

# Reglamento de “El Truco”

## 1.Introducción

Origen: España, Se juega en parte de la provincia de Almería

Duración de la partida: 1h

Baraja: Española

Nº de naipes: 40

Jugadores: 2 o 4

Dificultad: Media

Tipo de juego: de envite

El truco es un juego de envite en el que cuenta tanto el hecho de tener buenas cartas como la habilidad de hacer creer al rival que se tienen buenas cartas.

## 2.Objetivo

El objetivo a alcanzar es ganar el número de “toros” acordados. Para ganar un “toro” hay que alcanzar 18 tantos. Los 9 primeros se denominan “las malas” y los 9 siguientes “las buenas”. Una partida se suele fijar a 3 toros. Es decir, gana el primero que llegue a dicha cantidad.

Para llevar el tanteo de cada “toro” se necesitan 4 monedas grandes y 4 monedas pequeñas. Las primeras tienen un valor de 3 tantos y las segundas tienen un valor de un tanto. Por ejemplo, si un equipo o jugador está en “las malas” y ha ganado 5 tantos tendrá una moneda grande y 2 monedas pequeñas.

## 3.Número de Jugadores

En una partida de Truco pueden participar dos o cuatro jugadores. En el caso de una partida de 4 jugadores, se formarán 2 equipos de 2 jugadores, situándose los compañeros de equipo en posiciones enfrentadas.

## 5.Valor de las Cartas

En el juego de “El Truco” las cartas de mayor valor son los treses, y las de menor valor los cuatros. Ordenadas de mayor valor a menor valor, tenemos: Tres, Dos, As, Rey, Caballo, Sota, siete, seis, cinco y cuatro. El color del palo es indiferente.

## 6.Vocabulario Específico

- Toro: cada una de las partes del juego parciales de que consta cada partida. Para ganar un toro hay que alcanzar 18 tantos (9 malas y 9 buenas). Gana una partida aquel jugador o equipo que gane 3 toros.
- Truco: jugada por la que se envía al rival, que puede aceptar o rechazar el envite. Caso de rechazo el que envió gana un tanto. Caso de aceptación, el que ganó la “mano” se llevará al menos 3 tantos.
- Quiero: aceptar el envite (este puede ser un truco, un retruco, un para nueve o un para el toro)
- No Quiero: rechazar el envite.
- Estar de postre: Está en esta situación el jugador que no inicia la “mano”
- Darse de malas: Mostrar y poner sobre la mesa por parte del jugador que está de postre su primera carta en una “mano” dada, siendo dicha carta de valor inferior a la que ha puesto sobre la mesa el rival al iniciar dicha “mano”.
- Cortar y volver: se llama cortar y volver a una carta mostrada y puesta en la mesa por un jugador al hecho, de que el jugador rival muestre y ponga sobre la mesa una carta de valor superior a la carta inicialmente citada, y tras ello muestre y ponga sobre la mesa una segunda carta de cualquier valor.
- Malas: Los primeros 9 tantos de cada toro.
- Buenas: Los segundos 9 tantos de cada toro
- Retruco: jugada por lo que posteriormente o al aceptar un truco, el jugador que acepta el envite decide a su vez hacer un segundo envite para mostrar sus cartas. Caso de rechazo por su oponente el jugador que retrucó ganará 3 tantos. Caso de aceptar el retruco, el que gane la “mano” se llevará al menos 6 tantos.
- Para nueve (pa'nueve): jugada por lo que posteriormente o al aceptar un retruco, el jugador que acepta el envite decide a su vez hacer un tercer envite para mostrar sus cartas. Caso de rechazo por su oponente el jugador que envió con “para nueve” gana 6 tantos. Caso de aceptar el “para nueve”, el que gane la “mano” se llevará al menos 9 tantos.
- Para el toro (pa'l toro): jugada por lo que posteriormente o al aceptar un para nueve, el jugador que acepta el envite decide a su vez hacer un cuarto envite para mostrar sus cartas. Caso de rechazo por su oponente el

jugador que envidó con "para el toro" gana 9 tantos. Caso de aceptar el "para el toro", el que gane la "mano" se llevará el toro.

