

REGLAMENTO **TRUCO** ARGENTINO

1. INTRODUCCIÓN

Se juega con el Mazo RUNFLA Evolución, sin los ocho (8), los nueve (9) y los Comodines, quedando un mazo de 40 cartas.

Una vez definido quién reparte, éste debe mezclar y ofrecer cortar al contrincante o jugador de la izquierda. A partir del corte, se repartirán TRES (3) cartas a cada jugador.

2. OBJETIVO

Sumar 30 tantos en dos fases: *los primeros quince (15) malos y los segundos quince (15) buenos*. Generalmente se juega a tres partidos de 30 tantos cada uno: Partido, Revancha y Bueno, llamando a cada uno "un chico". La partida se gana cuando uno de los equipos gana dos chicos.

3. LOS JUGADORES

Se puede jugar de a dos (2) jugadores enfrentados entre sí, hasta dos (2) bandos de tres (3) jugadores cada uno. Se forman "bandos" a partir de un número par de jugadores, al dividirse por dos a los jugadores quedan formados dos grupos "bandos" que se enfrentarán entre sí. Comúnmente son dos parejas (4 jugadores total) o dos bandos de tres (6 jugadores total) que se desafían.

4. LAS PARTIDAS

> DOS (2) jugadores. Juegan uno contra el otro.

> TRES (3) jugadores o "GALLO":

- Es el único caso en el que participa un número impar de jugadores.
- Uno de los jugadores -el GALLO- juega contra los otros dos.
- El GALLO es el único que recibe cuatro cartas - elige tres y descarta una que no debe ser vista por sus adversarios-.
- Las partidas bajo esta modalidad pueden jugarse de dos modos:
 - GALLO FIJO: uno de los jugadores compite con los otros dos siempre.
 - GALLO POR TURNO: los tres jugadores se alternan en el papel de GALLO (el que baraja y reparte). En este caso, los tantos obtenidos por la pareja se anotan a cada uno de los jugadores en cada ronda.

> CUATRO (4) jugadores. Se enfrentan dos parejas.

> SEIS (6) jugadores:

- Una de la forma de juego más típica junto a la anterior (*cuatro jugadores*).
- Los jugadores forman dos bandos de tres y se sientan de modo que queden enfrentados jugadores de distinto equipo.
- Los juegos parciales se alternan llamándose: REDONDO o PICA-PICA.

- En el PICA-PICA una vez repartidas las cartas, cada uno de los jugadores juega individualmente contra el jugador rival que está sentado enfrente. El resto de los jugadores no puede hacer observación alguna. De interferir el juego individual de algún jugador, el bando que interviniente pierde los tantos ganados y el bando contrario gana cuatro (4) tantos.

- Durante esta modalidad parcial de juego (PICA-PICA), la falta envido vale 6 tantos y si se jugase con "FLOR" (como veremos más adelante) lo máximo que puede apostarse en la "CONTRAFLORES al resto" son también 6 tantos, que más la contraflor implican anotar 12 tantos para el ganador.

- Cuando un bando llega a las DIEZ (10) BUENAS (25 tantos total) se deja de jugar PICA-PICA y sólo se juega REDONDO hasta terminar. **En algunos lugares, se deja de jugar pica-pica en cuanto uno de los bandos entra en buenas (15 tantos total) o se estipula al hacer CINCO tantos en las BUENAS (20 tantos total).*

5. LAS CARTAS

Vamos a agruparlas según son llamadas comúnmente y en orden de mayor a menor:

- CARTAS BRAVAS: ANCHO (As) de Espadas, Ancho (AS) de Bastos, SIETE (7) de Espadas, SIETE (7) de Oros, los TRES (todos los palos), los DOS (todos los palos) y por último los anchos (ASES) de Oros y de Copas.
- CARTAS NEGRAS: REINAS y REYES, los CABALLOS, las SOTAS, SIETE (7) de Copas, SIETE (7) de Bastos, todos los SEIS, los CINCO y los CUATRO.

