tite jogador

<p>O jogo O objetivo principal do jogo Truco é fazer 12 pontos antes

dos seus</p>
<p> adversários.</p>
<p>Os pontos são disputados em □□□□,□ {k0} mãos que são dividi

das em {k0} 3 rodadas</p>
<p> ("melhor de três"), onde começa valendo 1 ponto, s

endo possível aos □□□□,□ jogadores</p>
<p> aumentarem para 3, 6, 9 e 12 pontos, nessa ordem.</p>
<p>Em cada disputa, uma carta é virada</p>
<p> na mesa (vira) □□□□,□ definindo quais serão as cartas mais altas (ma) Tj T*□□BT /F1

<p> PRO Baixe o aplicativo do MegaJogos para jogar Truco □□□□,□ Paulista Onli

ne e Truco Mineiro</p>
<p> Online! Jogue gratuitamente e sem precisar de cadastro.</p>
<p>Definições Aprenda como jogar</p>
<p> Truco com as Regras □□□□,□ do Jogo. Partida Jogo valendo pontos obtidas n

as "mãos" Mão fração</p>
<p> da partida que vale 1 ponto (tento) e pode □□□□,□ ter seu valor aumentado

para 3, 6, 9 e 12;</p>
<p> as mãos são disputadas no modo "melhor de 3 rodadas&quo

t; □□□□,□ Rodada fração da mão, é nas</p>
<p> rodadas que os jogadores mostram uma carta Vira carta que é virad

a para definir □□□□,□ as 4</p>
<p> manilhas da mão Manilhas as quatro maiores cartas do jogo, s&#227

;o decisivas e não podem</p>
<p> ser empatadas Zap, □□□□,□ Gato ou Zorro a maior carta do jogo e seu naipe

sempre será Paus;</p>
<p> também chamado "7 de paus" Copa, □□□□,□ Copilha ou Copeta

segunda maior e seu naipe sempre</p>
<p> será Copas; também chamado "7 de copas" Espada ou

Espadilha terceira □□□□,□ maior e seu naipe</p>
<p> sempre será Espadas; também chamado "7 de espadas"

Ouros, Pica-Fumo, Bebinho ou Mole</p>
<p> quarta maior e □□□□,□ seu naipe sempre será Ouros; também chama

do "7 de ouros" Truco, Três</p>
<p> Tento proposta inicial para subir o valor da □□□□,□ mão para 3 ponto

s Seis, Meio-Pau,</p>
<p> Meia-Vara, Meio-Saco proposta para subir o valor da mão para 6 po

ntos Nove, Nove □□□□,□ Tento</p>
<p> proposta para subir o valor da mão para 9 pontos Doze ou Queda pr

oposta para subir o</p>
<p> valor da □□□□,□ mão para 12 pontos Empatar, Embuchar, Cangar, Melar

quando, numa determinada</p>
<p> rodada, a maior carta de cada dupla é do □□□□,□ mesmo valor (exceto) Tj T*□□BT /

<p> (esconder) carta que não vale nada. é jogada com a face para