Colinha do Truco Paulista

A colinha do Truco Paulista: o resumo de bolso para consultar enquanto joga. No Truco, a carta mais forte muda a cada mão (é a manilha, que sai da vira) e o valor da mão pode subir de 1 até 12 pontos numa escada. Esta é a versão rápida e escaneável do que decide a partida. Para começar do zero, veja o guia Truco Paulista: o que é e por que vale aprender e as regras oficiais do Truco.

> **Em uma frase:** 4 jogadores em 2 duplas, baralho de 40 cartas, 3 cartas cada, a cada mão a **vira** define 4 manilhas, e ganha a dupla que chegar a **12 pontos** primeiro.

O essencial em 6 linhas

Item	Como é no Truco Paulista
Jogadores	**4**, em **2 duplas**; parceiro sentado de frente para você
Baralho	**40 cartas** — tira-se o **8, 9, 10** e curingas
Mão inicial	**3 cartas** por jogador
Vira / manilha	Uma carta é virada na mesa (**a vira**); a **manilha é a carta seguinte** na sequência
Turno	Vale **1 ponto**, disputado em **melhor de 3 rodadas**; pode subir para 3, 6, 9 ou 12
Vitória	Primeira dupla a chegar a **12 pontos**

Ordem das cartas (qual ganha de qual)

Da **mais fraca** para a **mais forte**, entre as cartas comuns:

> **4 < 5 < 6 < 7 < Q (Dama) < J (Valete) < K (Rei) < Ás < 2 < 3**

- As cartas **8, 9 e 10 não existem** no Truco.
- Entre cartas comuns, **o naipe não muda nada**: um 3 de ouros empata com um 3 de paus.
- **Acima de tudo** vêm as 4 manilhas do turno (veja abaixo).

Tabela completa, com as manilhas na ordem de força: ordem das cartas nas regras oficiais do Truco.

As manilhas (as 4 cartas mais fortes da mão)

A manilha é sempre a **carta seguinte à vira** na sequência. Exemplos oficiais:

Se a vira for…	As manilhas são…
4	os quatro **5**
5	os quatro **6**
3	os quatro **4**
7 (baralho francês)	as quatro **Q (Damas)**
7 (baralho espanhol)	os quatro **10**

Entre as 4 manilhas, quem é mais forte é decidido **pelo naipe**, nesta ordem:

> **Ouros < Espadas < Copas < Paus**

- **Paus** é a manilha mais forte — o famoso **Zap** (ou Gato, dependendo da região).
- A manilha vira a **carta mais forte do jogo** naquela mão, não importa o número.

A escada de pedidos (3 → 6 → 9 → 12)

Pedir Truco é aumentar o valor da mão, **na sua vez, antes de baixar a carta**. Cada pedido pode ser aceito (o turno passa a valer mais) ou corrido (a dupla que pediu leva os pontos do pedido anterior).

Pedido	Se aceitam, o turno vale	Se correm, quem pediu ganha
Truco	**3** pontos	**1** ponto
Seis	**6** pontos	**3** pontos
Nove	**9** pontos	**6** pontos
Doze	**12** pontos (o jogo)	**9** pontos

- Pode pedir Truco em **qualquer rodada**, inclusive a primeira.
- Só quem **recebeu** o pedido pode subir a escada em seguida.

Mão de 11 e mão de ferro

Situação	O que muda
Mão de 11	A dupla que chega a **11 pontos** pode **ver as cartas um do outro** antes de decidir. Se aceitar, o turno já começa valendo **3 pontos**; se fugir, entrega **1 ponto** ao adversário.
Regra de ouro	Quem está em mão de 11 **NÃO pode pedir Truco** nem qualquer aumento. Pedir = **derrota imediata**.
Mão de ferro	Quando **as duas duplas** estão com 11 pontos. No Jogos do Rei ela é jogada **às cegas** (ninguém vê as próprias cartas), sem aceitar nem correr e sem esconder carta; quem vencer a mão fecha a partida, e pedir truco nela é **derrota imediata**.

Os 4 sinais para o parceiro (avisar manilha, sem trapaça)

O Truco tem 4 botões oficiais para avisar seu parceiro qual manilha você tem. **O significado de cada botão é sorteado para a sua dupla a cada mão** — o adversário vê o gesto, mas não sabe o que ele quer dizer.

Sinal	Numa mão de exemplo, avisa a manilha de… (muda a cada mão)
Piscar	Espadas
Sobrancelha	Ouros
Bochecha	Paus (Zap)
Língua	Copas

> **Nunca use o chat para combinar cartas.** As regras pedem que o chat não seja usado para passar instruções de jogo. Os sinais existem justamente para isso.

Empate na rodada (quem leva o turno)

Empatou na…	Vence o turno quem…
1ª rodada	ganhar a **2ª** rodada
2ª rodada	ganhou a **1ª** rodada
1ª e 2ª rodadas	ganhar a **3ª** rodada
3ª rodada	ganhou a **1ª** rodada
todas as 3 rodadas	**ninguém pontua**

Regras rápidas que evitam furo de iniciante

- **Esconder carta** é permitido como blefe — **menos para quem é o primeiro a jogar na rodada** (e, na mão de ferro, ninguém esconde).
- Cada jogador tem **20 segundos** para jogar; passou disso, o sistema joga a **última carta da sua mão, aberta** (não é sorteada).
- **Blefe faz parte:** pedir Truco sem carta boa é jogada clássica de pressão.
- Na **mão de 11**, respire: você só pode **aceitar** ou **correr** dos aumentos do adversário — nunca pedir.

Perguntas rápidas (FAQ)

Qual a ordem das cartas no Truco Paulista? Da mais fraca para a mais forte: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, Ás, 2, 3. As cartas 8, 9 e 10 não são usadas. Acima delas vêm as 4 manilhas do turno, na ordem Ouros < Espadas < Copas < Paus.

Como sai a manilha? Depois de distribuir as cartas, uma é virada na mesa (a vira). A manilha é sempre a carta **seguinte** na sequência. Virou 5, manilha é o 6; virou 3, manilha é o 4.

Qual é a carta mais forte do Truco? O Zap, que é a manilha de paus. Ele não tem número fixo: é a carta seguinte à vira, no naipe de paus (virou 5, o Zap é o 6 de paus). Abaixo das quatro manilhas, a carta comum mais forte é o 3.

Pode pedir Truco na primeira rodada? Sim, em qualquer rodada, desde que na sua vez e antes de baixar a carta. Só não vale **esconder** carta sendo o primeiro a jogar na rodada.

Pode pedir Truco na mão de 11? Não. Quem está em mão de 11 não pode pedir nenhum aumento — se pedir, perde a partida na hora.

Quantos pontos preciso para vencer? 12 pontos. Cada turno vale de 1 a 12 pontos, dependendo da escada de pedidos.

Jogue agora

Manilha na mão se aprende jogando. Entre numa partida de Truco online grátis contra jogadores reais no Jogos do Rei — cadastro em 1 minuto, direto no navegador, sem baixar nada.

Conferido contra as regras oficiais do Truco Paulista publicadas no site Jogos do Rei, em outubro de 2026.