

TRUCO

Número de jogadores e de cartas

Utiliza-se um baralho, sendo que as cartas 8, 9 e 10 e curingas são excluídas. O jogo acontece com duas duplas ou dois trios.

Glossário

A Mão: Corresponde à jogada das três cartas. A mão tem três vazas.

O Mão: O jogador que deve jogar a primeira carta. O primeiro à direita de quem distribui as cartas.

O Pé: Aquele que deve jogar a última carta, o mesmo que distribui as cartas.

Vira: Carta que determina as manilhas ponto acima.

Manilha: Carta ponto acima da vira.

Raio: Fechamento de uma queda de 12 tentos.

Tento: Ponto.

Vaza: Uma de cada três partes de uma mão. Vence a vaza quem mostrar a maior carta.

Casal Maior: As duas maiores manilhas do jogo.

Valores das mãos

Paus/Zap/Gato: Manilha de maior valor, do naipe de paus.

Copas/Copeta/Copilha: Segunda manilha, do naipe de copas.

Espadas/Espadilha: Terceira manilha, de naipe de espadas.

Ouros/Pica-fumo/Mole: Quarta manilha do naipe de ouros.

As demais cartas, em ordem decrescente de valor são: 3, 2, Ás, reis, valetes, damas, 7, 6, 5 e 4.

Embaralhamento e distribuição

Um dos jogadores é escolhido para ser o primeiro a distribuir as cartas, três para cada jogador e uma vira. As cartas podem ser dadas picadas ou três a três com a primeira sendo da mão. É permitida a feitura do maço, assim como é permitido o desfiamento das cartas nas mãos, sem a criação de montinhos na mesa. Dá-se o monte para o adversário à esquerda cortar.

Se o corte for seco ou não houver corte, o cortador poderá tirar cartas para o seu parceiro ou para si, respeitando-se as normas gerais explicadas adiante. O monte cortado volta então ao distribuidor.

Mesmo que o cortador corte o maço a seco, bata o cotovelo ou embaralhe, o pé dará cartas por cima ou por baixo, a seu critério. Porém, após deslizar a primeira carta (por cima ou por baixo), não pode mais mudar de opinião.

Desenrolar do jogo

O jogo é disputado em mãos. Cada mão vale inicialmente 1 ponto, e ganha o jogo a dupla ou trio que fizer 12 pontos. Para jogar uma mão, cada jogador recebe três cartas.

No final da distribuição das cartas, vira-se uma carta do baralho para cima (a “vira”) e a carta seguinte em seus 4 diferentes naipes são as Manilhas. A mão é dividida em 3 rodadas (ou vazas). Em cada rodada, cada jogador coloca 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.

A qualquer hora o jogador pode pedir Truco. É o grande momento do jogo. O Truco é pedido para elevar a aposta a três tentos. Ao ser trucada, a dupla adversária tem direito a três ações:

1. Mandar cair (a mão passa a valer três tentos);
2. Pedir 6 (a mão passa a valer seis tentos);
3. Fugir (a dupla que trucou leva um tento).

Ao optar pela segunda opção, a dupla trucada passa à dupla que trucou três novas ações:

1. Mandar cair (a mão passa a valer seis tentos);
2. Pedir 9 (a mão passa a valer nove tentos);
3. Fugir (a dupla que pediu 6 leva três tentos).

Ao seguir a segunda opção, a dupla que pediu 9 passa à dupla que pediu 6 três ações:

1. Mandar cair (a mão passa a valer nove tentos);
2. Pedir 12 (a mão passa a valer 12 tentos);
3. Fugir (a dupla que pediu 9 leva seis tentos).

Finalmente, pela segunda ação, a dupla que pediu 12 deixa à dupla que pediu 9 duas ações:

1. Mandar cair (a mão vale o Raio);
2. Fugir (a dupla que pediu 12 leva nove tentos).

Mão de 11

A Mão de 11 é aquela na qual uma dupla ou trio atinge 11 pontos. Na Mão de 11 para uma só equipe, é permitido olhar as cartas do parceiro. Caso a dupla resolva jogar, a mão valerá três tentos. Caso resolva fugir, os adversários ganham um tento. Quem trucar em Mão de 11 perderá três tentos. O empate em Mão de 11 beneficiará os adversários com três tentos. Com cartas a provar vitória garantida em Mão de 11 (ex.: Casal Maior), o desenvolvimento da jogada se torna desnecessário, bastando tão somente que essas cartas sejam mostradas.

Empate em Mão de 11 (Mão de Ferro/Escuro)

Não é permitido fazer maço. As cartas devem ser dadas de três em três ou de uma em uma sem pingar, no sentido anti-horário, com a vira na última carta. Havendo empate, ninguém ganha tentos, passando o maço para frente. Há ainda uma variação jogada neste caso, em que nenhum jogador pode ver suas cartas. Deve-se jogar as cartas na sorte.

Decisões

Na Mão de 11 ou durante uma trucada, a decisão de jogar ou desistir prevalecerá sobre um só parceiro, valendo então a primeira iniciativa.

Conversas

A competição deve se desenvolver por meio de sinais ou gestos. Nenhuma palavra, sob forma de orientação, poderá ser dita durante a jogada, incorrendo aquele que assim proceder, na perda do tento em jogo. O palavreado “Jorge”, “Truca” entre outros, é considerado como três tentos em disputa.

Empates nas vazas

Havendo empate na primeira vaza, ninguém é obrigado a mostrar sua carta maior na segunda, mesmo com trucada, podendo a mão terminar na terceira vaza, valendo, pois, essa carta maior na jogada. Em caso de empate nas três vazas sem trucada, ninguém ganha tento, passando-se o maço para a frente. Em caso de empate nas três vazas com trucada, o adversário ganha 3 tentos.

Observe-se ainda:

- Quem truca ou retruca em Carta Exposta, perde em caso de empate;
- Quem truca ou retruca no Escuro, joga pelo empate;

Deve-se observar o limite dos tentos. Ex.: Quem tem nove tentos não pode retrucar com seis (somente no caso de empate).

Variações

Em cada região do Brasil o jogo tem algumas diferenças nas regras. Uma variação comum no Sul do Brasil é o truco jogado com o baralho espanhol. O objetivo do jogo, se jogado em dupla ou trio, é atingir 24 pontos, divididos em 2 voltas de 12.