



TRUCO

Coordinador: GUILLERMO VACCARINI

- 1- **MODALIDADES:** Parejas (Mismo sexo o Mixto)
Parejas (Mixto)
Intergeneración (Mixto o mismo sexo)
- 2- **CATEGORIAS:** Única: (nacidos en 1966 y anteriores).
Inter Generación: un sub 18 (nacidos entre 2008 y 2014) y un mayor (nacidos en 1966 y anteriores).

3- DEFINICIÓN

El truco es un juego de envite de los más animados y entretenidos, y la mayor parte del éxito estriba en engañar a los contrarios haciéndoles creer que se tiene tal o cual juego, y los que lo juegan se ven obligados a hacer prodigios de astucia y disimulo para conseguir ese objeto.

4- REGLAMENTACIÓN

- 4.1 Se utilizará un mazo de cuarenta (40) cartas españolas.
- 4.2 La partida se jugará a 1 chico de cuarenta (40) tantos.
- 4.3 MALAS: son los primeros 20 tantos y BUENAS los restantes 20 tantos.
- 4.4 Mezclaran las cartas, se repartirán boca arriba solo una carta para cada uno y el que obtenga la carta más alta comenzará con el reparto.
- 4.5 El que da las cartas las mezcla o baraja y poniendo el mazo sobre la mesa pide al contrario inmediato que está sentado a su izquierda que corte, o sea, que separe el mazo en dos montones, hecho lo cual recogerá el mazo y sacando las cartas bien de "arriba" procederá a dar tres cartas a cada jugador en tres vueltas de una carta cada vez, comenzando por el jugador sentado a su derecha y que será llamado mano. El que da las cartas se lo llama PIE. En el resto de las jugadas se darán las cartas una vez por jugador siguiendo por turno por la derecha del primero que las dio y rigiéndose por lo expuesto hasta ahora.
- 4.6 No se permitirá que corte cualquier otro jugador sino exclusivamente el que esté sentado a la izquierda de quien reparte las cartas; tampoco se permitirá más de un corte, pero sí se permitirá que quien debe cortar golpee la baraja dando por "buena" la acción del carteo. En este caso el que da debe colocar la carta de "arriba" abajo y se dará 3 cartas a cada jugador
- 4.7 Cuando al dar las cartas cae una (1) boca arriba será obligación del dador, dar de nuevo.

5- PARTIDA CORRIENTE: (de Cuatro)

- 5.1 Partida más generalizada formándose entre dos (2) parejas de contrarios que deberán sentarse alternados (frente a frente)

6- CONSIDERACIONES GENERALES:

- 6.1 Cuando antes de jugar ninguna carta se va un bando "a baraja" sin decir palabra, queda terminado, ese tiro y el bando contrario, yéndose también a baraja cobrará dos (2) tantos a favor.
- 6.2 Las cartas ya jugadas que se hayan puesto con las del mazo, no podrán ser examinadas por ningún jugador, salvo en el caso de que se haya constatado durante el juego, que los contrarios no tenían el envido cantado. En ese caso podrán revisarse las cartas jugadas y si resultase exigir la falta enunciada.
- 6.3 El bando que la cometió deberá cobrar los tantos jugados los que pasarán a engrosar los tantos del denunciante. Si por el contrario no se probara la existencia de la falta, el bando acusado retirará para sí tres (3) tantos a título de indemnización.





