

I N D I C E

Introducción	02
<u>Las Partes del Juego</u>	
Parte I <u>Envite</u>	05
Parte II <u>Truco</u>	17
Empatar las Cartas	17
Ganar de mano	17
Ganar por Primera	17
Pasar Cartas	17
Irse al Mazo	17
Estar Cantando	18
Parte III <u>Flor</u>	19
Envite de Flores	20
La Flor Reservada	22
El Coime	23
<u>Juego Avanzado</u>	
Envite	24
Truco	24
Flor	25
Pasar Cartas	25
Matar Tapado	26
Señas	26
<u>Reglas del Juego</u>	
Tipos de Cartas y sus Valores	27
Cantidad de Participantes	28
Puntos Derivados del Aspecto Envite	29
Puntos Derivados del Aspecto Truco	30
Puntos Derivados del Aspecto Flor	31
Puntos Derivados de La Reservada	32
Puntos Derivados de la Jugada A Ley	33
Puntos Derivados de Estar Cantando	33
Puntos Derivados de Otros Casos	34
<u>Situaciones Controversiales</u>	
Casos de Envite	36
Casos de Truco	36
Casos de Flor	37
Casos de La Reservada	38
<u>Otras situaciones Controversiales</u>	
Casos de Envite	39
Casos de Truco	43
Casos de Flor	47
Casos de La Reservada	55

INTRODUCCIÓN

El Juego de Truco es un juego de naipes muy popular en América de Sur, especialmente en Argentina, Brasil y Uruguay, países en los que se juega en diversas variantes. Se deriva del truc o truque valenciano, más sencillo, que se juega en el arco mediterráneo, desde la Costa Azul hasta el Cabo de Gata.

En Venezuela es muy popular y jugado en casi toda la geografía nacional, especialmente la zona oriental del país. El Juego de Truco tal como lo conocemos y practicamos aquí, tiene diferencias con el jugado en los países del Cono Sur, comenzando porque ellos no utilizan ni Perico ni Perica y continuando con la puntuación y los cantos.

Para jugar el Truco se utiliza la Baraja española, en cantidad de 40 cartas o naipes (sin ochos ni nueves) y normalmente se juega en dos modalidades con Dos (2) o Cuatro (4) jugadores, siendo ésta última la más vistosa e interesante, ya que, implica mayor complejidad y aditivos, como las señas entre equipos, etc.

Los jugadores tienen sus denominaciones particulares de acuerdo a su lugar en la mesa, lo cual queda definido por el lugar donde se baraja el mazo de cartas (ver gráfica N° 1). Tales denominaciones servirán para explicar claramente otros aspectos de este juego.



Gráfica N° 1: Denominaciones de los jugadores

El jugador que juega la primera carta es **El Mano (1er Jugador)**, luego en el sentido contrario a las agujas del reloj, le sigue en turno **El Trasmano (2do Jugador)**, posteriormente **El Antepie (3er Jugador)** y por último **El Pie (4to Jugador)**.

El objetivo del Juego de Truco es sumar los Veinticuatro tantos o piedras (12 malos –los primeros- y 12 buenos –los segundos-) necesarios para ganar un partido o chico. El Juego se termina cuando un equipo consigue dos partidos o chicos de tres (ganar 2 de 3). Si hay empate en los dos primeros partidos o chicos, el tercero y definitivo es el bonito.

Para el inicio del juego, normalmente “se sortea la salida”, cada jugador toma una carta del mazo, previamente barajado y abierto sobre la mesa y el jugador que saque la de menor valor será el encargado de barajar y distribuir inicialmente las cartas, es decir, será El Pie. Una vez barajadas las cartas, éstas se colocan en el centro de la mesa y el jugador ubicado a la izquierda (El Antepie) “cortará” y ordenará su distribución para iniciar el juego.

En Venezuela, existe la modalidad de Truco Abierto y la de Truco Cerrado, en el Abierto está permitido ver una sola carta del compañero y en el Cerrado no se permite ver carta alguna. En el Truco Abierto el jugador que “corta” (El Antepie) puede “robar” una carta del mazo verla y posteriormente pasársela a su compañero (El Mano). En caso de no haber hecho lo anterior, el jugador que reparte (El Pie) le pasa una carta a El Antepie, normalmente es la primera carta a ser repartida, éste la observa y luego se la pasa a su compañero. Igualmente, El Pie al momento de repartir la primera carta a su compañero (El Trasmano) puede verla y luego pasársela.

En otras palabras, luego de barajar, El Pie le da el mazo a El Antepie para que lo divida (o corte) y lo regrese a El Pie. Éste lo toma y comienza a repartir tomando las cartas de la parte de abajo del mazo, dando la primera carta a El Antepie, se espera a que éste la vea y se la pase a su compañero (El Mano); a continuación El Pie toma la segunda carta, la mira y se la pasa a su compañero (El Trasmano) y continua repartiendo en sentido contrario a las agujas del reloj, hasta completar tres cartas para cada uno. Al final se vira una carta, lo que se denomina entonces “La Vira”.

“La Vira” puede ser sacada por El Pie antes de dar la primera carta (al inicio) o en su defecto luego de haber dado a los jugadores todas sus cartas (al final). En la siguiente mano o base le toca barajar a quien era El Mano y así sucesivamente el resto de las manos.

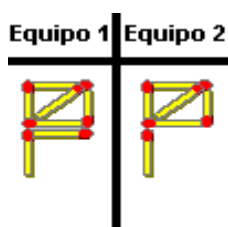
Esta forma de dar las cartas puede tener algunas variaciones. Luego de haberse barajado el mazo, El Ante pie puede tomar la carta de arriba del mazo, luego de haberlo dividido, mirarla y pasársela a su compañero (El Mano), se dice que: “se robó la carta para el compañero” o muy bien pudo virarla, sin verla previamente, para que se convirtiera en “La Vira”. Dependiendo de lo que haya hecho El Ante

pie, entonces, El Pie puede a continuación sacar “La Vira” o tomar la carta de su compañero verla y luego dársela, en cuyo caso “La Vira” obligatoriamente se saca al finalizar la repartición de cartas.

El Ante pie puede solicitar a El Pie, luego que éste haya barajado las cartas, que le entregue a El Mano la carta de abajo del mazo, debido probablemente a que la vio por descuido de El Pie, en cuyo caso debe efectuarse obligatoriamente esta operación. Pero El Ante pie no podrá tocar las cartas, de modo que no se dará la división o corte del mazo. El Ante pie también podrá, si así lo desea, barajar nuevamente el mazo, luego que lo haya hecho El Pie, posteriormente dividir o cortar el mazo y después seguir con el procedimiento de distribución de cartas ya explicado.

Si se observa alguna anormalidad, luego de comenzar a barajar el mazo y antes de comenzar la mano o base, cualquier jugador puede cantar Barajo, es decir, solicitar que se baraje nuevamente el mazo. Luego de ello el jugador debe justificar su petición, y si está justificado, se procede al barajo; pero ya no por quien era El Pie, sino por el jugador que le sigue, es decir, se corre la mano. Si no se justifica el barajo, lo cual debe discutirse, vuelve a barajar quien lo hacía en ese momento.

Después de repartidas las cartas comienza el partido, tomando el turno El Mano, y luego quienes siguen, en sentido contrario a las agujas del reloj, hasta completar tres vueltas o haber jugado sus tres cartas. Hay que considerar que el juego puede terminarse antes de culminar o completar la tercera vuelta, dependerá de los cantos que se realicen. Ganará el partido el primer equipo en llegar a 24 puntos o piedras. Se recomienda llevar la cuenta utilizando granos de maíz, frijoles, piedras o fósforos tal como se indica en la Gráfica N° 2



Gráfica N° 2 Tanteador recomendado

Instrucciones del Juego: Parte I

Envite

El Envite consiste en ofertar una determinada cantidad de puntos que se los lleva quien tenga el score más alto en las cartas repartidas, pasando a contar esos puntos para el equipo respectivo. Solo se puede jugar el Envite en la primera vuelta, y no es obligado jugarlo; se jugará si alguno de entre los cuatro jugadores desea hacerlo en su turno.

Pasemos a continuación a la explicación del valor de las cartas.



Si La Vira es de oro, el caballo de oro pasa a ser El Perico. Igualmente con todos los caballos.

El Perico vale 30 puntos.



Si La Vira es de oro, la sota de oro pasa a ser La Perica. Igualmente con todas las sotas.

La Perica vale 29 puntos.



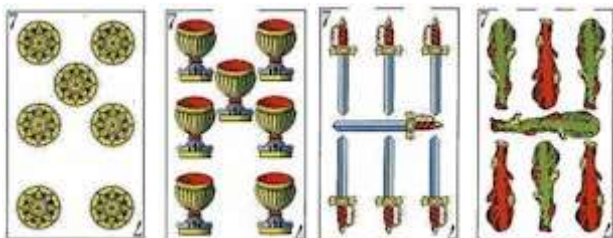
0 Puntos



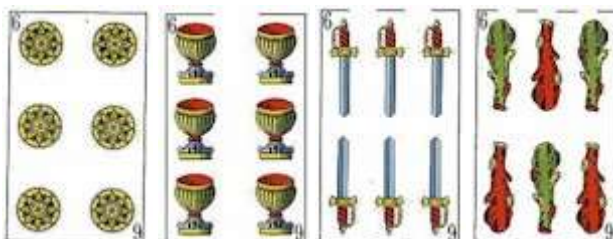
0 Puntos



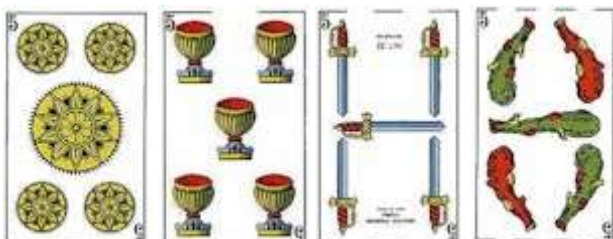
0 Puntos



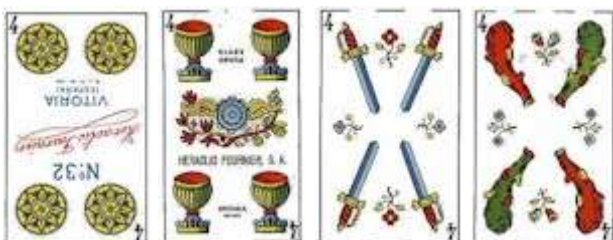
7 Puntos



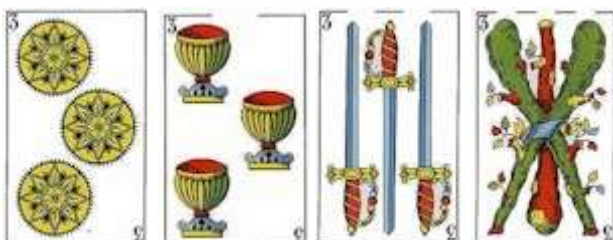
6 Puntos



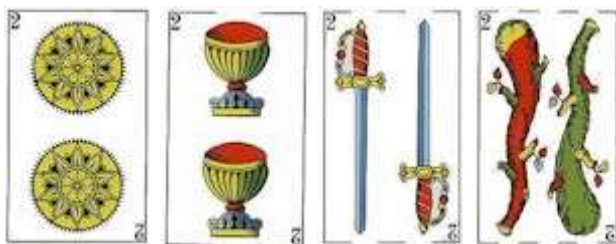
5 Puntos



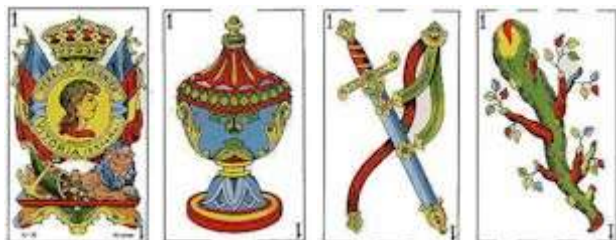
4 Puntos



3 Puntos



2 Puntos


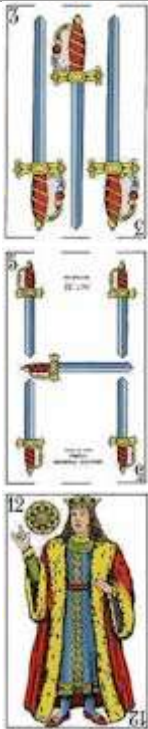






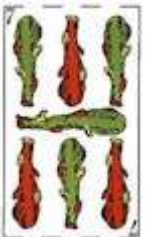

1 Punto

Si la Vira es un caballo o una sota, esa figura viene a ser sustituida por el Rey de la misma pinta:

VIRA	PERICO	PERICA

Los puntos de El Envite que se tienen en las tres cartas se calculan de la siguiente manera:

VIRA	CARTAS	PUNTOS	EXPLICACION
		<p>28</p>	<p>Al obtener dos cartas de la misma pinta, se obtiene automáticamente 20 puntos. A esos 20 puntos se le suman los valores nominales de esas dos cartas en cuestión ($20+3+5=28$). La carta restante no cuenta</p>
		<p>21</p>	<p>Se obtienen 20 puntos por tener dos bastos. Se le suman los valores de las cartas de bastos ($20+0+1=21$)</p>

		<p>37</p>	<p>Al valor del Perico se le suma el valor de la carta más alta de las restantes (30+7=37). La otra carta no cuenta</p>
		<p>29</p>	<p>Al valor de La Perica se le suma el valor de la carta más alta de las restantes (29+0=29)</p>

		<p>4</p>	<p>Al no haber dos cartas de la misma pinta, ni Perico o Perica, solo cuenta el valor de una sola carta, la más alta</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--	----------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Quando a un jugador le llegue su turno, puede Envidar, para lo cual dice "Envido". El contrario puede responder "Quiero", con lo que el ganador se lleva dos puntos o piedras; o puede responder "No Quiero", con lo que el retador se lleva un punto. Si los jugadores lo desean, pueden seguir retándose entablando una batalla de palabras, donde gana aquel que tenga más puntos en las cartas, si la batalla termina con un "Quiero"; si alguno de los jugadores dice "No Quiero", la última oferta se la lleva el otro equipo. El Envite se puede desarrollar de la siguiente manera:

Jugador X	Contrario	Jugador X	Contrario	Número de puntos para el ganador
"Envido"	"No Quiero"	-	-	1
"Envido"	"Quiero"	-	-	2
"Envido"	"Quiero y Envido"	"No Quiero"	-	2
"Envido"	"Quiero y Envido"	"Quiero"	-	4
"Envido"	"Quiero y Envido"	"Quiero y dos piedras más"	"Quiero"	6

Para saber quién ganó el Envite -si este terminó con un "Quiero"- se espera el final de la mano o base para comparar las cartas. Si el Envite termina con un "No Quiero", se lleva los puntos el retador, indistintamente de si sus cartas superaban o no las del contrario.

