

Reglas Truco

El truco se juega de a 2 jugadores o por parejas y se utiliza la baraja española de 40 cartas.

Durante las etapas del juego se aplicarán las reglas básicas del juego de "truco argentino, sin flor.

Puntos y objetivo:

El objetivo del juego es ganar la partida de 30 puntos dividida en 2 mitades de 15 puntos cada una, es decir un total de 30 puntos a la primera mitad de 15 puntos, se la denomina popularmente "malas" y la segunda mitad de 15 puntos "buena"

Los puntos se consiguen mediante los trucos y los envites, que son apuestas que se van realizando en el transcurso de las diferentes manos de cada ronda.

Valor de las cartas (de mayor a menor)

- As de espadas (también llamado "la mayor")
- As de bastos
- Siete de espadas
- Siete de oros
- Treses
- Doses
- As de oros y as de copas (llamados "ases falsos")
- Doces
- Onces
- Dieces
- Siete de copas y siete de bastos (llamados "sietes falsos" o "malos")

- Seises
- Cincos
- Cuatros

Cómo jugar al truco argentino

En cada ronda, se reparten 3 cartas a cada jugador y todos tiran una carta por turnos. El jugador con la carta de mayor valor ganará dicha mano y tirará primero en la siguiente (en caso de empate el jugador anterior será el primero en tirar). La primera pareja o jugador que gana 2 manos, gana la ronda.

Por ejemplo, si una pareja gana la primera mano y empata la segunda, gana la ronda Casos especiales:

Casos especiales:

- Si se empata la primera mano ganará aquel jugador o pareja que gane cualquiera de las dos manos restantes.
- Si se gana una mano, se pierde otra y se empata la 3ª, gana el jugador o pareja que ha ganado la primera mano.
- Si se empatan las 3 manos seguidas, ganará la ronda el jugador mano.

El truco

El truco es una apuesta que se puede realizar en cualquier momento de la partida y la cobra el ganador de la ronda.

La pareja o jugador contrario debe responder con una de las siguientes opciones:

- . Rechaza el truco y la pareja contraria gana la ronda.
- . Acepta la apuesta la cual se resolverá al final de la ronda.

- Retruco, Vale cuatro. Sube la apuesta y pasa el turno a la pareja contraria para que decida.

| Apuesta | Puntos |
|-------------------|--------------------------------|
| Si no hay apuesta | 1 punto al ganador de la ronda |
| Truco | 2 puntos |
| Retruco | 3 puntos |
| Vale cuatro | 4 puntos |

El envido

Esta apuesta la gana el jugador que consigue **ligar 2 cartas del mismo palo cuya suma sea la más alta**. En este caso, los sietes son las cartas de mayor valor, y los ases las más bajas. Además, sólo se puede realizar **en la primera mano 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, caballo y rey) valen 0 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**.
- En caso de empate, gana el jugador que va de mano.

Ejemplo: un 7 de copas pierde contra un 3 y un 1 de espadas ($3+1+20=24$ de envido)

En el envido es importante saber si se está en "buenas" o "malas". En "buenas" al menos un jugador o pareja ya tiene la mitad de puntos. En "malas" todavía nadie ha llegado a la mitad.

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**. Acepta la apuesta que se resolverá al final de la ronda.
- **Envido**, **Real envido**, **Falta**. Sube la apuesta y pasa el turno al jugador o pareja contraria para que decida. Ver tabla a continuación.