- 6.4** Podrán irse a baraja los que quieran siguiendo el curso del tiro mientras queden con cartas los contrarios, sin que por eso sufra alteración alguna el juego.
- 6.5** El jugador podrá hablar lo que quiera y esto no tendrá valor, si no tiene las cartas vistas en la mano. Igualmente, una vez pasada la primera mano, cualquier jugador podrá hablar lo que quiera del envido, sin que con ello incurra en falta.
- 6.6** Todas las propuestas o envites de juego deberán ser cerradas con las palabras QUIERO si son queridas (salvo en la combinación de Envidos cuando el que es convidado a él quiere reenvidar, en cuyo caso debe regirse por lo dispuesto en las reglas que tratan de esa combinación) o con un NO QUIERO o PASO si no son queridas. Cualquier otra frase parecida o equivalente de nada valen. Si no se responde nada se considerará no querida la invitación hecha.
- 6.7** Las voces o cantos de juego para ser tomados en cuenta deberán ser pronunciados claramente y en voz alta. Si un contendor no comprendiera claramente un envite, el que cantó deberá repetir el mismo ante el pedido del contrincante.
- 6.8** Una vez querida una invitación en la cual haya que cantar los puntos que se tienen, cualquier número que diga vale de un modo absoluto aun cuando se haya dicho por equivocación o en cosa ajena al juego.
- 6.9** Cuando se hace una invitación doble No se podrá obligar a los jugadores del bando contrario a que acepten el “envite completo”. Podrá QUERERSE uno solo de ellos.
- 6.10** De ser así, el bando podrá cantar: SIN LEY DE JUEGO QUIERO y PASO, cuando se acepte el envido, el real envido o la falta envido y se desestimase el truco, o bien se podrá cantar SIN LEY DE JUEGO PASO y QUIERO, cuando se quiera el truco y se desestimaré el envido, el real envido o la falta envido.
- 6.11** Se llamará envite a cualquier invitación que se haga, ya sea en el envido como en el truco: se llamará revido cuando los contrarios contesten una invitación con otro envite, ya sea en el envido o en el truco.
- 6.12** No se podrá obligar a los contrarios que quieran o pasen una invitación que se les haga, mientras no hayan visto sus tres (3) cartas.
- 6.13** Se jugará CON FLOR.
- 6.14** Si un jugador tiene tres cartas del mismo palo, debe cantar flor antes de pasar a la fase de truco y se llevará tres tantos.
- 6.15** Si algún jugador tiene flor el lance de envido no se disputa, y queda anulada cualquier posible apuesta que se hubiera realizado antes de que le llegase el turno.
- 6.16** Si un jugador adversario tiene también flor (lo cual ocurre con poca frecuencia), podrá responder:
- A- Con flor me achico: no entrar a valorar sobre quién tiene la mejor flor. En este caso, quien cantó primero flor obtendrá 4 tantos.
 - B- Contra flor: supone plantear una apuesta de 6 tantos, sobre quién tiene la mejor combinación. Si el adversario no acepta contra flor quien la planteó se lleva 4 tantos.
 - C- 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.

7- ENVIDO:

- 7.1** Esta combinación es una de las que más se prestan para la tradicional “mentira”, pues si bien para tener lo que podríamos llamar envido verdadero se requiere de tres (3) cartas que dos (2) sean del mismo palo. Esto sucede corrientemente, así que por lo tanto se envida y revida con frecuencia sin tener cartas para ello, consiguiendo así asustar a los contrarios que creen que tiene un puntaje alto y no aceptan la invitación. Esta parte del juego es considerada “Alma” del mismo por muchos jugadores. Se rige por las siguientes reglas.
- 7.2** Se deberá proponer el envido antes de jugar alguna de las tres (3) cartas pues tal palabra pronunciada por quien haya jugado su primera carta nada vale.



- 7.3 Si él o los contrarios aceptan el envite de envido, ganará el que tenga envido de mayor punto cobrando dos puntos por cada vez que haya pronunciado la palabra envido, sino es aceptada la proposición el que la hizo cobrará a razón de un (1) tanto.**
- 7.4 En caso de empate en el número de tantos, del envido querido, ganará la mano.**
- 7.5 Cuando un envido ha sido querido y algún jugador no tuviese dos cartas del mismo palo deberá cantar la carta que tenga, y si todos los jugadores están en tal caso, ganará el que tenga la mayor. Conviene aclarar en este punto, que si el jugador no tiene dos (2) cartas iguales la mayor será el 7 de cualquier palo, dado que las negras solas tienen un puntaje menor que el as.**
- 7.6 Cuando el envido es querido el que sea mano es el que comenzará a cantar los puntos que se tienen.**
- 7.7 Si el que gana un envido se ha equivocado al cantar sus puntos (aun cuando con los que realmente tiene hubiera podido ganar) perderá los tantos que debería percibir los que serán cobrados por el bando contrario, lo mismo sucederá si el que gana un envido se va a baraja sin jugar o mostrar las cartas con las que gana el envido.**
- 7.8 Una vez aceptado el envido con la palabra quiero no podrá revidar ninguno de los jugadores.**
- 7.9 Todo revido encierra en sí la aceptación del envite anterior sin necesidad que previamente se mencione la palabra “quiero”. Si el revido “no se quiere” se cobrarán los puntos correspondientes al envite anterior.**
- 7.10 En caso que a una pareja le falte un tanto para ganar el partido y la pareja contraria le proponga envido o real envido, estos mantendrán su valor normal, quedando a criterio de la primera pareja si revida con falta envido o no.**

