



# Regras Básicas

# TRUÇO

24º FARAES

2016

## 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.