



Regras Básicas

TRANCA

28º FARAES 2022

REGRAS BÁSICAS DO JOGO DE TRANCA

CAPÍTULO I DA PREPARAÇÃO PARA O JOGO

- Artigo 1º** - As partidas serão desenvolvidas com dois baralhos completos total de 104 cartas. Os coringões não farão parte do jogo.
- Artigo 2º** - As posições dos jogadores na mesa poderão ser definidas de comum acordo ou por sorteio, quando o acordo não for possível.

CAPÍTULO II DO INÍCIO E DO DESENVOLVIMENTO DA PARTIDA

- Artigo 3º** - O carteador será escolhido por sorteio, e será o jogador que tirar a carta mais alta do baralho, sendo AS menor e REI maior.
- Artigo 4º** - Serão feitos 2(dois) mortos (11 cartas cada um), pelo competidor à esquerda daquele que irá distribuir as cartas.
- Artigo 5º** - Sentido do jogo é anti-horário.
- Artigo 6º** - O primeiro jogador a direita do carteador inicia o jogo, este jogador tem o direito de comprar 2(duas) cartas, desde que a primeira carta não sirva e não junte as cartas da mão.
- Artigo 7º** - O 3 vermelho deverá ser trocado por outra carta, somente em sua vez de jogar, no início da jogada. Caso o jogador tenha comprado uma carta e tenha esquecido de trocar o 3 vermelho, só poderá realizar a troca na próxima rodada. Quando for comprado no monte de cartas, deverá ser trocado no momento da compra. Caso a carta fique retida na mão do jogador, este, perderá 100 pontos ao final da rodada (contagem de pontos). A carta deverá ser colocada ao lado da pessoa que irá baixar as cartas.
- Artigo 8º** - O jogador só poderá trocar os 3 vermelhos do morto caso hajam cartas na mesa para comprar. Não havendo cartas suficientes, o jogo acaba e os 3 vermelhos que sobrarem na mão do jogador serão contadas como cartas normais.
- Artigo 9º** - O 3 preto tranca as cartas da mesa. Cada 3 preto que estiver na mão do jogador ao final da partida, perderá 100 pontos ao final da contagem.
- Artigo 10º** - Lavadeira somente de Ás, 4 (quatro) e Rei.
- Artigo 11º** - A carta 2 (curinga), caso seja descartada no lixo de cartas poderá ser utilizada como curinga naturalmente, desde que, o adversário baixe pelo menos 2(duas) cartas, formando uma nova canastra. O curinga não pode ser encaixado em cartas já baixadas na mesa.

- Artigo 12º** - O jogador poderá pegar o morto mesmo não tendo uma canastra. O morto (caso, para comprar o morto, o jogador baixe todas as cartas e não tiver descarte "foi direto", poderá baixar todas as cartas que estiverem no morto e descartar uma carta que não lhe servir. Se descartar para comprar o morto "não foi direto", só poderá mexer nas cartas do morto na sua próxima jogada. Caso a dupla adversária já tenha comprado o morto e bata antes da vez do jogador que acabou de comprar o morto, a sua dupla será penalizada com a perda de 100 pontos).
- Artigo 13º** - Caso as cartas do monte de compra tenham acabado e nenhuma dupla foi no morto, o jogo acaba, o morto não entra na mesa. Caso uma das duplas tenha ido no morto e as cartas do monte de compra acabem antes que essa dupla bata o jogo, o outro morto não entra no jogo e a dupla que não pegou o morto é penalizada com a perda de 100 pontos na contagem final.
- Artigo 14º** - O jogo segue dentro das mesmas regras, porém, só poderá bater a partida o jogador da dupla que já tenha comprado o morto e tenha feito pelo menos uma canastra "suja" ou "limpa".
- Artigo 15º** - Para bater no final não será necessário ter uma canastra real, mas é preciso ter uma canastra.

CAPÍTULO III DA CONTAGEM DOS PONTOS, DOS VALORES DO BATE DAS CARTAS E DAS CANASTRAS

Encerrada a mão os pontos serão contados da seguinte forma:

- Artigo 16º** - A dupla que bateu recebe 100 pontos pela batida.
- Artigo 17º** - Para cada canastra limpa serão contados 200 pontos.
- Artigo 18º** - Para cada canastra suja serão contados 100 pontos.
- Artigo 19º** - Para cada 3 vermelho serão contados 100 pontos positivos (Caso a dupla não tenha canastra ou tenha ficado com algum 3 vermelho na mão, serão computados 100 pontos negativos por cada 3 vermelho, que deverão ser deduzidos da soma final).
- Artigo 20º** - A dupla que não conseguir comprar o morto será penalizada com 100 pontos negativos.
- Artigo 21º** - Para cada 3 preto que estiver na mão do jogador ao final da partida, perderá 100 pontos ao final da soma.
- Artigo 22º** - Para cada carta baixada na mesa, serão contados 10 pontos positivos, independente de formarem ou não canastras.
- Artigo 23º** - As cartas que não forem baixadas e ficarem na mão do jogador, serão deduzidos 10 pontos por cada carta da soma final. Elas deverão ser distribuídas em montes de 10 (dez) cartas, com a frente voltada para cima.
- Artigo 24º** - Os pontos serão anotados em papel à parte e vencerá a dupla que primeiro somar 2.000 pontos, deverão ser jogadas quantas mãos forem necessárias para se atingir o total estipulado.

CAPÍTULO IV DA DEFINIÇÃO DA DUPLA VENCEDORA

- Artigo 20º** – Será vencedora do jogo a dupla que vencer o maior número de partidas.

GLOSSÁRIO

MONTE – Quando o jogo inicia, das 104 cartas do jogo 11 são distribuídas para cada jogador, as restantes são posicionadas no centro da mesa para que cada jogador, em sua vez, possa comprar uma carta do monte, estas cartas são o monte (estas cartas são posicionadas de cabeça para baixo para que nenhum jogador as veja).

MORTO – São dois montes de cartas (11 em cada monte) localizados à esquerda do monte principal. Quando acabar as cartas na mão de algum jogador este pode comprar um morto.

LIXO – São as cartas que ficam ao lado direito do monte com a face virada para cima, visíveis a todos os jogadores. O lixo é o lugar onde um jogador realiza o descarte depois de comprar uma carta do monte e criar ou incluir cartas em um jogo.

COMPRA DO

MONTE - Quando é a vez de um jogador jogar a primeira coisa que ele pode fazer é comprar uma carta do monte ou comprar o lixo.

DESCARTE - É o ato de se jogar uma carta no lixo após uma compra do monte, passando sua vez para o próximo jogador.

CORINGA - São as cartas representadas pelo número 2. Toda e qualquer carta com o número 2 é um coringa e serve para substituir uma outra carta do jogo.