Luego de haber envidado por segunda vez, se recomienda envidar nombrando las piedras o puntos, para que sea más fácil su contabilización (Ej.: "Envido", "Quiero y Envido", "Quiero y dos piedras más", "Quiero y cuatro piedras más", etc).

El Envite también contempla la voz "**Envido la Falta**", lo que quiere decir que se envida la cantidad de puntos que le falta para llegar a 24 puntos al equipo que va adelante. Luego de esa voz todas las piedras o puntos ofertados anteriormente no cuentan (Ej.: "Envido 5 piedras", "Quiero y la Falta". Solo se cuenta la Falta). Esta estrategia la debe implementar el equipo que va adelante si un contrario envida una cantidad de piedras o puntos superior a la Falta y se desea el Envite.

Si el Envite se encuentra empatado entre dos contrarios gana quien sea "Más Mano", es decir, aquel que se encuentre más cerca de El Pie.



Cuando un jugador obtiene tres cartas de la misma pinta, se tiene una Flor, lo cual será explicado más adelante. Cuando se tiene una Pieza (Perico o Perica), acompañada de dos cartas de la misma pinta, también se tiene Flor. Tener las dos Piezas hacen la Flor Reservada (ver adelante). La presencia de una Flor en la mesa, anula los puntos de Envite jugados en forma regular.

Instrucciones del Juego: Parte II

Truco

Esta parte del juego consiste en enfrentar las cartas consecutivamente, comenzando por El Mano y jugando en sentido contrario a las agujas del reloj, con la finalidad de ganar o "hacer" dos vueltas de las tres correspondientes

Simplemente, se comienza con El Mano; éste, con sus cartas en la mano de manera que solo él las pueda ver (como casi todo juego de cartas), escoge una carta y la voltea sobre la mesa justo delante de sí mismo. Luego se continúa con el siguiente jugador, el cual en la forma más simple y sencilla de jugar, tratará de superar la carta de su contrario.

Veamos ahora el valor de las cartas para el aspecto Truco -ordenadas desde la de mayor valor (El Perico) hasta la de menor valor-, el cual no es nominal sino posicional:



PERICO

Si La Vira es de oro, el caballo de oro pasa a ser El Perico. Igualmente con todos los caballos.



PERICA

Si La Vira es de oro, la sota de oro pasa a ser La Perica. Igualmente con todas las sotas.



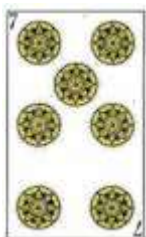
ESPADILLA



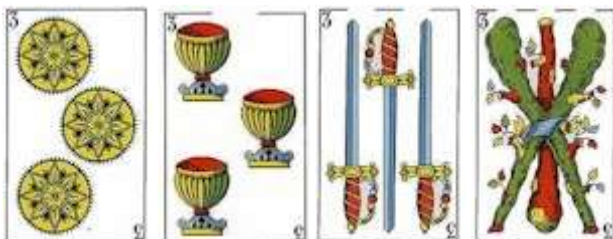
BASTILLO



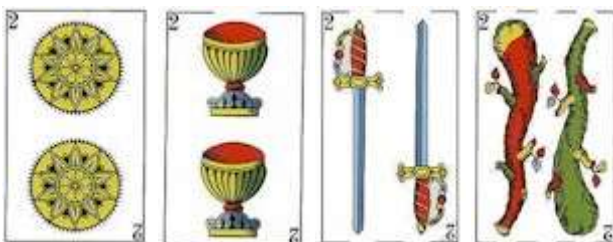
SIETE DE ESPADAS



SIETE DE ORO



TODOS LOS TRES



TODOS LOS DOS



**AS DE ORO
AS DE COPAS**



TODOS LOS REYES



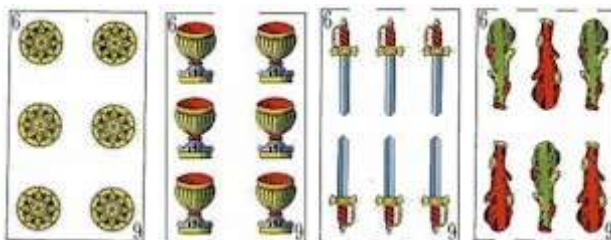
**CABALLOS QUE NO
PINTARON PERICO**



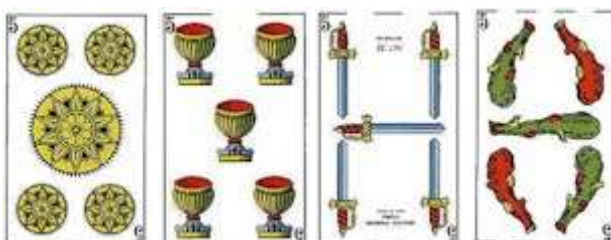
**SOTAS QUE NO
PINTARON PERICA**



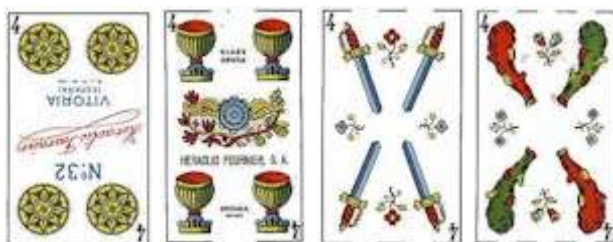
**SIETE DE COPAS
SIETE DE BASTOS**



TODOS LOS SEIS



TODOS LOS CINCO



TODOS LOS CUATRO

Recuérdese que si la Vira es un caballo o una sota, esa figura es sustituida por el Rey de la misma pinta

El puntaje que se le da a este aspecto depende de cómo lo desarrollen los jugadores. Si solo se enfrentan las cartas en las tres vueltas respectivas, sin que algún jugador cante la palabra "Truco" en su turno respectivo, el equipo que gane esa mano o base cobrará un solo punto, y se procede a barajar el mazo nuevamente.

Si un jugador canta "Truco" -antes o después de jugar su carta-, un jugador del equipo contrario deberá contestar "Quiero" (lo que se llama Truco Querido) o "No Quiero" (Truco No Querido). Al contestarse "Quiero", se continúa jugando regularmente, pudiendo cantarse otras veces en el mismo momento o en otro momento, en el turno de cualquiera de los jugadores del equipo que tiene la voz (es decir, el último que dijo "Quiero" al equipo contrario).

Si se responde "No Quiero" a la palabra "Truco", el juego culmina allí, y se anota un punto el equipo que cantó "Truco". Cuando se canta "Truco", el equipo contrario puede contestar "Quiero y Retruco", aumentándose el valor de este aspecto en forma similar al Envite.

A continuación se da una breve explicación del posible desarrollo de los cantos en el aspecto Truco:

JugadorX	Contrario	Contrario	JugadorX	JugadorX	Contrario	Contrario	JugadorX	PUNTOS
-	-	-	-	-	-	-	-	1
"Truco"	"No Quiero"	-	-	-	-	-	-	1
"Truco"	"Quiero"	-	-	-	-	-	-	3
"Truco"	"Quiero"	"Retruco"	"No Quiero"	-	-	-	-	3
"Truco"	"Quiero"	"Retruco"	"Quiero"	-	-	-	-	6
"Truco"	"Quiero"	"Retruco"	"Quiero"	"Vale Nueve"	"No Quiero"	-	-	6
"Truco"	"Quiero"	"Retruco"	"Quiero"	"Vale Nueve"	"Quiero"	-	-	9
"Truco"	"Quiero"	"Retruco"	"Quiero"	"Vale Nueve"	"Quiero"	"Vale Juego"	"No Quiero"	9
"Truco"	"Quiero"	"Retruco"	"Quiero"	"Vale Nueve"	"Quiero"	"Vale Juego"	"Quiero"	El Juego

Luego de culminada una mano o base, se contabilizan los puntos totales, sumando el resultado de el Envite y el resultado de el Truco Ej.: 2 (tantos de Envite) + 3 (tantos de Truco) = 5 tantos. Se anota de la forma antes descrita y se baraja el mazo nuevamente para comenzar la siguiente mano o base.

Jugadas posibles en el desarrollo del aspecto Truco

Empatar las Cartas

Cuando en la primera mano o base hay empate entre contrarios, se decidirá el juego en una sola vuelta adicional, siguiendo la ronda sin modificaciones y colocando las dos cartas restantes juntas con la más alta arriba, sin dejar en ningún momento que se vea la carta de abajo.

De existir un nuevo empate entre contrarios, se procederá a decidir con la carta tapada dejada en medio, pero solo entre los dos últimos que empataron. Procede a destapar quien sea más mano (pudiendo antes cantar alguna voz reglamentaria de Truco), y luego el contrario (quien puede también cantar la voz correspondiente).

Ganar de Mano

Si los equipos empatan las tres cartas (la primera vuelta, la segunda y la carta tapada), la victoria y los puntos se los lleva el jugador más mano de entre aquellos que empataron al final

Ganar por Primera

Si durante la segunda vuelta, los equipos empatan las cartas, la victoria es de aquellos que hicieron la primera.

Pasar Cartas

Un jugador puede jugar una carta pasada (tapada), es decir, con la figura hacia abajo. Dicha jugada anula su valor, lo que la hace la carta de menos valor en el juego. Esto solo puede hacerse con la segunda o tercera carta. Si se hace con la primera, el jugador deberá pasarlas todas

Dicha jugada, aunque parezca no tener sentido, puede tener mucho valor en partidos donde intervienen jugadores de alto nivel analítico. En la sección de **Juego Avanzado** se explicarán las diversas situaciones donde esa jugada se convierte en un arma estratégica.

Irse al Mazo

Los jugadores de un equipo pueden -por tener muy malas cartas-, ponerse de acuerdo en no jugar esa mano e irse al mazo, con lo que le otorgan automáticamente al equipo contrario, dos puntos, uno por concepto de Envite y por concepto de Truco.

Es distinto a que en la primera vuelta un jugador cante "Truco" y un contrario responda "No Quiero". En ese caso, si ninguno Envite antes de terminar la mano o base, el equipo ganador solo se llevará un punto por concepto de Truco no Querido.

Estar Cantando (Estar Privando)

Cuando un equipo llega a 23 puntos, se crea una situación que se llama "Estar Cantando". Al comenzar la próxima mano o base, el equipo que lleva 23 puntos, **debe cantar el Envite más alto que se tenga.**

Si ninguno de los dos jugadores del equipo contrario tiene un Envite mayor, el otro equipo (el que está cantando) cobra un punto y gana automáticamente el partido.

Si uno de los contrarios tiene un Envite mayor, debe decir "Privo y Truco" (sin decir cuánto tienen de Envite), a lo cual los otros (los que están cantando) contestarán "Quiero" si quieren ir al Truco (con lo que el equipo ganador se llevará un punto de Envite y los puntos correspondientes al aspecto Truco), o "No Quiero", con lo que el equipo que se encuentra debajo en el marcador se llevará dos puntos, uno por concepto de Envite y uno por concepto de Truco.

Al finalizar la mano o base, el equipo que está cantando debe verificar que sus contrarios en efecto tienen un Envite mayor, si es que estos últimos han ganado el aspecto Truco. Si no hay Envite mayor, ganan el partido automáticamente.





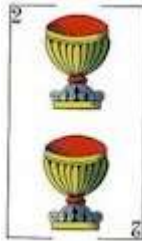

Si no revisan el Envite, y ya se han echado las cartas al mazo, no se debe discutir sobre ello, y el equipo que va perdiendo cobra el punto respectivo

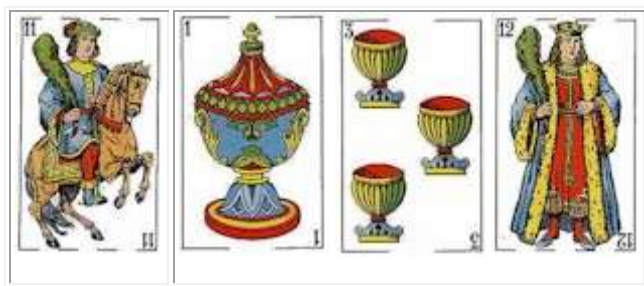
Instrucciones del Juego: Parte III

Flor

Cuando un jugador obtiene tres cartas de la misma pinta, se tiene una Flor. También se obtiene una Flor si entre las tres cartas se tiene una Pieza -bien sea el Perico o la Perica-, acompañada de dos cartas de la misma pinta. Cuando se tienen las dos Piezas -acompañadas de cualquier otra carta-, se tiene una Flor Reservada, situación que se explica en el apartado siguiente.

A continuación se muestran situaciones de Flor:

Vira	Cartas			
				
				
				



Al tener una Flor, esta debe ser cantada por el jugador que la posea diciendo "Flor" o "Con Flor Envido" antes de que el jugador que le sigue coloque su primera carta sobre la mesa, cobrando automáticamente tres puntos para el equipo que la tenga; **si son dos Flores en un mismo equipo deben ser cantadas cada una por su respectivo dueño y se cobrarán seis puntos.**

Al finalizar la mano o base, el dueño o dueños de las Flores deben mostrarlas para poder cobrar sus puntos. Si no lo hacen, y las cartas se mezclan con el mazo, dichos puntos no cuenta.













