

Manual do **K-TRUCO** **TAMOIO**

Versão Preliminar

Versão 5.2



1º simulador de Partidas de TRUCO

Denis Kieling Nov/2004

Índice

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 1. DESCRIÇÃO | 4 |
| 2. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL | 4 |
| 2.1. O QUE É I.A. DO KTRUCO (REGRAS) | 4 |
| 2.2. MEMORIZAÇÃO DAS REGRAS | 4 |
| 3. MENUS | 5 |
| 3.1. JOGO | 5 |
| 3.2. OPÇÕES | 5 |
| 3.3. EXIBIR | 6 |
| 3.4. EDITAR | 6 |
| 3.5. FERRAMENTAS | 7 |
| 3.6. INTERNET | 8 |
| 3.7. AJUDA | 8 |
| 4. CONFIGURAÇÕES DO JOGO | 8 |
| 4.1. CONFIGURANDO O JOGO | 8 |
| 4.2. CONFIGURANDO AS IMAGENS | 9 |
| 4.3. TELA DA MÃO DE ONZE | 10 |
| 4.4. INFORMATIVAS | 10 |
| 4.5. SOFTWARE NÃO REGISTRADO | 10 |
| 4.6. TELA DE ESTATÍSTICAS | 10 |
| 4.7. TRUCANDO | 11 |
| 4.8. MARCADORES | 11 |
| 4.9. JOGANDO | 12 |
| 4.10. FALAS ENTRE OS JOGADORES | 13 |
| 4.11. BARRA DE INDICAÇÃO | 13 |
| 4.12. VIRA | 13 |
| 4.13. MENU DE CADA JOGADOR | 14 |
| 4.14. MENU DO JOGADOR 1 – EM BAIXO | 14 |
| 4.15. MENU DO JOGADOR 2 - DIREITA | 14 |
| 5. REGISTRO | 15 |
| 5.1. OBTENDO A LICENÇA / REGISTRO | 15 |
| 5.2. INSTALAÇÃO DA LICENÇA / REGISTRO | 15 |
| 5.3. DESINSTALAÇÃO DO SOFTWARE | 15 |
| 5.4. REQUISITOS | 15 |
| 6. REGRAS DO TRUCO PAULISTA | 16 |
| 6.1. DEFINIÇÕES | 16 |
| 6.2. HIERARQUIA DAS CARTAS | 16 |
| 6.3. A POSTURA DOS JOGADORES | 17 |
| 6.4. DAR AS CARTAS | 17 |
| 6.5. COMEÇANDO O JOGO | 17 |

| | |
|--|-----------|
| 6.6. TRUCAR – PEDIR TRUCO, MEIO-PAU, NOVE OU DOZE | 18 |
| 6.7. MÃO-DE-ONZE | 18 |
| 6.8. MÃO-DE-FERRO | 18 |
| 6.9. PONTOS / TENTOS | 18 |
| 6.10. O VALOR DO TENTO: | 18 |

1. **Descrição**

Primeiro simulador de Partidas de TRUCO

Jogo de truco paulista para computador com quatro jogadores.

Você joga com as suas cartas e as do parceiro (se quiser) ou deixa-o jogar sozinho.

O parceiro dá sinal das manilhas que recebeu.

Os adversários gritam truco.

O computador joga com uma pseudo-inteligência artificial e malícia (Ele aprende com cada carta que você joga na mesa e depois usa o que aprendeu contra você mesmo).

Não vai ser fácil vencê-lo.

Vem com contador de vitórias, opção para encobrir as cartas.

Joga com regras de Manilha Nova ou Velha, Baralho Sujo ou Limpo.

Conta algumas piadas durante o jogo,

Mostra de vez em quando as cartas que tinha na mão quando blefou,

Sons diferentes para cada tipo de manilha (ZAP, COPETA, ESPADILHA e PICA FUMO),

Indica as cartas que já saíram na mesa,

Número do registro/licença compatível com a versão anterior 5.0 e posteriores, varias correções internas e aperfeiçoamentos,

Já vem com 50.000 regras de Inteligência Artificial.

