

# loterias caixa I

Se existe uma opção de sapato versátil e democrático, essa opção é o tênis! Os tênis dominaram rapidamente o mundo da moda e hoje fazem parte do

cotidiano de todas as pessoas e faixas etárias. Eles podem ser usados por homens, mulheres, meninas, meninos

e, devido ao seu conforto, por pessoas de diversas idades!

Além de agradar a todos, o

Os pontos são disputados

loterias caixa I 3 rod

adas ("melhor de três"), onde começa valendo 1 ponto, sendo possível aos jogadores aumentarem para 3, 6, 9 e 12 pontos, nessa ordem.

;

Em cada disputa, uma carta é virada na mesa (vira) definindo quais

são as cartas mais altas (manilhas) naquela mão. TRUCO PRO Baixe o

aplicativo do MegaJogos para jogar Truco Paulista Online e Truco Mineiro Online!

Jogue gratuitamente e sem precisar de cadastro.

Definidas as Regras do Jogo. Partida Jogo valendo pontos obtidas nas

rodadas; a fração da partida que vale 1 ponto (tento) e pode ter seu valor aumentado para 3,

6, 9 e 12; as rodadas são disputadas no modo "melhor de 3 rodadas"

Rodada fração da mão, nas rodadas que os jogadores mostram uma carta Vira carta que é virada para definir as 4 manilhas da

Mão Manilhas as quatro maiores cartas do jogo, são decisivas e não podem ser

empatadas Zap, Gato ou Zorro a maior carta do jogo e seu naipe sempre será

Paus; também chamado "7 de paus" Copa, Copilha ou Copeta a segunda maior e seu naipe sempre será

Copas; também chamado "7 de copas" Espada ou Espadilha terceira maior e seu naipe sempre será

Espadas; também chamado "7 de espadas" Ouros, Pica-Fumo, Bebinho ou Mole quarta maior e seu naipe sempre será

Ouros; também chamado "7 de ouros" Truco, Três Tenta proposta inicial para subir o valor da

mão para 3 pontos Seis, Meio-Pau, Meia-Vara, Meio-Saco proposta para subir o

valor da mão para 6 pontos Nove, Nove Tenta proposta para subir o valor da

mão para 9 pontos Doze ou Queda proposta para subir o valor da mão para

12 pontos Empatar, Embuchar, Cangar, Melar quando, numa determinada rodada, a

maior carta de cada dupla é do mesmo valor (exceto manilhas) Carta coberta

(esconder) carta que não vale nada, jogada com a face para baixo; opção

disponível somente na 2ª ou na 3ª rodada Mão do

Onze quando uma dupla faz 11 pontos na partida Mão do Ferro (Escura) quan