

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); as manilhas são as cartas do valor seguinte ao da vira
Mão	Vale 1 ponto , disputada em até 3 rodadas (com empate, uma vitória pode bastar); 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)

As manilhas são sempre as cartas do **valor seguinte ao da 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)

O primeiro pedido da mão é sempre o **Truco**, feito **na sua vez, antes de baixar a carta**. Depois que alguém pediu truco, o pedido pode subir para seis, nove e doze. 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	Quando só uma dupla está com 11 pontos , os dois dela podem ver as cartas um do outro antes de decidir. Basta um aceitar, e a mão já começa valendo 3 pontos ; para correr, os dois recusam e o adversário leva 1 ponto .
Regra de ouro	Na mão de 11 ninguém pede Truco nem aumento, de nenhuma das duas duplas. Pedir = derrota imediata da dupla de quem pediu.
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 (se as três rodadas empatarem, ninguém pontua e vem outra mão de ferro), 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: ninguém pede truco, nem a dupla adversária. A dupla que está com 11 só decide se **aceita** ou **corre** da mão.

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). As manilhas são sempre as cartas do valor **seguinte** ao da vira na sequência. Virou 5, as manilhas são os 6; virou 3, são os 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 de paus do valor seguinte ao da vira (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. Na mão de 11 ninguém pede truco nem aumento, nem a dupla adversária: quem pedir faz a própria dupla perder 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.