Colinha da Tranca

A colinha da Tranca: o resumo de bolso para consultar enquanto joga. A Tranca parece o Buraco, mas tem três diferenças que decidem a partida: **vale trinca**, o lixo é **fechado** e as cartas **3** têm papel especial (o **3 preto** tranca o lixo e o **3 vermelho** vale 100 pontos, a favor ou contra). Para o passo a passo completo, veja as regras oficiais da Tranca (jogosdorei.com.br/regras-tranca.php).

> **Em uma frase:** 2 ou 4 jogadores, 104 cartas, 11 cartas para cada um e 2 mortos de 11; vale sequência e trinca; o 3 preto tranca o lixo e o 3 vermelho vale +100 ou −100; para a batida final é preciso ter pelo menos uma canastra limpa, e vence quem somar mais pontos.

O essencial em 8 linhas

Item	Como é na Tranca
Jogadores	**2 ou 4**; na mesa de 4, duas duplas, com o parceiro à sua frente
Cartas	**104** (2 baralhos, **sem o Curingão**)
Mão inicial	**11 cartas** para cada jogador, mais **2 mortos** de 11 cartas (cada time tem direito a um só)
Turno	**Compra** 1 carta do monte **ou** todo o lixo → **baixa** jogos, se quiser → **descarta** 1 carta; a vez passa para o jogador à esquerda (na mesa de 4), alternando as duplas
Jogos	**Sequência**: 3 ou mais cartas do mesmo naipe, em ordem. **Trinca** (lavadeira): 3 ou mais cartas do mesmo número, de qualquer naipe
Curinga	A carta **2**; cada jogo aceita **no máximo um curinga**
Lixo	**Só a carta do topo aparece**; para comprar o lixo, a carta do topo tem que entrar num jogo da dupla (compra justificada: num jogo novo ou encaixada num jogo já baixado)
Cartas 3	**Não entram em jogo nenhum**: o 3 preto tranca o lixo e o 3 vermelho vale pontos

Os 3: o que faz a Tranca ser Tranca

Carta	Naipes	O que faz	Pontos
3 preto	Paus ♣ e Espadas ♠	Descartado no topo do lixo, **tranca a compra**: o próximo jogador não pode comprar do lixo	Não entra em jogo; se sobrar na mão no fim, **−5**
3 vermelho	Copas ♥ e Ouros ♦	Vai para a mesa **automaticamente quando você o compra**, fora dos jogos	**+100** se o time tiver canastra (limpa ou suja); **−100** se terminar a partida sem nenhuma

- O 3 **não forma sequência nem trinca**. Ele só serve para trancar o lixo (o preto) ou para pontuar (o vermelho).

Canastras: limpa e suja

Canastra	O que é	Vale
Limpa	7 cartas ou mais, **sem curinga**	**200**
Suja	7 cartas ou mais, **com curinga**	**100**

- **Na Tranca, canastra suja não pode ser limpada.** Jogo com curinga é sempre sujo, até o fim.
- Na Tranca **não existem** a canastra de 500 nem a de 1000. Elas são do Buraco.

Como bater

"Bater" é acabar com as cartas da mão. Existem 3 tipos de batida:

Batida	Quando acontece	O que muda
Direta	O time **ainda não pegou o morto** e a última carta da mão vai **para a mesa** (num jogo novo ou num jogo já baixado)	Você recebe o morto e **continua baixando jogos**
Indireta	O time **ainda não pegou o morto** e a última carta da mão vai **para o lixo**	Você recebe o morto, mas **só usa as cartas dele na sua próxima vez**
Final	A mão acaba e o time **já pegou o morto** (ou não sobrou morto para pegar, porque o morto restante já virou monte)	**Encerra a partida** e vale **+100**

- A batida final **só pode ser feita se o time tiver pelo menos uma canastra limpa** na mesa. Canastra suja não basta.

