

2024

Reglas Oficiales de Truco



El presente documento fue elaborado con el fin de brindar herramientas a los ciudadanos para la prevención, detección de fraude y servirá de marco general para garantizar juegos justos y transparentes.

Mauricio Martinez B.
13-7-2024

Contenido

METODOLOGÍA	1
I. REGLAS GENERALES:	1
II. EL TRUCO.....	2
III. EL ENVIDO	2
IV. CANTO FALLIDO:	3
V. CARTA JUGADA	3
VI. FLOR	4
VII. SEÑAS.....	5
VIII. PICA PICA	8
IX. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS.....	8
BIBLIOGRAFIA.....	8
ANEXOS	9

Introducción

El juego de Truco es un juego noble, lleno de astucia y picardía, que en muchos lugares del mundo se ha convertido en una tradición invaluable. En mi querida tierra, Tarija, una ciudad rodeada de valles vinícolas al sur de Bolivia, el Truco no es solo un pasatiempo; es una parte esencial de la cultura local. Aquí, en este rincón del mundo, los mayores siempre han tenido la costumbre de enseñar a los más jóvenes a jugar, conscientes de que dominar el Truco era un requisito indispensable para formar amistades rápidamente y una llave para entrar en los más cálidos y queridos círculos sociales, tan así como el Fútbol.

En ese sentido mi padre, con su característico cariño y sabiduría, me enseñó a jugar Truco con una frase que quedó grabada en mi memoria: "Vení, te voy a enseñar a jugar Truco, sino vas a quedar mal cuando conozcas otros niños". Y qué razón tenía. A los 11 años, mientras jugaba en las calles del glorioso barrio del Molino, me encontré con la situación que él había predicho. Un grupo de chicos, llenos de esa picardía que sólo el Truco puede cultivar, me lanzó la pregunta inevitable: "¿Y vos sabes jugar Truco?"

Con una seguridad inquebrantable y con la alegría como cuando tu contrincante te muerde el anzuelo y te canta un envido sin saber que tú estas cargado con un Dido de más de 30, respondí con una sonrisa cómplice y desbordante de alegría: "Sí, claro, ¿quieren jugar una manito?".

De esa forma el Truco pudo hacer posible que estos niños con el corazón lleno de picardía coincidieran una noche y se vuelvan grandes amigos.

Con ese mismo corazón lleno de amor por el Truco, escribo este libro que sirva para que este juego siga creando amistades alrededor del mundo en una divertida actividad.

Estoy convencido de que desarrollar un reglamento y una metodología es necesaria en estos tiempos. Al igual que en otros deportes, las asociaciones de juegos han creado sus propias reglamentaciones para poderse juntar. A pesar de esto, aún faltan actividades y reglamentaciones de las mismas.

Muchas veces las asociaciones sólo se preocupan por realizar juntas o farras, sin embargo, es importante cuidar la amistad de los integrantes con actividades sanas. En ese sentido, se hace necesario disponer de herramientas comunicacionales para brindar un juego limpio.

Lic. Mauricio Martínez Burgos

METODOLOGÍA

SE DETERMINAN LOS ENFRENTAMIENTOS POR SORTEO DE LAS PAREJAS PARTICIPANTES MEDIANTE ORDEN ALFABETICO CON LA PRIMER LETRA DE SU APELLIDO O DESCARTE DE REYES, CADA PARTIDA SE JUEGA EN 2 (DOS) MITADES DE 15 PUNTOS CADA UNA, PARA HACER UNA LIGA QUIEN HAYA GANADO SUMA DE MANERA INDIVIDUAL UN PUNTO EN LA TABLA GENERAL, SI SURGE UN EMPATE SE JUEGA LA PARTIDA FINAL TAMBIEN A 30 PUNTOS (POPULARMENTE DENOMINADO “EL GRANDE”), ESTO SIGNIFICA QUE LA PAREJA QUE GANE LOS DOS CHICOS, O EN SU CASO, EL GRANDE RESULTARA GANADORA DEL JUEGO.

