

Truco

Reglamento de juego



Truco

Reglamento de juego

Se trata de un juego de baraja española de 40 cartas derivado del “truc” o “truco valenciano”. Al truco puede jugarse entre dos, cuatro, seis u ocho personas (por equipos en estos tres últimos casos), e incluso existe una adaptación para jugar entre tres participantes (Truco Gallo). La modalidad más extendida es entre cuatro, por parejas, que será la que aquí explicaremos.

Las dos parejas competirán entre sí situándose en torno a una mesa de juego, en la cual los integrantes de cada pareja se ubicarán de forma alternada.

El objetivo general del juego es ganar el número de chicos (juegos parciales) pactado al comienzo de la partida. Lo más habitual es que una partida se juegue hasta que una de las parejas gane dos chicos. Cada chico consta a su vez de 30 tantos, que deberá ir sumando cada pareja a lo largo de varias manos.

Qué necesitamos para jugar

Para jugar, lo único que necesitás son:

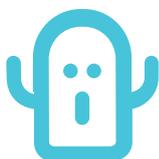


Papel y lápiz



Mazo de cartas españolas.

Se juega con 40 cartas, sin los 8 ni 9.

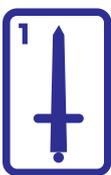


Truco

Reglamento de juego

En cada mano quien reparte dará a cortar la baraja al oponente de su izquierda y repartirá tres a cada participante, de una en una y en sentido antihorario. Quien se sitúa a su derecha es quien tiene la mano.

Valor de las cartas (de mayor a menor)



1. As de espadas



2. As de bastos



3. Siete de espadas



4. Siete de oros



5. Treses



6. Doses



7. As de Oros y As de copas



8. Doces



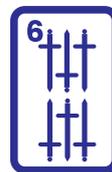
9. Onces



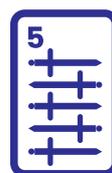
10. Dieces



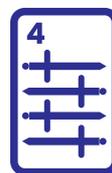
11. Siete de Bastos y siete de Copas



12. Seises



13. Cincos



14. Cuatros

¿Cómo sumar puntos?

Hay dos instancias en las que se puede apostar: el envido y el truco. Cada una tiene su propio puntaje.

Gráfico de puntos.

Apuesta	No quiero	Quiero
Envido	1	2
Real envido	1	3
Falta envido	1	ver regla del Falta envido
Envido + envido	2	4
Envido + Real envido	2	5
Envido + Falta envido	2	ver regla del Falta envido
Real envido + Falta envido	3	ver regla del Falta envido
Envido + Envido + Real envido	4	7
Envido + Real envido + Falta envido	5	ver regla del Falta envido
Envido + Envido + Real envido + Falta envido	7	ver regla del Falta envido
Truco	1	2
Retruco	2	3
Vale cuatro	3	4

Regla del Falta envido

La falta es la apuesta máxima del envido y la puntuación conseguida depende del estado de la partida: Si se está en “malas” (es decir, si tienen 15 puntos o menos), el participante o pareja ganadora del envite gana el chico.

Si se está en “buenas” (más de 15 puntos), la persona o pareja ganadora se lleva los puntos que le faltan al participante o pareja con más puntos para conseguir el chico. Ejemplo: en una partida a 30 puntos, una pareja tiene 10 puntos y la otra 20; en la falta se apostarían 10 puntos por estar en “buenas” ($30 - 20 = 10$).

El envido se juega antes que el truco, por tanto, si una pareja llega a los puntos de un chico sumando los puntos del envido, gana el chico y el truco no se tiene en cuenta.

Ejemplo: en una partida a 30 puntos, una pareja tiene 28 puntos y la otra 26; la primera gana un envido de 2 puntos, se termina la partida.

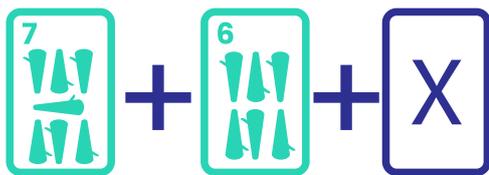
Acciones por turno

Existen dos lances en el truco: el envido y el truco, sobre los que pueden realizarse apuestas en cada mano.

Envido

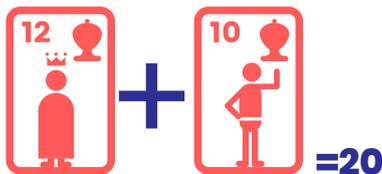
Opcionalmente cada jugador puede cantar envido en su primer turno durante la mano, antes de realizar o responder una apuesta de truco, o lanzar la primera carta. Una vez que el envido es abierto, el lance de truco queda aplazado hasta resolver completamente el envido, que es una apuesta en la que se pone en juego cuál es el jugador que tiene una puntuación más elevada según las siguientes reglas:

Si se tienen 2 cartas del mismo palo, se suma su valor + 20 (de ahí la importancia de ligar dos cartas del mismo palo). La puntuación más alta del envido es 33



$$7+6+20=33$$

Las figuras o cartas negras (sota, caballo y rey) valen 0 puntos para el envido. Si se tienen 2 figuras del mismo palo la puntuación de envido es 20



Si nadie tiene 2 cartas del mismo palo, se cuenta la carta más alta. En caso de empate, gana quien va de mano. Ejemplo: un 7 de copas pierde contra un 3 y un 1 de espadas ($3+1+20=24$ de envido).

En el envido no se considera la escala de valores de las cartas aplicadas al truco (es decir, el ancho de Espadas no le gana al 2) sino el valor numérico de cada carta.

