

1

1

2^a EDICION

EL TRUCO

- REGLAMENTO
- TECNICA
- VOCABULARIO
- VERSOS PARA CANTAR FLOR

JUAN CARLOS ORTEGA

JUAN CARLOS ORTEGA

EL TURCO

• ELEGIMIENTO
• LENCICA
• MOLABURARIO
• CEROS PARA
CANTAR FLOR

• TURCO

Agradezco la especial colaboración de:

BROCCOLI (dibujante) y su simpático personaje PEREZ - MAN
JULIO CESAR CASTRO (DON VERIDICO) creador de los
versos para cantar flor.

a
mi hijo Maximiliano
que espero sea un
gran JUGADOR,
y a Ud. amigo LECTOR
le dedico
esta linda FLOR.



PROLOGO

El truco es un juego bien "CRIOLLO", que actualmente se practica no solo en la Argentina, sino en casi todos los países de Latinoamérica.

La habilidad, psicología, espontaneidad y especialmente la "PICARDIA", son armas fundamentales para el buen jugador. Si bien el azar juega un importante papel (como en la mayoría de los juegos de naipes), en el truco toda persona dotada de esos requisitos, se diferencia del jugador común y saldrá victorioso la mayoría de las veces.

Es en el interior, donde el truco alcanza su mayor nivel, dado que allí abundan los "boliches" (bares), donde se lo practica muy a menudo, junto a otros juegos como el TUTE y el MUS. No solamente por el hecho de practicarlo frecuentemente, existe allí los mejores jugadores, sino porque es precisamente el provincial quien contiene esa picardía que es innata en su personalidad. Estas personas, muy humoristas por cierto, fueron los que introdujeron esos cánticos y versos llenos de poesía, y que dan emoción y caracterizan a este juego que se diferencia completamente de los demás.

Jugar al truco, es cosa sencilla. Lo difícil es hacerlo bien y ganar, conocer rápidamente al rival aunque nunca lo haya visto, saber mentir y engañar, saber cuándo hay que "agrandarse" y cuando "achicarse", saber manejar el partido de acuerdo a las circunstancias, y no malograr aquellos que se presentan para ganarlos. En síntesis, ser un buen jugador no es cosa fácil.

Es aconsejable, para cualquier jugador, dominar a la perfección las reglas del juego, que por cierto muchas personas desconocen. De ahí, mi idea de hacerles llegar, en forma clara y sencilla el reglamento completo, con ejemplos de situaciones complicadas y jugadas de las más inverosímiles, que siempre están dispuestas a presentarse en cada mano.

Pero no aconsejo fanatizarse o aferrarse a estas reglas, porque al igual que otros juegos de naipes, en cada región, ciudad o pueblito, varían notablemente las formas de jugar.

Lo correcto, es pues, ponerse de acuerdo antes de comenzar cada partida, para que en lo posible no ocurran discusiones, cosa muy frecuente.

Además encontrarán en este pequeño tratado, versos para cantar flor, consejos que pueden ser de utilidad, y para aquellos que se inicien en el truco, un código con la terminología tan particular que posee este tan interesante juego, que bien podríamos llamarlo: "NUESTRO JUEGO NACIONAL".

QUEDA HECHO EL DEPOSITO
QUE MARCA LA LEY 11723
PROHIBIDA SU REPRODUCCION
PARCIAL O TOTAL

EL JUEGO

El truco es un juego de envite, y consiste en anotar la mayor cantidad de puntos posibles en cada mano. Por ese motivo existe "la mentira" en gran escala.

Su juego tiene una gran variedad de combinaciones, motivo por el cual su reglamento es bastante extenso y a veces complicado.

Trataré pues, de ordenar todo de la mejor forma, para que resulte lo más claro posible.

BARAJA

Se utiliza la baraja española de 40 naipes.

NUMERO DE JUGADORES

Pueden intervenir 2, 3, 4, 6 ó 8 jugadores, para lo cual rigen distintas normas:

PARTIDA DE 2

Es una partida sencilla, donde juegan "mano a mano", uno contra el otro.