Quem vem do Buraco: o que muda

	Buraco aberto	Tranca
Cartas	104, sem Curingão	104, sem Curingão
Lixo	Todo visível; compra livre, sem justificar	**Só o topo visível**; compra justificada (o topo tem de entrar num jogo da dupla)
Trinca	Não vale	**Vale**
O 3	Carta comum, vale 5	**Especial**: o preto tranca o lixo, o vermelho vale ±100
Canastras de 500 e 1000	Existem	**Não existem**
Batida final	Exige canastra limpa	Exige canastra limpa

Regras rápidas que evitam furo de iniciante

- **Comprar o lixo:** só vale se a carta do topo for usada em algum jogo (compra justificada). E, com um **3 preto** no topo, o próximo jogador não pode comprar o lixo.
- **Tempo:** na sua vez são **30 segundos** para comprar e **1 minuto** para baixar e descartar.
- **Estourou o tempo?** O sistema joga por você, sem sortear nada: na compra, pega do monte (nunca do lixo); no descarte, solta a última carta que entrou na sua mão (se essa não puder ser descartada, a anterior).
- **Jogadas automáticas somam na partida:** três não eliminam; **na quarta, o jogador é eliminado**. A compra e o descarte contam separado, então um turno inteiro parado vale duas.
- **No chat, nada de "cantar jogo":** falar suas cartas ou passar instrução ao parceiro é proibido.

Placar rápido: quanto vale cada coisa

Item	Pontos
Ás	**15**
8, 9, 10, Valete, Dama e Rei	**10** cada
2 (curinga)	**10**
4, 5, 6 e 7	**5** cada
3 preto	**−5** se sobrar na mão no fim (não entra em jogo)
3 vermelho	**+100** com canastra; **−100** sem canastra
Canastra limpa	**200**
Canastra suja	**100**
Batida final	**+100**
Não pegou o morto	**−100**
Cartas que ficaram na mão	valor **negativo**

- As cartas **baixadas na mesa** somam pelo valor de cada uma; as que **ficaram na mão** no fim contam **negativo**.

Exemplo: sua dupla pegou o morto, tem um 3 vermelho na mesa e bateu com uma canastra limpa e uma suja. Só de bônus são 100 (batida) + 200 (limpa) + 100 (suja) + 100 (3 vermelho) = **500 pontos**; depois somam as cartas baixadas e descontam as que ficaram na mão. Vence quem tiver mais pontos. Para não errar a conta, use a calculadora de pontos da Tranca (jogosdorei.com.br/calculadora-pontos-tranca.php).

Perguntas rápidas (FAQ)

Quantas cartas cada jogador recebe na Tranca? 11 cartas. Além disso, são formados 2 mortos com 11 cartas cada, e cada time tem direito a apenas um morto. O baralho tem 104 cartas, sem o Curingão.

O que faz o 3 preto na Tranca? O 3 preto (paus ou espadas), descartado no topo do lixo, tranca a compra: o próximo jogador não pode comprar do lixo. Ele não entra em jogos e, se sobrar na mão no fim da partida, desconta 5 pontos.

Quanto vale o 3 vermelho na Tranca? O 3 vermelho (copas ou ouros) vai para a mesa automaticamente quando você o compra e vale +100 pontos se o time tiver canastra, limpa ou suja. Se o time terminar a partida sem nenhuma canastra, ele vale −100.

Pode fazer trinca na Tranca? Pode. Na Tranca vale trinca (ou lavadeira): 3 ou mais cartas do mesmo número, de qualquer naipe. O curinga pode entrar, no máximo um por jogo.

O que é preciso para bater na Tranca? Para a batida final, o time precisa ter pegado o morto (salvo se o morto restante já tiver virado monte) e ter pelo menos uma canastra limpa na mesa. A batida final vale +100 e encerra a partida.

Canastra suja pode virar limpa na Tranca? Não. Na Tranca, jogo com curinga é sempre sujo, e a canastra suja não pode ser limpada.

Jogue agora

Colinha na mão, é hora da mesa. Jogue Tranca online (jogosdorei.com.br/jogar-tranca-online.php) no Jogos do Rei com gente de verdade, no navegador ou no app Buraco e Tranca - Jogos do Rei. A Tranca é um dos jogos com assinatura: quem chega começa com um período de trial e, depois dele, pode seguir jogando no modo grátis limitado, na Sala Livre, ou assinar o Passaporte VIP ou PRO.

Conferido contra as regras oficiais da Tranca e a calculadora de pontos da Tranca publicadas no site Jogos do Rei (e, no quadro "Quem vem do Buraco", contra as regras oficiais do Buraco), em 6 de outubro de 2026.