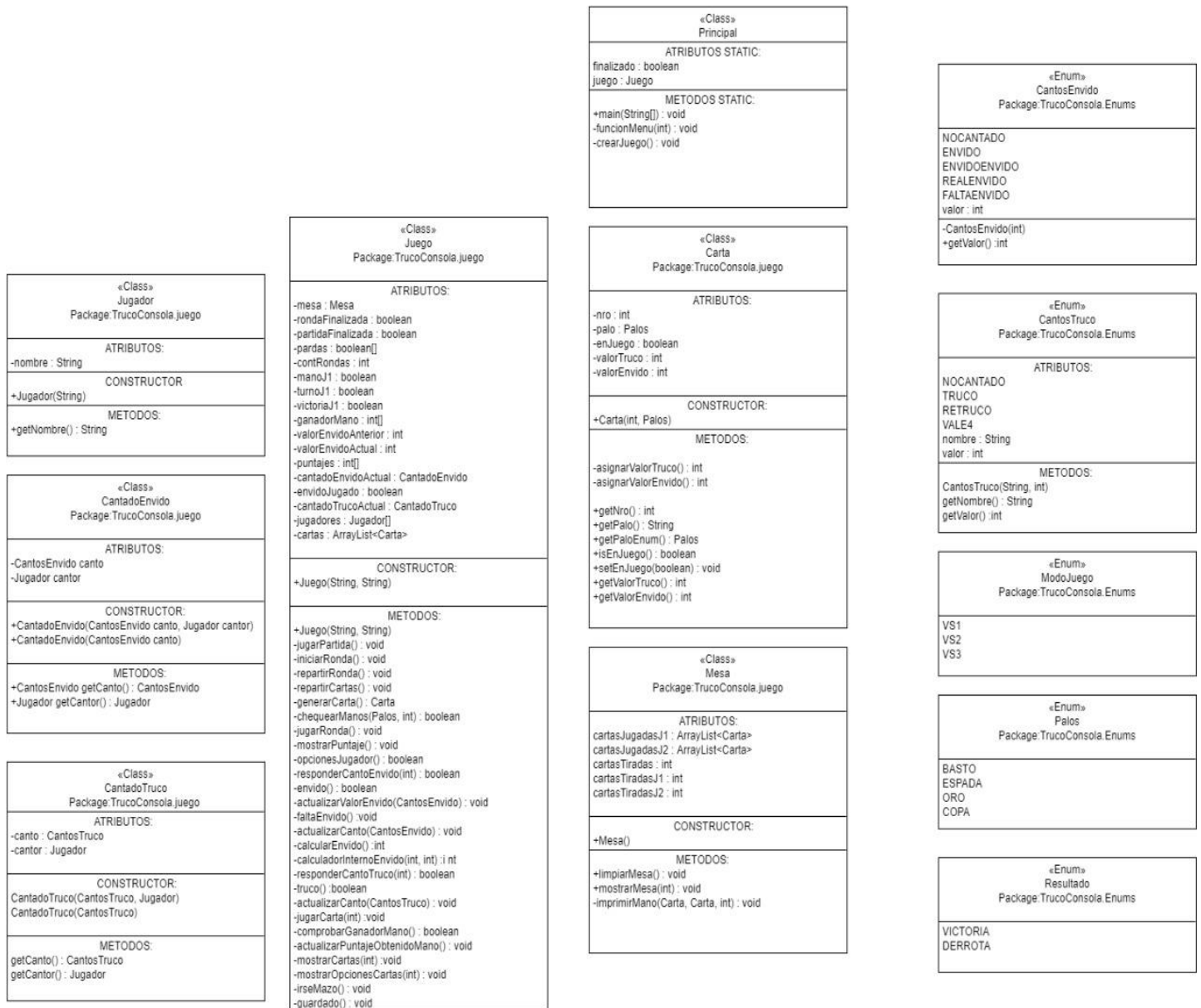
Puntuación conseguida en el envido

| Apuesta(s) | No quiero | Quiero |
|-------------------------------|-----------|----------------------------|
| Envido | 1 punto | 2 puntos |
| Real envido | 1 punto | 3 puntos |
| Falta | 1 punto | <i>Ver regla más abajo</i> |
| Envido + Envido | 2 puntos | 4 puntos |
| Envido + Real envido | 2 puntos | 5 puntos |
| Envido + Falta | 2 puntos | <i>Ver regla más abajo</i> |
| Real envido + Falta | 3 puntos | <i>Ver regla más abajo</i> |
| Envido + Envido + Real envido | 4 puntos | 7 puntos |

| | | |
|---------------------------------------|----------|----------------------------|
| Envido + Real envido + Falta | 5 puntos | <i>Ver regla más abajo</i> |
| Envido + Envido + Real envido + Falta | 7 puntos | <i>Ver regla más abajo</i> |

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.

Diagrama de clase UML "JUEGO TRUCO"



Documentación lógica del Truco

La consola comienza con un Menú, donde hay diferentes opciones:

```
C:\Program Files\Java\jdk-16.0.1\bin\java.exe" "-javaagent:C:\Users\User\Desktop\IntelliJ IDEA Community Edition 2023.1.2\lib\idea_rt.jar=7890;C:\Users\User\AppData\Local\Temp\IntelliJ IDEA Community Edition 2023.1.2\idea-rt.jar;-Dfile.encoding=UTF-8
```

```
=====
||                                     ||
||                               MENU DE TRUCO                                ||
||                                     ||
||                                     ||
||          1) Nuevo Juego Local 1vs1                                       ||
||          2) Cargar Partida Guardada                                      ||
||          3) Opciones                                                       ||
||          4) Salir                                                         ||
||                                     ||
||                                     ||
||=====
||                                     ||
||                               Ingresar opcion: |
```

1) Esta opción pide los nombres de los jugadores.

