe infratora.

A organização se reserva no direito de impugnar ou desclassificar o participante que agir de má fé, quando sua inscrição for feita em categoria abaixo a qual o mesmo pertence, ou crie situações embaraçosas.

Os casos omissos e duvidosos do presente regulamento serão analisados e resolvidos pela organização.

Este regulamento entrará em vigor nesta data, revogadas as disposições em contrário.