E você ainda pode modificar toda a aparência do jogo com vários novos Jogadores, mesas e baralhos!

Agora é só baixar e brincar

2. **Inteligência Artificial**

2.1. **O que é I.A. do KTRUCO (Regras)**

Lembre-se que o Ktruco aprende com você, cada carta jogada na mesa ele memoriza e pode usar contra você na próxima rodada.

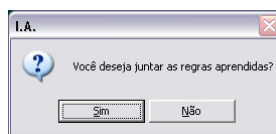
As regras aprendidas são guardados em seu banco de conhecimento.

Verifique no site a última versão de cérebro e atualize a sua versão antes de começar a TRUCAR.

Na hora de jogar a carta, o KTRUCO dará preferência aos dados fixos armazenados (K-BRAIN) depois para os dados coletados e compilados (K-NEURON) e depois a sua lógica, com isto depois de algum tempo o JOGO estará jogando do mesmo modo que você!

2.2. **Memorização das regras**

Para que o jogo guarde as suas regras, você tem que sair pelas vias normais do jogo ou seja pressionando F4 ou no menu [sair e salvar], ou no menu [Ferramentas / Aprender suas regras].



Tela de aprendizado de regras

A) Banco de conhecimento

São arquivos que contêm todas as situações de uma partida de truco já memorizadas.

a. K-BRAIN

Regras definidas pelo programador do KTRUCO (fixo). Arquivo contendo as regras fixas, uma junção das regras de vários jogadores da internet que me enviaram seus arquivos de aprendizagem (K-NEURON) por e-mail.

Para ajudar envie seu arquivo “K-NEURON.TXT” que está na pasta “C:\KTRUCO\BIN” para o e-mail k.truco@terra.com.br

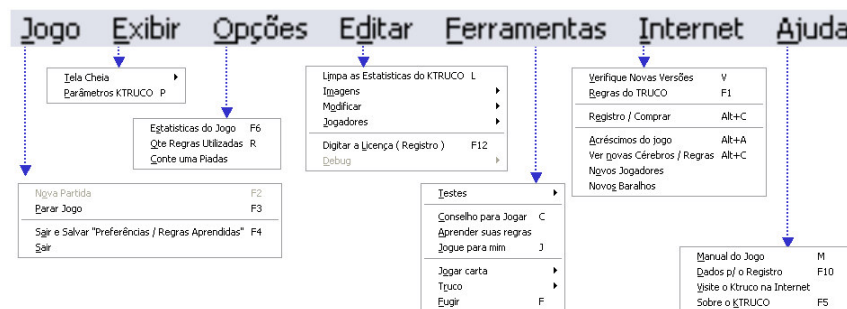
b. K-NEURON

Compilação das situações já ocorridas pelo Jogador. Arquivo contendo as suas regras já compiladas.

c. K-LEARN

Aprendizagem de situações ocorridas nas ultimas partidas. Arquivo contendo as ultimas situações (regras) aprendidas na partida, o jogo ainda não utiliza estas regras, só depois que você jantá-las.

3. Menus



menus

3.1. Jogo

A) Novo Jogo - [F2]

Começa uma nova partida de truco.

B) Parar Jogo - [F3]

Para uma partida de truco

C) Sair e Salvar - [F4]

Sai do jogo, salva as suas preferências e as regras aprendidas na ultima partida.

D) Sair

Sai do jogo.

3.2. Opções

A) Tela Cheia

a. 800x600 (16 cores) - [Alt+M]

Muda o modo da tela para tela cheia com 16 cores. Valido para monitores e computadores antigos.

b. 800x600 (32 cores) - [Alt+F]

Muda o modo da tela para tela cheia com 32 cores.

B) Parâmetros do Jogo

Tela com as opções do jogo

3.3. Exibir**A) Estatísticas do Jogo**

Mostra os dados coletados (estatísticas) das varias rodadas já jogadas.



