



Número de jogadores e de cartas

Mínimo de dois jogadores. Jogado com um ou mais baralhos de 52 cartas.

Valores das mãos ou Contagem de pontos:

Valores das cartas

Os naipes das cartas não têm valor nenhum no jogo. As cartas de 2 a 10 terão o valor dos números.

Reis, damas e valetes valem 10 pontos cada.

O Ás poderá ser usado como 1 ou 11. Se a mão ultrapassar 21 pontos com o Ás valendo, ele contará 1 ponto.

Contagem

É um total de 21 pontos nas duas primeiras cartas. Esta mão ganha de qualquer outra.

Exemplo: uma mão de 10, 5, 6 contra um BlackJack. Mesmo que ambas as mãos totalizem 21 pontos, a mão de BlackJack ganha.

Um BlackJack é pago de 1,5 para 1, ou seja, o valor da sua aposta mais metade. Se tanto você quanto o crupiê tiverem um BlackJack, a mão é empatada e ninguém ganha ou perde.

Vitória Normal

Sua mão é maior do que a do crupiê, porém menor ou igual a 21. A vitória normal é paga de 1 para 1, ou seja, o valor da sua aposta.

Empate

Sua mão e a mão do crupiê têm o mesmo valor. Neste caso, as apostas são devolvidas e se começa um novo jogo.

Seguro (Insurance)

Serve para lhe dar a oportunidade de se proteger contra um BlackJack do crupiê quando a primeira carta virada dele for um Ás.

Para fazer o seguro você deve pagar metade do valor da sua aposta.

Se o crupiê tiver um BlackJack, ele te pagará 2 para 1 sobre o valor do seguro, ou seja, o dobro do valor do seguro. No entanto o crupiê leva sua aposta inicial.

Exemplo: A primeira carta do crupiê é um Ás e você tem 18 pontos e tem 10 apostados. Você pode fazer um seguro colocando mais 5. Caso o crupiê possua um BlackJack, você perderá seus 10 apostados, porém ganhará outros 10 como pagamento de 2 para 1 em cima dos 5 pagos pelo seguro. Assim, você não sairá perdendo.

Agora, se o crupiê não tiver um BlackJack, você perde apenas o seguro e o jogo continua normalmente.

Dividir (Split) Se você tiver duas cartas do mesmo valor, por exemplo; um par de setes, você poderá dividir (chamado de "split") as cartas em duas mãos separadas e aumentar suas chances de vencer. Ao dividir um par de Áses, você poderá pedir apenas um carta adicional para cada Ás e se esta carta adicional for um 10, sua mão não será considerada um BlackJack. Ou seja, o pagamento será feito de 1 para 1.

Quando se divide, deve-se apostar na nova mão o mesmo valor apostado para a primeira.

Dobrar (Double Down)

Depois de distribuídas as cartas, cada jogador analisará sua mão e caso se sinta confiante que irá ganhar ele poderá dobrar sua aposta.

Quando o jogador escolhe por dobrar sua aposta ele recebe obrigatoriamente uma carta adicional. Porém, ele só irá receber uma carta adicional, mesmo que sua pontuação ainda seja baixa e ele deseje pedir por mais cartas.

O valor para o "Double Down" é de 1 para 1 caso o jogador vença.

Embaralhamento e distribuição

Primeiro cada jogador define sua aposta inicial (respeitando-se um valor mínimo sugerido pela casa) antes das cartas serem distribuídas. Depois das apostas, o crupiê começa a distribuir as cartas pelo jogador que fica à sua esquerda e continua de forma horária ao longo da mesa, distribuindo uma carta de cada vez com a face virada para cima. A primeira carta do crupiê deve estar virada para cima como as dos demais jogadores. Sua segunda carta deverá permanecer virada com a face para baixo e só deverá ser revelada após todos os jogadores terem feito suas jogadas, ou seja, manter ou pedir por mais cartas.

Desenrolar do jogo

Cada jogador, em sua vez, decidirá se sua mão está alta o suficiente para vencer a mão do crupiê, com base na única carta do crupiê que ele pode ver. Se ele obteve um BlackJack ou considera suficiente sua pontuação para ganhar do crupiê, ele não pedirá cartas adicionais (chamado "hold") e então será a vez do próximo jogador.

