



REGLAMENTO TRUCO

1) General:

- a. a) N° de naipes: 40 cartas
- b. b) Jugadores: 4
- c. c) Dos por cada jurisdicción

2) Objetivo:

- a. Sumar 30 tantos (15 malos -los primeros- y 15 buenos -los segundos-) necesarios para ganar un chico.
- b. De acuerdo a la cantidad de participantes se jugará al mejor de tres chicos o un chico directamente.
- c. Antes del inicio del partido se debe decidir si se juega con flor. Debes estar de acuerdo ambos equipos sino se jugará sin flor.

3) Vocabulario específico:

- a. Buenas: Dicese de los segundos 15 tantos de una partida a 30.
- b. Chico: Partidas a 30 tantos, especialmente cuando se juega con revancha.
- c. Con flor quiero: Cantar flor al tiempo que se acepta el envite de los contrarios.
- d. Contraflor: Cantar flor, al tiempo que se reta al bando contrario a hablar de nuevo. Al cantar contraflor se apuestan 3 tantos adicionales.
- e. Contraflor al resto: Envite para elevar la apuesta hasta el número de tantos necesario para que el equipo que lleva más alcance los 30 (es decir, se apuesta la diferencia entre 30 y la anotación más alta de los dos bandos), además de los 3 tantos por cada flor cantada.
- f. Envído: Sólo se juega si nadie tiene flor. También es la voz con la que se propone que éste valga 2 tantos. Si es la respuesta a un envite anterior, significa que se quiere y se sube otros 2 tantos.
- g. Falsos: Dicese de los ases (oros y copas) y los sietes (copas y bastos) que no son cartas bravas.
- h. Falta envído: Voz que propone que el envído valga el número de tantos necesarios para que el bando que va por delante pase a las buenas (si están



Reglamento Truco del “XXI Encuentro Nacional de Empleados de Rentas”

en las malas) o gane el partido (si están en las buenas). También puede ser una respuesta a otra proposición anterior.

- i. Flor: Tres cartas del mismo palo en la mano de un jugador.
- j. Irse al mazo: Tirar las cartas, boca abajo, junto al mazo sobrante del reparto, para indicar que se abandona la mano.
- k. Malas: Dícese de los primeros 15 tantos de una partida a 30.
- l. Mano: Jugador de la derecha del dador; tiene ciertas preferencias en el juego, además de ser el primero en jugar.
- m. n las bazas segunda y tercera del truco, el mano es el que ha ganado la baza anterior.
- n. Negras: Dícese de las figuras (sotas, caballos y reyes) de la baraja.
- o. No quiero: Voz con la que se rechaza la última proposición y se cierran éstas.
- p. Parda: Dícese de la baza que se empata.
- q. Pedir flor: Solicitar la revisión de las cartas de un jugador contrario para comprobar si tenía o no flor.
- r. Pie: Último jugador de cada bando; suele actuar como capitán y estratega del equipo.
- s. Quiero: Voz con la que se acepta un envite y se cierran los demás, por el momento.
- t. Real envido: Voz que propone que el envido valga 3 tantos. Si se dice en respuesta a otro anterior significa que éste se acepta y se propone subir su valor otros 3 tantos.
- u. Retruco: Canto del equipo que ha aceptado el truco para aumentar su valor a 3 tantos.
- v. Truco: Juego de bazas y manos de la partida de truco. También es el canto que sirve para retar al bando contrario a aumentar el valor del truco a 2 tantos.
- w. Vale cuatro: Voz del equipo que ha aceptado un retruco para aumentar el valor del truco hasta 4 tantos.

4) Los cantos:

- a. La flor debe cantarse cuando llegue el turno de cada jugador antes de cualquiera otra jugada. Todos los envites o desafíos entre flores deben resolverse mientras transcurre la primera baza.
- b. En esta misma baza podría haberse iniciado el envido, que quedaría anulado si otro jugador canta flor. En tanto que es obligado cantar flor por parte del jugador que la posee, el envido puede o no echarse, dándose incluso el caso



Reglamento Truco del “XXI Encuentro Nacional de Empleados de Rentas”

- de que la primera baza transcurra sin cantos, bien porque unos consideraran que no tenían cartas de valía, o bien porque otros fueron "a la pesca" y quedaron chasqueados porque los rivales jugaron "callados".
- c. Resumiendo: los cantos se hacen siguiendo el orden flor-envido-truco, y cada jugador debe respetarlo, "callando" o "hablando" en su turno. Como es obligatorio cantar la flor, si el primer jugador no la tiene y no quiere cantar (o gritar) envido, puede tirar una carta iniciando el truco o cantar truco antes de tirar su carta; el siguiente puede cantar flor, si la tiene, o, antes de contestar el truco, echar envido, ya que en caso contrario perdería la opción de hacerlo. Es decir, las primeras proposiciones son sobre flor y envido, pero hay que tener en cuenta que:
 - i. sólo pueden cantar flor los jugadores cuyas tres cartas son del mismo palo;
 - ii. no hay una ronda previa específica para los cantos, sino que se hacen dentro del juego lineal. Si el primer jugador no tiene flor y no echa envido, canta (o sin hacerlo) juega su primera carta para truco; lo mismo sucede con el segundo, el tercero y los siguientes.
 - d. Cuando uno de los jugadores grita el envido, los otros tienen la posibilidad de responderle, aunque ya hayan jugado su primera carta.
 - e. No hay envido si todos los jugadores han descartado, "callados", la primera carta.
 - f. Deben utilizarse las palabras precisas para cada canto o proposición; si así no se hace ello puede suponer la pérdida de tantos a incluso de la partida.

5) El envido:

- a. En caso de que un jugador tuviera flor y por no haberla cantado jugara envido, el valor de su envido sería de 20 puntos más el valor de sus dos cartas más altas.
- b. Cualquier jugador tiene la posibilidad de contestar a las propuestas de envido. Tanto los envites como las respuestas comprometen a todo el bando en el cual juega el que los hizo. No se puede echar envido después de jugada la primera carta o después de haber querido el truco. Si un jugador grita truco antes de que un miembro del otro bando haya dicho envido, puede contestar al envido contrario, y después de terminado el envido, hay que contestar el truco anterior.
- c. Para cantar el envido puede decirse:
 - i. Envigo: equivale a 2 tantos.



Reglamento Truco del “XXI Encuentro Nacional de Empleados de Rentas”

- ii. Real envío: equivale a 3 tantos.
- iii. Falta envío: equivale al número de tantos necesarios para que el bando que va por delante gane el chico o el juego. Algunos jugadores apuestan a que el bando ganador lo será también de la partida, aunque vaya por detrás en el tanteo.
- d. Después de que un equipo ha echado envío o real envío, el otro equipo tiene cinco posibles respuestas, que son las siguientes:
 - i. Quiero: se acepta la voz anterior y queda cerrado lo propuesto.
 - ii. Envío: se sube otros 2 tantos.
 - iii. Real envío: se sube otros 3 tantos.
 - iv. Falta envío

