Truco

Definições:

*Força* é um termo usado para identificar o valor de cada carta, seguindo a ordem: 3,2,A,K,J,Q,7,6,5,4.

*Manilha* é carta de maior *força* da rodada, se sobrepondo à ordem descrita anteriormente. Todas as outras cartas continuam na ordem de *força* normalmente. Caso empate, a manilha segue a ordem de naipe (Paus, Copas, Espadas e Ouros). Por exemplo: a Manilha de Paus é mais forte que a Manilha de Copas.

*Mão de Onze* é uma condição que acontece quando uma das equipes atinge 11 pontos. No início de cada rodada, todos os jogadores da equipe podem ver as cartas de todos os seus integrantes e decidir se vão ou não jogar a rodada. Caso a equipe decida por não jogar, a equipe inimiga leva 1 ponto. Caso contrário, a rodada começa valendo 3 pontos.

*Truco* é um artifício que pode ser pedido por cada jogador (na sua vez de jogar) a qualquer momento da partida, exceto na condição de *Mão de Onze*, aumentando os pontos da rodada. A rodada sempre começa com 1 ponto. Quando um jogador pede *truco*, o próximo jogador (a jogar) decide se aceita ou não o *truco*. Caso aceite, o valor da rodada é alterado para 3. Caso contrário, a equipe que pediu o *truco* leva 1 ponto.

*Seis* é um artifício que pode ser pedido por cada jogador (na sua vez de jogar) quando a rodada já esta valendo 3. Da mesma forma que o *truco*, o próximo jogador a jogar decide se aceita ou não o pedido de *seis*. Caso aceite, o valor da rodada é alterado para 6. Caso contrário, a equipe que pediu *seis* leva 3 pontos.

*Nove* é um artifício que pode ser pedido por cada jogador (na sua vez de jogar) quando a rodada já esta valendo 6. Da mesma forma que o *truco*, o próximo jogador a jogar decide se aceita ou não o pedido de *nove*. Caso aceite, o valor da rodada é alterado para 9. Caso contrário, a equipe que pediu *nove* leva 6 pontos.

*Doze* é um artifício que pode ser pedido por cada jogador (na sua vez de jogar) quando a rodada já esta valendo 9. Da mesma forma que o *truco*, o próximo jogador a jogar decide se aceita ou não o pedido de *doze*. Caso aceite, o valor da rodada é alterado para 12. Caso contrário, a equipe que pediu *doze* leva 9 pontos.

Regras:

O jogo é constituído de 2 equipes, cada uma com 1 a 3 jogadores.

O jogo termina quando uma das equipes alcançar 12 pontos ou mais.

O jogo é referenciado por uma partida, que possui tantas rodadas quanto durar a partida, podendo ganhar em cada rodada 1,3,6,9 ou 12 pontos, segundo especificado acima.

Começando a rodada, o baralho é embaralhado e a primeira carta do baralho é tirada, ela é denominada carta "vira". A carta de próximo valor de *força* é denominada de *Manilha*, como temos 4 naipes temos 4 *Manilhas*. Depois, são distribuídas 3 cartas para cada jogador.

Cada rodada possui de 1 a 3 turnos, e a cada turno ganho, a equipe leva 1 vitória (nessa rodada). Ao final de todos os turnos, a equipe com mais vitórias leva os pontos da rodada.

Durante um turno, cada jogador deve escolher entre jogar uma carta e pedir *truco*. Caso peça truco e a equipe inimiga aceitar, a rodada continua e o jogador joga uma carta. Quando o jogo esta em *truco* (ou seja, valendo 3 pontos) a equipe contrária a que pediu *truco* pode pedir *seis.* Quando o jogo esta em "condição de *seis*" (ou seja, valendo 6 pontos) a equipe contrária a que pediu *seis* pode pedir *nove*. Quando o jogo esta em "condição de *nove*" (ou seja, valendo 9 pontos) a equipe contrária a que pediu *nove* pode pedir *doze*. As regras de aceitação para *seis*, *nove* e *doze* são as mesmas do *truco*.

O primeiro jogador a jogar no primeiro turno é definido aleatoriamente, e a ordem de jogada é alternada por equipe. Por exemplo: 1º jogador da 1ª equipe, 1º jogador da 2ª equipe, 2º jogador da 1ª equipe, etc...

O primeiro jogador a jogar nos demais turnos é aquele que levou a vitória do turno anterior, e depois a ordem de jogada continua normalmente como descrito acima.

Após todos os jogadores terem jogado suas cartas, nesse turno, avalia-se a carta de maior *força*, e atribui-se 1 vitória (do turno) à equipe cujo jogador jogou essa carta. Pode ocorrer empate, sendo assim: caso empate no primeiro turno o vencedor do segundo turno leva a vitória; caso empate no primeiro e no segundo turno o vencedor do terceiro turno leva a vitória; caso empate apenas o segundo turno ou apenas o terceiro turno o vencedor do primeiro turno leva a vitória; caso empate os três turnos ninguém leva vitória.

Ao final de cada rodada, todas as cartas voltam para o baralho e o mesmo é embaralhado novamente, uma nova "vira" é tirada, e novas cartas são distribuídas para cada jogador.