## 7.Inicio

Todos los jugadores sacan una carta y el que obtenga la carta mas alta baraja, y tras el corte, reparte en el primer turno. En "El Truco" en cada turno se reparten de una en una tres cartas a cada jugador. Así pues, en cada turno se repartirán un total de 6 cartas (partidas de 2 jugadores) o 12 cartas (partidas de 4 jugadores).

En las partidas de 2 jugadores en cada turno se jugara una "mano". En las partidas de 4 jugadores en cada turno se jugaran dos "manos".

## 8.Las Jugadas de "El Truco"

### Partidas de 2 jugadores:

Para simplificar la explicación denominaremos:

jugador A : jugador que reparte cartas en cada "mano".

jugador B: jugador rival del jugador A

Como hemos indicado en cada turno se reparten 3 cartas a cada jugador. En cada turno se juega una "mano". Al finalizar cada "mano" el jugador que repartió le da la totalidad de la cartas al otro jugador para que las baraje y, tras el corte, reparta las cartas del siguiente turno

El jugador que no reparte las cartas en un turno dado es el que inicia el juego en la "mano" correspondiente a ese turno.

Las formas de jugar cada "mano" son las siguientes:

### Opción 1:

1. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su primera carta.
2. El jugador A corta y vuelve con su primera y segunda carta respectivamente
3. El jugador B corta y vuelve la segunda carta del jugador A con su segunda y tercera carta respectivamente.
4. Si la tercera carta del jugador A es igual o superior a la tercera carta del jugador B el jugador A ganaría la "mano", pero como jugador B desconoce cual es esa tercera carta, el jugador A dirá "truco". Si el jugador B dice "no Quiero" el jugador A se anotará un tanto y no mostrará la carta, sin embargo si el jugador B dice "Quiero" el jugador A mostrará la carta y se anotará tres tantos. Con ello, la "mano" finalizará.

### Opción 2:

1. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su primera carta.
2. El jugador A corta y vuelve dicha carta con su primera y segunda carta respectivamente
3. El jugador B corta y vuelve la segunda carta del jugador A con su segunda y tercera carta respectivamente.
4. Si la tercera carta del jugador A es inferior a la tercera carta del jugador B, el jugador A perdería la "mano", pero como jugador B desconoce cual es esa tercera carta, el jugador A puede optar por decir "truco" (yendo de "farol") o dar por perdida la "mano" (caso en el que el jugador B se anotará un tanto). En en el caso de que el jugador A haya dicho "truco" si el jugador B dice "no Quiero" el jugador A se anotará un tanto y no mostrará la carta, sin embargo si el jugador B dice "Quiero" el jugador A mostrará la carta y el jugador B se anotará tres tantos. Con ello, la "mano" finalizará.

### Opción 3:

1. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su primera carta.
2. El jugador A muestra y pone sobre la mesa su primera carta, siendo esta de valor inferior a la primera carta jugada en la "mano" por el jugador B. Es decir, el jugador A se da de malas.
3. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su segunda carta.
4. El jugador A corta y vuelve la segunda carta del jugador B con su segunda y tercera carta respectivamente.
5. Si la tercera carta del jugador B es igual o superior a la tercera carta del jugador A el jugador B ganaría la "mano", pero como jugador A desconoce cual es esa tercera carta, el jugador B dirá "truco". Si el jugador A dice "no Quiero" el jugador B se anotará un tanto y no mostrará la carta, sin embargo si el jugador A dice "Quiero" el jugador B mostrará la carta y se anotará tres tantos. Con ello, la "mano" finalizará.

### Opción 4:

1. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su primera carta.