Si un jugador canta "Flor" y no la tiene, no cobrarán puntos por ningún concepto si los ganan; el equipo contrario si cobrará los puntos que hayan ganado por concepto de Envite o Truco.

Si un jugador tiene una Flor y no la canta, y los contrarios se dan cuenta de ello, sucede lo mismo en el caso de cantarla y no tenerla.

Envite de Flores

La presencia de una Flor en la mesa invalida los puntos del Envite regular, pero si hay una o más Flores por equipos, se procede al Envite de Flores. En este caso, para saber el valor en puntos de una Flor, se suman los valores de todas las cartas y se le agrega 20 puntos, esto en caso de una Flor sin Pieza (Perico o Perica), lo que se llama Flor Blanca (Ver Tabla). Si hay una Pieza entre las tres cartas, se suman sus valores respectivos sin agregar los 20 puntos.

Vira	Cartas			Puntos
				<p>28</p> <p>20+1+7</p>

				<p>40 7+30+3</p>	<p>Cuando un jugador canta "Flor" y un contrario -en su turno- canta la suya, se pasa la voz al que sea más mano. Dicho jugador podrá decir "mi Flor envida" o "mi Flor envida la tuya", a lo que el contrario deberá contestar de igual manera a lo antes explicado en el apartado sobre el Envite. El jugador que gana el Envite, cobrará sus tres puntos de Flor y los puntos del aspecto Envite. Aquel jugador que pierda el Envite de la Flor, no cobrará ningún punto. En la mesa solo un equipo puede cobrar puntos por concepto de Flor. El jugador que tiene la voz puede achicar su Flor -no querer envidar su Flor, debido quizá a que su Flor es de baja puntuación- diciendo</p>
				<p>34 29+5+0</p>	
				<p>34 1+3+30</p>	

"Mi Flor es Chica", y el contrario podrá en este caso envidar o achicarse también diciendo "mi Flor es chica también". En este caso se revisan las Flores al final de la mano o base, y aquel que tenga la Flor más alta, cobrará tres puntos para su equipo, sin cobrar puntos de Envite.

La Flor Reservada

Cuando se logra tener entre las tres cartas el Perico y la Perica, se tiene una Flor Reservada. Esta combinación es invencible en los aspectos Envite y Truco, a menos que se comentan errores.

Vira	Flor Reservada			

El dueño de la Flor Reservada puede cantar su Flor o no hacerlo, lo cual de igual manera le vale sus tres puntos. Sin embargo, si un contrario tiene Flor y la canta, y el dueño de la Flor Reservada no lo hace, no podrá cobrar sus tres puntos de Flor, pero si son válidos los puntos que gane del aspecto Truco (que debe ganarlos, a menos que se cometa un error). El contrario, por otro lado, podrá cobrar los puntos del aspecto Envite si los hay, en el caso de que la Flor Reservada no fuera cantada.

La Flor Reservada respalda el Envite con Flor o sin Flor. Esto quiere decir que cualquier cosa que suceda en el aspecto Envite, lo cobrará el dueño de La Reservada, así pierda los puntos de Flor al no cantarla habiendo otra Flor en manos de los contrarios. Incluso, si no se juega el Envite en la mano o base respectiva, La Reservada cobrará un punto por concepto de Envite. La excepción de

esto se da cuando el compañero del dueño de La Reservada tiene también una Flor. En resumen, se dice que una Flor Reservada vale (si no se cometen errores) al menos cinco puntos (3 de Flor, 1 de Envite y uno de Truco).

El Coime

El Coime es el Juez en un partido de Truco, quien debe conocer a profundidad las **reglas** del Juego para dilucidar situaciones que originen discusión. Puede jugarse o no con Coime. Se recomienda su participación en juegos de gran importancia (torneos donde se jueguen medallas, trofeos, etc).

El Coime también deberá estar vigilante de las trampas que se cometan durante el juego, como esconder cartas, marcarlas, montarlas (barajarlas con maestría para obtener las cartas deseadas), barajo ilegal, etc.

Si se evidencia alguna irregularidad de este tipo, el Coime puede penalizar al equipo infractor con cinco puntos, o incluso expulsar a un jugador.

Juego Avanzado

- Envite
- Truco
- Flor
- Pasar Cartas
- Matar Tapado
- Señas

Un juego de Truco entre jugadores experimentados se desarrolla usualmente fuera de los patrones lógicos del juego. Esto es lo que se llama La Antilógica del Juego de Truco. Se trata de engañar al contrario y así obtener un buen número de puntos.

Envite

El Envite puede utilizarse para otros fines, no solo para obtener puntos con buenas cartas.

Un jugador puede Envidar buscando la reacción de los contrarios. Si los contrarios no lo quieren, se puede pensar que no tienen alguna pieza -Perico o Perica-. Pero, esto puede ser un engaño del contrario, que teniendo Pieza pero con pocos puntos de Envite, no quiere la apuesta, sobre todo si el contrario Envida muchos puntos.

De la misma forma, un jugador puede Envidar -muchos puntos- cuando este es advertido por su compañero de que se tiene una Flor. Así, se pone a prueba el juego de los contrarios, que teniendo Piezas, pueden querer el Envite; recordar que dicho Envite no cuenta si existe Flor en mesa.

Dejar de cantar un Envite puede ser beneficioso, esperando que el contrario Envide y aumentando la apuesta inmediatamente. Si no llega el Envite esperado, igualmente la Pieza -de haberla- puede quedar oculta, siendo ventajosa para el aspecto Truco.

Truco

Ganar la primera vuelta de una mano o base es casi siempre lo recomendable. Pero en ocasiones, se puede dejar al contrario ganarla, aun teniendo cartas para no dejarlo, buscando que este se anime a cantar Truco -pensando que el contrario no tiene nada bueno- y así ganarle luego con buenas cartas guardadas. Pero cuidado, esto podría significar perder una mano o base que si se hubiera jugado

tradicionalmente se hubiera ganado. Para esto se recomienda usar antes el Envite para revisar el juego de los contrarios, ya que con Pieza en mesa esto es mortal.

El curso del juego a veces dice cuando debe cantarse Truco, aprovechando la aparente debilidad de un contrario, mientras que el otro luce muy fuerte y cargado de buenas cartas. Altamente recomendado, aunque no se tengan buenas cartas para el aspecto Truco.

Flor

La Jugada A Ley es una alternativa para jugar con una Flor. Cuando le llega el turno al dueño de la Flor este puede decir "A Ley" o "A Ley Juego" mientras juega su primera carta. Antes de lanzar su segunda carta debe cantarse "Flor", y continuar con el partido.

Hay que recordar que si luego de haber salido A Ley, un jugador contrario canta (Pega) "Truco" y el dueño de la Flor va a contestar, debe anunciarla primero (Con Flor Quiero), sino, se pierden los puntos por concepto de Flor. Lo que se recomienda es que conteste el compañero.

El hecho de cantar "A Ley" no quiere decir que se tenga Flor. Cualquier jugador puede salir A Ley y no pasará nada. La razón de salir A Ley es dar un chance a que sucedan otras cosas en el partido antes de cantar la Flor, como un Envite. Con ello los jugadores pueden intuir que pueden tener los contrarios.

También se puede cantar "A Ley o Sin Ley Juego y Envite", a lo que un contrario puede contestar "Con Ley Quiero/Quiero y .../No Quiero", "Con Flor Quiero/Quiero y.../No Quiero", "Sin Ley Quiero/Quiero y.../No Quiero", o simplemente no contestar nada -a menos que se tenga Flor, que debe anunciarse inmediatamente-

Al decir "Con Ley..." ya se está diciendo que se tiene Flor y deberá responderse a continuación al Envite. Al decir "Sin Ley ..." se entiende que no se tiene Flor y se proseguirá de la misma manera.

Pasar Cartas

Un jugador puede jugar una carta volteada, con su valor oculto, excepto en la primera vuelta, a lo que se llama Pasar la Carta. Si un jugador juega su primera carta "pasada", deberá pasarlas todas (las tres cartas).

Dicha jugada encierra muchas veces la intención de engañar a los contrarios, o de hacerlos creer que eso se intenta. El caso más común es voltear una carta de alto valor, con la intención de darle vida al juego luego de haber ganado la primera vuelta, buscando que un contrario cante "Truco" en otro momento y a continuación

aumentar la apuesta. Esto se hace cuando se tiene una carta muy buena -como Perico o Perica-.

También es útil para tapar el Envite, es decir, no dejar ver con que cartas se Envida. Si tememos que un contrario tenga Pieza -Perico o Perica-, cuando este voltear dos cartas de la misma pinta o palo se debe descartar esa posibilidad, porque de lo contrario tendría una Flor (si es que no la cantó).

Por otro lado, se puede dejar que vean las cartas que supuestamente motivaron el Envite, si el compañero tiene Pieza. Así un contrario puede creer que no hay Pieza en la mesa, y puede animarse a cantar "Truco".

En ocasiones el solo hecho de pasar cartas, a veces más de una, puede desanimar al contrario a cantar "Truco", pensando que le están montando una trampa. Cuando se tienen cartas muy malas esto puede resultar.

Matar Tapado

Luego de terminar la primera vuelta, **el último jugador de la segunda vuelta puede jugar colocando juntas la segunda y la tercera carta, tapando esta última a la carta que le gana o mata a la carta más alta de los contrarios.**

Si se Mata Tapado, solo podrá revisarse esa carta -y si en verdad mató- si se ha cantado "Truco" y este ha sido aceptado, con la voz tradicional. Se revisa al final y es cuando se sabe quien ganó esa vuelta.

Señas

Los jugadores de un mismo equipo pueden hacerse señas de cualquier tipo para informarse de las cartas que tienen. Claro, se busca que los contrarios no capten esa señas.

Tradicionalmente se usan los ojos, la boca, dedos, etc. Es cuestión de un poco de ingenio. Usualmente se pica el ojo derecho para señalar el Perico y el ojo izquierdo para la Perica. Se puede abombar la mejilla derecha o desviar la comisura labial derecha para señalar la Espadilla, y el lado contrario para señalar el Bastillo.

Reglas del Juego

Tipos de cartas y sus valores

1. Para jugar Truco se establecen las barajas de origen español, tipo oros, copas, espadas y bastos de 40 unidades.
2. Los valores absolutos de las cartas para el aspecto ENVITE son: Perico 30, Perica 29, siete (sietes), seis (seises), cinco (cincos), cuatro (cuatros), tres (treses), dos (doses), ases 1, sotas 0, caballos 0, reyes 0.
3. Los valores relativos de las cartas para el aspecto ENVITE son el producto de la sumatoria de los valores absolutos de cartas ligadas o de una misma pinta, a los cual se agrega el valor 20 cuando no se tiene el Perico ni la Perica.
4. Los valores jerárquicos de las cartas para el aspecto Truco son: Perico, Perica, Espadilla, Bastillo, Siete de espadas, Siete de oros, los "treces", los "doses", as de oro y as de copa, los reyes, los caballos, las sotas, siete de copas y siete de bastos, los "seises", los cincos, los cuatros y carta pasada.

Cantidad de participantes y de puntos

5. El Truco puede jugarse entre dos personas. En este caso, cuando uno es El Pie, el otro es El Mano.
6. El Truco, generalmente, se juega entre cuatro personas. En forma rotativa participan El Pie y su compañero, quien debe estar ubicado frente a él; El Mano y su compañero, quien estará situado frente a él.
7. Se establece la cantidad normalizada de 24 puntos por partido. Por acuerdo mutuo entre los participantes esta regla puede ser alterada.
8. Puede o no contarse con la ayuda de un árbitro o "coime", quien anotará los puntos y aclarará discusiones o divergencias entre los jugadores.

Puntos derivados del aspecto Envite

9. Durante el desarrollo del juego, la voz de "Envido" es una invitación a disputarse dos puntos, lo cual puede ser aceptado a través de la respuesta "Quiero", o rechazado a través de la respuesta "No Quiero". Si el Envite no es aceptado entonces gana un punto quien envidó.
10. Decir "Quiero y Envido" significa invitar a disputarse cuatro puntos si se acepta, o perder dos si no se quiere. El "Quiero y Envido" solo es valedero después que un contrario diga "Envido" o "Envido dos puntos".
11. Decir "Quiero y (tantas) piedras más" es retar a aumentar tantas piedras a lo ya apostado. Si no se desea entonces quien no quiere pierde lo antes apostado.