Caso contrário, ele poderá continuar a pedir cartas para tentar fechar o mais perto possível de 21, sem estourar. Se o jogador estoura, ele perde a aposta e a rodada termina para ele.

O crupiê nunca escolhe, ele deve jogar pelas regras. Se o crupiê totaliza 17 ou mais sem ter estourado, ele tem que manter. Agora, se seu total for igual ou inferior a 16, ele deve pegar uma carta extra. Se o crupiê estoura, todos na mesa que não estouraram vencem.

Variações

Estilo Nevada

Em um jogo estilo Nevada, as cartas dos jogadores são dadas viradas para baixo e não para cima.

Dividir Novamente

Algumas casas de jogos permitem que uma mão já dividida possa ser dividida mais uma vez. Você pode fazer isto com apenas uma de suas mãos ou com as duas mãos divididas, contando que as cartas adicionais sejam do mesmo valor da mão. Lembre-se que para cada mão deve-se fazer uma nova aposta no mesmo valor da primeira aposta.

Dobrar depois de dividir

Algumas casas de jogos permitem que se dobre em uma ou duas mãos divididas.

Rendição

A rendição é aceita apenas por algumas casas de jogos. Esta opção oferece ao jogador a opção de abandonar a mão depois de ter recebido suas cartas, porém ele perderá metade do seu valor apostado. O jogador deverá tomar esta decisão antes de efetuar qualquer outra ação na sua jogada, caso contrário a opção de rendição não será mais permitida.

Existem duas variantes da rendição:

Antecipada: O jogador pode optar por desistir antes que o crupiê verifique se tem ou não BlackJack. Esta variante não é muito comum.

Tardia: O jogador apenas poderá desistir após o crupiê verificar se tem um BlackJack. Caso o crupiê o tenha, o jogador não poderá desistir.

Fonte: <https://www.copagloja.com.br/regras-jogos/blackjack>



Número de jogadores e de cartas

Utiliza-se dois baralhos de 52 cartas, com os coringas. Podem haver de dois a seis jogadores. O jogo com dois ou três participantes tem contagem individual. Quando quatro ou seis pessoas participam, duas duplas são formadas, devendo sentar em posições alternadas.

Contagem de pontos

O objetivo do jogo é atingir 1500, 3000 ou 5000 pontos, de acordo com acordo prévio entre os jogadores. Todas as cartas valem pontos, e a contagem deles deverá ser feita da seguinte forma:

*A batida - 100 pontos
Canastra real - 200 pontos
Canastra simples ou suja - 100 pontos*

Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação:

*Curinga - 20 pontos
Ás - 15 pontos
2, 8, 9, 10, Valete, Dama, Rei - 10 pontos cada
3, 4, 5, 6, 7 - 5 pontos cada*

As cartas que permanecerem nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas só que de forma negativa e os pontos deduzidos dos obtidos. Se uma dupla não conseguir pegar o morto perde também mais 100 pontos.

Embaralhamento e distribuição

As cartas são distribuídas, após serem cortadas pelo jogador à direita do carteador, uma a uma, ou duas a duas, em sentido horário, fechadas, onze cartas para cada participante. O jogador à esquerda do carteador separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados a parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. Para seis jogadores são três mortos. As cartas que sobrarem serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo.

Desenrolar do jogo

O primeiro jogador, e ele apenas, terá a oportunidade de comprar uma segunda carta caso a primeira compra não o agrade, para tal deverá descartar a carta comprada antes de coloca-la junto das outras na sua mão e manifestar sua intenção. As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da

mesa, paralelo ao monte de compras, e recebe o nome de lixo (ou bagaço).

Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo, deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo e descartar uma carta.

As sequências (grupos de cartas de um mesmo naipe) são grupos de no mínimo três cartas e no máximo seis cartas, sempre do mesmo naipe. Quando passam a ter mais de seis cartas as sequências recebem o nome de canastras, podendo então ir de ás a rei. Nas sequências e canastras, o 2 pode ser de um naipe diferente, e quando isso acontece é chamado de curinginha. Uma canastra é chamada de simples ou suja quando entre as cartas está um curinga ou um curinginha.