2. El jugador A muestra y pone sobre la mesa su primera carta, siendo esta de valor inferior a la primera carta jugada en la "mano" por el jugador B. Es decir, el jugador A se da de malas.
3. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su segunda carta.
4. El jugador A corta y vuelve la segunda carta del jugador B con su segunda y tercera carta respectivamente.
5. Si la tercera carta del jugador B es inferior a la tercera carta del jugador A, el jugador B perdería la "mano", pero como jugador A desconoce cual es esa tercera carta, el jugador B puede optar por decir "truco" (yendo de "farol") o dar por perdida la "mano" (caso en el que el jugador A se anotará un tanto). En en el caso de que el jugador B haya dicho "truco" si el jugador A dice "no Quiero" el jugador B se anotará un tanto y no mostrará la carta, sin embargo si el jugador A dice "Quiero" el jugador B mostrará la carta y el jugador A se anotará tres tantos. Con ello, la "mano" finalizará.

Opción 5:

1. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su primera carta.
2. El jugador A muestra y pone sobre la mesa su primera carta, siendo esta de valor igual a la primera carta jugada en la "mano" por el jugador B.
3. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su segunda carta.
4. Si alguna de las dos cartas que le quedan jugador A es superior a la segunda carta del jugador B el jugador A ganaría la "mano", pero como jugador B desconoce cuales son esas dos cartas, el jugador A dirá "truco". Si el jugador B dice "no Quiero" el jugador A se anotará un tanto y no mostrará la carta, sin embargo si el jugador B dice "Quiero" el jugador A mostrará la carta de valor superior y se anotará tres tantos. Con ello, la "mano" finalizará.

Opción 6:

1. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su primera carta.
2. El jugador A muestra y pone sobre la mesa su primera carta, siendo esta de valor igual a la primera carta jugada en la "mano" por el jugador B.
3. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su segunda carta.
4. Si ninguna de las dos cartas que le quedan al jugador A es igual o superior a la segunda carta del jugador B, el jugador A perdería la "mano", pero como jugador B desconoce cuales son esas dos cartas, el jugador A puede optar por decir "truco" (yendo de "farol") o dar por perdida la "mano" (caso en el que el jugador B se anotará un tanto). En en el caso de que el jugador A haya dicho "truco" si el jugador B dice "no Quiero" el jugador A se anotará un tanto y no mostrará sus cartas, sin embargo si el jugador B dice "Quiero" el jugador A mostrará sus cartas y el jugador B se anotará tres tantos. Con ello, la "mano" finalizará.

Opción 7:

1. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su primera carta.
2. El jugador A muestra y pone sobre la mesa su primera carta, siendo esta de valor igual a la primera carta jugada en la "mano" por el jugador B.
3. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su segunda carta.
4. El jugador A muestra y pone sobre la mesa su segunda carta, siendo esta de valor igual a la segunda carta jugada en la "mano" por el jugador B.
5. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su tercera carta.
6. Si la tercera carta del jugador A es igual o superior a la tercera carta del jugador B el jugador A ganaría la "mano", pero como jugador B desconoce cual es esa tercera carta, el jugador A dirá "truco". Si el jugador B dice "no Quiero" el jugador A se anotará un tanto y no mostrará la carta, sin embargo si el jugador B dice "Quiero" el jugador A mostrará la carta y se anotará tres tantos. Con ello, la "mano" finalizará.

Opción 8:

1. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su primera carta.
2. El jugador A muestra y pone sobre la mesa su primera carta, siendo esta de valor igual a la primera carta jugada en la "mano" por el jugador B.
3. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su segunda carta.
4. El jugador A muestra y pone sobre la mesa su segunda carta, siendo esta de valor igual a la segunda carta jugada en la "mano" por el jugador B.
5. El jugador B muestra y pone sobre la mesa su tercera carta.
6. Si la tercera carta del jugador A es inferior a la tercera carta del jugador B, el jugador A perdería la "mano", pero como jugador B desconoce cual es esa tercera carta, el jugador A puede optar por decir "truco" (yendo de "farol") o dar por perdida la "mano" (caso en el que el jugador B se anotará un tanto). En en el caso de que el

jugador A haya dicho "truco" si el jugador B dice "no Quiero" el jugador A se anotará un tanto y no mostrará la carta, sin embargo si el jugador B dice "Quiero" el jugador A mostrará la carta y el jugador B se anotará tres tantos. Con ello, la "mano" finalizará.

