

Regulamento Truco

JSS - Jogos Sedentários de Sistemas de informação

1. Corte do Baralho

- 1.1. Quem estiver na vez de cortar o baralho pode fazer o que quiser com ele, desde que não olhe NENHUMA carta do monte.
- 1.2. Quem realizar o corte pode ordenar para quem vai dar as cartas se quer que ele as distribua por cima ou por baixo; Se nada for dito quem escolhe é quem for dar as cartas.
- 1.3. **Punições**
 - 1.3.1. Se quem for cortar olhar (ou deixar seu parceiro olhar) alguma carta, tem que cortar de volta, quem for dar as cartas pode embaralhar novamente se quiser.
 - 1.3.2. Se quem for cortar retirar alguma carta do monte, tem que devolvê-la ao monte de onde tirou a carta.

2. Distribuição das Cartas

- 2.1. O jogador que está distribuindo as cartas deve receber o baralho de quem cortou e começar a distribuição pelo seu adversário à direita, distribuir UMA A UMA as cartas e VIRAR A ÚLTIMA.
- 2.2. Se perguntar se todos têm 3 (três) cartas, o adversário não é obrigado a responder e quem trucar com 4 cartas na primeira rodada da mão em questão ganha apenas 1 PONTO, se o adversário aceitar.
- 2.3. Quem dá as cartas não pode olhar NENHUMA carta do parceiro e nem do MONTE (incluindo a boca).
- 2.4. O próximo jogador a dar as cartas pode juntar as cartas DA MESA e ordená-las da maneira que bem entender, mas NÃO pode olhar nenhuma carta do monte.
- 2.5. **Punições**
 - 2.5.1. Quem der as cartas fora de ordem, olhar uma carta do parceiro ou olhar alguma do monte perde apenas a carteada e passa o baralho para o adversário, sem perder ponto.
 - 2.5.2. Se uma carta de quem dá está distribuindo ou de seu parceiro for virada, ele não pode trocá-la.
 - 2.5.3. Se quem dá as cartas virar uma do adversário, perde a carteada (mas não o ponto).

3. Olhar as Cartas

- 3.1. O jogador não pode olhar NENHUMA carta do parceiro, seja no corte do baralho, na distribuição das cartas ou quando a dupla adversária trucar (ou aumentar);
 - 3.1.1. **Exceção:** É possível olhar as cartas é quando uma dupla estiver na “mão de onze”, nesta situação APENAS a dupla que está com 11 pode trocar suas cartas e olhá-las; a dupla adversária continua sem poder trocar.
- 3.2. Quando ambas as duplas estiverem com 11 pontos, NENHUMA dupla pode olhar as cartas do parceiro e nem sequer olhar as SUAS próprias cartas, 11x11 é no escuro, e quem ganhar essa mão é o vencedor da partida.
- 3.3. **Punições**

- 3.3.1. Quem olhar a carta no corte do baralho, é obrigado a cortar o baralho novamente, podendo quem dá as cartas embaralhar novamente, sem perda de pontos.
- 3.3.2. Olhar as cartas do parceiro quando o adversário trucar(ou aumentar) é considerado fugir da mão.
- 3.3.3. Quem olhar as suas cartas na mão de 11x11 perde a partida em disputa.

4. Trucar e Aumentar

- 4.1. As duplas podem apenas: “Trucar”, “Pedir Seis”, “Pedir Nove” e “Pedir Doze”, se a dupla adversária aceitar, a rodada valerá: 3, 6, 9, 12 pontos respectivamente.
- 4.2. Se ao trucar a dupla adversária correr, a dupla que trucou ganha 1 ponto.
 - 4.2.1. Se ao declarar SEIS a dupla que “trucou” originalmente correr, a dupla que declarou SEIS ganha 3 pontos.
 - 4.2.2. Se ao declarar NOVE a dupla que pediu “seis” originalmente correr, a dupla que declarou NOVE ganha 6 pontos.
 - 4.2.3. Se ao declarar DOZE a dupla que pediu “nove” originalmente correr, a dupla que declarou DOZE ganha 9 pontos.
- 4.3. NENHUMA dupla pode olhar as cartas, conforme descrito na regra 3. Se uma dupla truca (ou aumenta) e a adversária foge, pode esconder as cartas no meio do monte; se a dupla adversária olhar as cartas perde os pontos em disputa na rodada, não importante se ganharia a mão ou não.
- 4.4. A dupla que truca na mão de 11 perde a partida em disputa.
- 4.5. A dupla que trucar na última rodada pode empachar (empatar) a carta do adversário para ganhar a mão: ou seja, quem truca na última NÃO é obrigado a matar a carta, e se fez a primeira e empachou a última ganhou a mão normalmente; EXCETO quando a primeira estiver EMPATADA (vale a maior): neste caso quando a partida for trucada(ou aumentada) a dupla do PÉ (último a jogar) é OBRIGADA a matar a carta adversária.

5. Punições

- 5.1. A dupla que for pega roubando será punida pela comissão com a perda de tres pontos na partida em disputa, caso a fraude seja apontada pela dupla adversária e seja de conhecimento da comissão. A única coisa que a comissão vai impor é que as regras do jogo, acima descritas, sejam cumpridas.

6. Casos omissos

- 6.1. Conflitos gerados durante a partida sejam esses por casos não previstos ou descumprimento dos acordos, serão analisados e decididos pela comissão organizadora do JSS.