12. Decir "Quiero y la Falta" significa retar a jugarse la cantidad de puntos que le faltan a quien va adelante o las que falten si llevan la misma cantidad. Si se rechaza, entonces quien no quiere pierde lo antes apostado.
13. Decir "Quiero y Mi Falta" o "Envido y Mi Falta" en todo caso será igual a la cantidad de puntos de quien vaya adelante. En otras palabras, es equivalente a "Quiero y la Falta" o "Envido la Falta".
14. Quien envide puede exigir la respuesta del contrario antes de jugar su primera carta o, si desea, puede jugar y recibir respuesta después.
15. Cuando se juega entre cuatro, cualquiera de los dos compañeros puede contestar o decidir si quiere o no un Envite, o si quiere replicar más puntos, sin importar su ubicación. Al respecto, la primera voz es la valedera.
16. Las palabras que se utilicen para envidar, deben ser siempre las indicadas en estas reglas, las cuales son obligatorias pronunciar nítidamente. Si la voz no ha sido nítida o clara, se puede exigir que se repita lo dicho, y el adversario está en el deber de repetirlo. Nada vale el uso de otros vocablos como "hervido", "embudo" y otras de uso poco serio y que hay que evitar.
17. Envidar hasta igualar significa retar al contrario a jugar la diferencia de puntos del que va adelante, comparándola con la cantidad que lleve el que va detrás. Se determina la cantidad envidad mediante la resta de la cantidad de puntos que haya halado el que va adelante, menos los puntos que tiene el que detrás,
18. No vale envidar un solo punto. Si "Envido las que pintan" o "Envido hasta igualar" es igual a un punto, entonces ese Envite vales dos puntos.
19. Todo jugador tiene derecho a envidar al tener su turno de primera carta, sin importar si alguien pegó Truco. Ningún jugador puede envidar después de pegar Truco, pero su compañero si puede envidar si aun espera su turno de primera carta.
20. Los puntos del aspecto Envite se cobran primero que los puntos del aspecto Truco. Es decir, si alguien gana un partido con un Envite, lo que ocurra en el aspecto Truco no tiene valor.
21. Si al iniciar un partido un jugador envida hasta la Falta, y su contrario quiere, quien gane el Envite habrá ganado el partido.
22. El Envite es prioritario que el Truco. En consecuencia, si alguien pega Truco y su contrario, sin responderle dice "Envido", es obligatorio responder primero al Envite. En este caso cualquier contrario puede envidar sin esperar que le llegue el turno.
23. Todo jugador que envide, Con Ley o Sin Ley, deberá conceder un tiempo prudencial (no más de 10 segundos) para recibir respuesta antes de jugar su segunda carta. Una vez concedido este tiempo y jugada la segunda carta, el contrario no tiene derecho a querer el Envite.
24. El Mano está en el deber de mostrar el valor de su Envite primero que su contrario, y si su contendor no le gana, no está obligado a enseñar sus cartas.
25. Los términos válidos para aceptar o rechazar un Envite y sus réplicas, "Quiero" o "No Quiero", los cuales deberán pronunciarse claramente y repetirse por petición del contrario. Nada valen otros vocablos tales como sí, no, y Envido, quieto, cuyo uso se recomienda evitar.

26. Decir "Envido las que pintan", significa envidar el valor numérico de las carta jugada, pero si la carta es un as, ese Envite vale dos puntos.
27. Si alguien envida equis puntos, esclareciendo por su puesto, el valor numérico de equis, por ejemplo: "Envido 15 puntos", y esta cantidad es mayor que los puntos que le faltan a quien va adelante, y recibe como respuesta solo la palabra "Quiero", la cantidad de puntos envidados es valedero.
28. En todo caso no se permite querer o replicar un Envite Sin Ley después de que El Pie y El Mano hayan jugado su segunda carta.
29. Cuando un jugador hace la primera, no siendo El Pie, al jugar su segunda carta cierra la posibilidad de que un Envite Sin Ley pueda ser querido o replicado.

Puntos derivados del aspecto Truco

30. Durante el desarrollo del juego, la voz de "Truco" es una invitación a jugar tres puntos. El Truco puede ser aceptado a través de la respuesta "Quiero" o rechazado mediante las palabras "No Quiero". Si el Truco no es querido, entonces gana una piedra quien lo pegó.
31. Decir "Quiero y Retruco" significa retar a disputar seis puntos si se acepta o perder tres puntos si no se quiere.
32. Decir "Quiero y Vale Nueve" es invitar a jugar nueve puntos si se responde afirmativamente, o perder seis puntos si la respuesta es negativa.
33. Replicar "Quiero y Vale Juego" es retar a perder o ganar el juego, sin importar la cantidad de puntos acumulados por cualquier participante o pareja. Rechazar este reto significa perder nueve puntos, porque antes tuvo que haber dicho "Truco/Quiero y Retruco/Quiero y Vale Nueve/Quiero y Vale Juego".
34. Después de que alguien hizo la primera o la segunda, y juega el Perico, como nadie puede ganarle, cualquier reto para aumentar los puntos no vale nada o es nulo.
35. Solo tiene derecho de palabra para pegar Truco a quien le toque jugar. Quien pegue Truco debe esperar la respuesta del contrario para luego exponer su carta.
36. Cuando se juega entre cuatro, cualquier de los compañeros puede contestar o decidir si quiere o no un Truco, o si quiere replicar Retruco o más, sin importar su ubicación. Al respecto, la primera voz es la valedera.
37. Durante toda mano o base deberá cobrarse por lo menos una piedra del aspecto Truco, a menos que la base sea anulada.
38. Cuando alguien hace la primera ocultando la carta con la cual mata, y colocando su segunda carta arriba, su contrario puede verificar inmediatamente la carta con la cual hizo la primera.
39. Cuando alguien hace la segunda ocultando la carta con la cual mata y coloca su tercera carta arriba, ni el contrario ni su compañero pueden verla, y solo se podrá comprobar si ha matado al finalizar la base. Quien no cumpla con esto perderá lo ocurrido en el aspecto Truco.

40. Los puntos del aspecto Truco se cobran después de los originados por el aspecto Envite. Si alguien gana un partido con los puntos del Envite, lo que ocurra en el aspecto Truco no tiene valor.
41. Después de que una carta está jugada, no se puede cambiar por otra, ni pasar esa misma carta, siempre que se haya jugado en su turno correspondiente.
42. Si la primera está “empardada” (empatada), la carta mayor que se juegue en segundo lugar gana el aspecto Truco. En ese caso los cuatro participantes intervienen y es obligatorio jugar juntas las dos cartas restantes. Si durante la segunda carta siguen “empardadas”, entonces solamente los que “empardaron” en la segunda deciden con su última carta, la que tendrá que ser obligatoriamente menor o igual a las jugadas durante la segunda carta. Si alguien reserva como tercera carta, una mayor que la jugada en segundo lugar, entonces esa carta pierde todo valor, y se considera como carta pasada.
43. Cuando las cartas quedan “empardadas” le corresponde jugar a El Mano. Quien haga la primera o la segunda le corresponde jugar antes que los otros.
44. Las palabras que se utilicen para pegar Truco deben ser siempre las indicadas en estas reglas. Es obligatorio pronunciar nítidamente. Si la voz no es nítida o clara, el contrario puede exigir que se repita lo dicho. No vale el uso de vocablos tales como "turco, ruco, mucu" y otros faltos de seriedad y que hay que evitarlos.
45. Si una pareja posee 20 puntos y pega Truco, existiendo la posibilidad de tener Flor, la pareja contraria tiene derecho a pedir Flor antes de querer o no el Truco, sin importarle la cantidad de puntos que lleve. Los que llevan 20 puntos están en el deber de aclarar si tienen Flor.
46. Si la primera y la segunda vuelta están empardadas, el último de los que empardaron puede pegar Truco o más, después de que su contrario muestre su tercera carta.
47. Quien pegue Truco no puede pegar Retruco, ni su compañero. Quien pegue Retruco no puede pegar Vale Nueve, ni su compañero. Quien pegue Vale Nueve no puede pegar Vale Juego, ni su compañero.
48. Los términos válidos para aceptar o rechazar un Truco y sus réplicas, son "Quiero" o "No Quiero", los que pronunciará claramente y repetirá a petición del contrario. De nada valen vocablos como "sí", "no", "y Retruco", "quieto". Se recomienda evitarlos.

Puntos derivados de Flor

49. Quien tenga FLOR debe decirlo al jugar su primera carta, o advertirlo diciendo "a ley", si no es El Pie. Si no lo hace así, entonces no tiene derecho a recibir puntos por este concepto. Esta regla no incluye los casos de LA RESERVADA.

50. Quien tenga FLOR, y haya jugado a ley al exponer su primera carta, deberá decir "tengo Flor" antes de jugar su segunda carta y antes de formular cualquier réplica de los aspectos Envite y Truco.
51. Si alguien tiene FLOR, el Envite SIN LEY o sin FLOR no vale nada (exceptuando los casos de la tenencia de LA RESERVADA).
52. La FLOR vale tres puntos. Si dos compañeros tienen ambos FLOR, entonces sus Flores valen seis puntos.
53. Si existen Flores entre contrarios, entonces se procede al Envite de las Flores. Si ambos las achican, o dice uno "la mía es chica", y el otro "la mía también", entonces la más grande cobra tres puntos y la pequeña no cobra nada. En este caso, se exceptúa la tenencia de LA RESERVADA, la cual, aun achicando su Flor, cobra un punto de Envite.
54. Si no se quiere el Envite entre Flores, entonces quien envidó cobra su Flor, más un punto de Envite. Si se trata de un repique del Envite, entonces quien no quiera perder su Flor y los puntos previamente aceptados de Envite, debe aceptar el Envite.
55. Si hay tres o cuatro Flores, dos compañeros podrán achicarse, pero solamente uno podrá envidar, querer o no querer un Envite, mientras el otro queda obligado a aceptar la decisión de su compañero.
56. Si alguien trata de esconder una Flor, o no la declara, ya sea por inocencia o en forma intencional, con pretensiones de ganar un Envite o un Truco, entonces pierde su Flor y no podrá cobrar puntos de Envite si los gana, y sí tendrá que pagarlos si los pierde. No podrá cobrar puntos de Truco si los gana, y sí tendrá que pagarlos si los pierde. Recuérdese que en cada mano o base uno de los dos equipos debe llevarse al menos un punto, no puede quedarse esa mano sin puntos.
57. Si un jugador tiene Flor, aún no declarada, y le pegan "Truco", deberá responder "con Flor Quiero" o "con Flor No Quiero". Si no identifica su Flor de esa forma se considerará que el Truco no fue correctamente querido, por lo tanto, quien tenga Flor, si gana el aspecto Truco de esa base, no podrá cobrar las piedras, y si lo pierde, su contrario si las cobrará.
58. Si un jugador tiene Flor y juega "a ley" en su primera carta, luego su compañero pega Truco, o responde diciendo "Quiero y Retruco", también durante su primera carta, los puntos del Truco valen, en este caso para quien los gane.
59. Cuando existe la sospecha de que un jugador está ocultando una Flor, su contrario puede exigir que demuestre la no tenencia de Flor, y el jugador está en el deber de comprobar, por lo menos en dos cartas, que no tiene Flor.
60. Cuando existen dos o más Flores entre contrarios, le corresponde achicar o envidar primero al que sea más mano entre ellos.
61. Quien tenga Flor está obligado a mostrarla al final de la base; si no lo muestra no podrá cobrarla.
62. Si un jugador canta Flor sin tenerla, obstaculizando la ocurrencia de un Envite Sin Ley, o de un Truco, pierde un punto por ambos conceptos.

63. Quien tenga Flor y desee pegar Truco, está en el deber de identificar su Flor primero. Si no cumple con esto, no podrá cobrar los puntos de Truco, si lo gana, y si lo pierde, su contrario sí las cobrará.

Puntos derivados de La Reservada

64. Tiene LA RESERVADA quien posea entre sus tres cartas, el Perico y la Perica.
65. La Reservada responde a las alternativas de envidar sin Flor y con Flor, es decir, Con Ley o Sin Ley.
66. Nada podrá ganarle los aspectos Envite y Truco a La Reservada, a menos que se cometan errores. Aunque no se haya envidado, quien tenga La Reservada gana un punto de Envite, además vale tres puntos de Flor, y por lo menos un punto de Truco. La mala administración de La Reservada puede disminuir este resultado mínimo.
67. El Pie, con La Reservada, no está obligado a cantar o declarar Flor cuando su contrario no jugó a ley ni declaró Flor. En este caso solo deberá enseñarla al final de la base.
68. Si quien tiene La Reservada, por error, no quiere un Envite Con Ley o Sin Ley, entonces pierde el punto de Envite y pierde los tres puntos de Flor si su contrario tiene Flor. De igual forma, por error, podría perder el aspecto Truco si no mata dos veces entre primera, segunda y tercera, o si pasa estando las cartas empardadas (empatadas).
69. Si alguien tiene La Reservada y su compañero tiene Flor, entonces el sin Flor o Sin Ley no vale ningún punto.
70. Si alguien tiene Flor blanca y su compañero envida Sin Ley, y uno de sus contrarios, con La Reservada, se limita a querer o a replicar más puntos de Envite, este Envite no se anula, a menos que también tenga Flor el compañero de quien tenga La Reservada.
71. Si un jugador tiene La Reservada y no juega a ley ni declara Flor, y el contrario tiene Flor y la declara correctamente, este contrario cobrará su Flor, y quien tiene La Reservada cobrará solamente lo que ocurra en el aspecto Truco.
72. Si un jugador tiene La Reservada y no es El Pie, y no juega a ley en su primera carta, ni declara Flor, solamente podrá cobrar tres puntos de Flor y uno de Envite, si no existe otra Flor del contrario en esa base. Lo que ocurra en el aspecto Truco es valedero para quien tenga La Reservada, aun jugando mal el aspecto Envite.
73. Si se achica el Envite entre Flores, y existe La Reservada, quien la tenga cobra un punto de Envite.
74. Si un jugador tiene La Reservada y su compañero tiene Flor, y no ha habido mala jugada con La Reservada, cobrarán por este concepto la cantidad de seis puntos equivalente a dos Flores, además de lo que ocurra en el aspecto Truco.

75. Si existiendo La Reservada ocurren dos Envites, uno Con Ley y el otro Sin Ley, quien tenga La Reservada gana solo el Envite mayor, a menos que su compañero tenga Flor, en cuyo caso solo vale el Envite Con Ley.