I. REGLAS GENERALES:

1º) EL TRUCO se juega a 2 jugadores o por parejas siendo un máximo 6 jugadores y se utiliza la baraja española de 40 cartas.

2º) EL OBJETIVO DEL JUEGO es ganar la partida de 30 (treinta) puntos dividida en 2 mitades de 15 puntos cada una, es decir un total de 30 (treinta) puntos. A la primera mitad de 15 puntos se la denomina popularmente “malas”, y a la segunda mitad de 15 puntos “buenas”.

3º) LOS PUNTOS se consiguen mediante los TRUCOS, LOS ENVIDOS Y LA FLOR, que son apuestas que se van realizando en el transcurso de las diferentes manos de cada ronda.

4º) EL VALOR DE LAS CARTAS (DE MAYOR A MENOR) SERA EL SIGUIENTE:

- 1) AS DE ESPADAS (TAMBIÉN LLAMADO “MACHO”)
- 2) AS DE BASTOS (TAMBIÉN LLAMADO “HEMBRA”)
- 3) SIETE DE ESPADAS
- 4) SIETE DE OROS
- 5) TODOS LOS TRES
- 6) TODOS LOS DOS
- 7) AS DE ORO Y AS DE COPAS (LLAMADOS “ANCHOS FALSOS”)
- 8) TODOS LOS DOCES
- 9) TODOS LOS ONCES
- 10) TODOS LOS DIECES
- 11) SIETE DE COPAS Y SIETE DE BASTOS (LLAMADOS “SIETES FALSOS”)
- 12) TODOS LOS SEIS
- 13) TODOS LOS CINCOS
- 14) TODOS LOS CUATROS

5º) Al principio de la partida se decide por sorteo automático el dador (al primero en sacar una figura de REY (12) y la mano), es decir, el que reparte las cartas y el jugador que empieza a jugar (situado a la derecha del mismo).

6º) CARTA DADA VUELTA

En caso que mientras se reparten las cartas alguna de ellas fuera dada vuelta, si la misma pertenece a un jugador del mismo equipo del repartidor la mano continuara. En caso de que la carta pertenezca a un jugador del equipo contrario, este tendrá la potestad de pedir o no que se reparta nuevamente, pudiendo visualizar las cartas hasta ahí repartidas.

7º) En cada ronda, se reparten 3 cartas a cada jugador y todos tiran una carta por ronda, el jugador con la carta de mayor valor ganará dicha ronda y tirará primero en la siguiente, luego se jugara la segunda y tercera ronda (de ser necesario) en caso de empate el jugador anterior será el primero en tirar. la pareja que gana 2 rondas, gana la mano.

CASOS ESPECIALES:

- SI SE EMPATA LA PRIMERA RONDA GANARÁ LA MANO AQUELLA PAREJA QUE GANE CUALQUIERA DE LAS DOS RONDAS RESTANTES.
- SI SE GANA UNA RONDA, SE PIERDE OTRA Y SE EMPATA LA TERCERA, GANA LA MANO LA PAREJA QUE HA GANADO LA "PRIMERA" RONDA.
- SI SE EMPATAN LAS 3 RONDAS SEGUIDAS, GANARÁ LA RONDA EL JUGADOR MANO.

II. EL TRUCO

8º) METODOLOGIA:

EL TRUCO es una apuesta que se puede realizar en cualquier momento de la partida y la cobra el ganador de la mano. La pareja contraria debe responder con una de las siguientes opciones:

- **NO QUIERO:** RECHAZA EL TRUCO Y LA PAREJA CONTRARIA GANA LA RONDA.
- **QUIERO:** ACEPTE LA APUESTA LA CUAL SE RESOLVERÁ AL FINAL DE LA RONDA.
- **RETRUCO O VALE CUATRO:** SUBE LA APUESTA Y PASA EL TURNO A LA PAREJA CONTRARIA PARA QUE DECIDA.

