

# Tranca

O jogo de tranca é uma variação do jogo de buraco. Na verdade os dois jogos são “quase idênticos”, a não ser por algumas diferenças nas regras. A tranca não possui uma regra oficial e universal, portanto as regras aqui apresentadas foram criadas como sendo as mais utilizadas atualmente.

## O JOGO

**Número de Jogadores:** 2 ou 4 jogadores (4 - parceria de 2 duplas).

**Total de cartas no Jogo:** dois baralhos com 52 cartas, totalizando 104 cartas.

**Início da partida:** são distribuídas 11 cartas para cada jogador.

### Objetivo do jogo:

Fazer o maior número de pontos. Se o jogo for por partida, ao final da partida checa-se quem têm o maior número de pontos e este vence, caso contrário se o jogo for por pontos de batida os jogadores deverão jogar tantas vezes forem necessárias para alcançar ou superar os pontos de batida, o primeiro jogador ou dupla a alcançar vence. Caso todos os jogadores ultrapassem os pontos de batida, o jogador ou dupla que tiver a maior pontuação acumulada vence.

### Jogadores e posicionamento:

Esta modalidade de jogo pode ser jogada com 2 ou 4 jogadores.

No jogo de 2 jogadores cada um têm suas próprias cartas, possuem seus próprios jogos na mesa e joga-se um contra o outro. Cada participante fica posicionado de um lado da mesa.

No jogo de 4 jogadores cada jogador de cada dupla têm suas próprias cartas mas compartilham os jogos do parceiro que foram baixados na mesa. Cada jogador fica posicionado da seguinte forma ( jogador 1, jogador 2, parceiro do jogador 1, parceiro do jogador 2)

### Termos da tranca:

**3 Vermelho** – representado pelos 3 vermelhos existentes no jogo (ao todo são 4), quem possuir um destes deve coloca-lo na mesa (individualmente). Quem tiver 1 ou mais 3 vermelhos e ao menos uma canastra em seu jogo ganhará 100 pontos adicionais por 3 vermelho.

**3 Preto** – representado pelos 3 pretos existentes no jogo (ao todo são 4), quem possuir um destes têm o poder de trancar o lixo, ou seja, quem descartar um 3 preto no lixo significa que o próximo jogador a jogar não poderá comprar do lixo.

**Coringa** – são as cartas representadas pelo número 2. Toda e qualquer carta com o número 2 é um coringa e serve para substituir uma outra carta do jogo. Se o coringa estiver localizado entre um As e um três este não é considerado um coringa e sim uma carta normal da seqüência.

**Monte** – Quando o jogo inicia, das 104 cartas do jogo 11 são distribuídas para cada jogador, as restantes são posicionadas no centro da mesa para que cada jogador em sua vez possa comprar uma carta do monte, estas cartas são o monte (estas cartas são posicionadas de cabeça para baixo para que nenhum jogador as veja)

**Morto** – São dois montes de cartas ( 11 em cada monte ) localizados à esquerda do monte principal. Quando acabar as cartas na mão de algum jogador este pode comprar um morto. No jogo individual ( 2 jogadores, um contra o outro ) cada jogador têm direito de comprar 1 morto. Jogo de duplas apenas um jogador de cada dupla pode comprar o morto. (o morto também é posicionado de cabeça para baixo como o monte).

O morto deverá ser comprado por um jogador caso as cartas da mão acabem, e houver morto disponível para ele. (se não houver morto disponível é o fim do jogo)

**Lixo** – São as cartas que ficam ao lado direito do monte com a face virada para cima, visíveis a todos os jogadores. O lixo é o lugar onde um jogador realiza o descarte depois de comprar uma carta do monte e criar ou incluir cartas em um jogo. Na tranca o jogador somente pode comprar o lixo se usar a 1º carta do monte para realizar um jogo.

Mais uma peculiaridade do jogo de tranca é que somente a 1º carta do morto é visível, as outras ficam escondidas debaixo da primeira.

**Compra do monte** – quando é a vez de um jogador jogar a primeira coisa que ele pode fazer é comprar uma carta do monte ou comprar o lixo.