As lavadeiras (ou tripas) são grupos Grupos de três ou mais cartas de um mesmo valor, por exemplo: valete de paus, valete de ouros, e valete de copas. As lavadeiras podem crescer a chegar a se transformar numa canastra, simples se usar um curinga ou real se não usar um curinga.

O parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar. O jogador que conseguir descer todas as suas cartas pegará o morto. Se para pegar o morto ele descer todas as suas cartas e não houver feito o descarte poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte. Se, para pegar o morto ele tiver feito descarte deverá esperar até a próxima rodada para usar o morto. Quando uma dupla conseguir descer todas as cartas do morto a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos.

Fonte: <https://www.copagloja.com.br/regras-jogos/buraco>

2)CACHETA – REGRAS

Número de jogadores e de cartas na Cacheta

Utiliza-se 2 baralhos. Podem participar de 2 a 6 jogadores.

Contagem de pontos

Todos os jogadores iniciam a partida com dez pontos (ou vidas). Quando um jogador bate, os demais perdem um ponto. Um jogador sai do jogo quando chega à zero.

Embaralhamento e distribuição

Distribuem-se nove cartas, de uma em uma, ou de duas em duas, alternadamente entre os participantes. Uma carta do maço será virada para determinar o curinga, que será sempre a carta acima da que foi virada, obedecendo-se ao naipe.

Este jogo pode ser jogado com ou sem este curinga, apenas sendo necessário se combinar antes de iniciar o jogo. Depois que cada jogador recebe suas 9 cartas, o jogador à direita de quem distribuiu as cartas começa.

As cartas restantes, viradas para baixo, formam o monte de compra.

Como jogar Cacheta

O objetivo do jogo é formar trincas e/ou sequências, combinando as nove cartas. Uma trinca são três cartas de naipes diferentes do mesmo valor.

Uma sequência são três cartas do mesmo naipe em ordem, como por exemplo, dois de espadas, três de espadas e quatro de espadas.

Os jogadores vão comprando cartas e descartando até formar suas trincas e/ou sequências. Pode-se comprar do monte de compras ou utilizar a última carta descartada.

Quando algum jogador está com duas trincas e uma dupla e só falta uma carta para bater, ele pode dizer “pifei” ou “tô pifado”, avisando os outros jogadores.

Mesmo que você não esteja pifado, poderá dizer que está para assustar os outros jogadores, como forma de blefe.

Se um jogador bater com 10 cartas, os demais perdem dois pontos ao invés de um. Para bater com 10 cartas, uma das trincas ou sequências deve ter uma quarta carta, chamada de ponta.

Fonte: https://venus.maringa.pr.gov.br/arquivos/esportes/sistema_jogos/anexos/104_REGULAMENTO%20CACHETA.pdf

PIF-PAF

Número de jogadores e de cartas

Utiliza-se dois baralhos de 52 cartas, sem coringas. Podem haver de três a oito jogadores.

Apostas

Cada jogador deve começar o jogo com um número de fichas, que poderá ser pré determinado pelos participantes. Outra situação a ser definida antes do início do jogo é o número mínimo e máximo de fichas apostadas em cada rodada. Cada jogador deve pagar uma ficha para receber cartas ("pingo"). Conforme a qualidade de seu jogo poderá abandonar, acompanhar ou repicar, sempre na sua vez de falar. O valor das apostas deve ser combinado previamente.

Embaralhamento e distribuição

Tira-se a sorte para determinar quem distribuirá as cartas. Tanto a distribuição como o jogo obedecem ao sentido horário, isto é, da esquerda para a direita. O distribuidor embaralha e passa as cartas ao jogador da direita para cortar. O corte deve ser tal que uma das porções não fique com menos que cinco cartas. Cada jogador receberá nove cartas, de três em três, fechadas, no sentido horário. A sobra do baralho (maço) deve ser colocada ao lado do distribuidor, esperando a manifestação dos jogadores. Após as apostas, as cartas dos jogadores que não desejaram participar da rodada serão embaralhadas com essa sobra, dadas novamente a cortar e postas sobre a mesa, em pilha, fechadas, para que os participantes possam comprar.