9º) APUESTA Y PUNTOS PARA EL TRUCO:

- SI NO HAY APUESTA 1 PUNTO AL GANADOR DE LA MANO
- **TRUCO:** VALE 2 PUNTOS
- **RETRUCO:** VALE 3 PUNTOS
- **VALE CUATRO:** VALE 4 PUNTOS

III. EL ENVIDO

10º) Metodología:

Esta apuesta la gana el jugador que consigue ligar 2 cartas del mismo palo cuya suma sea la más alta. En este caso, los SIEVES son las cartas de mayor valor y los ASES las más bajas, además, sólo se puede realizar en la primera ronda y siempre antes del truco.

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 (10), CABALLO (11) Y REY (12)" valen 0 (CERO) 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 según los valores antes mencionados.

En caso de empate, gana el jugador que va de mano. En el Envido es importante saber si se está en "buenas" o "malas".

La pareja o jugador contrario 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:** ACEPTE LA APUESTA QUE SE RESOLVERÁ AL FINAL DE LA RONDA.

- **ENVIDO, REAL ENVIDO O FALTA ENVIDO:** SUBE LA APUESTA Y PASA EL TURNO AL JUGADOR O PAREJA CONTRARIA PARA QUE DECIDA.

11º) APUESTA Y PUNTOS PARA EL ENVIDO:

- **ENVIDO NO QUERIDO:** 1 PUNTO; QUERIDO: 2 PUNTOS.
- **REAL ENVIDO NO QUERIDO:** 1 PUNTO; QUERIDO: 3 PUNTOS.
- **ENVIDO + ENVIDO NO QUERIDO:** 2 PUNTOS; QUERIDO: 4 PUNTOS.
- **ENVIDO + REAL ENVIDO NO QUERIDO:** 2 PUNTOS; QUERIDO: 5 PUNTOS.
- **ENVIDO + FALTA ENVIDO NO QUERIDO:** 2 PUNTOS; QUERIDO: SE SUMAN LOS PUNTOS QUE LE FALTAN A LA PAREJA QUE ESTA GANANDO LA PARTIDA EN ESE MOMENTO PARA GANAR EL JUEGO.
- **REAL ENVIDO + FALTA ENVIDO NO QUERIDO:** 3 PUNTOS; QUERIDO: SE SUMAN LOS PUNTOS QUE LE FALTAN A LA PAREJA QUE ESTA GANANDO LA PARTIDA EN ESE MOMENTO PARA GANAR EL JUEGO.
- **ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO NO QUERIDO:** 4 PUNTOS; QUERIDO: 7 PUNTOS.
- **ENVIDO + REAL ENVIDO + FALTA ENVIDO NO QUERIDO:** 5 PUNTOS; QUERIDO: SE SUMAN LOS PUNTOS QUE LE FALTAN A LA PAREJA QUE ESTA GANADO LA PARTIDA EN ESE MOMENTO PARA GANAR EL JUEGO.
- **ENVIDO + ENVIDO + REAL ENVIDO + FALTA ENVIDO NO QUERIDO:** 7 PUNTOS; QUERIDO: SE SUMAN LOS PUNTOS QUE LE FALTAN A LA PAREJA QUE ESTA GANANDO LA PARTIDA EN ESE MOMENTO PARA GANAR EL JUEGO.

12º) EL ENVIDO se juega antes que el TRUCO, por tanto, si una pareja llega a los puntos de una partida sumando los puntos del ENVIDO, gana la partida y el TRUCO no se tiene en cuenta.

13º) Una vez aceptado el ENVIDO o cualquier combinación de este, el primer número que pronuncie cada jugador, será válido y lo obligará a mostrar ese puntaje una vez finalizada la partida.

IV. CANTO FALLIDO:

Cuando un jugador no haya escuchado o entendido bien el canto realizado por su oponente, puede solicitar que se efectúe la propuesta o declaración del puntaje nuevamente, siendo obligación del “cantor” volver a realizarlo en forma clara y con un volumen apropiado.