Tela de estatísticas

B) Quantidade de regras utilizadas

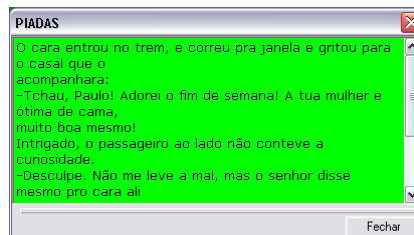
Mostra a tela com a quantidade de regras que está utilizando



Tela de conselho

C) Conte uma piada

Mostra a tela de piadas para você. O computador aleatoriamente a cada minuto pode contar uma piada para você.



Tela de piadas.

3.4. Editar**A) Limpar estatísticas [L]**

Limpa as estatísticas.

B) Imagens

Menu com varias opções das imagens utilizadas no jogo.

C) Modificar**D) Jogadores**

Menu para alterar as imagens dos jogadores.

E) Digitar licença [F12]

Tela de entrada do número de licença, ou seja, o numero do registro.

F) Debug

Uso interno no desenvolvimento, é só pressionar o feijão da primeira rodada.

3.5. Ferramentas**A) Testes**

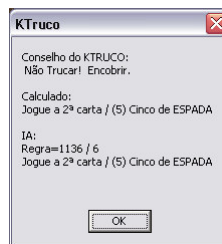
Testes de validação do ambiente do jogo.

B) Conselho para jogar

Mostra qual deve ser a carta a ser jogada na rodada, útil para que está aprendendo a jogar.

a. Conselho para jogar

Pressione o botão [J] para que o computador de um conselho que carta você deve jogar.



Conselho

C) Aprender regras**D) Jogue para mim**

Pressione o botão [C] para que o computador jogue uma carta para você.

E) Jogar carta

Menu com opções para jogar cartas sem o mouse.

- Tecla “1” – Joga primeira carta na mesa
- Tecla “2” – Joga segunda carta na mesa
- Tecla “3” – Joga terceira carta na mesa
- Tecla “E” – Marcar encobrir

F) Truco

Menu com opções para trucar cartas sem o mouse.

- Tecla “T” – Pedir Truco.
- Tecla “6” – Pedir SEIS.
- Tecla “9” – Pedir NOVE.
- Tecla “D” – Pedir DOZE.

G) Fugir

- Tecla “F” – Fugir.

3.6. Internet

- A) Verifique novas versões
- B) Regras do truco
- C) Veja como registrar seu jogo
- D) Acréscimos do jogo
- E) Ver novos Cérebros
- F) Ver novos Jogadores
- G) Ver novos Baralhos

3.7. Ajuda

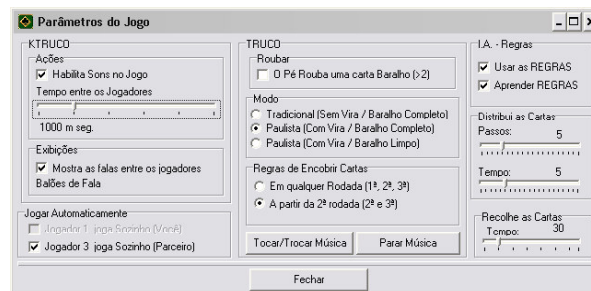
- A) Manual do Jogo - [M]
- B) Dados para o Registro
- C) Viste o site do Ktruco na Internet
- D) Sobre o Ktruco

4. Configurações do Jogo

Existem vários parâmetros do jogo que podem ser configurados.

4.1. Configurando o jogo

A) Tela de Parâmetros



Parâmetros

a. Exibições

Com esta opção setada o computador irá mostrar os balões de fala entre os jogadores.

b. Jogar Automaticamente

Permite que o jogador três, seu parceiro jogue sozinho ou não.

c. Modo

Permite selecionar o modo de jogo de truco:

- Tradicional - Jogo sem vira, utiliza as manilhas já definidas, utiliza as todas as cartas do truco 4,5,6,7,Q,J,K AS,2 e 3
- Paulista - Jogo com vira, utiliza as todas as cartas do truco 4,5,6,7,Q,J,K AS,2 e 3
- Paulista Limpo - Jogo com vira, utiliza as cartas,Q,J,K, AS, dois e 3 (os quatro, cinco, 6,7 são retirados).

d. Roubar

Com esta opção setada o computador irá pegar uma carta do baralho maior que um dois na última carta do PÉ.

e. Regras de IA

Controla o aprendizado e utilização das regras de IA do KTRUCO.