Puntos derivados de la jugada A Ley

76. La jugada A LEY solo es valedera al jugar la primera carta. El Pie no puede jugar simplemente a ley. El Pie puede decir "Con Ley Envido" o "Con Ley Quiero" o "Con Ley Quiero y ...", lo que significa que tiene Flor. También El Pie puede decir "Sin Ley Quiero" o "Sin Ley Quiero y ...", lo que significa que no tiene Flor.
77. Decir A LEY o A LEY JUEGO, o CON LEY o SIN LEY JUEGO, lo único que significa es advertencia sobre la posibilidad de tener Flor, o la Reservada o nada. Quien tenga Flor y no la declare al jugar su primera carta, ni tampoco dice "A Ley", entonces pierde su Flor, con excepción de los casos de La Reservada (ver Puntos derivados de La Reservada).
78. Decir "Sin Ley Envido", significa Envido sin tener Flor. Decir "Con Ley Envido", equivale a "Con Flor Envido". Decir "Con Ley o Sin Ley juego y Envido", es igual a decir "A Ley Juego y Envido", y significa "Con Flor o Sin Flor Juego y Envido". Decir "Con Ley o Sin Ley Quiero" es igual que decir "Con Flor o Sin Flor Quiero".
79. Si alguien dice "A Ley Juego y Envido ...equis... puntos", su contrario no puede responder simplemente con la palabra "Quiero", si no que deberá contestar "Con Ley Quiero" o "Sin Ley No Quiero". No responder nada significa no querer.
80. Cuando un jugador en su primera carta dice "A Ley o Sin Ley juego y Envido", queda obligado a mostrar su carta al mismo tiempo que su emisión de voz.
81. Cuando hay jugada A LEY entre contrarios, el Envite Con Ley, si lo hay, deberá resolverse antes de que uno de los que jugaron a ley, juegue su segunda carta. Si el otro no responde al Envite, se sobreentiende que no tiene Flor, y si tiene Flor se le aplica el criterio de Flor escondida.
82. La decisión tomada por un jugador, de envidar o no envidar Con Ley o Sin Ley, o de querer o no querer Con Ley o Sin Ley, es valedera para su compañero quien no podrá refutarla.

Puntos derivados de Estar Cantando

83. Quien esté cantando solo necesita un punto para ganar el partido. En consecuencia, no se acepta, en este caso, ningún tipo de Envite superior a un punto.
84. Quien esté cantando, al recibir sus tres cartas dirá el valor de su Envite. El contrario dirá "privo y Truco" si el valor de su Envite es superior, o domina de mano; de lo contrario pierde el juego. Si van al Truco, entonces estarán en juego tres piedras más.

85. Si el contrario tiene 20 puntos, el que esté cantando, después de ser privado, podrá decir "pido Flor" lo cual obliga al contrario a declarar si tiene o no Flor. En caso afirmativo es obligatorio ir al Truco.
86. Si el contrario tiene 22 puntos, el que esté cantando está obligado ir al Truco si su Envite es privado o dominado.
87. Si quien está cantando declara Flor, y su contrario le dice "privo y Truco", y luego no van al Truco, el contrario obtendrá cinco puntos si su Flor es mayor. Si van al Truco y su contrario lo gana, obtendrá siete puntos si también priva, de lo contrario perdería el partido.
88. Si el contrario priva con Flor, no teniendo Flor quien esté cantando, entonces el punto de Envite no vale. Si no van al Truco el contrario obtendrá cuatro puntos, y si van y lo gana, obtendrá seis.
89. Si el contrario priva con La Reservada, teniendo o no teniendo Flor quien esté cantando, obtendrá cinco puntos si no van al Truco, y siete puntos si van al Truco.

Puntos derivados de otros casos

90. Si dos compañeros responden contradictoriamente y en forma concurrente, es decir, uno primero que el otro, diciendo "Quiero" y el otro "No Quiero" vale solamente la emisión de voz que se pronunció primero. Si la respuesta es simultánea, o al mismo tiempo, entonces se acepta lo que dijo El Mano entre ellos dos. En último caso se acepta el criterio del Coime.
91. Después de tenerse más de 12 puntos.
92. Después de repartidas las cartas y vistas, teniendo cada quien solamente tres cartas, no se puede cantar barajo.
93. En Truco abierto, queda terminantemente prohibido ver más de una carta de su compañero antes de jugarlas.
94. En Truco cerrado no se permite ver más de una carta al compañero antes de jugarlas.
95. Cualquiera puede cantar barajo antes de ver sus cartas, siempre que pueda justificarlo.
96. Las cartas pasadas no valen para el Truco, pero si valen para el Envite.
97. Durante el primer turno se pueden pasar las primeras tres cartas, pero es prohibido pasar solamente una o dos cartas. Cuando se pasan las tres, valen para el Envite.
98. No es permitido montar las cartas. Si un juez o Coime comprueba la realización de este mal proceder, advertirá al montador por un máximo de tres veces durante un partido. Si el montador persiste, entonces el Coime comenzará a sentenciar cinco puntos, a favor del contrario, por cada reincidencia.
99. No es permitido extraer carta que no sea la correspondiente durante la distribución que hace El Pie. Si un Coime comprueba la realización de este mal proceder, sentenciará la premiación de cinco puntos a favor del contrario de El Pie.

100. No es permitido marcar las cartas. Si un Coime comprueba que alguien ha marcado las cartas, podrá sentenciar ganador al contrario o anular los juegos efectuados por el infractor, además podrá expulsarlo.
101. Si alguien juega una carta fuera de su turno correspondiente, podrá tomarla y jugar otra si lo desea, pero está obligado a tomarla antes de la llegada de su turno.
102. Es permitido al emisión de señas entre compañeros. Ni el Coime ni personas ajenas al juego pueden emitir señas durante un partido; si lo hacen deberán ser expulsados del sitio. Se prohíbe el uso de los pies para emitir señas.
103. Se prohíbe esconder carta con la intención de jugar con más de tres. Jugador que sea sorprendido aplicando este mal proceder, será declarado perdedor del partido.
104. Solamente el dueño de una carta virada durante la distribución tiene derecho a cantar barajo por este motivo, pero debe ser espontáneo y, además, no haber visto ninguna de sus dos cartas restantes.
105. Durante el desarrollo de una base o mano es prohibido ver las cartas que no entran en juego.
106. Las decisiones del Coime pueden refutarse cuando no correspondan a lo establecido en estas reglas.
107. Quien no acepta las reglas escritas en el momento de su aplicación, ni las justas decisiones del Coime, y se niega a seguir jugando, será declarado perdedor del partido.
108. Si un jugador envida y pega Truco durante su primer turno de juego, su contrario, al no querer, puede exigirle que demuestre no tener una cantidad de cartas diferente de tres, y el jugador está en el deber de complacerlo antes de irse al barajo. Si no cumple con esto, la mano o base será declarada nula.



Las reglas aquí expuestas son una abstracción casi idénticas del libro "El Juego de Truco"®. La reproducción total o parcial de éste contenido con fines comerciales está prohibida, y el autor está protegido por la ley.

Situaciones Controversiales

- Casos de Envite
- Casos de Truco
- Casos de Flor
- Casos de La Reservada

Casos de Envite

- **Un jugador canta "Envido", y el contrario dice "Quiero y Mi Falta", respondiendo el primero "Quiero". Al finalizar la mano, gana quien pidió su falta, el cual se encontraba debajo en el puntaje y reclama la victoria:**

Cuando se echa La Falta, no importa cómo se diga ("Quiero y La Falta", "Quiero y Mi Falta"), la **Falta** siempre es lo que le falta a quien va adelante en el puntaje para llegar a 24 puntos. Deben evitarse entonces frases que interfieran con el normal desenvolvimiento del juego.

Casos de Truco

- **El Mano dice "Truco" y su contrario le dice "Envido" antes de jugar su primera carta. Se discute quien está obligado a responder primero:**

El Envite es prioritario que el Truco. De manera que debe responderse el Envido primero

- **Ambos equipos llegan o pasan de 24 puntos en una misma mano, uno de ellos con puntos correspondientes a un Truco ganado y el otro con un Envido ganado o con puntos de una Flor, ¿ Quién gana el juego ?:**

El Envite es prioritario que el Truco. El equipo que haya llegado a 24 puntos o sobrepasado dicha cantidad con un Envido o con puntos de una Flor gana el partido, aunque el contrario lo supere en puntos

- **La primera y la segunda vuelta están empatadas y se va a decidir entre los dos últimos que empataron con la carta que quedó oculta. Uno de los jugadores se da cuenta que el contrario colocó debajo de la última carta una carta superior a esta:**

Dicha carta jugada debajo pierde todo su valor, y gana automáticamente el contrario que jugó legalmente.

- **Un jugador saca el Perico, carta con la cual gana el partido, pero el contrario, que tiene la voz, no se da cuenta y contra ataca con un Truco, Retruco o más:**

Luego de haber ganado la mano con el Perico, los puntos jugados no son válidos.

Casos de Flor

- **El Trasmano juega "A Ley" y el Antepie juega "A Ley Juego y Envido"; el Trasmano se queda mirando y no dice nada. El Antepie se hace de la primera vuelta y antes de jugar su segunda carta dice "Flor", a lo que el Trasmano dice "tengo Flor y quiero el Envido". Se discute si se debe validar esa Flor y contar los puntos del Envido :**

Cuando el "Antepie" canta "A Ley Juego y Envido", el "Trasmano" está obligado a cantar su Flor y decir "Con Ley (Flor) Quiero" o "Con Ley (Flor) No Quiero" si no le gusta su Flor. El silencio del jugador hace entender que no tiene Flor.

- **El Mano canta "Flor" al comenzar el partido y el Trasmano también canta "Flor". Cuando sale el Envite de Flor y Flor, el Trasmano respondió rápidamente "No Quiero", sin consultar con su compañero - El Pie-, quien también tiene Flor y quiere envidarla. Se discute si el Pie tiene derecho a querer el Envite de Flores :**

En estos casos la voz de un compañero vale por la del otro, y no se volverán a envidar las Flores en un turno siguiente.

- **Uno de los equipos se encuentra Cantando (en 23 puntos) y los contrarios en 20. Luego de haber cantado el Envite el equipo que gana, uno de los contrarios Priva, y el equipo que gana dice "No Quiero". En ese momento, el compañero de quien Priva canta Flor, y reclama la victoria inmediata (20 + 3 puntos de Flor + 1 punto de Privo). Los contrarios reclaman que la Flor tuvo que haber sido cantada :**

La jugada es totalmente valida. Quien tiene la Flor debe Privar diciendo "con Flor privo" o "con Flor privo y Truco", pero en este caso su compañero se adelantó. El equipo que se encuentra cantando debe contar con esta eventualidad y está en el derecho de decir "pido Flor" luego de cantarse el Privo.

Casos de La Reservada

- El Antepie tiene la Reservada pero no canta su Flor de ninguna manera; el Pie tiene Flor y se limita a decir "Flor", a lo que el Antepié responde "yo también tengo Flor". Valen los puntos de Flor ? :

No. Si no existiera una Flor Blanca en la mesa, la Flor Reservada cuenta aunque no haya sido cantada, pero no en estos casos. Sin embargo, los puntos que se jueguen en el Truco si cuentan.

- El Antepie, informado de que su compañero tiene una Flor -lo que previno cantado "A Ley"-, canta "Envido 5 piedras", y el Pie, teniendo la Reservada, dice "Quiero y 5 piedras (puntos) más". El Antepie, sin temor debido a la presencia de una Flor en la mesa, que anula cualquier Envido, dice "Quiero". En la segunda vuelta el Mano canta "Flor". Al final de la mano el Pie saca su Flor Reservada y reclama los tres puntos de Flor. ¿ Se cuentan o no estos puntos ?:

No, puesto que ya un jugador había advertido correctamente sobre la posibilidad de tener Flor, por lo que el dueño de La Reservada debió responder "Con Ley Quiero" o "Con Flor Quiero", aumentando o no la apuesta. Los puntos de Envido si cuentan, ya que la Reservada apoya la jugada con Flor y sin Flor. De haberse jugado el Envite dos veces (Sin Flor y luego Con Flor), se cuenta el Envite más alto ofrecido. El Envite sin Flor solo se anularía si el compañero del que posee la Reservada tuviera una Flor también, en este caso, Blanca.



La solución a las situaciones controversiales provienen de la aplicación de las reglas del juego publicadas en el libro "El Juego de Truco"®. Conoce las [Reglas del juego](#).

Casos de Envite

1. **¿Cómo se debe contestar el canto "Envido"?**

Como es un "Envite Sin Ley", Si se va a querer: lo debe contestar el integrante del equipo que no tenga Flor diciendo: "Quiero" o "Quiero y Envido" o "Quiero y tantas más". Si no se va a querer el Envite decir: "No Quiero" o "Quedarse Callado (lo cual indica que no se quiere)".

2. **¿Cómo se debe contestar el canto "A Ley Envido"?**

Si no se tiene Flor y se quiere el Envite: "Sin Ley Quiero" o "Sin Ley Quiero y Envido", **si no se quiere**: "Sin Ley No Quiero" o "No Contestar Nada". **Si se tiene Flor** y se quiere el Envite: "Con Ley Quiero" o "Con Ley Quiero y Envido" Si se tiene Flor y **no se quiere** el Envite: "Con Ley No Quiero" o "No Contestar Nada" (esto último no recomendable, ya que, quedarse callado indica que no se tiene Flor, por tanto, se perdería o quemaría).

3. **¿Cómo se debe contestar el canto "A Ley Juego y Envido"?**

Si no se tiene Flor y se quiere el Envite: "Sin Ley Quiero" o "Sin Ley Quiero y Envido", si no se quiere: "Sin Ley No Quiero" o "No Contestar Nada". Si se tiene Flor y se quiere el Envite: "Con Ley Quiero" o "Con Ley Quiero y Envido" **Si se tiene Flor** y no se quiere el Envite, obligatoriamente: "Con Ley No Quiero" ("No Contestar Nada", es decir, quedarse callado indica que no se tiene Flor).

4. **¿Cómo se debe contestar el canto "A Ley o Sin Ley Juego y Envido"?**

Si no se tiene Flor y se quiere el Envite: "Sin Ley Quiero" o "Sin Ley Quiero y Envido", si no se quiere: "Sin Ley No Quiero" o "No Contestar Nada". **Si se tiene Flor** y se quiere el Envite: "Con Ley Quiero" o "Con Ley Quiero y Envido" Si se tiene Flor y no se quiere el Envite: "Con Ley No Quiero" o "No Contestar Nada" (quedarse callado indica que no se tiene Flor).

