

**OLIMPIADAS UNIVERSITARIAS 2008**  
**“a 90 años de la Reforma Universitaria”**



**Reglamento de Torneos**

**REGLAMENTO DE TRUCO**

**INTRODUCCIÓN**

Baraja: Española

Nº de naipes: 40 cartas

Jugadores: 4. Dos parejas enfrentadas cuyos lugares se alternan en la mesa

**OBJETIVO**

Sumar los 30 tantos (15 malos -los primeros- y 15 buenos -los segundos-) necesarios para ganar una partida.

**VALOR DE LAS CARTAS**

De mayor a menor:

as de espadas, as de bastos, siete de espadas, siete de oro, todos los tres, todos los dos,

ases falsos (as de copas y as de oro).

Cartas negras: reyes, caballos, sotas,

sietes falsos (siete de copas y siete de bastos), todos los seis, los cinco, los cuatro.

**LAS JUGADAS**

Envido. consiste en un reto que un jugador (pareja, etc.) hace al contrario sobre el valor absoluto o relativo de las cartas que tiene en su mano. El valor absoluto es el de cada carta considerada una a una, y se tienen en la mano tres cartas de distinto palo. Para el valor del envido, sólo si se tienen dos cartas del mismo palo se añaden 20 puntos al valor absoluto de esas dos cartas; en caso contrario, el valor del envido es sólo el de la carta más "alta".

En caso de tener tres cartas del mismo palo, se debe añadir 20 puntos a la suma de las dos cartas de mayor valor.

Para el envido las cartas negras valen 0.

El envido puede o no cantarse.

De hacerlo debe cantarse mientras se desarrolla la primera baza. Una vez que el último jugador de cada equipo ha jugado su carta en la primera baza, ese equipo ya no puede echar ningún envite.

Cuando uno de los jugadores grita el envido, los otros tienen la posibilidad de responderle, aunque ya hayan jugado su primera carta.

No hay envido si todos los jugadores han descartado, "callados", la primera carta.



Cualquier jugador tiene la posibilidad de contestar a las propuestas de envido. Tanto los envites como las respuestas comprometen a la pareja 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.

Tantos del envido:

Envido: 2 tantos.

Real envido: 3 tantos.

Falta envido: - si ambos equipos están en "las malas", quien gane el envite ganará la partida.

- si al menos uno de los equipos ha llegado a "las buenas" (es decir que ha alcanzado a 16 o más puntos), equivale al número de tantos necesarios para que el bando que va por delante gane la partida. Después de que un equipo ha cantado envido, el contrincante tiene las siguientes posibles respuestas:

Quiero: se acepta la propuesta.

Envido: se sube otros 2 tantos.

Real envido: se sube otros 3 tantos.

Falta envido.

No quiero: se cierra el envido sin que nadie deba declarar el envido que tiene. Si el no quiero contesta al primer envite del equipo que la había echado, éste gana 1 tanto; si había otros envites, el equipo al que le ha sido rechazada la última proposición gana los tantos "queridos" hasta ese momento. Si un equipo dice real envido o incluso falta envido y el otro contesta no quiero, el primer equipo gana 1 tanto. En cambio, si el primer equipo echa real envido y el otro responde falta envido, y si el primero contestara no quiero, el segundo ganaría 3 tantos.

Concluidos los envites, los jugadores anuncian el valor de su jugada. Cuando un jugador tiene una jugada peor que otra declarada, no es necesario que cante la suya, basta que diga "son buenas". El envido ganador es el que tiene mayor valor en puntos; en caso de igualdad gana el mano (es decir, entre dos jugadores que tienen los mismos puntos de envido gana el que se encuentra primero en esa ronda).

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. Lo mismo ocurre si el equipo ganador no mostrara sus cartas y el equipo contrario lo reclamara antes de iniciarse la siguiente mano. En cualquiera de estos casos, el equipo contrario gana los puntos que había en juego.

## EL TRUCO

El 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 (mano) se compone de tres bazas. Para ganar el truco hay que ganar dos de ellas; si en la primera se empata, hay que ganar la siguiente. Cada jugador puede jugar una cualquiera de sus cartas y cada baza la gana la carta más alta; en la primera baza, juega la primera carta el mano, en la segunda y en la tercera, sale el que ha ganado la anterior. Si la primera resultó empatada vuelve a iniciar la segunda mano.



Cuando más de uno juega la carta mayor, ganan si son del mismo bando, y si son contrarios, empatan (baza parda). Las bazas no se recogen sino que se dejan, boca arriba, delante del que las ha jugado.