4.2. Configurando as imagens

A) Alterando a imagem do jogador

Esta tela permite selecionar as imagens dos jogadores, além de lançar para a internet onde vocês encontrarão novos jogadores.



Tela de escolha de Jogadores

B) Alterando a imagem da mesa

Esta tela permite selecionar as imagens das mesas, além de lançar para a internet onde vocês encontrarão novas mesas.



Tela de escolha de mesa

C) Alterando a imagem do verso do baralho

Esta tela permite selecionar as imagens dos versos do baralhos, além de lançar para a internet onde vocês encontrarão novos versos.



Tela de escolha de verso do baralho

D) Alterando a imagem do baralho

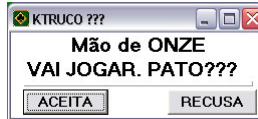
Esta tela permite selecionar o baralho do jogo, além de lançar para a internet onde vocês encontrarão novos baralhos.



Tela de escolha do baralho

4.3. Tela da Mão de onze

Quando aparecer esta tela, você deve aceitar ou recusar a jogar a mão de onze.



Mensagem de Mão de onze

4.4. Informativas

4.5. Software não Registrado

Após sete dias de utilização sem o registro, será apresentada a mensagem “Software não Registrado” e o menu de opções ficará desativado, isto só irá acontecer após 10 minutos de utilização.

Após 15 dias de utilização sem o registro, será apresentada a mensagem “Software não Registrado” e as funções de trucar serão desabilitadas, isto só irá acontecer após 10 minutos de utilização.

Software NÃO REGISTRADO!

Falta licença

4.6. Tela de estatísticas

A) Indicador de IA

Quando o programa utiliza alguma regra de IA, ele indica conforme figura abaixo:



Indicação normal



Indicação de IA

B) Mensagem do jogo



Local das mensagens do jogo

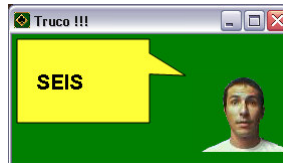
4.7. TRUCANDO

A) Recebendo um truco



Tela de truco dos adversários

B) Pedindo TRCO



Tela de truco

C) Indicador de quem trucou

Em baixo da barra de posicionamento, ao lado dos palitos de tentos estará indicado quem pediu o truco.



4.8. Marcadores

A) Marcador a situação da rodada

As rodadas terão vários marcadores

a. Definição das cores:

- AZUL – Rodada que você está ganhando.
- VERMELHO – Rodada que você está perdendo.
- AMARELHO – Rodada empatada

B) Posição das cartas na mesa

- EM BAIXO - Jogador 1 – Você.
- DIREITA - Jogador 2 – Adversário.
- EM CIMA - Jogador +3 – Seu parceiro.
- ESQUERDA - Jogador 4 – Adversário.

a. Marcador de todas as Rodada



Marcador de rodadas

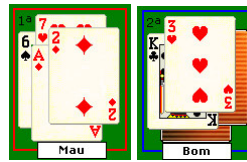
b. Indicador de manilhas que já saíram.

As manilhas e cartas grandes (três, dois e AS) que já saíram no jogo são indicadas conforme figura abaixo:



c. Indicador de cartas que já saíram.

Nos cantos da tela do jogo se encontra os locais de recolhimento das cartas das rodada 1 e 2 e também pelas cores e pelas posições das cartas são indicados quem fez a rodada.



Cartas que saíram

C) Marcador de partidas não jogadas

Os feijões indicam as três partidas que valem um boi (melhor de três).



