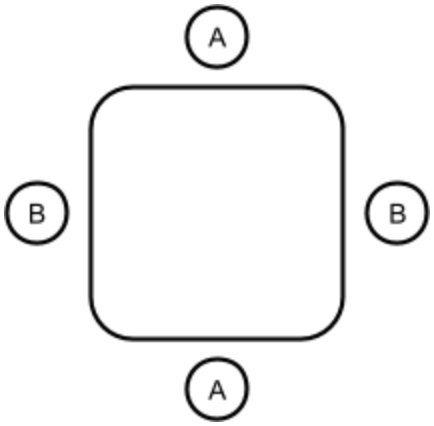
REGRAS DO JOGO “TRUCO DA DIVISÃO”

- Número de jogadores: 4
- Material: cartas com divisões, papel e lápis para anotações;
- Os jogadores sentam-se ao redor da mesa, intercalando as duplas, ou seja, cada jogador de frente para seu parceiro, como na figura abaixo:



- Um jogador embaralha as cartas e distribui 3 cartas para cada jogador, incluindo ele mesmo. Nenhum jogador pode ver as cartas dos outros, nem mesmo os parceiros de uma dupla.
- Uma mão (cada vez em que são distribuídas as cartas) é dividida em três rodadas e vale, a princípio, 1 ponto.
- Iniciando com o jogador à direita de quem embaralhou as cartas, cada jogador, na sua vez, desvenda uma carta na mesa.
- Vence a rodada quem mostrar a carta cuja divisão tem o maior resultado. Esse jogador inicia a próxima rodada, virando uma outra carta.
- Vence a mão a dupla que ganhar duas rodadas, marcando, assim, 1 ponto.
- No caso de empate em alguma das rodadas, vence a mão quem vencer, ou tiver vencido, a primeira rodada daquela mão sem empate. Em caso de empate nas três rodadas, ninguém marca ponto.
- Qualquer jogador pode pedir “TRUCO” no momento anterior ao descarte de quaisquer de suas cartas. Quando isso ocorre, a outra dupla tem duas opções:
    - **Aceitar** o truco: nesse caso, a rodada passa a valer 3 pontos;
    - **Fugir**: a rodada é interrompida e a dupla que pediu truco ganha um ponto.
- A dupla vencedora é a que atingir 12 pontos primeiro.
- Quando uma dupla atinge 11 pontos, a rodada vale automaticamente 3 pontos e não se pode pedir truco. Entretanto, os jogadores da dupla com 11 pontos podem olhar as cartas um do outro e juntos decidem se jogam ou fogem. Caso decidam fugir, a outra dupla ganha 1 ponto.