Luego de cargar los nombres, aparece en consola, las rondas para jugar y las cartas de cada jugador.

```
Principal x
"C:\Program Files\Java\jdk-16.0.1\bin\java.exe" "-javaagent:C:\Users\User\Desktop\IntelliJ IDEA Community Edition 2021.1
=====
||                               ||
||           MENU DE TRUCO           ||
||                               ||
|| 1) Nuevo Juego Local 1vs1         ||
|| 2) Cargar Partida Guardada        ||
|| 3) Opciones                       ||
|| 4) Salir                         ||
||                               ||
=====
||                               ||
||           Ingresar opcion: 1           ||
||                               ||
=====
||                               ||
||           Ingrese el nombre el jugador 1.           ||
||           Ingresar Nombre: Eliana           ||
||                               ||
=====
||                               ||
||           Ingrese el nombre del jugador 2           ||
||           Ingresar Nombre: Ivan           ||
||                               ||
=====
```

-----COMIENZA LA RONDA 1-----

PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [0 PUNTOS]

PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]

JUGADOR 1: Eliana

JUGADOR 2: Ivan

MANO DEL JUGADOR 1

Carta 1: 7 de ESPADA

Carta 2: 10 de ORO

Carta 3: 5 de ESPADA

MANO DEL JUGADOR 2

Carta 1: 3 de ORO

Carta 2: 11 de BASTO

Carta 3: 11 de ESPADA

PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [0 PUNTOS]

PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]

TURNO DEL JUGADOR Eliana

1) Cantar Envido

2) Cantar Truco

3) Jugar Carta

4) Irse al Mazo

5) Guardar y Salir

¡¡Comienza el Juego!! Turno del primer jugador: Eliana

El jugador tiene varias opciones para elegir.

Eliana canta real envido.

Vemos que pide la respuesta de Iván (segundo jugador).

Se desprende otro menú, para considerar su respuesta.


```
TURNO DEL JUGADOR Eliana
```

- 1) Cantar Envido
- 2) Cantar Truco
- 3) Jugar Carta
- 4) Irse al Mazo
- 5) Guardar y Salir

```
1
```

- 1) Cantar ENVIDO.
- 2) Cantar REAL-ENVIDO.
- 3) Cantar FALTA-ENVIDO.
- 4) Volver

```
-----OPCIONES DE CANTO DEL ENVIDO ACTUALES-----
```

```
2
```

```
El jugador Eliana ha cantado REALENVIDO.
```

```
=====
-----REALENVIDO-----
=====
```

```
SE REQUIERE UNA RESPUESTA DEL JUGADOR Ivan
```

- 1) QUIERO
- 2) NO QUIERO
- 3) FALTA ENVIDO.

```
2
```

```
-----♦EL JUGADOR Ivan NO QUIERE!-----
```

```
-----♦EL JUGADOR Eliana HA GANADO 1 PUNTOS!-----
```

```
-----
PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]
-----
```

```
TURNO DEL JUGADOR Eliana
```

- 1) Cantar Envido (Ya se ha jugado el Envido esta ronda)
- 2) Cantar Truco
- 3) Jugar Carta
- 4) Irse al Mazo
- 5) Guardar y Salir

El programa, realiza el conteo de puntaje, mostrando en cada mano de quien es el punto ganado.

Nuevamente juega Eliana y el programa avisa la opción que esta deshabilitada (en este caso el envido ya se cantó, y no se puede volver a elegir)

3

MANO DEL JUGADOR 1
Carta 1: 7 de ESPADA
Carta 2: 10 de ORO
Carta 3: 5 de ESPADA

- 1) Jugar Carta 1
- 2) Jugar Carta 2
- 3) Jugar Carta 3

3

El jugador 1 (Eliana) tira una carta.