5. **¿Cómo se debe contestar el canto "Con Ley o Sin Ley Juego y Envido"?**

Si no se tiene Flor y se quiere el Envite: "Sin Ley Quiero" o "Sin Ley Quiero y Envido", si no se quiere: "Sin Ley No Quiero" o "No Contestar Nada". Si se tiene Flor y se quiere el Envite: "Con Ley Quiero" o "Con Ley Quiero y Envido" Si se tiene Flor y no se quiere el Envite: "Con Ley No Quiero" o "No Contestar Nada" (quedarse callado indica que no se tiene Flor).

6. **¿Existe Diferencia entre los cantos: "A Ley o Sin Ley Juego y Envido" y "Con Ley o Sin Ley Juego y Envido"?**

Aparentemente son iguales, ya que, todos los truqueros lo hemos venido cantando así. Pero si analizamos profundamente nos encontramos con lo siguiente, el canto: "A Ley o Sin Ley Juego y Envido" es un canto "REDUNDANTE", ya que, al decir "A Ley" se está indicando la probabilidad de que se tenga o no Flor, debido a que, "A Ley" es igual a decir "Con Ley o Sin Ley" y también es igual a decir "Con Flor o Sin Flor", por tanto, se redunda al decir nuevamente "o Sin Ley...". En otras palabras, la redundancia estaría quedando así: "Con Ley o Sin Ley o Sin Ley Juego y Envido". En resumen, decir "Con Ley o Sin Ley Juego y Envido", es igual a decir "A Ley Juego y Envido" y significa "Con Flor o Sin Flor Juego y Envido". ¿LO CAMBIAMOS?

7. **¿Existe Diferencia entre los cantos: "A Ley Envido" y "A Ley Juego y Envido"?**

Para algunos jugadores, el canto: "A Ley Envido" es un mal canto y consideran que el canto correcto es "A Ley Juego y Envido", ya que, cuando un jugador en su primera carta dice "A Ley Juego y Envido", queda obligado a mostrar su carta al mismo tiempo que su emisión de voz. Los jugadores que favorecen el canto "A Ley Envido" dicen que ellos pueden cantar así, porque eso les da oportunidad de mantener su primera carta oculta, es decir, no jugarla o mostrarla junto con el canto y así esperar la respuesta sin descubrir su carta y de ésta manera tomar cierta ventaja (no descubren parte de su supuesto Envite Con Flor o Sin Flor). Los detractores del canto "A Ley Envido", por su parte alegan que "A Ley Juego y Envido" es un canto "descubridor de Flores" (teniendo o no Flor, el que lo cante) y no debería tomar más ventaja al momento del canto, cambiándolo por "A Ley Envido", con la intención de que muestre, por lo

menos, parte de su "Envite Con Flor o Sin Flor" al momento del canto o descubra su primera carta, antes de "Querer o No el Envite A Ley".

8. **El Mano juega su Primera carta y no dice nada, el Trasmano canta: A Ley o Sin Ley Juego y Envido, el Mano replica cantando: “Quiero y Envido”, y alega que como él no salió A Ley, ni tiene Flor, entonces él puede hacer ese canto. ¿Cuál debería ser el canto correcto del Mano?**

Según el Punto 79 de Puntos derivados de la jugada A Ley (de éste libro): **Si alguien dice “A Ley Juego y Envido ...equis puntos”, su contrario no puede responder simplemente con la palabra “Quiero”,** sino que deberá contestar, en caso de tener Flor: “Con Ley Quiero o Con Ley Quiero y Envido o Con Ley No Quiero” y en caso de no tener Flor: “Sin Ley Quiero o Sin Ley Quiero y Envido o Sin Ley No Quiero o simplemente quedarse callado”. No responder nada, significa No Querer.

La respuesta del Mano y de cualquier jugador al que un contrario le haga ese canto, debería ser uno de estos: 1.- Sin Ley Quiero 2.- Sin Ley Quiero y Envido 3.- Con Ley Quiero 4.- Con Ley Quiero y Envido o 5.- No decir Nada

Como el Mano no cantó en su primera carta: “A Ley” ni tiene “LA RESERVADA” se descartan las opciones 3 y 4. El canto correcto sería uno cualquiera de los cuatro expuestos **en caso de no tener Flor.**

9. **El Mano en su primera carta canta “Envido” e inmediatamente juega su carta, un contrario contesta “Quiero” y El Mano le dice que ya no puede querer el “Envite”, ya que, pasó “el tiempo de respuesta”. Se discute ¿Cuánto tiempo debe transcurrir desde que se pega el “Envite” para poder “Quererlo”? o ¿Hasta cuándo (en tiempo) el contrario puede “Querer el Envite”?**

Si el jugador que “Envida” exige la respuesta del contrario antes de jugar su primera carta y éste responde, diciendo: “El que Envida juega”, o “No Quiero”, allí termina el tiempo de espera para “Querer el Envite”. Si el jugador que “Envida” espera alrededor de DIEZ SEGUNDOS, NO HAY RESPUESTA y posteriormente juega su primera carta, allí termina el tiempo de espera para “Querer el Envite”.

- 10. El Pie, en su primera carta canta "Envido" e inmediatamente juega haciendo primera y colocando su segunda carta (juega dos cartas simultáneamente). Se discute ¿Hasta cuándo (tiempo o ejecución de otra jugada) el contrario puede "Querer el Envido"?**

Si El Pie "Envido" y jugó inmediatamente sin exigir respuesta ni esperar el tiempo prudencial de los DIEZ SEGUNDOS, el contrario puede "Querer el Envite" antes de que "El Mano" juegue su segunda carta. Según el Punto 28, después que El Pie y El Mano hayan jugado su segunda carta se cierra la posibilidad de "Querer" un Envite Sin Ley.

- 11. El tanteador o marcador se encuentra 20 puntos a 9, el equipo que va perdiendo dice: "Envido 15 piedras" y el equipo que va ganando responde diciendo: "Quiero" (confiados porque tienen 36 de Envite). El juego continúa y van al "Truco" el cual es ganado por el equipo que va adelante en el marcador, cobrando 3 piedras por éste concepto, cuando sacan el Envite muestran 36, mientras que el equipo que va abajo muestra 37 de Envite. El equipo que va adelante dice que los contrarios solo deben cobrar 4 piedras que son las que le faltan para irse y el equipo que va abajo dice que ellos ganaron la base (9 piedras más 15 de Envite = 24). Se discute ¿Quién tiene la razón?**

El equipo que va abajo tiene la razón. Ellos "Envidaron 15 piedras", exactamente la cantidad que les faltaba para llegar a 24, por tanto, como ganaron el Envite en consecuencia ganan el juego. El otro equipo debió contestar: "Quiero y La Falta" para que quedasen solo Cuatro Piedras en juego.

- 12. Un equipo está Cantando, una vez repartidas las cartas un jugador del equipo contrario les pide que "Canten". El jugador "Más Mano" del equipo que está "Cantando" dice: "27". Los jugadores del equipo contrario se consultan entre ellos y uno pregunta: "¿Qué es lo que se dice en éstos casos Privo y Truco?" y el otro contesta: "Claro". El que hizo la pregunta canta: "Privo y Truco", a continuación el otro jugador del equipo que está cantando dice: "33 A Ley". Se discute lo siguiente: ¿Puede un equipo que está cantando: salir con un Envite Sin Ley y después que los contrarios le digan "Privo y Truco", que su compañero salga cantando otro Envite con Flor? Y el otro caso que se**

discute, en esta misma jugada: ¿Se puede cantar un Envite con Flor diciendo: "33 A Ley"?

Los jugadores del equipo que está cantando deben consultarse antes de cantar su Envite, ya que, **"...debe cantar el Envite más Alto que se tenga..."**, **SOLO EL MÁS ALTO**. No es que van a cantar los dos jugadores sus respectivos Envites, es UNO SOLO el que debe cantar: "EL QUE TENGA EL ENVITE MÁS ALTO". Si no se consultan, pasa lo que sucedió en la situación planteada, ya que, se supone que si un jugador del equipo que "Está Cantando", "Canta 27", entonces, ESE ES EL ENVITE MÁS ALTO DEL EQUIPO QUE ESTÁ CANTANDO y si no lo es, entonces se cae irremediabilmente en controversia. En éste caso, es más grave la situación, debido a que, los jugadores contrarios, una vez "Cantado el 27", se consultaron entre ellos y posteriormente cantaron: "Privo y Truco" y después el otro jugador canta: "33 A Ley", su compañero alega que como estaba "Ligando" no había cantado su Envite. Pero esto, es una clara situación de falta de comunicación, imperdonable en el Truco, que es un juego de señas. Por lo antes expuesto, considero que se debe tomar como valido el canto de "27" como Envite Más Alto.

Con respecto al segundo caso en discusión, el canto correcto del jugador que está cantando con "Flor" debería ser uno de los siguientes: **1) "33 Con Flor"** **2) "33 Con Ley"** **3) "Flor de 33"**, ya que, el canto "A Ley" en el Truco está relacionado con la probabilidad de tener o no Flor, es decir, no significa que se tenga "Flor".

Casos de Truco

1. El Mano sale jugando "La Espadilla" y hace la primera, en segunda carta va al compañero (El Antepié) con "Un Cuatro", El Trasmano quién había salido "A Ley" en la primera, canta "Flor" y juega el "Seis de Copa", El Antepié está "Forzando" la jugada con "Un Dos", a lo que El Pie dice: "No levanto ese Dos" y acto seguido muestra sus dos cartas, pero en ese mismo instante El Mano dice "Truco" y El Trasmano, sin darse cuenta que ya perdieron Primera y Segunda dice: "Quiero y Retruco" y se van a "Vale Juego" el cual es "Querido". Se discute la validez de la jugada.

Esta situación es similar a la Pregunta 4 de las Situaciones Controversiales, ya que, un equipo hizo las Dos Primeras y el Truco se gana al "Hacer Dos de Tres", allí debió "Morir" el Truco y lo demás no debería ser válido.

2. Se juegan las cartas en las tres vueltas respectivas, sin que algún jugador cante la palabra "Truco" en su turno respectivo, pero uno de los jugadores (el último de la segunda vuelta), jugó su Segunda y Tercera Cartas, "Matando (supuestamente) con Segunda Tapada". Se discute si éste jugador, después de haberse jugado todas las cartas:
1.- Puede cantar Truco 2.- Se destapa la "Muerte" y gana el punto del Truco quién hizo dos de tres o 3.- Hay que querer el Truco para ver la "Muerte".

Si solo se enfrentan las cartas en las tres vueltas respectivas, sin que algún jugador cante la palabra "Truco" en su respectivo turno, el equipo que gane esa mano o base cobrará un solo punto.

Solo tiene "Derecho de Palabra" para pegar "Truco" a quién le toque jugar (Punto 35 de Puntos Derivados del Aspecto Truco).

En otras palabras, la respuesta debe ser la opción 2: "Se destapa la "Muerte" y gana el punto del Truco quién hizo dos de tres".

3. Un jugador, sin ser el último jugador de la segunda vuelta, "Mata Tapado". Se discute si los contrarios pueden revisar la carta de la "Muerte" o segunda carta.

De la sección "Matar Tapado": "Luego de terminar la primera vuelta, el último jugador de la segunda vuelta, puede jugar colocando juntas la Segunda y Tercera cartas, tapando con ésta última (con la Tercera) a la Segunda carta, que le gana o Mata (supuestamente) a la Segunda carta más alta jugada por los contrarios", es decir, solo el último jugador de la segunda vuelta puede jugar "Matando Tapado".

Respuesta: SI PUEDEN REVISAR LA SEGUNDA CARTA, YA QUE, NO ES LA "MUERTE", ASÍ SEA EL PERICO!!!!

4. Al iniciar una vuelta El Trasmayo juega su primera carta: "Un Dos" antes que El Mano juegue la suya, al darse cuenta levanta el Dos sin que El Mano haya jugado todavía, éste juega "Un Tres" y

posteriormente El Trasmayo juega "El Siete de Oros". Se discute si es válido lo realizado por El Trasmayo o debió dejar el Dos como jugado.

De acuerdo al punto 101 del libro: "Si alguien juega una carta fuera de su turno correspondiente, podrá tomarla y jugar otra si lo desea, pero está obligado a tomarla antes de la llegada de su turno."

En Normas de torneos realizados, hemos observado que aplican lo siguiente: "Si alguien juega una carta fuera de su turno correspondiente, podrá tomarla y jugar la misma carta cuando le corresponda o simplemente dejarla como jugada".

La primera opción es demasiado conflictiva, tiende a complicar las acciones: "...está obligado a tomarla antes de la llegada de su turno...", por tanto, consideramos que la segunda opción es menos conflictiva, más transparente y lógica.

5. Un equipo hace la primera carta, en la segunda vuelta el jugador "Más Mano" del equipo contrario hace la Segunda Carta, pero su compañero quien es el último jugador de la Segunda Vuelta, juega "Matando Tapado", es decir, "Mata supuestamente a su compañero". Se discute si es valedera la jugada y si es posible destapar "La Muerte".

"Matar Tapado": "La Muerte" implica "Matar al Contrario no al Compañero". Aquí queda claramente expuesto que el "Matar Tapado" implica que con la carta "Tapada" se "gana o Mata supuestamente a la Segunda carta más alta de los contrarios", cosa que ya hizo el compañero de quien juega "Matando Tapado", por tanto, a quien supuestamente está "Matando" es a su compañero.

En consecuencia, no está "Matando Tapado", ya la segunda carta de los contrarios "Está Muerta" y por ende la jugada no se debe considerar valedera y si se puede destapar "Esa Muerte Errónea o Segunda Muerte". En todo caso, si éste jugador tenía Dos Cartas Superiores a la Segunda de su Compañero, que puede ser el caso, debió jugar ambas destapadas o "Pasar" la Segunda o ambas cartas.

6. El Mano hace la primera carta y el otro equipo hace la segunda, en ese momento sin haber canto alguno, el compañero de El Mano (El Antepie) recoge sus cartas y las mete en el Mazo. Se discute: si su compañero ¿Obligatoriamente también debe irse al mazo perdiendo el

Truco? o si por el contrario ¿Puede seguir jugando, ya que, le queda su tercera carta sin jugar?