Si no se echa el truco, gana la mano el equipo que hace dos bazas, que se anota 1 tanto. Si hay un empate, el truco lo gana el bando vencedor en la baza siguiente. Si se empatan las tres bazas, gana el equipo del mano. Si se empata la primera baza y la segunda no, no es necesario jugar la tercera; tampoco es necesario hacerlo si un bando gana las dos primeras bazas, porque entonces ya ha ganado el truco.

Un jugador puede cantar truco en cualquier momento, pero lo usual es hacerlo a partir de la segunda baza. 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 equipo ha contestado quiero al retruco, puede aumentar la apuesta a 4 tantos diciendo vale cuatro. Las respuestas a vale cuatro son también quiero para aceptar o no quiero para reconocer que se pierde el truco, en cuyo caso el otro equipo se anota 3 tantos.

Vale cuatro es la apuesta más alta del truco.

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 y ha sido soltada por la mano del jugador. 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.

Si en un bando un jugador se va a baraja y el otro no, éste queda solo en el juego defendiendo con sus cartas la suerte del equipo. Si los dos jugadores de un bando se van a baraja y no se ha gritado o cantado truco, el otro bando cobra 1 tanto.

Es muy importante cuidar el lenguaje utilizado durante el juego, en especial si se trata de expresiones reservadas, como quiero y no quiero o decir números, 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. También si alguien dice truco al principio, equivocándose porque se refiere al juego en general, pierde la posibilidad de decir envido, por considerarse que ya ha iniciado las jugadas de truco; se le puede responder, por ejemplo, envido y quiero retruco.

También se emplean ciertas expresiones que se prestan a menudo a discusión. Tratándose de campeonatos las expresiones valederas son las siguientes:

Envido mi truco: valen las dos expresiones.

Envido envido: dicho por un mismo jugador vale por un envido simple.

Envido mi falta envido: vale como envido simple.

No quiero ser cobarde, ¡quiero!: la negación se realiza en la primera parte y el quiero final no tiene valor.



En el envideo, las proposiciones deben cerrarse, con las expresiones quiero o no quiero, pero en el caso de que se suba, ello implica la aceptación de las anteriores. En el truco las condiciones son distintas. En el truco no puede retrucarse sin haber manifestado antes claramente que se aceptaba la anterior diciendo quiero. En los cantos o apuestas quedan prohibidos los diminutivos y los términos que se presten a equívoco.

En los casos en que se haga un desafío doble, si se acepta o rechaza en su totalidad bastará con decir quiero o no quiero. Si únicamente se acepta una parte hay que decir primero que se pasa de la otra parte, ya que si no quedarían aceptadas las dos (paso y quiero, quiero y paso).

### INICIO

Antes de iniciar la partida se determina, normalmente por sorteo, qué jugador será el primero en dar las cartas. Todo el juego del truco se realiza en sentido contrario al de las agujas del reloj.

El jugador a la derecha del dador es el mano y cuenta con ciertas preferencias en el juego (por ejemplo, en caso de empate gana el mano), además de ser el primero en jugar. El último jugador de cada bando es el pie, que suele actuar como capitán y estratega del equipo. El dador baraja las cartas y da a cortar el mazo al contrario situado a su izquierda. No está permitido que corte cualquier otro jugador, ni que se haga más de un corte en el mazo, aunque sí que se golpee el mazo sin hacer corte alguno. Al cortar no pueden dejarse menos de tres cartas en cada parte del corte.

Después, el dador reparte tres cartas a cada jugador, de una en una y empezando por la derecha. Queda a exclusiva decisión de cada jugador si decide repartir las cartas comenzando de la parte superior o inferior del mazo, pero si debe repartirse de un solo lado, esto es, si ha empezado a dar "de abajo" debe repartir todas las cartas "de abajo"; o si ha comenzado "de arriba", debe repartir todas las cartas "de arriba".

Si una de las cartas cae boca arriba, el que la recibe así puede mirar sus cartas y sin consultar con sus compañeros debe elegir entre quedarse con ellas o exigir un nuevo reparto, el que deberá ser hecho por el mismo jugador que estaba repartiendo las cartas en esa mano.

### DESARROLLO

Cada jugador estudia las posibilidades que ofrecen sus cartas y, si tiene un buen envideo, lo comunicará por señas a su compañero o compañeros, al tiempo que observa las de los otros jugadores.

Empieza a jugar el mano, que puede apostar a envideo o jugar una de sus cartas; independientemente de lo que haga, cada jugador en su turno tiene esas dos opciones hasta que juega una carta, ya que en este caso se empieza a jugar el truco y ya no se admite que se cante envideo, aunque sí responder a esos cantos. Resueltos los envites, se juegan las cartas para conocer al ganador del truco.

Tras finalizar éste, se procede a la anotación de la mano y se inicia una nueva mano, siendo ahora quien reparte las cartas el jugador que ha sido mano en la mano anterior.