

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, os tênis também são disputados nas loterias caixa I

as loterias caixa I são aquelas divididas em 3 rodadas ("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 serão 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. Defina as regras do jogo. Partida jogo valendo pontos obtidas nas "rodadas" Mão fração da partida que vale 1 ponto (tento) e pode ter seu valor aumentado para 3, 6, 9 e 12; as mãos 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 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