La pareja o participante retada debe responder con una de las siguientes opciones:

- **No quiero.** Rechaza la apuesta y la pareja que ha envidado suma los puntos apostados hasta ese momento.
- **Quiero.** Acepta la apuesta que se resolverá al final de la ronda.
- **Envido, Real envido, Falta.** Sube la apuesta y pasa el turno a la oponente para que decida.
Ver tabla de apuestas.

Si se tienen dos cartas del mismo palo, se suman los números de ambas y a dicha suma se le añaden 20 puntos más. Si no se tienen dos cartas del mismo palo se tendrá en cuenta tan sólo el valor de la carta de índice superior. Si se tuvieran tres cartas del mismo palo se tendrá en cuenta el valor de las dos superiores, a las que habrá que sumar los 20 puntos. A estos efectos, el valor de las figuras es cero.

Quien gane el envido suma los tantos en la puntuación general del chico que se esté jugando. En caso de que no haya apuesta, el lance no se disputa y por tanto no se suma ningún punto por este concepto.

Con las mismas normas que para el envido se puede plantear el real envido, con la única diferencia de que en este caso lo que se apuesta son tres tantos en vez de dos.

Un tercer tipo de envido especial es la Falta envido, igual que los anteriores para plantearlo y ganarlo pero en el que se

pone en juego aquellos tantos que le faltan para ganar a la pareja que tiene más puntos. En caso de empate en este lance, lo gana quien sea mano.

Cualquiera de estas tres apuestas se puede usar tanto como una primera apuesta o como réplica a una apuesta anterior, a la que se acumula, con un límite de dos réplicas posibles. Como excepción, nunca se puede replicar a un falta envido.

Cuando una apuesta de envido es aceptada, de inmediato cada participante indica su puntuación sin necesidad de enseñar sus cartas, que todavía serán utilizadas para el lance del truco, empezando por quien es mano.

Si alguien no supera la puntuación del rival no tiene por qué indicar sus puntos. En caso de que la apuesta no sea aceptada, la pareja apostante recibe un punto, o la apuesta anterior en caso de que se tratase de una réplica.

Truco

El truco lo gana quien supere dos de las tres rondas. Dado que cada participante dispone de tres cartas en cada mano, son tres las rondas a jugar por mano. Cada cual lanzará en su turno una carta sobre la mesa, y la carta de mayor valor será la que venza cada ronda, según la jerarquía entre cartas (ver gráfico de valor de las cartas).

- Si dos adversarios tienen carta de igual valor para ganar la ronda, la misma se empata y se llama “parda”.
- En caso de que cada pareja gane una ronda y otra quede en empate, gana la pareja que antes haya conseguido la suya. En el caso excepcional de que las tres sean empate, gana la pareja que tiene la mano.

Si una pareja gana las dos primeras

manos, la tercera ya no es necesario jugarla. Quien gane una ronda es quien dará comienzo a la siguiente lanzando una carta. Es decir que ya no es necesariamente la primera que inició la ronda quien empiece la siguiente.

Quien gane el truco suma tantos para el recuento global de ese chico.

Durante la fase de truco cualquiera puede cantarlo a sus rivales y, si aceptan, quien gane el truco se llevará dos tantos. Si la pareja rival no quiere una apuesta de truco, quien lo cantó se llevará un punto y allí se termina la mano.

Quien recibe la apuesta de truco puede, a su vez, cantar retruco en cualquier momento, lo que implica, si se acepta, que quien gane el truco se llevará 3 puntos. Si no se acepta el retruco, quienes lo cantaron ganarán dos puntos.

A su vez, y como última réplica posible, quien recibe la propuesta de retruco tiene la posibilidad de cantar vale 4, lo que supone que, si se acepta, quien gane el truco se llevará 4 puntos. Si no se acepta, quien propuso vale 4 se llevará 3 puntos.

Si en un momento dado a quien corresponde jugar una carta es consciente de que no tiene posibilidades de ganar el truco, tiene la opción de irse al mazo. Cuando juegan dos participantes se da la mano por perdida finalizando ésta de inmediato, mientras que cuando juegan de a cuatro su pareja continúa jugando la mano.

Variaciones de reglas

Flor

Hay quienes juegan con una variante de Flor que anula el envido en la mano cuando alguien tiene tres cartas del mismo palo. Se debe cantar flor antes de pasar a la fase de truco y se llevará tres tantos. Si alguien más también tiene flor (lo cual ocurre con poca frecuencia), podrá responder una de las tres opciones:

- **Con flor me achico:** no entrar a valorar sobre quién tiene la mejor flor. En este caso, quien la cantó primero conseguirá 4 tantos.
- **Contra flor:** supone plantear una apuesta de 6 tantos, sobre quién tiene la mejor combinación. Si la rival no acepta la contra flor, quien la planteó se lleva 4 tantos.
- **Contra flor al resto:** si se acepta, quien gane esa apuesta gana el chico. Si no se acepta, la pareja que lanzó esa apuesta gana 4 tantos.

En caso de que haya apuesta, el valor de la flor es la suma de los valores de los índices de las tres cartas más 20, teniendo en cuenta que, del mismo modo que para el envido, las figuras valen cero.

Por lo general la gente prefiere jugar sin que se dispute el lance de flor, de modo que tener tres cartas del mismo palo simplemente proporciona mayores posibilidades de tener una buena jugada para el envido.

Referencias

<https://confidencemeetsparenting.com/10000dicegame/>

<http://www.dice-play.com/Games/TenThousand.htm>