Marcador de Partidas não jogadas

D) Marcador de Bois

O numero ao lado do boi indica quantas vezes foi ganga a melhor de três partidas



Melhor de três

E) Marcadores de pontos validos na rodada

Em cima da carta vira estará mostrado o número de pontos (palitos) que a rodada está valendo.

Pontos possíveis: 1,3,6,9 e 12.



Marcadores de pontos

4.9. Jogando

Seleciona a carta que deseja jogar e pressione o botão esquerdo do mouse



Suas cartas e ações possíveis

A) Jogar uma das as cartas

Pressiona o botão esquerdo do mouse em cima da carta que deseja jogar.

B) Encobrir a carta

Existem duas maneiras de encobrir as cartas

a. Via o Mouse

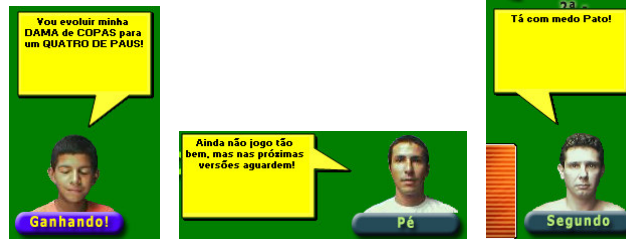
Pressiona o botão direito do mouse em cima da carta que deseja jogar coberta.

b. Via Opção de encobrir

Cobrir

4.10. Falas entre os jogadores

Os jogadores aleatoriamente conversam entre si. E mostram os balões de fala.



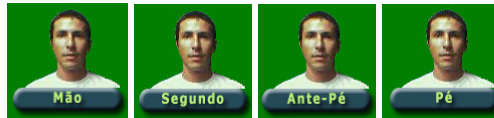
Balões de fala entre os jogadores

4.11. Barra de Indicação

Posicionada abaixo de cada um dos jogadores, esta barra indica qual é o posicionamento de cada jogador, quem está ganhando a rodada e quem é a vez de deve jogar uma carta.

A) Posicionamento

- PÉ - Jogador que distribuiu as cartas. E deve jogar as cartas por ultimo na rodada.
- MÃO - Jogador posterior ao PÉ que deve jogar a primeira carta da rodada.
- SEGUNDO - Jogador posterior ao MÃO.
- ANTEPÉ - Jogador posterior ao SEGUNDO. Deverá ter cortado o Baralho.



Posicionamento do Jogador

B) Vencedor.

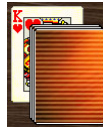
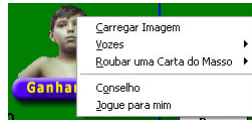
Jogador que está ganhando

C) Vez de jogar.

Jogador que deve jogar uma carta

4.12. VIRA

Para saber quais são as manilhas posicione o mouse sobre a carta vira.

Vira do Baralho**4.13. Menu de cada jogador****4.14. Menu do Jogador 1 – Em baixo**Menu do Jogador 1**A) Roubar uma carta**

Esta opção permite que você retire uma carta do baralho maior que um dois. Só são permitidos seis roubos durante a partida.

B) Conselho

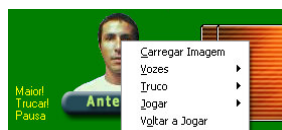
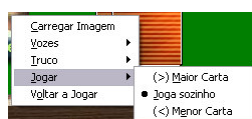
Esta opção faz que o computador de um conselho de que carta você deve jogar.

Jogue para mim

Esta opção faz que o computador de jogue uma carta para você.

4.15. Menu do Jogador 2 - DireitaMenu do Jogador 2**a. Roubar uma carta**

Esta opção faz com que uma carta dos adversários seja mostrada. Só são permitidos seis roubos durante a partida.