PARTIDA DE 3

También conocida por partida de "GALLO". Juegan simultáneamente dos contra uno. Recibe el nombre de "gallo" aquel jugador que juega solo. Este puede ser FIJO (toda la partida él contra los otros dos) o POR TURNO (se van rotando una mano cada uno). Cuando se juega por turno, será gallo aquel jugador al que le corresponde dar las cartas, quién deberá comenzar dándose primero y luego una a cada uno, terminando en él con cuatro cartas, de las cuales deberá descartar una (la que desee), colocándola junto al maso sobrante, sin que sea necesario mostrarla a sus rivales.

TANTEADOR. Cuando se juega Gallo por turno, los tres jugadores anotan por separado los puntos que le corresponden. Si la pareja ha obtenido puntos, ambos jugadores anotan a su favor.

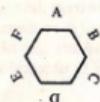
Si se juega Gallo fijo, es suficiente que anote los puntos solo uno de la pareja.

PARTIDA DE 4

Es una partida corriente, donde juegan dos contra dos. Se ubican en forma alternada y uno de cada bando es el encargado de cobrar los tantos, previa designación antes del comienzo.

PARTIDA DE 6

Se juega entre seis jugadores divididos en dos bandos de tres cada uno, los cuales deben ubicarse en forma alternada, como se ve en el ejemplo gráfico:



Los jugadores A-C y E son compañeros
Los jugadores B-D y F son compañeros

Se juega una mano "REDONDA" y otra "DE PUNTA". La mano redonda es igual que la partida corriente de 4 jugadores. La mano de punta, también llamada "PICA-PICA" o "PUNTA Y HACHA", se juega individual (mano a mano) con el adversario que está sentado justo enfrente: el A contra el D; el B contra el E, y el C contra el F.

Cuando se juega PUNTA Y HACHA, es mano el jugador que está sentado a la derecha del dador. Es obligación que el resto de los jugadores (los que no están jugando), permanezcan callados, sin poder intervenir en el juego y sin mirar las cartas de la pareja que está en juego.

Cuando finaliza cada "mano a mano", las cartas deben colocarse junto al maso, sin poder mostrarse aquellas que durante el juego no fueron vistas, salvo la de los dos últimos jugadores, ya que con ellas se da por finalizada la vuelta de puntos.

Una vez que uno de los bandos ha llegado a 10 buenas, se jugará solamente vuelta redonda, hasta la finalización del partido.

TANTEADOR. Una persona de cada bando serán los encargados de anotar los puntos. Cuando se juega de punta, se anota al finalizar cada mano a mano.

Las reglas de juego son las mismas que jugando entre 2, 3 ó 4 personas, excepto la falta enviada, cuando se juega mano a mano que vale 6 tantos, sin importar cómo está el tanteador.

PARTIDA DE 8

Se forman dos bandos de 4 jugadores cada uno y rigen las mismas reglas que en la partida de seis.

EL CORTE

Es obligación hacerlo, no permitiéndose el conocido "golpe". Es necesario además, cortar no menos de tres cartas. Caso contrario el dador debe volver a mezclar y solicitar un nuevo y correcto corte.

El que corta es el jugador que está a la izquierda del dador.

ELECCION DE LAS PAREJAS

Cualquier jugador puede encargarse de esta elección, que se hace de la siguiente manera: después de haber mezclado se entrega una carta a cada jugador, hasta que aparezcan los primeros dos reyes (si se juega de cuatro), ó los primeros tres reyes (si se juega de seis). Los jugadores que obtuvieron los reyes serán compañeros, y tienen el derecho de elegir la ubicación en la mesa.

LA PARTIDA

Se juegan a 30 tantos (puntos), que se divide en dos. Los primeros 15 son llamados "MALAS" y los siguientes "BUENAS". Generalmente se juega con "revancha" (2 partidos), que entonces pasan a llamarse "CHICOS". Si ambos ganan un chico, se juega un tercero llamado "BUENO". Cuando la partida es "sin revancha" se lo denomina "UN 30 SECO". Antes del comienzo de cada partida, se deberá estipular como se juega.