Además de todo lo comentado, decir que en cualquier momento de una "mano" cualquiera de los jugadores, siempre que le toque jugar, puede decir "truco" para mostrar su juego, o bien replicar con "retruco" si hay un "truco" previo en la "mano", o bien replicar con un "para 9" si hay un "retruco previo" y así sucesivamente.

#### Partidas de 4 jugadores:

Para simplificar la explicación denominaremos:

jugador A : jugador que reparte cartas en cada "mano"

jugador C: compañero del jugador A

jugador B: jugador a la derecha del jugador A

jugador D: jugador a la izquierda del jugador A

Como hemos indicado en cada turno se reparten 3 cartas a cada uno de los 4 jugadores. El reparto de las cartas es realizado por el jugador que baraja (jugador A). Lo hace de una en una comenzando por su derecha. Tras ello el jugador A jugará una "mano" contra el jugador B, y el jugador C jugará una "mano" contra el jugador D. Iniciando el juego en sus respectivas "manos" los jugadores B y D. Así, los jugadores A y C estarán "de postre".

Al finalizar las 2 "manos" correspondientes a un turno el jugador que repartió en el turno previo le da la totalidad de la cartas al jugador que esta a su derecha para que las baraje y, tras el corte, reparta las cartas del siguiente turno.

Las formas de jugar cada "mano" son las mismas que las indicadas para 2 jugadores, solo que en cada turno además de la "mano" de A contra B, se jugará la "mano" de C contra D.

### **9.Desarrollo**

#### Partidas de 2 jugadores:

Se trata de jugar en cada turno una "mano" en la que inicia el juego el jugador que no ha repartido cartas. Los jugadores se van alternando en barajar y repartir cartas tras cada turno.

En cada uno de los "toros" de que consta la partida se jugarán todas las "manos" que sea necesario hasta que un jugador alcance o supere los 18 tantos ( 9 "malas" y 9 "buenas"). Cuando este hecho ocurra dicho jugador habrá ganado el "toro". Cuando uno de los jugadores haya alcanzado la cifra de 3 toros ganados la partida habrá finalizado.

#### Partidas de 4 jugadores:

Se trata de jugar en cada turno dos "manos" en las que inician el juego el jugador que no ha repartido cartas y su compañero. Los jugadores se van alternando en barajar y repartir cartas tras cada turno entregándose la baraja al jugador que esta a la derecha del que ha repartido en el turno anterior.

En cada uno de los "toros" de que consta la partida se jugarán todas las "manos" que sea necesario hasta que un equipo alcance o supere los 18 tantos ( 9 "malas" y 9 "buenas"). Cuando este hecho ocurre dicho equipo habrá ganado el "toro". Cuando uno de los dos equipos haya alcanzado la cifra de 3 toros ganados la partida habrá finalizado.

#### Notas adicionales:

- 1) En las partidas de 4 jugadores se pueden jugar las 2 "manos" de un turno a la vez o de forma secuencial.
- 2) Si en una "mano" dada el jugador que se dio de malas, no puede superar a la segunda carta que juegue el otro jugador, tiene como opciones "truca" o bien perder esa "mano".
- 3) Si en una "mano" dada, tras cortar y volver el jugador de postre a la primera carta del otro jugador, caso de que este último no pueda superar a la segunda carta del jugador de postre, entonces tiene como opciones "truca" o bien perder esa "mano".