B) Jogador 3 – Em cimaMenu do Jogador 3**a. Controlando o parceiro**Controlando o TRUCO do parceiroControlando a jogada do parceiro

C) Menu do Jogador 3



Menu do Jogador 4

5. Registro

5.1. Obtendo a licença / Registro

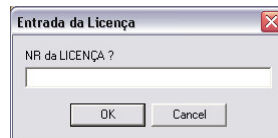
Para receber a licença vá até o site do KTRUCO e verifique o modo para receber a licença:

<http://planeta.terra.com.br/lazer/Ktruco/pro300/index.html>

O **KTRUCO** é comercializado através do **Sistema de Licenciamento**. Neste sistema não há o envio de mídias como disquete ou cd-rom, apenas o envio do código de registro.

5.2. Instalação da Licença / Registro

Para liberar todas as funções do software: Pressione a tecla [F-12] do teclado ou vá ao menu "**Editar**" / "**Digitar a Licença**" e digite o seguinte número de registro que recebeu por e-mail:



Registro

5.3. Desinstalação do software

A) Via Windows

Vá ao menu [inicial] programas / ktruco / desinstalar o ktruco

B) Apagando arquivos

Apague o diretório C:\KTRUCO

5.4. Requisitos

A) Computador

Pentium II - 233 MHz - 4 MB, Monitor de 800 X 600 picels, HD de 4 MB e placa de Som

B) Sistema Operacional W

Windows 95, 98, NT, XP.

ANEXO

6. Regras do TRUCO PAULISTA

6.1. Definições

| | | |
|--------------|---|--|
| PARTIDA | - | Jogo de truco valendo 12 pontos, conseguidos através das "mãos". |
| MÃO | - | ação da partida vale um ponto e poderá ter seu valor aumentado a três, seis, nove e até doze pontos, é disputada em melhor de 3 rodadas. |
| RODADA | - | É a fração da mão, em cada rodada, os jogadores mostram uma carta. |
| TRUCO | - | Para pedir o aumento do valor da "mão" para 3. |
| SEIS | - | Para pedir o aumento do valor da "mão" para 6. |
| NOVE | - | Para pedir o aumento do valor da "mão" para 9. |
| DOZE | - | Para pedir o aumento do valor da "mão" para 12. |
| EMPATAR | - | Quando a maior carta de cada dupla (no jogo de duplas), numa determinada rodada, tem o mesmo valor. Valendo também para a maior carta de cada jogador (no jogo mano-a-mano). |
| MÃO-DE-ONZE | - | Quando uma das equipes conseguir chegar a 11 pontos na partida. |
| MÃO-DE-FERRO | - | É a mão-de-onze especial, quando todos conseguem chegar a 11 pontos na partida. |
| TENTO | - | Quando algum jogador vê um de seus oponentes roubando ele pede tento, a fim de requerer pontos na partida. |
| MANILHAS | - | São as 4 maiores cartas do jogo, as únicas dentre as 40 que não podem ser empatadas. |
| ZAP | - | É a maior carta do jogo e seu nipe sempre será paus. |
| COPETA | - | É a segunda maior carta e seu nipe sempre será copas. |
| ESPADILHA | - | É a terceira maior e seu nipe sempre será espadas. |
| PICA-FUMO | - | É a quarta maior e seu nipe sempre será ouros. |
| VIRA | - | É a carta que definirá as 4 manilhas. |
| ENCOBRIR | - | Colocar a carta que seria mostrada a todos, no meio do baralho, assim ninguém poderá saber qual era. É como se jogasse de "lona". |
| PÉ | - | Jogador que distribuiu as cartas. E deve jogar as cartas por ultimo na rodada. |
| MÃO | - | Jogador posterior ao PÉ que deve jogar a primeira carta da rodada. |
| SEGUNDO | - | Jogador posterior ao MÃO. |
| ANTEPÉ | - | Jogador posterior ao SEGUNDO. Deverá ter cortado o Baralho. |
| CANGAR | - | Ganhar a rodada. |

6.2. Hierarquia das Cartas

Em ordem decrescente, começa pelas quatro manilhas: O Zap, O Copeta, O Espadilha e depois o Pica-fumo. As demais cartas também em ordem decrescente são: 3, 2, Ás, K, J, Q, 7, 6, 5 e 4.