Desenrolar do jogo

O objetivo do jogador é formar jogos com as cartas que receber ou comprar e descartá-las todas antes dos demais jogadores. Os jogos podem ser combinações de três ou mais cartas, em trincas (três cartas do mesmo valor e de naipes diferentes) e sequências (três ou mais cartas seguidas, do mesmo naipe). O Ás, nas sequências, pode servir acima do Rei ou abaixo do Dois.

Após a compra, o jogador descarta uma carta no lixo (ou bagaço). O jogador seguinte poderá comprar do maço ou a última carta descartada no lixo. A partida termina quando alguém formar combinações com as nove cartas. É importante dizer que, para bater, qualquer jogador poderá aproveitar o descarte de qualquer outro jogador, não sendo necessário ser de quem o antecede. Isto, em outras palavras, significa que só se pode comprar cartas "na mão", mas pode-se bater com "a louca".

Se algum jogador descer seus jogos, afirmando ter batido, e verificar-se que houve

engano, deverá recolher as cartas, continuando no jogo, mas só poderá bater comprando do maço. Se algum outro jogador, pensando que a partida realmente terminou, jogar suas cartas fora, ficará fora do jogo e perderá o valor de sua aposta.

Se alguém ameaçar bater com uma carta de descarte e perceber que se enganou, também só poderá comprar do maço, se algum outro jogador tiver chamado a atenção para o fato. Esse tipo de engano chama-se "Rebate".

Se algum jogador descer seus jogos, afirmando ter batido, e verificar-se que houve engano, deverá recolher as cartas, continuando no jogo, mas só poderá bater comprando do maço. Se algum outro jogador, pensando que a partida realmente terminou, jogar suas cartas fora, ficará fora do jogo e perderá o valor de sua aposta.

Se alguém ameaçar bater com uma carta de descarte e perceber que se enganou, também só poderá comprar do maço, se algum outro jogador tiver chamado a atenção para o fato. Esse tipo de engano chama-se "Rebate".

Fonte: <https://www.copagloja.com.br/regras-jogos/pif-paf>

REGULAMENTO DE TRUCO c/ Regras Oficiais

PARTIDA

Jogo valendo 12 pontos, conseguidos através das "mãos".

MÃO

Fração da partida, vale 1 ponto e poderá ter seu valor aumentado a 3, 6, 9 e até 12 pontos, é disputada em melhor de 3 rodadas.

RODADA

É a fração da mão, em cada rodada, os jogadores mostram uma carta.

TRUCO

Para pedir o aumento do valor da "mão" para 3.

SEIS OU MEIO-PAU

Para pedir o aumento do valor da "mão" para 6.

NOVE

Para pedir o aumento do valor da "mão" para 9.

DOZE OU QUEDA

Para pedir o aumento do valor da "mão" para 12.

CANGAR, MELAR, EMBUCHAR OU EMPATAR

Quando a maior carta de cada dupla (no jogo de duplas), numa determinada rodada, tem o mesmo valor. Valendo também para a maior carta de cada jogador (no jogo mano-a-mano).

MÃO-DE-ONZE

Quando uma das equipes conseguir chegar a 11 pontos na partida.

MÃO-DE-FERRO

É a mão-de-onze especial, quando todos conseguem chegar a 11 pontos na

partida.

TENTO

Quando algum jogador vê um de seus oponentes roubando ele pede tento, a fim de requerer pontos na partida.

MANILHAS

São as 4 maiores cartas do jogo, as únicas dentre as 40 que não podem ser cangadas.

ZAP, GATO OU ZORRO

É a maior carta do jogo e seu nipe sempre será paus.

COPAS, COPETA OU COPILHA

É a segunda maior carta e seu nipe sempre será copas.

ESPADAS OU ESPADILHA

É a terceira maior e seu nipe sempre será espadas.

OUROS, PICA-FUMO OU MOLE

É a quarta maior e seu nipe sempre será ouros.

VIRA

É a carta que definirá as 4 manilhas.

ESCONDER A CARTA

Colocar a carta que seria mostrada a todos, no meio do baralho, assim ninguém poderá saber qual era. É como se jogasse de "lona".

Hierarquia das Cartas:

Em ordem decrescente, começa pelas 4 manilhas: Zap, Copeta, Espadilha e Pica-fumo. As demais cartas também em ordem decrescente: 3, 2, Ás, K, J, Q, 7, 6, 5 e 4. As manilhas são definidas como sendo uma carta acima de acordo com a "vira". Se a "vira" for 4, as manilhas são: 5 de paus (zap), 5 de copas

(copeta), 5 de espadas (espadilha) e 5 de ouros (pica-fumo).