8- REAL ENVIDO

- 8.1 Si el real envido fue echado de primera vez vale tres (3) tantos si es querido y uno (1) si no lo fue; si ha sido como revido de alguna proposición de envido, vale los tantos que representen la invitación anterior que se considera ya querida por el hecho de revidar y además los tantos que valen en sí.**

9- FALTA ENVIDO

- 9.1 Puede hacerse la proposición de primera vez o como revido de un simple envido, de envido/envido o un real envido.**
- 9.2 Si no se quiere el envite valdrá sólo un (1) tanto si fue echado de primera vez y los que correspondan los envites anteriores si fueran echados como revido. Si esta invitación es querida el que cobra ganara “tantos”. Los mismos serán los necesarios para concluir un chico, en caso de estar en tantos “malos”, en caso de estar en tantos “buenos” cobrará los tantos que al contrario le falte para concluir el chico.**

10- TABLA DE PUNTAJE PARA EL “ENVIDO”

Envido no querido	1 punto
Envido ganado	2 puntos
Envido / envido querido	4 puntos
Envido / Envido no querido	2 puntos
Envido / real envido querido	5 puntos
Envido / real envido no querido	2 puntos
Envido / Envido / Real Envido querido	7 puntos
Envido / Envido / Real Envido no querido	4 puntos
Envido / Envido / Real Envido / Falta Envido no querido	7 puntos
Real Envido no querido	1 punto
Real Envido querido	3 puntos



FALTA ENVIDO (ver apartado falta envido Regla 9)

11- TRUCO:

11.1 Esta combinación, que es la que en definitiva da el nombre a este juego, es la que se desarrolla al final de cada tiro y se rige por las siguientes reglas:

11.2 Para ganar un truco es menester que se hagan dos (2) bazas de las tres (3) que tiene cada tiro. En esta combinación las cartas tendrán un valor aparte y distinto de lo que hemos mencionado para el envido.

11.3 Las cartas de mayor valor serán:

EL AS DE ESPADAS.

EL AS DE BASTOS.

EL SIETE DE ESPADAS.

EL SIETE DE OROS.

Estas cuatro (4) cartas son las llamadas BRAVAS.

A estas le siguen por orden: LOS TRES, LOS DOS, LOS ASES "FALSOS" (ases de copa y oro) LOS REYES, LOS CABALLOS, LAS SOTAS, LOS SIETE "FALSOS" (siete de basto y siete de copa) LOS SEIS, LOS CINCO y por último LOS CUATRO. En este orden cada uno de ellos "mata" a los inmediatos inferiores y demás.

11.4 Si el truco ha sido querido, el que gana, cobrará dos (2) tantos si "no se quiere", terminará el tiro. En este caso el que hizo la "invitación" cobrará un (1) tanto. Si se juega de callado, es decir, sin que nadie pronuncie la palabra "truco", el ganador cobrará un (1) solo tanto.

12- MANO EMPARDADA:

12.1 Cuando se "empata" la primera mano con juegos de cartas (por bando) del mismo valor, se llamará EMPARDE. Cuando esto ocurra, en la segunda mano, "sale" jugando "la mano" y ganará el que "hace" la segunda mano; si aun así, en esta mano vuelve a subsistir el EMPARDE, se continuará igualmente "por mano" a jugar la "tercera" y ganará el truco el que gane ésta. Pero puede ocurrir que nuevamente haya EMPARDE. Si ocurre este episodio, ganarán los jugadores o el jugador, que ha sido mano al comienzo del juego.