Seqüência de cartas

As manilhas são definidas como sendo uma carta acima da "vira".

Exemplo:

Se a "vira" for 4, de qualquer naipe as manilhas são todos os 5, mas o naipe definirá seu peso: 5 de paus (ZAP), 5 de copas (COPETA), 5 de espadas (ESPADILHA) e 5 de ouros (PICA-FUMO).

Se a vira for três, as manilhas são os 4 de todos os naipes.

Se for o sete, será a Q (DAMAS).

E na seqüência, as cartas em ordem decrescente são: os 3 de todos os naipes, depois os 2 de todos os naipes, depois os Ás de todos os naipes, depois os J de paus, espadas e ouros em igual valor, depois as Q de todos os naipes, depois os 7, 6, 5 e 4 de todos os naipes.

O naipe da "vira", não altera no valor de nenhuma carta, bem como os naipes das cartas comuns.

No exemplo acima, todos os 3 têm o mesmo valor, bem como os J de paus, espadas e ouros.

6.3. A Postura dos Jogadores

No jogo de duplas, os jogadores devem sentar em posições alternadas. Do lado direito e do lado esquerdo deverão estar dois oponentes e à frente, seu parceiro.

O jogador postado do lado esquerdo do embaralhador, "cortará" o baralho e o situado à direita irá começar o jogo.

6.4. Dar as Cartas

As cartas serão entregues de três em três, primeiramente para o oponente à direita, seguindo em sentido anti-horário. A última carta deverá ser mostrada na mesa, está é a carta VIRA.

6.5. Começando o Jogo

A primeira rodada, começa com o jogador postado à direita do embaralhador chamado de mão, este deverá mostrar uma de suas 3 cartas, não é permitido encobrir. O jogador à direita deste deverá mostrar uma carta, seguindo em sentido anti-horário. Ganha a rodada,

Na 2ª e 3ª rodadas, é permitido esconder as cartas.

Segunda rodada, o jogador que mostrou a maior carta na primeira rodada, jogará em seguida o jogador da direita, depois o jogador da direita deste e por fim, o jogador que ainda não mostrou sua segunda carta.

Começará a terceira rodada, caso seja necessária, o jogador que mostrou a maior carta na segunda rodada.

Ganhar o Jogo

O jogo poderá ser ganho em 5 situações:

- Na 1ª rodada: Se o jogo for cangado na 1ª rodada, o desempate será feito na 2ª rodada. Deverá mostrar a carta, primeiramente, o jogador que cangou o jogo na 1ª rodada, sendo obrigado a mostrar sua maior carta. O jogador da direita será o próximo e o da direita deste o próximo e assim sucessivamente. Com o jogo cangado, não será permitido esconder a carta. A dupla que mostrar a maior carta, levará os pontos da "mão", não sendo necessário, jogar a 3ª rodada.
- Na 2ª rodada: Se o jogo for cangado na 2ª rodada, levará os pontos da "mão" a dupla que ganhou a 1ª rodada, não sendo necessário jogar a 3ª rodada.
- Na 3ª rodada: Se o jogo for cangado na 3ª rodada, levará os pontos da "mão" a dupla que venceu a 1ª rodada.
- Na 1ª e 2ª rodadas: Se o jogo for cangado na 1ª e 2ª rodadas, levará os pontos da "mão" a dupla que vencer a 3ª rodada.

- Na 1ª, 2ª e 3ª rodadas: Se o jogo for cangado nas 3 rodadas, ganhará os pontos da "mão", a dupla que distribuiu as cartas.

6.6. TRUCAR – Pedir Truco, Meio-pau, Nove ou Doze

Pode ser pedido TRUCO a qualquer momento do jogo. A rodada só estará valendo 3 pontos, se um dos jogadores da dupla adversária aceitar o pedido. O pedido poderá ser aceito dizendo-se: "caí", "venha", "manda", "aceito", ou qualquer outra expressão que dê uma posição de positivismo. O pedido de TRUCO, deverá ser feito de forma bem clara, não podendo ser usadas palavras parecidas, como "troco", "turco", etc, a fim de confundir o oponente.