Se a vira for 3, as manilhas são os 4 de todos os nipes. Se for o 7, será a Q. Se a "vira" for o J de copas, por exemplo, as manilhas serão o K de paus (zap), K de copas (copeta), K de espadas (espadilha), e K de ouros (pica-fumo). E na sequência, as cartas em ordem decrescente são: os 3 de todos os nipes, os 2 de todos os nipes, os Ás de todos os nipes, os J de paus, espadas e ouros em igual valor, as Q de todos os nipes, os 7, 6, 5 e 4 de todos os nipes. O nipe da "vira", não altera no valor de nenhuma carta, bem como os nipes das cartas comuns. No exemplo acima, todos os 3 têm o mesmo valor, bem como os J de paus, espadas e ouros.

A Postura dos Jogadores:

No jogo de duplas, os jogadores devem sentar em posições alternadas. Do lado direito e do lado esquerdo deverão estar dois oponentes e à frente, seu parceiro. O jogador postado do lado esquerdo do embaralhador "cortará" o baralho e o situado à direita irá começar o jogo.

Embaralhar:

O embaralhador poderá ver o fundo do baralho no ato de embaralhar, mas não poderá mostrá-lo ao seu companheiro. Não poderá "abrir" o baralho como um "leque havaiano" e ficar ordenando as cartas. Após embaralhar, deverá passar o maço ao seu oponente da esquerda que irá "cortar" o baralho e tirar a "vira". Quando receber de volta o maço do oponente da esquerda, deverá começar a distribuição das cartas de cima para baixo, isto se o adversário que "cortou", não pedir para "subir". Se mandar "subir", deverá fazer a distribuição pegando as cartas de baixo para cima.

"Cortar" o Baralho:

O jogador que "corta" o baralho também tira a "vira", esta deve ser escolhida antes de serem dadas às cartas. O ato de "cortar", é permitido apenas 3 vezes, mas se preferir, o jogador poderá "cerrar" o baralho uma vez e "cortar" uma vez. Antes de passar o baralho ao adversário que irá iniciar a distribuição das cartas, é permitido olhar a última carta do maço, não sendo permitido mostrar ao parceiro. Caso a última carta seja vista, o jogador que "cortou" o baralho

não poderá mandar o embaralhador "subir" as cartas quando estiver distribuindo-as. Feito esse ritual, o baralho deve ser entregue ao embaralhador.

"Queimar" as Cartas:

O ato de "queimar" as cartas é permitido até 3 vezes e deverá ser feito de 3 em 3 cartas. As cartas "queimadas" deverão ser mostradas a todos. Só quem poderá queimar é quem "corta" o baralho. As cartas poderão ser "queimadas" no momento dos "cortes" ou quando o embaralhador estiver distribuindo as cartas. Nesta situação, o pedido de "queima" deverá ser feito antes de o jogador olhar suas cartas.

Dar as Cartas:

As cartas serão entregues de 3 em 3, primeiramente para o oponente à direita, seguindo em sentido anti-horário. Caso o oponente que "cortou" o baralho, pedir para queimar o conjunto de 3 cartas que será entregue a um dos jogadores, o embaralhador deverá virar imediatamente as cartas para que todos possam ver. Após "queimar" as cartas, deverão ser entregues 3 novas cartas ao participante que teve seu jogo "queimado" e continuar normalmente a distribuição das cartas, até que acabe ou que sejam "queimadas" novamente. Se o embaralhador estiver dando as cartas e uma das cartas de um de seus dois adversários virar, o jogador prejudicado poderá analisar a carta que virou e continuar com ela, ou, poderá "queimá-la" e pedir uma nova carta.

O embaralhador por isso, não levará qualquer punição. Se virar uma carta do embaralhador ou de seu parceiro, não será permitido trocar a carta.

