

Tranca

2-4 jogadores

108 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Longa

Construa tranças (combinações de sete cartas) e acumule mais pontos com seu parceiro.

PREPARAÇÃO

- 4 jogadores em parcerias usam dois baralhos mais coringas.
- Distribua 11 cartas para cada jogador; separe um morto (mão reserva) por equipe.
- As cartas restantes formam o monte; uma carta inicia a pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- Tranca limpa (sem coringas): 200 pontos.
- Tranca suja (com coringas): 100 pontos.
- Fechar a mão: bônus de 100 pontos.

Dica: Trave a pilha de descarte quando ela contiver cartas de que os adversários precisam para dificultar as combinações deles.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue a pilha de descarte (com restrições).
- Forme grupos de 3 ou mais cartas do mesmo valor; estenda para construir tranças.
- Ao esvaziar a mão, pegue o morto da sua equipe.
- Trave a pilha de descarte para restringir o acesso dos adversários.

Tranca é um jogo de cartas em parceria brasileiro relacionado à Canasta e ao Buraco, com uma mecânica única de travar a pilha que dá nome ao jogo. Os jogadores constroem combinações e se esforçam para formar tranças (grupos completos de sete cartas) enquanto gerenciam uma pilha de descarte dinâmica.

Objetivo

Forme combinações e construa tranças (grupos de sete cartas) para marcar pontos. A primeira equipe a atingir a pontuação-alvo ao longo de várias rodadas vence a partida.

Preparação

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas mais coringas.
3. **Distribuir:** Cada jogador recebe 11 cartas.
4. **Morto:** Uma mão reserva de 11 cartas é separada para cada equipe, virada para baixo.

Como Jogar

1. **Comprando:** Compre do monte ou pegue a pilha de descarte (com restrições).
2. **Baixando combinações:** Coloque grupos de três ou mais cartas do mesmo valor na mesa.
3. **Construindo tranças:** Estenda combinações até sete cartas. Uma tranca limpa não usa coringas; uma tranca suja inclui coringas.
4. **Pegando o morto:** Quando um jogador fica sem cartas, ele pega o morto (mão reserva) da sua equipe e continua jogando.
5. **Travando a pilha:** Certas jogadas podem travar a pilha de descarte, dificultando que os adversários a peguem.

Pontuação

- **Tranca limpa:** 200 pontos.
- **Tranca suja:** 100 pontos.
- **Fechar a mão:** Bônus de 100 pontos.
- **Valores das cartas variam:** Cartas altas valem mais, cartas baixas valem menos.

Variações

- **Tranca Aberta:** Uma variante aberta em que algumas combinações ficam visíveis para todos os jogadores.
- **Tranca para dois jogadores:** Adaptada para disputas individuais com distribuição ajustada.

Dicas e Estratégias

- Trave a pilha de descarte quando ela contiver cartas de que os adversários precisam. Essa jogada defensiva pode arruinar os planos de combinações deles.
- Calcule o momento certo de pegar o morto. Ficar sem cartas rapidamente para pegar a mão reserva pode dar à sua equipe uma vantagem significativa.

Dicas e estratégia

A mecânica de travar a pilha é o elemento definidor da Tranca. Use-a de forma agressiva para negar recursos aos adversários, e coordene com seu parceiro o momento de pegar o morto para obter a máxima vantagem da equipe.

Equilibrar o baixar ofensivo de combinações com o gerenciamento defensivo da pilha é a tensão estratégica central. Comprometer-se demais com combinações deixa você vulnerável, enquanto acumular cartas desacelera sua pontuação.