Se muestran las cartas en consola, y hay un menú para tirar una carta.

```
-----Mano 1-----  
| (Jugador 1)[5 de ESPADA] VS (Jugador 2)[A♦n no ha jugado]|  
-----  
  
-----  
PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]  
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]  
-----  
  
TURNO DEL JUGADOR Ivan  
  
1) Cantar Envido (Ya se ha jugado el Envido esta ronda)  
2) Cantar Truco  
3) Jugar Carta  
4) Irse al Mazo  
5) Guardar y Salir  
3  
  
MANO DEL JUGADOR 2  
Carta 1: 3 de ORO  
Carta 2: 11 de BASTO  
Carta 3: 11 de ESPADA
```

Es turno de Ivan, tirar una carta, para ver quien es el ganador. Vemos q recuerda la opción que ya esta usada.

```
1) Jugar Carta 1
2) Jugar Carta 2
3) Jugar Carta 3
2
El jugador 2 (Ivan) tira una carta.
```

```
-----Mano 1-----
| (Jugador 1)[5 de ESPADA] VS (Jugador 2)[11 de BASTO] |
-----
```

```
El ganador de la mano 1 es: Ivan
```

```
-----
PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]
-----
```

```
TURNO DEL JUGADOR Ivan
```

```
2) Cantar Truco
3) Jugar Carta
4) Irse al Mazo
5) Guardar y Salir
```

En cada mano va guardando los puntos. En este caso la mano la gano Ivan.
Como gano él, continua jugando, vuelve aparecer el menú para volver a jugar.

```
2
1) Cantar Truco
2) Volver
1
El jugador Ivan ha cantado TRUCO.
SE REQUIERE UNA RESPUESTA DEL JUGADOR Eliana
1) QUIERO
2) NO QUIERO
3) QUIERO RETRUCO.
3
EL JUGADOR Eliana HA CANTADO RETRUCO
SE REQUIERE UNA RESPUESTA DEL JUGADOR Ivan
1) QUIERO
2) NO QUIERO
3) QUIERO VALE 4.
3
EL JUGADOR Ivan HA CANTADO VALE4
SE REQUIERE UNA RESPUESTA DEL JUGADOR Eliana
1) QUIERO
2) NO QUIERO
1
```

Ivan, canta truco, por lo que se requiere una contestación de Eliana.

Automáticamente, aparece el menú para elegir la opción deseada de Eliana.

PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]

PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]

TURNO DEL JUGADOR Ivan

3) Jugar Carta

4) Irse al Mazo

5) Guardar y Salir

3

MANO DEL JUGADOR 2

Carta 1: 3 de ORO

Carta 2: 11 de BASTO

Carta 3: 11 de ESPADA

1) Jugar Carta 1

2) Jugar Carta 2 (EN JUEGO - NO DISPONIBLE)

3) Jugar Carta 3

3

El jugador 2 (Ivan) tira una carta.

Como Eliana acepto el truco, toca turno de Ivan para jugar la carta.

El programa te avisa que carta está en juego.

```

-----Mano 1-----
| (Jugador 1)[5 de ESPADA] VS (Jugador 2)[11 de BASTO] |
-----

-----Mano 2-----
| (Jugador 1)[A♦n no ha jugado] VS (Jugador 2)[11 de ESPADA]|
-----

PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]
-----

TURNO DEL JUGADOR Eliana

3) Jugar Carta
4) Irse al Mazo
5) Guardar y Salir
3

MANO DEL JUGADOR 1
Carta 1: 7 de ESPADA
Carta 2: 10 de ORO
Carta 3: 5 de ESPADA

```

Cada mano que se va jugando, se guarda y te lo muestra en consola.

Por un lados, las manos, que es la jugada tras jugada, y por otro lado el puntaje general del juego.

```

1) Jugar Carta 1
2) Jugar Carta 2
3) Jugar Carta 3 (EN JUEGO - NO DISPONIBLE)
1
El jugador 1 (Eliana) tira una carta.

-----Mano 1-----
| (Jugador 1)[5 de ESPADA] VS (Jugador 2)[11 de BASTO] |
-----

-----Mano 2-----
| (Jugador 1)[7 de ESPADA] VS (Jugador 2)[11 de ESPADA] |
-----

PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]
-----

```

Lo mismo que la explicación anterior, pero con el turno de Eliana.

TURNO DEL JUGADOR Eliana

- 3) Jugar Carta
- 4) Irse al Mazo
- 5) Guardar y Salir

3

MANO DEL JUGADOR 1

Carta 1: 7 de ESPADA

Carta 2: 10 de ORO

Carta 3: 5 de ESPADA

- 1) Jugar Carta 1 (EN JUEGO - NO DISPONIBLE)
- 2) Jugar Carta 2
- 3) Jugar Carta 3 (EN JUEGO - NO DISPONIBLE)

2

El jugador 1 (Eliana) tira una carta.

