Especificação de Requisitos

* O Baralho de conter 40 cartas, com 4 naipes diferentes.
* O Baralho não possui as cartas 8, 9, 10 e coringa.
* Cada carta deve ter um naipe e um valor.
* O jogo é constituído de 2 equipes, cada uma igualmente com 1, 2 ou 3 jogadores.
* As duas equipes são identificadas em Par e Ímpar, sendo Ímpar a equipe 1 e Par a equipe 2.
* Uma partida é uma sequência de rodadas, que acaba quando uma equipe alcança 12 ou mais pontos.
* Cada rodada é constituída de 1 a 3 turnos e pode valer 1, 3 ,6 , 9 ou 12 pontos. Esses pontos são atribuídos a equipe vencedora da rodada.
* A cada inicio de rodada temos o baralho embaralhado e é retirada uma nova "vira". A carta "vira" vai definir quais serão as Manilhas (especificada abaixo). Após a retirada da carta "vira", são distribuídas 3 cartas para cada jogador.
* A Manilha é a carta de "Força" seguinte a carta "vira". Como temos 4 naipes, teremos 4 Manilhas, e elas se tornam as cartas mais fortes da rodada.
* Força é o valor de cada carta, seguindo a ordem: 3, 2, A, K, J, Q, 7, 6, 5, 4. Com exclusão das manilhas, 3 é a carta mais forte e 4 a mais fraca.
* A cada turno cada jogador tem uma jogada e joga no máximo 1 carta.
* O primeiro jogador a jogar é definido de maneira aleatória, e a ordem de jogada é de maneira alternada, ou seja, o primeiro jogador da primeira equipe, o primeiro jogador da segunda equipe, o segundo jogador da primeira equipe, e assim por diante. O primeiro jogador a jogar nos demais turno é aquele que levou a vitória no turno anterior.
* O turno acaba quando todos os jogadores tiverem jogado 1 carta, sendo atribuído a vitória do turno à equipe que jogou a carta de maior força. Ou, o turno acaba caso uma equipe não aceite o pedido de truco.
* A cada jogada, o jogador pode pedir truco, seis, nove ou doze antes de jogar a sua carta, e o próximo jogador a jogar decide se aceita ou recusa. Caso aceite, a rodada tem seu valor aumentado. Caso seja recusado o pedido, a outra equipe leva os pontos atuais da rodada.
* O pedido de truco só pode ser feito quando a rodada esta valendo 1. O pedido de seis só pode ser feito quando a rodada esta valendo 3.

O pedido de nove só pode ser feito quando a rodada esta valendo 6.

O pedido de doze só pode ser feito quando a rodada esta valendo 9.

* Os pontos da rodada serão atribuídos à equipe que conseguiu mais vitórias. Existem casos específicos para empate: caso ocorra empate no primeiro turno, o vencedor do segundo turno levará os pontos da rodada; caso ocorra empate no primeiro e no segundo turno, o vencedor do terceiro turno levará os pontos da rodada; caso ocorra empate apenas no segundo ou apenas no terceiro turno, o vencedor do primeiro turno levará os pontos da rodada; caso ocorra empate nos 3 turnos nenhuma equipe levará pontos.
* Quando alguma das equipes atinge 11 pontos, essa condição é chamada de mão de onze. No inicio da rodada, a equipe com 11 pontos pode olhar as cartas de todos os integrantes e decidir se jogam ou não essa rodada. Caso qualquer um aceite a rodada continua, valendo 3 pontos. Caso recusem, a equipe adversária recebe um ponto.
* Nessa versão do truco os jogadores não tem a opção de jogar cartas viradas para baixo.