Começando o Jogo:

A primeira rodada da "mão", começa com o jogador postado à direita do embaralhador, este deverá mostrar uma de suas 3 cartas. O jogador à direita deste deverá mostrar uma carta, seguindo em sentido anti-horário. Na primeira rodada, não é permitido esconder a carta. Leva a rodada, a dupla que mostrar a maior carta. Leva os pontos da "mão", a dupla que ganhar duas rodadas. Começará a segunda rodada, o jogador que mostrou a maior carta na primeira rodada, jogará em seguida o jogador da direita, depois o jogador da direita

deste e por fim, o jogador que ainda não mostrou sua segunda carta. Começará a terceira rodada, caso seja necessária, o jogador que mostrou a maior carta na segunda rodada. Na 2ª e 3ª rodadas, é permitido esconder as cartas.

Cangar o Jogo:

O jogo poderá ser cangado em 5 situações:

1ª) Na 1ª rodada: Se o jogo for cangado na 1ª rodada, o desempate será feito na 2ª rodada.

Deverá mostrar a carta, primeiramente, o jogador que cangou o jogo na 1ª rodada, sendo obrigado a mostrar sua maior carta. O jogador da direita será o próximo e o da direita deste o próximo e assim sucessivamente. Com o jogo cangado, não será permitido esconder a carta. A dupla que mostrar a maior carta, levará os pontos da "mão", não sendo necessário, jogar a 3ª rodada.

2ª) Na 2ª rodada: Se o jogo for cangado na 2ª rodada, levará os pontos da "mão" a dupla que ganhou a 1ª rodada, não sendo necessário jogar a 3ª rodada.

3ª) Na 3ª rodada: Se o jogo for cangado na 3ª rodada, levará os pontos da "mão" a dupla que venceu a 1ª rodada.

4ª) Na 1ª e 2ª rodadas: Se o jogo for cangado na 1ª e 2ª rodadas, levará os pontos da "mão" a dupla que vencer a 3ª rodada.

5ª) Na 1ª, 2ª e 3ª rodadas: Se o jogo for cangado nas 3 rodadas, ganhará os pontos da "mão", a dupla que distribuiu as cartas.

Truco, Meio-pau, Nove e Doze:

Pode ser pedido TRUCO a qualquer momento do jogo. A "mão" só estará valendo 3 pontos, se um dos jogadores da dupla adversária aceitar o pedido. O pedido poderá ser aceito dizendo-se: "cai", "venha", "manda", "aceito", ou qualquer outra expressão que dê uma posição de positivismo. O pedido de TRUCO deverá ser feito de forma bem clara, não podendo ser usadas palavras parecidas, como "troco", "turco", etc, a fim de confundir o oponente. Caso a dupla adversária aceite o TRUCO, a equipe que conquistar a "mão", somará 3

pontos. Se o TRUCO não for aceito, a equipe que fez o pedido somará 1 ponto. Se além de aceitar o TRUCO, a dupla pedir MEIO-PAU, a "mão" só valerá 6 pontos caso a dupla adversária aceite o pedido. Se a dupla "correr", a equipe que pediu MEIO-PAU leva 3 pontos. Se além de aceitar o MEIOPAU, a dupla pedir NOVE, a "mão" só valerá 9 pontos, caso a dupla adversária aceite o pedido, podendo ainda levar o jogo a DOZE. Se uma dupla corre do NOVE, a dupla que o pediu leva 6 pontos e, se uma dupla corre do DOZE, a dupla que o pediu leva 9 pontos.

Mão-de-onze:

A mão-de-onze acontece quando uma das duplas atinge 11 pontos na partida. A dupla que chegou a este patamar tem a regalia de mostrar suas cartas ao seu parceiro. Na mão-de-onze, o jogo já começa trucado ("mão" valendo 3 pontos). Caso a dupla ao analisar as cartas que tem em mãos, achar que não será possível vencer a "mão", é permitido "correr" do jogo, dando apenas 1 ponto ao adversário. Se a dupla aceitar jogar a mão-de-onze, esta valerá 3 pontos.

Na mão-de-onze não é permitido "cerrar" o baralho, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir truco, meio-pau, nove ou doze.