6. LAS JUGADAS

A continuación explicamos las tres maneras que existen de obtener tantos durante el juego:

> ENVIDO:

- Consiste en un reto que un jugador, pareja o bando hace/n al contrario/s al comienzo de cada mano.
- Compuesto de dos cartas del mismo palo. Su valor se determina sumando cada carta (del 1 al 7 su puntaje nominal, mientras que las figuras carecen de valor) y al resultado se le agregan VEINTE (20) puntos.
- No es obligación cantarlo si se lo tiene ("ir a la pesca") y si se quiere puede mentirse (cantar sin tenerlo).
- El jugador debe cantarlo si o si antes de jugar su primera carta.
- Si dos o más jugadores tienen el mismo puntaje, gana el que es mano.

Tabla de PUNTAJE y CANTOS para el ENVIDO

JUGADOR #1	JUGADOR #2	"QUERIDO"	"NO QUERIDO"
Envido	---	2	1
Envido	Envido	4	2
Envido	REAL Envido	5	2
Envido	Envido		
REAL Envido	---	7	4
Envido	Envido		
REAL Envido	FALTA Envido	*	7
REAL Envido	---	3	1
REAL Envido	FALTA Envido	*	3
FALTA Envido	---	*	1

* Si gana la FALTA ENVIDO el que tiene más tantos gana el partido. Si gana el que va perdiendo, suma los puntos que le faltan para ganar del contrincante.

- El GANADOR del ENVIDO debe mostrar sus cartas antes de anotarse los puntos. Si se hubiera equivocado al cantar el valor ganaría el equipo contrario, aunque tuviera un valor inferior.

JUEGO CON FLOR.

- Se forma con TRES (3) cartas del mismo palo.
- En cuanto al valor de la FLOR se suman las cartas como en el envido (valor nominal) y se agrega 20 puntos al resultado.
- El momento de cantar FLOR es el mismo al del ENVIDO, consideraciones:
 - a. Los jugadores pueden convenir JUGAR SIN FLOR.
 - b. De jugar con FLOR, el Envido no podrá cantarse en esa mano, si uno de los jugadores "cantó" FLOR en primer lugar.
 - c. Es la única combinación que no puede cantarse SIN tenerla realmente.

Tabla de PUNTAJE y CANTOS para la FLOR

JUGADOR #1	JUGADOR #2	PUNTAJES
FLOR	---	3
FLOR	con FLOR me achico	4
FLOR	FLOR	6
FLOR	CONTRAFLORES AL RESTO	6 *

* Si GANA la FLOR el que tiene más tantos, GANA EL PARTIDO. Si gana el que va perdiendo suma 6 tantos más el "RESTO" (los puntos que le faltan al que va adelante para ganar).