14º) En caso de no haber mostrado el puntaje o haber realizado un canto erróneo del ENVIDO o FLOR, también perderá los puntos que se hayan jugado al TRUCO. Los que también serán transferidos a su oponente en la misma cantidad en la que se haya jugado (es decir, si el truco llegó a instancia del VALE 4, los puntos transferidos serán 4).

15º) En caso de estar jugando modalidad **PICA**, si algún compañero advierte el olvido, está prohibido dar aviso a quien está jugando (ni verbal ni gestualmente). Si así lo hiciese tendrá la misma penalización que quien no muestre su puntaje. **(14º)**

V. CARTA JUGADA

Una carta estará jugada una vez que el jugador la suelta sobre la mesa boca arriba, en esta instancia ya no podrá cambiarla.

16º) Cuando un jugador juegue dos cartas al mismo tiempo, estas deben estar perfectamente visibles, es decir que la carta de abajo debe notarse que fue jugada.

17º) Si el jugador la tiene apoyada, pero agarrada, todavía podrá modificarla o realizar algún canto pendiente.

18º) Jugar las cartas tapadas tirar una carta tapada puede resultar útil para engañar a los contrarios y esconder tu jugada, pero ¡atención! si se tira una carta tapada, esa carta pierde su valor (todas las cartas le ganan y sólo puede empatar con otra carta tapada).

VI. FLOR

Esta combinación es la única que no puede ser mentida, es decir, que no puede ser cantada sin tenerla realmente. Se produce cuando en un tiro le dan a un jugador tres cartas del mismo palo. Esta combinación se rige por las siguientes reglas:

- Se debe cantar, es decir "FLOR", antes de jugar alguna de las tres cartas.
- El que la tiene cobra 3 tantos.
- Perderá su FLOR (cobrando los contrarios los 3 tantos que ella vale) el jugador que cometa alguna de las siguientes faltas:

* Si canta FLOR sin tenerla.

* Si después de cantarla se va al mazo sin mostrarla.

19º) PUNTOS DE UNA FLOR

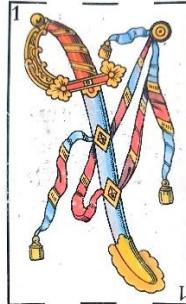
Para contar los puntos de una flor se suma el valor de las tres cartas (las figuras tienen valor cero) y se le añade la cifra veinte. La FLOR más alta es la de 38 puntos que se forma con un siete, un seis y un cinco. La más baja es 20, que se forma con un CABALLO, UN REY Y UNA SOTA.

- Si dos o más jugadores sacan FLOR en el mismo tiro, si son compañeros cobran las flores que hayan cantado pero si son contrarios uno de los que canto deberá perderla por "FLOR", "CONTRAFLOL AL RESTO" o "CON FLOR ME ACHICO".
- Cuando un jugador canta FLOR, si otro, del equipo contrario también tiene flor, la puede cantar obligando al primero a aceptar el canto o no. Si el jugador no acepta o "se achica", el jugador contrario gana los 3 puntos de su FLOR más 1 por achicarse el adversario. Si el envite es aceptado o querido, ganará 6 puntos el que tenga la flor de mayor puntaje donde al final de la ronda se mostrarán las flores para saber quién gano (el aceptar la flor del contrario no impide que se siga jugando el resto de la ronda).
- La CONTRAFLOL AL RESTO se rige por las mismas reglas que el punto anterior con la única diferencia de que si el envite es querido, quien tenga la flor de mayor puntaje GANA EL PARTIDO este su equipo ganando o no. Como es natural se dará por terminado el chico.

Tabla de puntaje para la FLOR:

- Si un jugador canta Flor se anota 3 puntos.
- Si un jugador tiene Flor y el del bando contrario canta "con flor me achico", cobra 4 puntos.
- Si los dos bandos cantan flor, el que gana por mayor puntaje cobra 6 puntos.
- Si un jugador canta flor y le cantan "Contraflor al resto", el que gana por mayor puntaje gana el chico.