Caso a dupla adversária aceite o TRUCO, a equipe que conquistar a "mão", somará 3 pontos. Se o TRUCO não for aceito, a equipe que fez o pedido somará 1 ponto. Se além de aceitar o TRUCO, a dupla pedir MEIO-PAU, a "mão" só valerá 6 pontos caso a dupla adversária aceite o pedido. Se a dupla "correr", a equipe que pediu MEIO-PAU leva 3 pontos. Se além de aceitar o MEIO-PAU, a dupla pedir NOVE, a "mão" só valerá 9 pontos, caso a dupla adversária aceite o pedido, podendo ainda levar o jogo a DOZE. Se uma dupla corre do NOVE, a dupla que o pediu leva 6 pontos e, se uma dupla corre do DOZE, a dupla que o pediu leva 9 pontos.

6.7. Mão-de-onze

A mão-de-onze acontece quando uma das duplas atinge 11 pontos na partida. A dupla que chegou a este patamar tem a regalia de mostrar suas cartas ao seu parceiro. Na mão-de-onze, o jogo já começa trucado ("mão" valendo 3 pontos).

Caso a dupla ao analisar as cartas que tem em mãos, achar que não será possível vencer a "mão", é permitido "correr" do jogo, dando apenas 1 ponto ao adversário. Se a dupla aceitar jogar a mão-de-onze, esta valerá 3 pontos. Na mão-de-onze não é permitido "cerrar" o baralho, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir truco, meio-pau, nove ou doze.

6.8. Mão-de-ferro

A mão-de-ferro acontece quando ambas as duplas estão com 11 pontos na partida, sendo assim, quem vencer a mão-de-ferro leva. Na mão-de-ferro não é permitido "cerrar" o baralho, olhar o fundo do maço, queimar cartas e pedir truco, meio-pau, nove ou doze. Além disso, a "vira" não poderá ser vista, ela deverá ficar separada e com sua face virada para baixo, bem como as 3 cartas de cada jogador.

Ninguém poderá ver suas cartas para jogar. O 1º a jogar, mostra uma de suas 3 cartas, depois o 2º mostra, depois o 3º e o 4º. Estando as 4 cartas na mesa, é hora de mostrar a "vira". Mesmo as cartas que estão na mesa, poderão ser manilhas de acordo com a "vira". Depois de ver quem levou a 1ª rodada, é hora de jogar a 2ª.

Ainda serão jogadas no "escuro" a 2ª e 3ª rodadas, porém a "vira" já estará conhecida.

6.9. Pontos / Tentos

O pedido de tento poderá ser feito a qualquer momento do jogo, desde que seja visto e provado que alguém estava roubando. No truco é permitido roubar, mas se for pego pagará um tento pela incompetência de não saber roubar. Ainda será tento se o jogador queimar mais de 9 cartas, cortar ou cerrar o baralho em número de vezes superior ao permitido, dar as cartas na sequência errada, jogar com 4 cartas, pedir truco, meio-pau, nove ou doze e "cerrar" o baralho na mão-de-onze ou mão-de-ferro, mostrar a "vira" ou olhar as cartas antes da hora na mão-de-ferro, se ao invés de falar truco, falar uma palavra parecida para confundir.

6.10. O Valor do Tento:

O valor do tento depende da situação em que se encontra o jogo. Se a "mão" estiver valendo 1 ponto e for pedido tento, o tento valerá 1 ponto. Se tiver valendo 3 pontos, o tento valerá 3 pontos e assim sucessivamente.

Na mão-de-onze, o tento vale 1 ponto se a dupla que estiver com 11 pontos ainda não tiver dito se vai jogar ou "correr". Se o jogo já estiver rolando e for pedido tento, este valerá 3 pontos. Na mão-de-ferro, o tento significa o fim da partida e conseqüentemente a derrota para a equipe infratora.