> **TRUCO:**

- Es la parte del juego que consiste en ganar las manos en base al orden de los valores individuales de las cartas.
- Cada juego parcial se compone de 3 manos, rondas o bazas. Para ganar el TRUCO hay que ganar dos de ellas; si en la primera se empata, hay que ganar la segunda si o si.
- Cada jugador puede jugar cualquiera de sus cartas. Gana la carta más alta.
- Una vez definido el que mezcla y reparte las cartas, llamado PIE, da comienzo al juego. En cada ronda juega la primera carta el jugador (mano) a la derecha del repartidor (pie) y así hasta el final del primer juego.
- Cuando más de uno juega la carta mayor, ganan si son del mismo bando, y si son contrarios, empatan (**RONDA PARDA**). Durante el transcurso de cada juego, las cartas no se recogen sino que se dejan, boca arriba, delante de cada uno que las ha jugado.
- Un jugador o bando gana el TRUCO cuando:
 - a. Uno gana DOS (2) de las tres rondas o manos, en cualquier orden.
 - b. Si se gana la primer mano y se empata la segunda o tercera.
 - c. La mano empata cada una de las tres manos.
- Se puede cantar truco en cualquier momento, pero lo usual es hacerlo a partir de la segunda mano. Para ello, basta decir "TRUCO", con lo que se propone aumentar su valor a 2 tantos. Cualquier jugador del bando contrario puede contestar y su respuesta obliga a todo su equipo. Las respuestas son "Quiero", para aceptar el aumento de valor, o "No Quiero", con lo que se admite la derrota y la pérdida de 1 tanto.
- **RETRUCO**. El equipo que ha contestado quiero al Truco, puede decir "RETRUCO" en cualquier momento para aumentar el valor a 3 tantos. Las respuestas al retruco son las mismas que las del Truco: "Quiero" para aceptar y "No Quiero" para rechazarlo perdiendo 2 tantos.
- **VALE CUATRO**. Cuando un jugador o equipo a contestado "QUIERO" al Retruco puede aumentar la apuesta a 4 tantos cantando "VALE CUATRO". Las respuestas son también "Quiero" para aceptar y "No Quiero" para rechazarlo perdiendo 3 tantos. El "Vale Cuatro" es la apuesta más alta del truco. *Ya no se puede seguir apostando y sólo queda terminar de jugar las cartas para conocer el bando ganador.*
- Cada uno de los cantos debe aceptarse explícitamente con la palabra "QUIERO" y sólo después puede "RETRUCARSE".
- **CARTA JUGADA**. Es la que se ha colocado sobre la mesa boca arriba en toda su extensión. Una vez que una carta está jugada ya no se puede retirar.
- **IRSE AL MAZO**. Significa tirar las cartas, boca abajo, junto al mazo sobrante del reparto y retirarse del juego.

Tabla de PUNTAJE y CANTOS para el TRUCO

JUGADOR #1	JUGADOR #2	"QUERIDO"	"NO QUERIDO"
TRUCO	---	2	1
---	RETRUCO	3	2
VALE CUATRO	---	4	3

- Si en un equipo o bando, uno de los jugadores/as se va al mazo el resto queda defendiendo con sus cartas la suerte del equipo.

7. EL TANTEADOR

- Lo corriente es que las partidas de truco se jueguen a 30 tantos.
- Los primeros 15 se denominan malas y los siguientes, buenas.
- La contabilidad la lleva uno de los jugadores de cada equipo, que recoge los tantos obtenidos al final de cada juego parcial o mano.
- En los campeonatos, el tanteo lo lleva un juez árbitro o un jugador cualquiera.

8. ADICIONALES IMPORTANTES

- Señas y expresiones.
 1. As de espadas: levantar las cejas.
 2. As de bastos: guiñar un ojo.
 3. Siete de espadas: mover los labios hacia la derecha.
 4. Siete de oros: mover los labios hacia la izquierda.
 5. Cualquier tres: morder el labio inferior.
 6. Cualquier dos: fruncir los labios hacia adelante, como besar.
 7. As de oros o as de copas: abrir un poco la boca.
 8. Malas cartas: cerrar los ojos.
 9. Buenas cartas para envido: fruncir la nariz, como mal olor.
- > Es posible que las señas puedan variar y está permitido que los jugadores elaboren su propio código.
- > Tener en cuenta que las señas pueden observarlas los contrarios.
- > Por otra parte, es muy importante cuidar el lenguaje utilizado durante el juego, en especial si se trata de expresiones reservadas, como quiero y no quiero, que aunque se usen al margen de la partida en sí pueden interpretarse como parte de la misma y obligan. *Es conveniente insistir en el hecho de que las expresiones reservadas de todo tipo obligan, por lo que si alguien menciona la palabra flor, está obligado a tenerla (y si no la tiene pierde los tantos de la mano).* También si alguien dice truco al principio, equivocándose porque se refiere al juego en general, pierde la posibilidad de decir

flor o envido, por considerarse que ya ha iniciado las jugadas de truco; se le puede responder, por ejemplo, flor y quiero retruco.

- > También se emplean ciertas expresiones que se prestan a menudo a discusión.
- > Tratándose de campeonatos hay que tener cuidado con las frases y cantos.