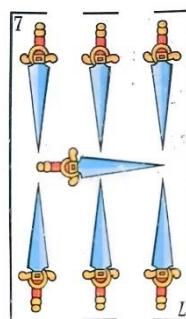
VII. SEÑAS



LEVANTAR LAS CEJAS



GUIÑAR UN OJO

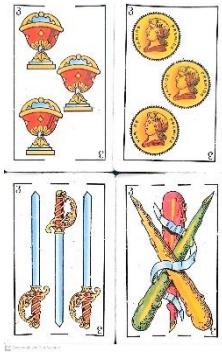


HACER MUECA HACIA LA DERECHA



HACER UNA MUECA A LA IZQUIERDA





MORDERSE EL LABIO INFERIOR



MUECA DE BESO



ABRIR LIGERAMENTE LA BOCA



TOCARSE EL HOMBRO



O CUALQUIER REY



O DE CUALQUIER OTRO PALO

TOCARSE EL CODO

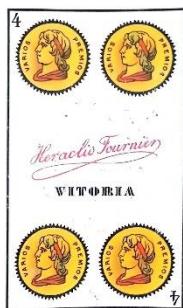
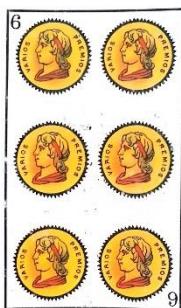


CUANDO NO TIENES BUENAS
CARTAS

CERRAR AMBOS OJOS



BUENAS CARTAS PARA EL ENVIDO. EJ:



FRUNCIR LA NARIZ



Para la **FLOR** no hay seña, se canta.

VIII. PICA PICA

20º) PARTIDA CON 6 JUGADORES (CON PICA PICA)

Se forman 2 equipos de 3 integrantes por bando, que se sientan de manera alternada, de modo de quedar enfrentados jugadores de distinto equipo.

Cuando algunos de los bandos alcanza o sobrepasa los 5 puntos, el juego siguiente se desarrolla en PICA PICA, es decir enfrentándose de manera individual cada jugador con el jugador que tiene sentado enfrente (o sea mano a mano). El juego se desarrollará intercalando una mano de REDONDO una de PICA PICA. Cabe recalcar que es válido rotar entre REDONDO y PICA PICA desde el comienzo.

Esta metodología se utilizará hasta que algún equipo alcance o supere las 10 buenas (25 puntos en general) a partir de donde todas las manos volverán a ser REDONDAS.

21º) ANOTACIONES PICA PICA

Los puntos obtenidos por cada jugador se anotarán para el equipo.

Durante PICA PICA, todos los cantos tienen el mismo valor que en las reglas generales, a excepción de la falta envido que vale 6 puntos en total, sin importar los cantos anteriores.

22º) En todo momento del desarrollo de los partidos en cualquiera de las instancias del campeonato los puntos y resultados serán acordados entre las parejas enfrentadas.

23º) Las barajas y sistema de puntuación (anotación, fichas, botones maicitos, como ejemplo) será suministrados por el dueño de casa.

IX. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

En caso de que las parejas contrincantes no se encuentren de acuerdo para la aplicación de algún resultado, puntuación o cualquier conflicto que existiere en el desarrollo de una mano, se solicitará a alguno de los veedores consultar al “BAR” para que tome resolución en el conflicto. Esta resolución se considerará como determinante e inapelable, por las parejas participantes.

24º) Cualquier anormalidad observada por el o los veedores que se entienda como manipulación o animosidad de algún participante a querer obtener una ventaja de manera no competitiva, dará lugar a los mismos a descalificar la pareja; clasificando a su contrincante automáticamente a la siguiente ronda.

**Y cante
¡ truco !
y
¡¡ Retruco !!
y anímese al
¡¡¡ vale cuatro !!!**

BIBLIOGRAFIA

- REGLAS OFICIALES PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO DE TRUCO DEL LA ASOCIACION ARGENTINA DE TRUCO
- CÓMO JUGAR AL TRUCO, BIBLIOTECA DEL HOGAR, IMAGINADOR, año 2000.

ANEXOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS

NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS	NOS	ELLOS