



Universidade Estadual de Campinas Instituto de Computação

Prof. Dr. Bruno Barbieri de Pontes Cafeo
cafeo@ic.unicamp.br
<https://ic.unicamp.br/~cafeo/>



REGRAS DO TRUCO - PROJETO FINAL¹

O Truco Paulista

O Truco Paulista é o mais comum nas jogatinas, tanto online, como em competições. É utilizado um baralho com 40 cartas (exclui-se os 8, 9, 10 e os coringas) com duas duplas.

A distribuição das cartas é feita aleatoriamente, não havendo a intervenção de nenhum jogador ou membro da equipe, sendo distribuídas 3 cartas por participante.

O objetivo é marcar 12 pontos primeiro através da mão batida (uma combinação de cartas que gera no mínimo um ponto por rodada, que pode ser aumentada até 12 dependendo da aposta e das opções de cartas entre as duplas).

Cada mão é definida em três rodadas. Em cada rodada, os jogadores recebem 3 cartas, que devem ser colocadas à mesa e trocadas uns com os outros e no montante de cartas devidamente embaralhado.

No final da rodada, a combinação com maior pontuação ganha a mão.

Lembrando que Manilha é a carta mais forte da partida, depois do 3, e dos naipes, sendo a carta inicial na qual o primeiro jogador vira para cima antes do jogo começar, chamada de “Vira”. Toda combinação que levar esta carta terá uma pontuação maior no somatório final da rodada.

Outros pontos importantes

- **Vira:** a carta que o embaralhador vira quando distribui as cartas e que define as manilhas.
- **Rodada:** os jogadores mostram uma carta, e a carta mais forte ganha a rodada.
- **Mão:** vale 1 ponto e pode ter seu valor aumentado para 3, 6, 9 e 12 pontos, disputada em melhor de 3 rodadas.
- **Partida:** vale 12 pontos através das “mãos”.
- **Truco:** pedido de “aumento de aposta” que só pode ser feito na vez de cada jogador.
- **Seis:** pedido de “aumento da aposta”, feito quando um jogador é desafiado com o pedido de Truco.
- **Nove:** pedido de “aumento de aposta” que pode ser feito quando um jogador é desafiado com o pedido “Seis”, na qual a partida, que estava valendo 6, passará a valer 9 com esse pedido, caso o adversário aceite. Se o adversário não aceitar, o desafiador ganha 6 pontos.
- **Doze:** pedido de “aumento de aposta”, feito quando um jogador é desafiado com o pedido “Seis”, na qual a partida, que estava valendo 6, passa a valer 12. Se o adversário não aceitar, o desafiador ganha 12 pontos.
- **Mão de Onze:** dupla que consegue chegar a 11 pontos na partida e que tem o direito de olhar as cartas um do outro e analisar se irão ou não aceitar a partida.
- **Mão de Ferro:** Mão de Onze especial, quando as 2 duplas conseguem chegar a 11 pontos na partida.
- **Esconder Carta:** no momento em que o jogador joga a carta virada para a mesa, e ela acaba por não valer nada. Lembrando que não é possível esconder a carta na primeira rodada de cada.

¹Texto integralmente retirado de <https://copag.com.br/blog/detalhes/afinal-como-se-joga-o-truco-paulista>.