

TRANCA

Número de jogadores e de cartas

Utiliza-se dois baralhos. Os curingas podem ser incluídos se os jogadores concordarem. Participam dois ou quatro jogadores. Com quatro pessoas joga-se uma dupla contra a outra.

Contagem de pontos

Tal como no Buraco, o objetivo do jogo é atingir 1500, 3000 ou 5000 pontos, de acordo com acordo prévio entre os jogadores. Todas as cartas valem pontos, e a contagem deles deverá ser feita da seguinte forma:

A batida – 100 pontos

Canastra real – 200 pontos

Canastra simples ou suja – 100 pontos

Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação:

Curinga – 20 pontos

Todas as cartas exceto os 3 vermelhos – 10 pontos cada

3 vermelho baixado, com canastra – 100 pontos

As cartas que permanecerem nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas só que de forma negativa e os pontos deduzidos dos obtidos. Se um 3 vermelho (de copas ou de ouros) for baixado fora de uma canastra contara 100 pontos negativos para quem bateu. Se uma dupla não conseguir pegar o morto perde também mais 100 pontos.

Embaralhamento e distribuição

As cartas são distribuídas, após serem cortadas pelo jogador à direita do carteador, uma a uma, ou duas a duas, em sentido horário, fechadas, onze cartas para cada participante. O jogador à esquerda do carteador separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados à parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. Para seis jogadores são três mortos. As cartas que sobrem serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo.

Desenrolar do jogo

Como no Buraco, na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo, deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo e descartar uma carta.

No entanto, o lixo, que deverá ficar empilhado, com apenas a carta superior visível, só poderá ser comprado se o jogador puder utilizar a carta de cima, descendo imediatamente um jogo feito com essa carta e duas da própria mão, uma das quais poderá ser um curinga. Só após justificar a compra, descendo esse jogo, é que as outras cartas poderão ser incorporadas. O jogador poderá escolher se deseja ou não descer outros jogos ou cartas.

A diferença marcante para o Buraco são os 3 pretos (de paus ou de espadas) que só valem para descarte. São chamados “tranca” e, quando descartados, o jogador seguinte não poderá comprar o bagaço. Com isso, as sequências só podem ser feitas do quatro para cima e o Ás só vale depois do Rei.

O jogador que conseguir descer todas as suas cartas pegará o morto, que funciona como no Buraco. Quando uma dupla conseguir descer todas as cartas do morto a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos. A Tranca também é conhecida como Canastra Argentina, Canastra Chilena ou Canastra Uruguiaia.