



Olimpiadas
del empleado público

TRUCO



- _ Se juega con cartas española.
- _ Cada juego es a 30 puntos. Cuando se juega a 30 puntos se dice que quien gana, ganó un Chico y se gana un partido cuando un equipo gana 2 chicos.
- _ Cada juego comienza de 0.
- _ Quienes obtengan los primeros reyes jugaran primero. A este acto se lo llama "tirar reyes".
- _ El que da las cartas, las mezcla y pone el mazo sobre la mesa pidiéndole al contrario inmediato sentado a la izquierda que corte [separar el mazo en dos partes] para luego recoger el mazo y repartir las cartas de "abajo" o de "arriba" dándole 3 cartas a cada jugador de a una carta por vez, comenzando por el jugador sentado a la derecha, que será llamado "MANO". El que da las cartas se lo llama "PIE".

ENVIDO

Esta es la combinación que se más se presta para la mentira ya que para tener lo que se podría llamar Envigo verdadero se requiere que de las tres cartas dos sean del mismo palo. Esto sucede corrientemente, por lo tanto se enviga y revida [cantar envigo sobre el canto del contrario] con frecuencia sin tener cartas para ello, consiguiendo así asustar al contrario. El envigo se rige por las siguientes reglas:

- 1) Habiendo salido una "flor", no se pueden hacer ni quiere envigos.
- 2) Se debe proponer el envigo antes de jugar alguna de las tres cartas.
- 3) Si el jugador o los contrarios aceptan el invite de "Envigo", gana el que tenga envigo de mayor punto cobrando dos tantos por cada vez que se haya pronunciado la palabra Envigo.
- 4) En caso de empate en el número de tantos del envigo querido, ganará el jugador o equipo que es mano.
- 5) Si el envigo ha sido querido y algún jugador no tenga dos cartas del mismo palo, debe cantar la carta que tenga. Para contar los puntos de envigo que tiene un jugador se procede de la siguiente manera:
 - a) Si tiene dos cartas del mismo palo, suma los valores de esas dos cartas [las figuras tienen valor nulo] y al resultado se le suma 20.
 - b) En caso contrario, el puntaje será la carta de número más alto dando así un margen entre 20 [dos figuras] y 33 [un siete y un seis] puntos cuando se poseen dos cartas del mismo palo y entre 0 y 7 si todas las cartas son de diferente palo. El tanto debe ser el mayor que se posee, por ej., si un jugador tiene "Flor" y quiso un envigo debe cantar usando las dos cartas que le permitan formar el puntaje más alto.
- 6) Si el que gana el envigo se ha equivocado al cantar, perderá los tantos y los cobrará el equipo contrario. En el Truco al aparecer la ventana pidiéndole su tanto, en esta se mostrara su tanto real.
- 7) Si no se mata el puntaje del contrario, no será necesario cantar los puntos que se tiene [dando la posibilidad al contrario de adivinar sus cartas]. En el Truco el contrincante responderá con "Son buenas" y en caso del jugador se deberá cantar [decir en voz alta] su tanto pero el contrincante no lo tomara en cuenta para tratar de adivinar las cartas.

FLOR

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

- 1) Se debe cantar, es decir "Flor", antes de jugar alguna de las tres cartas.
- 2) El que la tiene cobra 3 tantos.
- 3) Perderá su flor [cobrando los contrarios los 3 tantos que ella vale] el jugador que cometa alguna de las siguientes faltas:
 - _ Si canta flor sin tenerla.
 - _ Si después de cantarla se va al mazo sin mostrarla.
- 4) Para contar los puntos de una flor se suma el valor de las tres cartas [las figuras tienen valor cero] y se le añade la cifra veinte. La flor más alta es la de 38 puntos que se forma con un siete, un seis y un cinco. La más baja es 20, que se forma con un caballo, un rey y una sota.





Olimpiadas
del empleado público

TRUCO



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

TABLA DE PUNTAJE PARA LA FLOR

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

TRUCO

Esta es la combinación que le da el nombre al juego y se desarrolla como última instancia en cada tiro. El Truco se rige por las siguientes reglas:

1) Para ganar un truco se debe ganar dos de las tres tiradas (mano o baza). En esta combinación las cartas tienen un valor distinto a la de la flor o envideo. Las cartas, por orden de valor (desde la más alta) son las siguientes: EL AS DE ESPADAS / EL AS DE BASTOS / EL SIETE DE ESPADAS / EL SIETE DE OROS / LOS TRES / LOS DOS / LOS ASEES “FALSOS” (As de Copa y as de Oro) / LOS REYES / LOS CABALLOS / LAS SOTAS / LOS SIETES “FALSOS” (Siete de Copas y siete de Bastos) / LOS SEIS / LOS CINCO / y por último LOS CUATROS.

A las cuatro primeras cartas se las llaman cartas “Bravas”. En el orden en que fueron dadas, cada carta mata a las inmediatas inferiores.

El envite de Truco puede ser echado en cualquier momento, pero por lo general se dice durante el transcurso de la segunda baza.

2) Si el Truco ha sido querido, el que gana cobrará dos puntos, si no se quiere, el que canto cobrará un tanto. Si se juega “callado” o sea que nadie canto Truco, el que gana cobrará solo un punto.

Para jugar se procede de la siguiente forma: El jugador mano tira una carta, luego el contrario también tira una carta. El jugador que mate esa mano o baza, procederá a tirar su segunda carta y así hasta el final del tiro o ronda. La “Baza o Mano Empardada”: Cuando se empata la primera mano con cartas del mismo valor en bandos contrarios, se llama “Emperde”. Cuando esto ocurre, en la segunda mano, “sale” jugando “el mano” y gana quien haga la segunda mano. Si en la segunda mano subsiste el Emparde se procederá a desempatar en la tercera y si por casualidad se emparda la tercera también, gana el jugador “mano”.

El “Retruco”: Sin ser invitado con el Truco no se puede echar un RETRUCO puesto que tal palabra es retruque de aquel. Por esto se deduce que solamente puede retrucar el bando que había aceptado la invitación del Truco. Se puede Retrucar inmediatamente después de recibir el canto del Truco o también se le puede contestar Quiero al Truco y luego echar en otro momento el Retruco. El Truco querido y ganado vale 2 puntos. El Retruco querido y ganado vale 3 puntos. Cuando el que previamente canto Truco y fue retrucado y no acepta, pierde los 2 tantos como si hubiera cantado y perdido el simple Truco.

El “Quiero vale 4”: Si luego del Retruco el primer jugador que echo el Truco, quiere el Retruco, puede echar el “Quiero Vale 4”. Como su nombre lo indica, el que gana la ronda, gana 4 puntos, y si no lo acepta el que lo echó [al vale 4] gana solo 3 puntos como si hubiese ganado el Retruco.