Solamente le queda jugar una sola mano, ya que las otras dos cartas están en juego.

```
-----Mano 1-----
| (Jugador 1)[5 de ESPADA] VS (Jugador 2)[11 de BASTO] |
-----

-----Mano 2-----
| (Jugador 1)[7 de ESPADA] VS (Jugador 2)[11 de ESPADA] |
-----

-----Mano 3-----
| (Jugador 1)[10 de ORO] VS (Jugador 2)[A♦n no ha jugado]|
-----

PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [0 PUNTOS]
-----

TURNO DEL JUGADOR Ivan

3) Jugar Carta
4) Irse al Mazo
5) Guardar y Salir
3

MANO DEL JUGADOR 2
Carta 1: 3 de ORO
Carta 2: 11 de BASTO
Carta 3: 11 de ESPADA
```

Turno de Ivan.

Falta completar la mano 3 quien la gana y se define el ganador general.

```
1) Jugar Carta 1
2) Jugar Carta 2 (EN JUEGO - NO DISPONIBLE)
3) Jugar Carta 3 (EN JUEGO - NO DISPONIBLE)
1
El jugador 2 (Ivan) tira una carta.

-----Mano 1-----
| (Jugador 1)[5 de ESPADA] VS (Jugador 2)[11 de BASTO] |
-----

-----Mano 2-----
| (Jugador 1)[7 de ESPADA] VS (Jugador 2)[11 de ESPADA] |
-----

-----Mano 3-----
| (Jugador 1)[10 de ORO] VS (Jugador 2)[3 de ORO] |
-----
```

Ivan jugo su última carta, y vemos en pantalla que están cerradas las 3 manos.

Comienza la ronda 2, con el puntaje de cada uno, en este caso va ganando Ivan. Por 4 a 1.

```
-----COMIENZA LA RONDA 2-----

-----
PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [4 PUNTOS]
-----

JUGADOR 1: Eliana
JUGADOR 2: Ivan

MANO DEL JUGADOR 1
Carta 1: 7 de ESPADA
Carta 2: 3 de BASTO
Carta 3: 1 de ESPADA

MANO DEL JUGADOR 2
Carta 1: 7 de ORO
Carta 2: 3 de ESPADA
Carta 3: 6 de ORO

-----
```

Se vuelve a repetir el juego, con los diferentes menús que se van desplegando a lo largo de cada opción que se elija.

```
-----
PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [1 PUNTOS]
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [4 PUNTOS]
-----

TURNO DEL JUGADOR Ivan

1) Cantar Envido
2) Cantar Truco
3) Jugar Carta
4) Irse al Mazo
5) Guardar y Salir
4
El jugador 2 (Ivan) se ha ido al mazo.
=====
                               ♦EL JUGADOR Eliana HA GANADO 2 PUNTOS!
=====
```

La opción 4 es irse al mazo. Automáticamente el sistema cuenta que el punto es para el jugador contrario.

```
-----COMIENZA LA RONDA 3-----  
  
-----  
PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [3 PUNTOS]  
PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [4 PUNTOS]  
-----  
  
JUGADOR 1: Eliana  
JUGADOR 2: Ivan  
  
MANO DEL JUGADOR 1  
Carta 1: 7 de ESPADA  
Carta 2: 6 de BASTO  
Carta 3: 3 de ESPADA  
  
MANO DEL JUGADOR 2  
Carta 1: 10 de BASTO  
Carta 2: 2 de ORO  
Carta 3: 4 de BASTO
```

La opción 5 es guardar y salir.

Simplemente no se cuenta ningún punto y se pasa a la siguiente ronda.

TURNO DEL JUGADOR Eliana

- 1) Cantar Envido
- 2) Cantar Truco
- 3) Jugar Carta
- 4) Irse al Mazo
- 5) Guardar y Salir

5

-----COMIENZA LA RONDA 4-----

PUNTAJE DEL JUGADOR 1 - Eliana: [3 PUNTOS]

PUNTAJE DEL JUGADOR 2 - Ivan: [4 PUNTOS]

JUGADOR 1: Eliana

JUGADOR 2: Ivan

MANO DEL JUGADOR 1

Carta 1: 10 de ORO

Carta 2: 11 de ORO

Carta 3: 7 de ESPADA

De esta forma, cuantas veces quiera, se puede seguir jugando al truco!!