Mão-de-ferro:

A mão-de-ferro acontece quando ambas as duplas estão com 11 pontos na partida, sendo assim, quem vencer a mão-de-ferro leva. Na mão-de-ferro não é permitido "cerrar" o baralho, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir truco, meio-pau, nove ou doze. Além disso, a "vira" não poderá ser vista, ela deverá ficar separada e com sua face virada para baixo, bem como as 3 cartas de cada jogador. Ninguém poderá ver suas cartas para jogar. O 1º a jogar, mostra uma de suas 3 cartas, depois o 2º mostra, depois o 3º e o 4º. Estando as 4 cartas na mesa, é hora de mostrar a "vira". Mesmo as cartas que estão na mesa, poderão ser manilhas de acordo com a "vira". Depois de ver quem levou a 1ª rodada, é hora de jogar a 2ª. Ainda serão jogadas no "escuro" a 2ª e 3ª rodadas, porém a "vira" já estará conhecida.

Obs.: Algumas pessoas jogam no "escuro" apenas a 1ª rodada da mão-de-ferro. Após analisada a situação e após ter visto quem ganhou a 1ª rodada, todos os jogadores podem olhar suas duas cartas restantes, mas não

será permitido mostrar as cartas ao parceiro.

Tento:

O pedido de tento poderá ser feito a qualquer momento do jogo, desde que seja visto e provado que alguém estava roubando. No truco é permitido roubar, mas se for pego pagará um tento pela incompetência de não saber roubar. Ainda será tento se o jogador queimar mais de 9 cartas, cortar ou cerrar o baralho em número de vezes superior ao permitido, dar as cartas na sequência errada, jogar com 4 cartas, pedir truco, meio-pau, nove ou doze e "cerrar" o baralho na mão-de-onze ou mão-de-ferro, mostrar a "vira" ou olhar as cartas antes da hora na mão-de-ferro, se ao invés de falar truco, falar uma palavra parecida para confundir. Será tento também, se o jogador não mostrar sua maior carta quando o jogo estiver cangado.

O Tento Quando Forem Dadas 4 Cartas:

Quando o embaralhador der 4 cartas ao parceiro, este deverá devolver a última carta, caso ainda não a tenha visto. Se tiver visto, ele deverá postar as 4 cartas frente a um de seus adversários, a fim de "queimar" uma delas. Se quem recebeu 4 cartas foi um dos adversários do embaralhador, poderá pedir o tento logo que começar o jogo e levará 1 ponto. Poderá ainda pedir truco antes de jogar sua 1ª carta à mesa, se o truco for aceito, basta apenas mostrar as 4 cartas e levar 3 pontos. O pedido de meio-pau pelo adversário, não afetará em nada, o tento máximo permitido pelo número de cartas erradas é de 3 pontos. Na mão-de-onze, o tento por dar 4 cartas é de 3 pontos, caso a dupla tenha aceito jogar a "mão".

OBS.1: O tento só poderá ser pedido ao começar o jogo, pois o embaralhador ainda tem a chance de perguntar se todos têm 3 cartas a fim de reparar um erro. Sendo assim, não valerá nenhum ponto. Se a pergunta for feita, o embaralhador escolherá uma das cartas para queimá-la.

OBS.2: O mesmo vale para quando forem dadas 5 cartas.

OBS.3: Quando forem das 1 ou 2 cartas, é só informar ao embaralhador que ele completará o jogo com o número de cartas que forem necessárias, sem qualquer punição.

O Valor do Tento:

O valor do tento depende da situação em que se encontra o jogo. Se a "mão" estiver valendo 1 ponto e for pedido tento, o tento valerá 1 ponto. Se tiver valendo 3 pontos, o tento valerá 3 pontos e assim sucessivamente. Na mão-de-onze, o tento vale 1 ponto se a dupla que estiver com 11 pontos ainda não tiver dito se vai jogar ou "correr". Se o jogo já estiver rolando e for pedido tento, este valerá 3 pontos. Na mão-de-ferro, o tento significa o fim da partida e conseqüentemente a derrota para a equipe infratora.

A organização se reserva no direito de impugnar ou desclassificar o participante que agir de má fé, quando sua inscrição for feita em categoria abaixo a qual o mesmo pertence, ou crie situações embaraçosas.

Os casos omissos e duvidosos do presente regulamento serão analisados e resolvidos pela organização.

Este regulamento entrará em vigor nesta data, revogadas as disposições em contrário.

Fonte: <https://www.sinsep.com.br/wp-content/uploads/2017/04/Regras-de-Truco.pdf>