**Descarte** – é o ato de se jogar uma carta no lixo após uma compra do monte, passando sua vez para o próximo jogador.

**Pontos de batida** – é o valor de pontos que os jogadores deverão alcançar para finalizar um jogo.

**Batida** – é quando o jogador (ou seu parceiro) já comprou o morto e as cartas de um dos jogadores acabaram. Quando um jogador realiza a batida sem jogar uma carta no lixo, esta é considerada uma **batida direta** caso contrário é considerada uma **batida indireta**.

**Jogos na mesa** – quando um jogador selecionar 3 ou mais cartas de sua mão e baixar na mesa isso é considerado um jogo. Porém para ser um jogo válido as cartas deverão ser do mesmo naipe e estar na seqüência ou se as cartas forem iguais, do tipo charuto. ( exemplo 4,4,4 ).

Ao contrário do buraco o jogo de tranca não permite usar os 3 como fazendo partes de um jogo.

**Jogo tipo charuto** – são três ou mais cartas iguais (com ou sem coringa).

**Seqüência da Tranca** – é a ordem das cartas para se criar um jogo de tranca é: 4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A

**Canastra limpa** – é um Jogo que contém 7 ou mais cartas na seqüência, do mesmo naipe e sem curingas substituindo outra carta.

**Canastra suja** – é um Jogo que contém 7 ou mais cartas na seqüência, do mesmo naipe mas que têm um coringa substituindo uma carta da seqüência.

## Como jogar:

Após o início do jogo e a distribuição das cartas, o próprio jogo fará um sorteio e decidirá o primeiro jogador a jogar.

O primeiro jogador deverá obrigatoriamente **comprar do monte** e caso deseje poderá criar jogos e baixar na mesa. Quando estiver satisfeito deve escolher uma carta da mão e jogar no lixo (**descarte**).

O descarte é o sinal de que o jogador passou sua vez para o próximo jogar.

O próximo jogador poderá comprar do monte ou comprar o **lixo**. Caso compre do lixo deverá obrigatoriamente usar a 1ª carta do lixo para fazer um jogo somente depois disso ele poderá recuperar as outras cartas que estão na lixeira. Em seguida poderá criar novos jogos, inserir cartas em jogos existentes e quando decidir, poderá descartar uma carta ao lixo passando a vez ao próximo jogador.

O jogo segue este fluxo até que um jogador fique sem cartas na mão, quando isso ocorrer ele deverá comprar um dos **mortos** disponíveis.

Caso um dos jogadores que já tenha comprado um morto (ou o parceiro) fique sem cartas então ele **bateu**.

Quando um jogador bater a contagem dos pontos será calculada pelo jogo e os vencedores anunciados.

## Observações:

- Para bater é necessário ter pelo menos uma canastra limpa, se o jogador não possuir então não poderá bater até que consiga criar.

- Se nenhum jogador bateu e as cartas do monte acabarem, então o jogo será finalizado e os pontos serão contados. (ver contagem dos pontos).

## Contagem dos Pontos

Ao final do jogo ( quando um dos jogadores tiver batido ) todas as cartas do jogo deverão ser somadas. A somatória ocorre da seguinte forma:

**Jogos da mesa** – cada jogador ou dupla deverá somar primeiramente todas as canastras existentes, e na seqüência somar cada carta individualmente conforme pontuação de cada carta.

**Pontos de batida** – o jogador ou dupla que bateu recebe 100 pontos pela batida.

**100 pontos por 3 vermelho** – a cada 3 vermelho que o jogador tiver na mesa ganhará mais 100 pontos se possuir uma canastra. Caso não possua nenhuma canastra será deduzido 100 pontos por 3 vermelho.

**Dedução por não comprar o morto** – caso um jogador ou dupla não tenha comprado o morto então deverá deduzir 100 pontos do total.

Se um jogador comprou um morto mas não teve chance de utiliza-lo (pois alguém bateu antes ) então este também deverá ser deduzido.

**Dedução das cartas da mão:** cada carta restante na mão de dos jogadores