13- RETRUCO

13.1 Sin ser "invitado" con el TRUCO, no se puede echar un RETRUCO, puesto que tal palabra es retruque de aquel. Por esto se desprende que solamente puede retrucar el bando previamente convidado.

13.2 Se podrá RETRUCAR inmediatamente después de recibir el canto. Se puede igualmente pensar primero diciendo QUIERO y después jugar el RETRUCO. Retrucar sin decir previamente el QUIERO es ilícito.

13.3 El TRUCO querido y ganado valdrá dos (2) TANTOS El RETRUCO querido y ganado valdrá tres (3) tantos Cuando el que previamente gritó TRUCO y fue RETRUCADO y no acepta perderá los dos (2) TANTOS como si hubiera cantado y perdido el simple TRUCO.

14- VALECUATRO

14.1 Si luego del RETRUCO el primer jugador que echó el truco QUIERE el RETRUCO podrá echar el VALECUATRO.

14.2 Como su nombre lo indica el que gana esta baza gana cuatro (4) TANTOS. Si no se acepta, el que lo echó (al vale 4) ganará solo tres (3) TANTOS como si hubiese ganado RETRUCO.

15- REGLAS GENERALES

No existen reglas "fijas" pero la usanza dicta de tal forma que a continuación enumeraremos las más conocidas y cuya práctica ya son "regla".



16- CARTA DADA DE MÁS

16.1 Indefectiblemente cuando un jugador recibe una (1 o dos (2) cartas demás, la mano “va” de vuelta y “reparte” el mismo dador.

16.2 Si el jugador que recibió la o las cartas de más al ver un “buen juego” calla y es descubierto se le anotarán dos (2) tantos en contra.

16.3 Si el descubrimiento se realiza cuando se ha jugado o bien cuando se ha terminado, se le anotarán en contra tantos puntos como haya “ganado”.

17- CARTA “EN MANO”

17.1 Una vez que el jugador tiene las tres (3) cartas en la mano, LAS HAYA VISTO O NO ya no podrá decir ningún canto y pretender que no sea válido.

17.2 No se podrá repetir por ejemplo en la primera mano ¿tenés envido? a un compañero. Esto es considerado canto.

18- CARTA SOLTADA, CARTA JUGADA

18.1 Cuando un jugador “suelta” la carta y ésta se ve en la mesa, será carta jugada.

18.2 En cambio el jugador podrá cuantas veces quiera colocar “soltando” sus cartas “boca abajo” sobre la mesa, y esto no será carta jugada aunque la suelte.

19- CARTAS ENCIMADAS:

19.1 Cuando un jugador, equivocadamente o adrede lance dos (2) cartas juntas tendrá valor la de abajo.

20- PALABRAS MAL DICHAS ADREDE:

20.1 Es usual escuchar los tradicionales ¡quiebro! por el quiero o ¡turco! por el truco, etc. Esto está definitivamente prohibido.

20.2 En cambio también se escucha el quiero ver, o no quiero ser cobarde, etc. y aquí valdrá el quiero o el no quiero, tal como se entiende primeramente el “no quiero”; o el “quiero”.

21- SITUACIONES ESPECIALES:

En caso que durante el juego se produzca alguna situación que no se encuentre especificada en el presente Reglamento, los Jueces intervinientes y la Coordinación de la disciplina, serán los responsables de evaluar la situación y penalizar (en caso de ser necesario) la falta cometida.

22- SISTEMA DE COMPETENCIA:

ETAPA MUNICIPAL: Cada Municipio adoptará el sistema que crea conveniente.

ETAPA REGIONAL: Clasificación en zonas / Eliminación simple.

FINAL PROVINCIAL: Primera etapa: Clasificación en zonas.
Segunda etapa: Simple eliminación.

22.1 En caso de empate entre dos equipos se definirá por el Sistema Olímpico, resultado del partido entre sí.

22.2 En caso de empate entre más de 2 equipos que hayan jugado todos los partidos correspondientes, se utilizarán los siguientes criterios:

- Diferencia de tantos.
- Tantos a favor. - Sorteo.