

JOGOS DO REI

FESTA JUNINA + BARALHO

a combinação certa pra animar a
noite



Roteiro de Festa Junina: qual jogo de carta jogar em cada momento da noite

Imprima, cole na geladeira e nunca mais fique sem programa quando a fogueira apagar.
Um guia rápido pra Truco, Buraco e Canastra no seu São João.

1. A tabela da noite — qual jogo em cada momento

| Momento da noite | Jogo | Nº de jogadores | Tempo de partida | Por quê |
|--|-------------------------------------|-----------------|------------------|---|
| Chegando (18h-20h) — todo mundo ainda entrando e saindo | Truco | 4 (duas duplas) | 15-30 min | Rápido de montar e aprender; a galera entra e sai da mesa sem travar o jogo |
| Fogueira acesa (20h-22h) — forró no fundo, plateia em volta | Truco | 4 (duas duplas) | 15-30 min | É a hora do blefe e da zoação; quanto mais gente olhando, melhor |
| Pós-fogueira (22h-0h) — canjica e pamonha na mão | Buraco ou Canastra | 2 ou 4 | 30-90 min | A mesa sossega, a conversa esquenta e o jogo segura a turma sentada |
| Madrugada (0h+) — só os guerreiros ficaram | Buraco mano a mano | 2 | 30-90 min | Concentração total, quentão na mão, clássico de quem fecha a festa |

2. Cheat-sheet de regras — o essencial pra começar agora

Truco (Paulista)

- **4 jogadores** em duas duplas; cada um recebe **3 cartas**; ganha quem chega a **12 pontos**.
- Baralho de **40 cartas** (sem 8, 9 e 10). Uma carta é virada (a "vira") e a carta **seguinte** na sequência vira a **manilha** — as mais fortes do jogo.
- Ordem das manilhas: **Ouros < Espadas < Copas < Paus** (a de paus é o **Zap**, a mais forte de todas).
- O turno começa valendo 1 ponto. Pedindo "**Truco!**" sobe pra 3, e dá pra subir pra 6, 9 e 12. Blefe é parte do jogo.

Buraco (aberto)

- **2 ou 4 jogadores**; cada um recebe **11 cartas**. Usa **2 baralhos (104 cartas)**.
- Existem **2 mortos** (pilhas de 11 cartas) reservados pra quem bater.
- Na sua vez: compra 1 carta do monte **ou** pega todo o lixo, baixa **sequências de 3+ cartas do mesmo naipe** e descarta uma carta. (Só sequências — não vale trinca.)
- A **carta 2 é curinga** (um por jogo). O objetivo é a **canastra**: 7+ cartas. **Limpa** (sem curinga) = 200 pontos; **suja** (com curinga) = 100.
- Pra **bater** (encerrar) é **obrigatório ter ao menos uma canastra limpa** na mesa. Cartas que sobram na mão contam pontos negativos.

Canastra

- Prima do Buraco, mesma estrutura (comprar, baixar, descartar), **mas aceita trinca/lavadeira** (3+ cartas do mesmo número, naipes diferentes).
- Usa **108 cartas** (2 baralhos + os curingões, que valem 50 pontos cada).
- Pra **bater basta uma canastra suja** — mais acessível pra quem está aprendendo.
- Popular especialmente no **Nordeste e em Minas**; se a família veio de fora, tem boa chance de já conhecer.

3. Harmonizações rápidas (jogo + comida junina)

- **Truco + amendoim torrado** = impossível errar.
- **Buraco + canjica** = ritmo certo, calor certo.
- **Canastra + paçoca + café** = noite que não acaba.

4. Família espalhada? Joguem online juntos

Primos em São Paulo, tia em Recife, amigo em Curitiba — dá pra reunir todo mundo na mesma mesa, mesmo de longe.

No **Jogos do Rei** você joga **Truco, Buraco e Canastra online, de graça**, com pessoas reais de todo o Brasil — ou cria uma sala privada e convida só a família. Funciona pelo navegador ou pelo app, sem instalar nada. São **+3 milhões de jogadores** e a plataforma está no ar **desde 2010**.

- **Jogar Truco agora (grátis):** <https://www.jogosdorei.com.br/jogar-truco-online.php>
- **Jogar Buraco agora (grátis):** <https://www.jogosdorei.com.br/jogar-buraco-online.php>

Feliz São João — que o Zap caia na sua mão na hora certa.

Regras conferidas com as regras oficiais publicadas no site Jogos do Rei.