



Regras Básicas

TRUÇO

28º FARAES 2022

REGRAS BÁSICAS DO JOGO DE TRUCO

CAPÍTULO I DO BARALHO.

Artigo 1º - O baralho será constituído de quarenta cartas, sendo dez de cada naipe, saber: Ás, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Dama, Valete e Rei.

Artigo 2º - O Baralho será examinado pelos jogadores, antes do início do jogo. Se apresentar deformações ou marcas deverá ser substituído.

CAPÍTULO II DO EMBARALHAMENTO E DO CORTE DAS CARTAS

Artigo 3º - O embaralhamento será feito, sempre, pelo pé e o corte, pelo contrapé (adversário à sua esquerda).

Artigo 4º - O pé, ao embaralhar, deverá pegar as cartas aleatoriamente, isto é, não poderá fazer maço.

Artigo 5º - O corte do baralho deverá ser oferecido ao contrapé que poderá optar em fazê-lo ou não.

1º - Se o fizer, deverá utilizar o corte “seco”, de modo que o baralho fique separado em dois montes.

2º - Se optar por não fazê-lo, deverá comunicar sua decisão ao pé, batendo em cima do baralho.

3º - O contrapé não poderá ver nenhuma carta durante o corte, nem fazer distribuição delas.

Artigo 6º - Após o corte, o contrapé comunicará ao pé por onde as cartas deverão ser distribuídas (por baixo ou por cima).

CAPÍTULO III DA DISTRIBUIÇÃO DAS CARTAS.

Artigo 7º - A distribuição das cartas e a escolha da vira ficam a critério do pé.
Parágrafo único – Obrigatoriamente, a primeira carta deverá ser dada ao mão.

CAPÍTULO IV DA COMUNICAÇÃO ENTRE PARCEIROS

Artigo 8º - No período compreendido entre a distribuição de cartas e o término da mão, os parceiros poderão comunicar-se somente através de sinais ou mímica. Isso implica na proibição de qualquer comunicação verbal relacionada ao jogo.

CAPÍTULO V DO DESENVOLVIMENTO DO JOGO

- Artigo 9º** - Cada rodada será constituída de três mãos:
- 1º** - Vencerá a rodada a dupla que ganhar duas mãos.
 - 2º** - Se não houver trucada, à dupla vencedora da rodada será conferido um tento.
 - 3º** - Havendo trucada, à dupla vencedora da rodada serão conferidos 3, 6, 9 ou 12 tentos.
- Artigo 10º** - A rodada terminará empatada quando as três mãos terminarem empatadas.
- 1º** - Se não houver trucada, não haverá crédito de tentos.
 - 2º** - Havendo trucada, a dupla que o fez perderá 3, 6, 9, ou 12 tentos.
- Artigo 11º** – Quando houver empate na primeira mão, o(s) tento(s) será(ão) conferido(s) a dupla que vencer a Segunda mão.
- Artigo 12º** – Quando houver empate na segunda ou na terceira mão, o(s) tento(s) será(ão) conferido(s) a dupla que vencer na primeira mão.
- Artigo 13º** – Será considerada vencedora da partida a dupla que alcançar 12 (doze) tentos.
- Artigo 14º** – Quando uma das duplas tiver 11 tentos, os seus parceiros poderão trocar as cartas para análise. Após a análise, as cartas devem retornar aos seus donos que poderão discutir sobre a conveniência de participarem da mão.
- 1º** - Se optarem pela participação e perderem a mão, 3 (três) tentos serão conferidos à dupla adversária.
 - 2º** - Se optarem pela não participação, perderão apenas um tento.
- Artigo 15º** – Quando ambas as duplas estiverem com onze tentos, não poderá haver troca de cartas para análise.
- Artigo 16º** – A distribuição das cartas, quando ambas as duplas estiverem com onze tentos, deverá ser feita entregando-se três cartas ao mão, três ao seguinte, três ao anterior ao pé e três ao pé. A 13ª carta será a vira.
- Artigo 17º** – Na primeira mão de cada rodada, não poderá ser jogada carta encoberta.
- Parágrafo único** – Nas duas seguintes, somente o mão não poderá fazê-lo.