

Truco

2-6 jogadores

40 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Vencer 2 das 3 vazas por mão e aumentar as apostas por meio de desafios de blefe.

PREPARAÇÃO

- 2, 4 ou 6 jogadores em duas equipes usam um baralho espanhol de 40 cartas.
- Distribua 3 cartas para cada jogador.
- As cartas seguem uma hierarquia fixa (Ás de Espadas e Ás de Paus são as mais altas).

PONTUAÇÃO

- Mão normal: 1 ponto; Truco: 2; Retruco: 3; Vale Quatro: 4.
- Apostas paralelas de Envido acrescentam pontos adicionais.
- A primeira equipe a atingir 30 pontos vence.

Dica: Chame Truco com mãos fracas para roubar pontos, mas leia a mesa para evitar ser contra-desafiado.

NA SUA VEZ

- Cada jogador joga uma carta por vaza; a carta de maior valor vence.
- Chame Truco para aumentar a aposta de 1 para 2 pontos.
- Os adversários podem aceitar, desistir ou contra-atacar com Retruco (3) ou Vale Quatro (4).
- Envido é uma aposta paralela sobre combinações de cartas do mesmo naipe.

Truco é um jogo de vazas e blefe amplamente popular em toda a América do Sul, especialmente no Brasil, Argentina e Uruguai. Conhecido pela atmosfera animada, blefe teatral e conversa em voz alta, transforma o jogo de cartas em uma vibrante performance social.

Objetivo

Vencer duas das três vazas em cada mão. As equipes ganham pontos por vencer mãos, com as apostas aumentando por meio de um sistema de desafios e contra-desafios chamado Truco, Retruco e Vale Quatro.

Preparação

1. **Jogadores:** 2, 4 ou 6 jogadores (sempre em duas equipes).
2. **Baralho:** Um baralho espanhol de 40 cartas.
3. **Distribuir:** Cada jogador recebe 3 cartas.
4. **Hierarquia das cartas:** As cartas seguem uma hierarquia fixa que não corresponde ao valor numérico. O Ás de Espadas e o Ás de Paus são as cartas mais altas.

Como Jogar

1. **Jogando vazas:** Cada jogador joga uma carta por vaza. A carta de maior valor vence a vaza.
2. **Vencer a mão:** Ganhe duas das três vazas para vencer a mão e marcar pontos.
3. **Chamar Truco:** A qualquer momento durante o jogo, um jogador pode gritar 'Truco' para aumentar a aposta de 1 para 2 pontos.
4. **Contra-desafios:** A equipe adversária pode aceitar, desistir ou contra-atacar com 'Retruco' (3 pontos) ou 'Vale Quatro' (4 pontos).
5. **Envido:** Uma aposta paralela sobre quem tem a maior combinação de pontos com duas cartas do mesmo naipe.

Pontuação

- **Mão normal:** 1 ponto para a equipe vencedora.
- **Truco aceito:** 2 pontos.
- **Retruco aceito:** 3 pontos.
- **Vale Quatro aceito:** 4 pontos.
- **Meta do jogo:** A primeira equipe a atingir 30 pontos vence (varia por região).

Variações

- **Truco Argentino:** Inclui Envido e Flor como categorias adicionais de apostas.
- **Truco Brasileiro (Truco Paulista):** Usa uma hierarquia de cartas diferente e inclui uma carta de trunfo comunitária chamada manilha.

Dicas e Estratégias

- O blefe é essencial. Chame Truco com mãos fracas para roubar pontos, mas esteja preparado para os adversários desafiarem seu blefe.
- Coordene com seu parceiro por meio de conversa de mesa e linguagem corporal. O elemento social é tão importante quanto o jogo de cartas.

Dicas e estratégia

Domine a arte do blefe. Chamar Truco com uma mão mediana força os adversários a tomar decisões difíceis. Mas saiba também quando desistir: blefar demais contra jogadores experientes sai caro.

O sistema de desafios do Truco é um jogo dentro do jogo. Saber quando desafiar, quando aceitar e quando desistir com base nas suas cartas e na leitura dos adversários separa os campeões dos iniciantes.