

# 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:

- **No quiero**. Rechaza el truco y la pareja contraria gana la ronda.
- **Quiero**. 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*

<b>Apuesta(s)</b>	<b>No quiero</b>	<b>Quiero</b>
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"

«Class» Jugador Package:TrucoConsola.juego	
ATRIBUTOS:	
-nombre : String	
CONSTRUCTOR:	
+Jugador(String)	
METODOS:	
+getNombre() : String	

«Class» CantadoEnvido Package:TrucoConsola.juego	
ATRIBUTOS:	
-CantosEnvido canto -Jugador cantor	
CONSTRUCTOR:	
+CantadoEnvido(CantosEnvido canto, Jugador cantor) +CantadoEnvido(CantosEnvido canto)	
METODOS:	
+CantosEnvido getCanto() : CantosEnvido +Jugador getCantor() : Jugador	

«Class» CantadoTruco Package:TrucoConsola.juego	
ATRIBUTOS:	
-canto : CantosTruco -cantor : Jugador	
CONSTRUCTOR:	
CantadoTruco(CantosTruco, Jugador) CantadoTruco(CantosTruco)	
METODOS:	
getCanto() : CantosTruco getCantor() : Jugador	

«Class» Juego Package:TrucoConsola.juego	
ATRIBUTOS:	
-mesa : Mesa -rondaFinalizada : boolean -partidaFinalizada : boolean -partidas : boolean[] -contRondas : int -manoJ1 : boolean -turnoJ1 : boolean -victoriaJ1 : boolean -ganadorMano : int[] -valorEnvidoAnterior : int -valorEnvidoActual : int -puntajes : int[] -cantadoEnvidoActual : CantadoEnvido -envidoJugado : boolean -cantadoTrucoActual : CantadoTruco -jugadores : Jugador[] -cartas : ArrayList<Carta>	
CONSTRUCTOR:	
+Juego(String, String)	
METODOS:	
+Juego(String, String) -jugarPartida() : void -iniciarRonda() : void -repartirRonda() : void -repartirCartas() : void -generarCarta() : Carta -chequearManos(Palos, int) : boolean -jugarRonda() : void -mostrarPuntaje() : void -opcionesJugador() : boolean -responderCantoEnvido(int) : boolean -envido() : boolean -actualizarValorEnvido(CantosEnvido) : void -faltaEnvido() : void -actualizarCanto(CantosEnvido) : void -calcularEnvido() : int -calcularInternoEnvido(int, int) : int -responderCantoTruco(int) : boolean -truco() : boolean -actualizarCanto(CantosTruco) : void -jugarCarta(int) : void -comprobarGanadorMano() : boolean -actualizarPuntajeObtenidoMano() : void -mostrarCartas(int) : void -mostrarOpcionesCartas(int) : void -irseMazo() : void -guardado() : void	

«Class» Principal	
ATRIBUTOS STATIC:	
finalizado : boolean juego : Juego	
METODOS STATIC:	
+main(String[]) : void -funcionMenu(int) : void -crearJuego() : void	

«Class» Carta Package:TrucoConsola.juego	
ATRIBUTOS:	
-nro : int -palo : Palos -enJuego : boolean -valorTruco : int -valorEnvido : int	
CONSTRUCTOR:	
+Carta(int, Palos)	
METODOS:	
-asignarValorTruco() : int -asignarValorEnvido() : int  +getNro() : int +getPalo() : String +getPaloEnum() : Palos +isEnJuego() : boolean +setEnJuego(boolean) : void +getValorTruco() : int +getValorEnvido() : int	

«Class» Mesa Package:TrucoConsola.juego	
ATRIBUTOS:	
cartasJugadasJ1 : ArrayList<Carta> cartasJugadasJ2 : ArrayList<Carta> cartasTiradas : int cartasTiradasJ1 : int cartasTiradasJ2 : int	
CONSTRUCTOR:	
+Mesa()	
METODOS:	
+limpiarMesa() : void +mostrarMesa(int) : void -imprimirMano(Carta, Carta, int) : void	

«Enum» CantosEnvido Package:TrucoConsola.Enums	
NOCANTADO ENVIDO ENVIDOENVIDO REALENVIDO FALTAENVIDO valor : int	
-CantosEnvido(int) +getValor() : int	

«Enum» CantosTruco Package:TrucoConsola.Enums	
ATRIBUTOS:	
NOCANTADO TRUCO RETRUCO VALE4 nombre : String valor : int	
METODOS:	
CantosTruco(String, int) getNombre() : String getValor() : int	

«Enum» ModoJuego Package:TrucoConsola.Enums	
VS1 VS2 VS3	

«Enum» Palos Package:TrucoConsola.Enums	
BASTO ESPADA ORO COPA	

«Enum» Resultado Package:TrucoConsola.Enums	
VICTORIA DERROTA	