Hasta ese momento los dos equipos han hecho Una Carta de las Tres posibles, es decir, están empatados y falta por jugar la Tercera Carta que será la que decida el ganador. El hecho de que el compañero de El Mano se vaya al Mazo no implica que el Truco esté perdido, ya que, El Mano tiene su Tercera Carta sin jugar todavía y por supuesto está la posibilidad de que resulte ganador. En otras palabras, **Si en un equipo, un jugador se va a la baraja (al mazo) y el otro no, éste queda solo en el juego defendiendo con sus cartas la suerte del equipo.**

- 7. El compañero de El Mano hace la primera con la Espadilla y juega como segunda carta un Cuatro, El Pie como segunda carta juega un Dos y El Mano, también como segunda carta juega un Seis. El compañero de El Pie juega como segunda carta un Dos, empatando con su compañero. ¿A quién le corresponde jugar la tercera carta? ¿A El Pie o a su compañero?**

El jugador (el compañero de El Mano) que mató primera con la Espadilla, dice que El Pie (originario) debe jugar primero, ya que, como él hizo la primera, para la segunda vuelta El Pie Originario pasa a ser mano y por ser “Más Mano” que su compañero debe jugar primero.

En cambio El Mano, dice que la única manera de que el compañero de El Pie Originario le toque jugar la tercera, es que haya matado a El Pie en la segunda carta, no empatándolo.

El Pie dice, que como su compañero lo empató y es “Más Mano” que El Pie, entonces, le corresponde jugar primero a su compañero.

Casos de Flor

1. ¿Cómo se declara una "Flor"? ¿Cuál es la manera correcta de declarar una "Flor"?

1) Antes de jugar la primera carta, cantando: "Flor" o "Con Ley/Flor Quiero" o "Con Ley/Flor No Quiero", éstos últimos en caso de haberse realizado un "Envite A Ley". 2) En la primera carta Saliendo "A Ley" (o cualquiera de los cantos alternativos: "A Ley Envido", "A Ley Juego" o "A Ley Juego y Envido" o "A Ley O Sin Ley Juego" o "A Ley o Sin Ley Juego y Envido" o "Con Ley o Sin Ley Juego" o "Con Ley o Sin Ley Juego y Envido") y cantando "Flor Tengo" o "Flor" antes de jugar la segunda carta. 3) Los puntos anteriores aplican también para La Flor Reservada, aunque ésta podiera No Ser Cantada inicialmente sino al final, en todo caso dependerá de los cantos previos de los jugadores contrarios.

2. ¿Qué sucede si un jugador tiene "Flor" y no la declara (por inocencia o en forma intencional), sin que haya "Envite Sin Ley Cantado y Querido" ni hay otra "Flor en la mano"?

1) Si los jugadores contrarios no se enteran NO PASA NADA, el equipo que gane cobra las piedras de Truco que están en juego (retruco, Vale Nueve o Vale Juego). 2) Si los jugadores contrarios sospechan que PASO LA FLOR y exigen que demuestre que no tiene "Flor", el jugador está obligado a demostrar que "No Tiene Flor" y en caso de tenerla y a) Ganar el Truco NO PODRÁ COBRAR LAS PIEDRAS GANADAS en cambio los jugadores contrarios cobrarán Una piedra de Truco, b) Si pierde el Truco, los contrarios si cobrarán las piedras ganadas por el canto de Truco.

3. ¿Qué sucede si un jugador tiene "Flor" (salió "A Ley" en su primera carta) y no la declara posteriormente (por inocencia o en forma intencional), porque su compañero "Envido La Falta" y él sabe que su compañero tiene Perico con un Siete (37 Sin Ley) y los contrarios le quisieron el "Envite" y no hay más "Flores" en la mano?

1) Si los jugadores contrarios no se enteran NO PASA NADA, el equipo que gane cobra las piedras de Truco (retruco, Vale Nueve o Vale Juego) y

las correspondientes al Envite ganado que estén en juego, en éste caso "La Falta" . 2) **Si los jugadores contrarios sospechan** que PASO LA FLOR y exigen que demuestre que no tiene "Flor", el jugador está obligado a demostrar que "No Tiene Flor" y en caso de tenerla y a) Ganar el Truco NO PODRÁ COBRAR LAS PIEDRAS GANADAS en cambio los jugadores contrarios cobrarán Una piedra de Truco, b) Si pierde el Truco, los contrarios si cobrarán las piedras ganadas por el canto de Truco. **En cuanto al Envite:** a) Si lo gana, que es el caso, ya que tienen "37 Sin Ley" NO PODRÁ COBRAR LAS PIEDRAS GANADAS y b) Si lo pierde, el equipo contrario si cobrará las piedras jugadas en el Envite.

4. **¿Qué sucede si un jugador tiene "Flor" y no la declara, porqué tiene "El Perico" con "Un Siete" y como un contrario "Envido La Falta", él dijo: "Quiero La Falta" (tratando de pasar la "Flor" y cobrar completo, es decir, ganar el juego), ya que, no hay más "Flores" en la mano?**

1) **Si los jugadores contrarios no se enteran NO PASA NADA**, el equipo que gane cobra las piedras de Truco (retruco, Vale Nueve o Vale Juego) y las correspondientes al Envite ganado que estén en juego, en éste caso "La Falta" . 2) **Si los jugadores contrarios sospechan** que PASO LA FLOR y exigen que demuestre que no tiene "Flor", el jugador está obligado a demostrar que "No Tiene Flor" y en caso de tenerla y a) Ganar el Truco NO PODRÁ COBRAR LAS PIEDRAS GANADAS en cambio los jugadores contrarios cobrarán Una piedra de Truco, b) Si pierde el Truco, los contrarios si cobrarán las piedras ganadas por el canto de Truco. En cuanto al Envite: a) Si lo gana, que es el caso, ya que tiene "37 de Envite" NO PODRÁ COBRAR LAS PIEDRAS GANADAS y b) Si lo pierde, el equipo contrario si cobrará las piedras jugadas en el Envite.

5. **¿Qué sucede si un jugador no tiene "Flor" y declara tenerla (por inocencia o en forma intencional) y "No Hay Envite Sin Ley Cantado" ni otra "Flor" declarada en la mano?**

1) **Si los jugadores contrarios no exigen que la muestre o él No La muestra**, el equipo que gane cobra las piedras de Truco que están en juego (Retruco, Vale Nueve o Vale Juego) y si él cobra sus Tres piedras de "Flor" y se las pagan "Sin Mostrarla" es válido. 2) **Si los jugadores contrarios exigen que muestre la "Flor" o él No La Muestra**, y los

jugadores contrarios se dan cuenta de ello, es decir, descubren que No Tiene Flor, entonces en caso de: a) Ganar el Truco NO PODRÁ COBRAR LAS PIEDRAS GANADAS en cambio los jugadores contrarios cobrarán Una Piedra de Truco, b) Si pierde el Truco, los contrarios si cobrarán las piedras ganadas por el canto de Truco y c) Los contrarios cobrarán Una Piedra de Envite, por cantar "Flor" sin tenerla y evitar el canto de "Envite".

6. ¿Qué sucede si un jugador no tiene "Flor" y declara tenerla (por inocencia o en forma intencional) y hay "Envite Sin Ley Cantado y Querido" y no hay otra "Flor declarada en la mano"?

1) Si los jugadores contrarios no exigen que la muestre o él No La muestra, el equipo que gane cobra las piedras de Truco que están en juego (Retruco, Vale Nueve o Vale Juego) y si él cobra sus Tres piedras de "Flor" y se las pagan "Sin Mostrarla" es válido. 2) Si los jugadores contrarios exigen que muestre la "Flor" o él No La Muestra, y los jugadores contrarios se dan cuenta de ello, es decir, descubren que No Tiene Flor, entonces en caso de: a) Ganar el Truco NO PODRÁ COBRAR LAS PIEDRAS GANADAS en cambio los jugadores contrarios cobrarán Una Piedra de Truco, b) Si pierde el Truco, los contrarios si cobrarán las piedras ganadas por el canto de Truco, con respecto al "Envite": a) Si lo gana: NO PODRÁ COBRAR LAS PIEDRAS GANADAS y los contrarios cobrarán Una Piedra de Envite. b) Si lo pierde, los contrarios si cobrarán las Piedras jugadas en el Envite.

7. El Mano juega "A Ley" y El Trasmano (sin tener Flor) canta: "A Ley Juego y Envigo", El Antepie (compañero de El Mano) contesta "Sin Ley Quiero el Envigo" y después se oye la voz de El Mano quien dice: "Con Ley Quiero". Se discute: ¿Cual de los dos Envites queridos es el válido? ¿Los dos?. Si El Mano tiene Flor: ¿Qué pasa con esa Flor?

Ambos jugadores respondieron correctamente, el que no tiene Flor dijo: "Sin Ley Quiero" y el que posee la Flor canto: "Con Flor Quiero". Pero en el Juego de Truco, la decisión de un jugador es valedera para su compañero, quien no podrá refutarla, claro esto lo han hecho parecer que es válido solo cuando un jugador es el que canta, y el otro acata el canto de su compañero (sin él cantar, es decir, quedándose callado). En éste caso, El

Mano no acató el canto de su compañero, ya que, el tenía Flor y no quería perderla, por tanto cantó: "Con Ley Quiero".

Por lo tanto, éste caso se debería dilucidar por la Prioridad de Voces, "**LA PRIMERA VOZ ES LA QUE VALE**": El Mano cantó "**Con Ley Quiero**" porque tiene "Flor", pero dicho canto fue claramente posterior a "**La Voz**" de su compañero quien respondió a la jugada de "**A Ley Juego y Envído**" con el canto de "**Sin Ley Quiero**". El Envite válido es el "**Sin Ley**" y El Mano debería perder su "Flor".

8. El Mano canta "Flor" al comenzar el partido (en su Primera carta) y el Trasmano canta: "Envído" o "Envído por si Acaso". Se discute si el Trasmano tiene derecho a realizar el canto de "Envite".

El Trasmano puede tener el derecho a cantar "Envído por si Acaso" (canto que no existe en el Truco) o "Envído". Éste canto, comúnmente lo hacen los jugadores que desconocen las Reglas del Juego de Truco, ya que, de ésta manera "creen que se la están echando de vivos", porque si el jugador que cantó "Flor" en realidad no la tiene o no la presenta, ellos aseguran Una Piedra de Envite.

En realidad, las Reglas del Truco son claras en éste caso particular:

- a) **Si un jugador canta "Flor" y no la tiene**, no cobrará puntos por ningún concepto si los gana; el equipo contrario si cobrará los puntos que hayan ganado por concepto de Envite o Truco.
- b) **Si un jugador canta "Flor" sin tenerla** obstaculizando la ocurrencia de un canto Sin Ley o de un Truco, pierde un punto por cada concepto.

9. Un jugador canta "Flor" en su Primera carta jugada. Se discute si debe cantar nuevamente "Flor" antes de jugar su Segunda carta y en caso de no hacerlo pierde la "Flor".

Al tener "Flor", ésta debe ser cantada por el jugador que la posea diciendo "Flor" o "Con Flor Envído" antes de que el jugador que le sigue coloque su Primera carta sobre la mesa, cobrando automáticamente tres puntos para el equipo que la tenga.

No confundir con "La jugada A Ley" que es una alternativa para jugar con una "Flor". Cuando le llega el primer turno al dueño de la "Flor" éste puede decir: "A Ley" o "A Ley Juego" o "A Ley Juego y Envído" o "A Ley o Sin Ley Juego" o "A Ley o Sin Ley Juego y Envído" mientras juega su Primera carta.

Antes de lanzar su Segunda carta debe cantarse la “Flor”, es decir, debe cantar: “Flor” o “Flor tengo”, en caso contrario pierde su “Flor” y no cobra ningún punto por éste concepto.

- 10. En una misma mano, cuando dos compañeros tienen “Flor” y los contrarios No Tienen Flor. ¿Se cobra una sola (3 puntos) o ambas flores (6 puntos)?**

El punto 52 dice: “La Flor vale tres puntos. Si dos compañeros tienen ambos “Flor”, entonces sus flores valen seis puntos.”

Revisando el tema “Instrucciones del Juego Parte V: Flor”, encontramos lo siguiente:

“Al tener una Flor, esta debe ser cantada por el jugador que la posea diciendo: “Flor” o “Con Flor Envido”; si son dos flores en un mismo equipo, deben ser cantadas cada una por su respectivo dueño y **se cobrarán seis puntos (tres por cada una).**”

- 11. El Mano en su primera carta, sale jugando “A Ley”, El Trasmano juega y canta “Flor Tengo”, El Mano contesta “Flor Tengo y la Mía Chica” y El Trasmano dice “La Mía También Chica”. El juego continua y cuando le toca jugar a El Pie (compañero de El Trasmano) en su primera carta canta “Flor”. Al finalizar la mano se descubren las tres Flores, comenzando con El Mano y tienen el siguiente puntaje: El Mano: Treinta y Tres (33), El Trasmano: Treinta y Cuatro (34) y El Pie: Treinta y Cinco (35). Se discute ¿Cuántos puntos por concepto de Flor deben cobrar El Trasmano y El Pie?**

En este caso particular, Tres Flores en una mano (sin LA RESERVADA), No hubo Envite y las dos primeras Flores (El Mano y El Trasmano) se Achicaron, por tanto, la tercera Flor (El Pie) queda obligado a aceptar el Achique del compañero y ganará la Flor que tenga mayor puntaje. Ahora bien, la Flor de El Mano es menor que las Flores de El Trasmano y El Pie.

Aplicando el punto 52 del tema “Puntos Derivados de Flor”, DEBERÍAN COBRAR SEIS PUNTOS O TANTOS.

Si una de las Flores del equipo (El Trasmano-El Pie) es menor que la de El Mano DEBERÍAN COBRAR TRES PUNTOS O TANTOS.

Si las dos Flores del equipo (El Trasmayo-El Pie) son menores que la de El Mano NO DEBERÍAN COBRAR PUNTOS O TANTOS, EN ESTE CASO EL Mano COBRA TRES PUNTOS O TANTOS.

Si se hubiese realizado el Envite y No es Querido, entonces habría que agregar UN PUNTO ADICIONAL al equipo ganador, es decir, el equipo que “Envido”. Si el jugador que “Envido” es del equipo que tiene Dos Flores cobrarían SEIS DE FLOR (Tres por cada Flor) Y UNA DE ENVITE no querido, si es del otro equipo cobrarían TRES DE FLOR Y UNA DE ENVITE no querido.

Si se hubiese realizado el Envite y es Querido, entonces habría que agregar “TANTOS PUNTOS” como hayan sido Envidados al equipo ganador, es decir, el equipo que tenga la “Flor” más alta. Si el jugador que “Envido” es del equipo que tiene Dos Flores cobrarían SEIS DE FLOR (Tres por cada Flor) Y TANTOS PUNTOS DEL ENVIDO querido, si es del otro equipo cobrarían TRES DE FLOR Y TANTOS PUNTOS DEL ENVIDO querido.

- 12. El Mano en su primera carta, sale jugando “A Ley”, El Trasmayo juega y canta “Flor Tengo”, El Mano contesta “Flor Tengo y la Mía Envida” y El Trasmayo dice “La Mía Chica”. Al finalizar el juego El Mano muestra su “Flor de Treinta y Dos (32) puntos” y El Trasmayo muestra una “Flor de Treinta y Cinco (35) puntos”. Se discute ¿Cuántos puntos debe cobrar el equipo ganador?**

El punto 54 dice: “Si no se quiere el Envite entre flores, entonces quien Envidó cobra su Flor, más un punto de Envite. Si se trata de un repique del Envite, entonces quien no quiera perder su Flor y los puntos previamente aceptados de envite, debe aceptar el envite.”

El Mano debería cobrar CUATRO TANTOS (TRES DE FLOR Y UNO DE Envite NO QUERIDO), es decir, el que tenga “Flor” y No Quiera un Envido Con Ley pierde sus Tres tantos de Flor independientemente del valor de la misma.

Cosa contraria hubiese sucedido si El Trasmayo “Quiere el Envite”, es decir, “No Chica su Flor” y acepta el Envite con un “Quiero”. En éste caso El Trasmayo cobraría TRES DE FLOR Y DOS DE ENVITE DE FLOR.

- 13. Un equipo está cantando, tiene 23 puntos, y el equipo contrario tiene 17 puntos. Al cantar declaran “37 Sin Ley” y el otro equipo dice “Privo**

Con Flor” y pega el “Truco”, el cual es querido por quienes están cantando. Al finalizar la mano el equipo que Privó, ganó el Truco, mostró su Flor y reclama cobrar SIETE TANTOS (3 de Flor, 3 de Truco y 1 de Prive). Se discute ¿Cuál es la cantidad correcta de tantos a cobrar?

“Puntos Derivados de estar Cantando (Ítem 88)”: Si el contrario priva con Flor, no teniendo Flor quien esté cantando, entonces el punto de Envite (Privo) no vale. Si no van al Truco el contrario obtendrá cuatro puntos (3 de Flor y 1 de Truco), y si van y lo gana, obtendrá seis (3 de Flor y 3 de Truco). **NO ES CORRECTO, solo debe cobrar SEIS PUNTOS (3 de Flor y 3 de Truco).**

14. El Mano sale cantando "A Ley" y El Trasmano dice "Más A Ley Juego", cuando le toca jugar a El Mano su segunda carta, canta "Flor", a lo que El Trasmano replica "Flor Tengo y la Mía Envida". El Mano aduce que el canto "Más A Ley" no es un canto válido de El Juego de Truco, por tanto es un mal canto y él debe cobrar sus Tres Tantos de Flor legalmente cantada. Se discute ¿Quién tiene la razón?

Al tener una Flor, esta debe ser cantada por el jugador que la posea diciendo “Flor” o “Con Flor Envido” antes de que el jugador que le sigue coloque su Primera carta sobre la mesa, cobrando automáticamente tres puntos para el equipo que la tenga. Al finalizar la mano o base, el dueño o dueños de las Flores deben mostrarlas para poder cobrar sus puntos. Si no lo hacen, y las cartas se mezclan con el mazo de cartas, dichos puntos no cuentan.

La jugada "A Ley" es una alternativa para jugar con una "Flor". Cuando le llega el primer turno al dueño de la "Flor" éste puede decir: "A Ley" o "A Ley Juego" o "A Ley Juego y Envido" o "A Ley o Sin Ley Juego" o "A Ley o Sin Ley Juego y Envido" mientras juega su Primera carta. Antes de lanzar su Segunda carta debe cantarse la "Flor", es decir, debe cantar: "Flor" o "Flor tengo", en caso contrario pierde su "Flor" y no cobra ningún punto por éste concepto.

La jugada "Más A Ley" no se encuentra dentro de las alternativas válidas para poder cantar "Flor" en la segunda carta. **Sin embargo, puede ser posible que en algunas regiones lo consideren válido. En todo caso, antes de iniciar el juego se debería dejar claro si se acepta éste canto como válido o no.**

15. El Mano sale cantando "A Ley" y El Trasmalo dice "Más A Ley Juego y Envido", El Mano no contesta nada y su compañero tampoco, cuando le toca jugar a El Mano su segunda carta, canta "FLOR", a lo que El Trasmalo replica: "Esa Flor está quemada, no la puedes cobrar". El Mano aduce que el canto "Más A Ley" no es un canto válido de El Juego de Truco, por tanto es un mal canto y el tiene derecho a cobrar sus Tres Tantos de Flor legalmente cantada. Se discute ¿Quién tiene la razón?

La jugada "Más A Ley" no se encuentra dentro de las alternativas válidas para poder cantar "Flor" en la segunda carta. Sin embargo, puede ser posible que en algunas regiones lo consideren válido. En todo caso, antes de iniciar el juego se debería dejar claro si se acepta éste canto como válido o no.

16. El Mano juega "A Ley" y El Trasmalo (sin tener Flor) canta: "A Ley Juego y Envido", El Antepie (compañero de El Mano) contesta "Sin Ley Quiero el Envido" y después se oye la voz de El Mano quien dice: "Con Ley Quiero". Se discute: ¿Cual de los dos Envites queridos es el válido? ¿Los dos?. Si El Mano tiene Flor: ¿Qué pasa con esa Flor?

Con respecto al Ítem 79: ambos jugadores respondieron correctamente, el que no tiene Flor dijo: "Sin Ley Quiero" y el que posee la Flor canto: "Con Flor Quiero".

Con respecto al Ítem 82: La decisión de un jugador es valedera para su compañero quien no podrá refutarla, claro esto lo han hecho parecer que es válido solo cuando un jugador es el que canta, y el otro acata el canto de su compañero sin él cantar. En éste caso, El Mano no acató el canto de su compañero, ya que, el tenía Flor y no quería perderla. Entonces se debería dilucidar con La Voz.

Con respecto a Prioridad de Voces: El Mano cantó "Con Ley Quiero" porque tiene "Flor", pero dicho canto fue claramente posterior a "La Voz" de su compañero quien respondió a la jugada de "A Ley Juego y Envido" con el canto de "Sin Ley Quiero".

17. El jugador Mano, en su primera carta sale cantando: "Con Ley o Sin Ley Envido y Truco", los contrarios no quieren el Truco y El Mano sale declarando que tiene Flor. ¿Es válida esa declaración de Flor?

Puntos Derivados de Flor (63): Quien tenga Flor y desee pegar Truco, está en el deber de identificar su Flor primero. Si no cumple con esto, no podrá cobrar los puntos de Truco, si lo gana, y si lo pierde, su contrario sí las cobrará. **No es válida, ya que, no cantó su Flor antes de pegar el Truco.**

Casos de La Reservada

1. El Mano sale y “Envida 5 tantos”, El Trasmano dice: “Quiero y 5 más” y El Mano dice: “Quiero”. Posteriormente, El Antepié sale A Ley y El Pie declara “Flor”. El Antepié dice “Flor Tengo y la Mía Envida”, El Pie replica y dice “La Mía Quiere y Envida” y El Antepié dice “Quiero”. El juego continúa y al final El Antepié saca una Flor de 33 puntos y El Pie muestra LA RESERVADA. Se discute ¿Cuántos puntos debe cobrar LA RESERVADA por concepto de Envite?

Se envidaron 10 tantos Sin Ley (Envido 5 piedras/Quiero y 5 más/Quiero) y se envidaron 4 tantos Con Ley, en consecuencia, **se deben cobrar 10 TANTOS debido a que el Envite Sin Ley es mayor que el Envite Con Ley**, ya que, el compañero del que tiene LA RESERVADA no tiene Flor.

2. Un jugador (El Mano) tiene "Flor Blanca" y sale jugando "A Ley" en su primera carta, su compañero (El Antepie) dice: "Envido Sin Ley 10 piedras", a lo que El Trasmano, teniendo La Reservada, contesta: "Quiero y 5 más", replique que es "Querido" por El Antepie. Al continuar el juego El Mano canta su "Flor", correctamente en la segunda carta, y posteriormente no "Quieren el Truco". Al finalizar el juego el jugador que tiene LA RESERVADA (Perico + Perica + Siete de Copa) la muestra y dice que el debe cobrar DIECIOCHO PIEDRAS (15 de Envite + 1 de Truco No Querido + 3 de Flor Reservada). Se discute ¿Cuál debe ser el pago correcto?

El equipo del jugador que tiene la "Flor Blanca" debe cobrar TRES PIEDRAS POR LA FLOR y el otro equipo UNA PIEDRA por el TRUCO NO QUERIDO. Se perdió LA FLOR RESERVADA.

3. El Mano sale jugando en su primera carta y dice: "A Ley Juego y Envido", luego El Trasmano le contesta diciendo: "Con Ley o Sin Ley Quiero y Envido", a lo que El Mano dice, en señal de rendición, muestra tu FLOR RESERVADA. Cuando El Trasmano muestra sus cartas solo saca Una Flor con Perico, que por supuesto no es LA RESERVADA. Se discute la validez de ésta jugada y ¿Qué equipo debe cobrar? y ¿Cuántas piedras?

Indudablemente que El Trasmano realizó un "Mal Canto", ya que, quiso el Envite como si él tuviera LA RESERVADA. Si quería Envidar con Flor, el canto correcto debió ser: "Con Ley Quiero y Envido". Se debería aplicar el caso de tenencia de Flor No Cantada (mal cantada) y el equipo de El Mano debería cobrar por lo menos Una Piedra de Truco.

4. El Pie, quien tiene LA RESERVADA, en su primera carta sale jugando "A Ley Juego y Envido", el equipo contrario (sin saber que tiene LA RESERVADA) le indica que él es El Pie y que si tiene Flor tenía que cantarla diciendo "Flor" y como cantó mal entonces perdió su Flor. El Pie les responde que sí, que él tiene Flor y que no la puede perder porque es LA RESERVADA. Ningún jugador del equipo contrario a El Pie salió jugando "A Ley" ni tienen "Flor", su compañero salió jugando "A Ley". Se discute la validez de ésta jugada.

Como los contrarios no tienen Flor, El Pie debió jugar callado y mostrar su FLOR RESERVADA al final o simplemente cantarla en su primera carta diciendo: "Flor".

Comentarios Generales: El Pie realizó un "Mal Canto" y los malos cantos se pagan (o cobran) en el Truco. Debería perder su "Flor" así sea LA RESERVADA y en consecuencia Dos Piedras (1 de Envite y 1 de Truco), por tener Flor y no cantarla correctamente, ya que, los contrarios se enteraron que tenía Flor, a menos que su compañero tenga "Flor" y la cante legalmente.

5. El Pie, quien tiene LA RESERVADA, en su primera carta sale cantando "Flor" y su compañero, también en la primera, sale cantando: "A Ley" y posteriormente declara su "Flor" legalmente en la segunda carta. Ningún jugador del equipo contrario salió jugando "A Ley" ni tienen "Flor". Al finalizando la mano, el equipo contrario no Quiere el Truco

pegado y se van a barajo. Los ganadores reclaman cobrar Ocho Piedras: Seis de Flor (3 por cada Flor), Una de Envite y Una de Truco. Se discute si es correcta la cobranza exigida.

Como el compañero del que tiene LA RESERVADA tiene "Flor", entonces deberían cobrar: Seis Piedras de Flor (3 por cada una) y Una Piedra de Truco no querido, **para un total de Siete Piedras**. La piedra del Envite, por tener LA RESERVADA no la pueden cobrar, precisamente por tener "Flor" su compañero, ya que, anula el Envite Sin Ley

- 6. El Mano sale jugando A Ley, los dos jugadores siguientes juegan sin cantar y El Pie dice: Envito, canto que no es respondido por los contrarios. El Mano canta Flor en su segunda carta y pega Truco: "Flor y Truco", el cual no es querido. Al final El Mano saca La Flor Reservada y exige cobrar 5 tantos. Los contrarios le indican que no puede cobrar el tanto del Envite, ya que, no quiso el Envite planteado por El Pie. ¿Cuántos tantos debería cobrar?**

La única forma para que La Reservada no cobre el tanto (o los tantos) de Envite Sin Ley es cuando su compañero también tenga Flor (Flor Reservada y su compañero Flor), del resto La Reservada siempre cobra por lo menos, un tanto de Envite.

En la jugada planteada, como los contrarios no tienen Flor, El Mano, por tener Flor Reservada, no está obligado a declararla en la segunda carta, a pesar de haber salido A Ley.

Su compañero (es lo recomendable) o él debieron querer el Envite, para ganar por lo menos un tanto más.

Lo lógico es que cobren los tradicionales 5 tantos: 3 de Flor, 1 de Envite y 1 de Truco.