EL DADOR

Una vez que han sido designadas las parejas, cada jugador saca una carta de la baraja. El que le haya tocado la más alta será el encargado de dar en primer término. Luego siguiendo por la derecha, le corresponde dar una vez a cada jugador, siempre respetando el turno.

Se entregan tres cartas a cada jugador en forma alternada, las cuales deben salir de la parte superior de la baraja.

MANO

Es mano el jugador que está sentado inmediatamente a la derecha del dador. Es el primero en jugar y de cantar cuando sea necesario.

PIE

Se le llama "PIE" al último jugador de cada bando. Este es el encargado de recibir las señas, hacer los invites y dirigir el juego en general.

Esta es la forma correcta, pero no obligatoria, ya que cualquier jugador puede anticiparse al hacer un envite y hacer ó recibir señas.

TANTEADOR

Una persona de cada bando, es la encargada de contabilizar los puntos que le pertenece. Cuando se utilizan porotos (que es la forma clásica del juego), se deben agrupar de a cinco, para mayor claridad. Se anotan al final de cada mano para que no ocurran confusiones.

NOCIONES FUNDAMENTALES

LAS DISTINTAS COMBINACIONES

El juego del truco, tiene tres combinaciones: LA FLOR, EL ENVIDO Y EL TRUCO. A su vez cada una de estas, tiene una serie de combinaciones, como se verá más adelante.

LA FLOR ó EL ENVIDO conforman la primera parte del juego, y el TRUCO, la segunda.

LA FLOR

Está compuesta por tres cartas del mismo palo y tiene prioridad ante el envido; de manera que si algún jugador tiene FLOR, el envido no podrá jugarse durante esa mano.

Esta es la única combinación que no puede mentirse, ó sea, que no puede cantarse sin tenerla realmente.

Cada flor tiene su puntaje, que se logra de la suma de las tres cartas.

VALOR DE LAS CARTAS

El AS vale 1 punto, el DOS vale dos; y así sucesivamente hasta el SIETE, que vale siete puntos. Las negras (sota-caballo y rey), carecen de valor.

A la suma de las tres cartas, se le agrega 20 puntos. De manera que un 3, un 5 y un 6, vale 34 puntos (14 de la suma y 20 que se agregan).

Así pues, la flor más alta es la formada por un 5, un 6 y un 7, que vale 38 puntos, y la menor la formada por tres negras que vale solamente 20 puntos, (en algunos lugares la cobran 30 puntos, por lo difícil que es lograrla). Esto es válido solamente cuando se acordó antes del comienzo. Caso contrario debe considerarse 20 puntos, que es en definitiva su valor real.



FLOR DE 33 PUNTOS

COMO DEBE CANTARSE UNA FLOR

Para cantar flor es necesario hacerlo antes de haber jugado la primera carta, y por supuesto no haber cantado envido. Así, si el que dijo envido es alguno de sus compañeros ó adversarios, en cuyo caso con sólo anunciarla se deja sin efecto todo lo dicho referente al envido, incluso si este ya había sido aceptado.

Ej.: Supongamos que el jugador "C" (el tercero en jugar), dice: envido; el jugador "B", que ya había jugado, se apresura y dice florido, ó falta envido, etc; etc. Y el cuarto jugador, o sea el "D" (compañero del "B"), dice flor. En este caso se toma como válida la flor, quedando anulado todo lo dicho previamente.

Todo jugador que canta flor, excepto el pie, debe esperar unos segundos para jugar su primer carta (los necesarios hasta que los adversarios le convaliden diciendo: es buena, ó cualquier otro canto donde dan a entender que no posee flor), a efecto de que puede haber otra flor en juego, y es reglamentario que cualquier rebote, ó un simple anuncio de flor, se haga antes de que los jugadores que la poseen, hayan jugado su primer carta.

DIVERSAS COMBINACIONES DE FLOR

Existe una serie de combinaciones, para cuando hay más de una flor en una misma mano. Para que sea más claro, es conveniente enumerarlo de la siguiente forma:

- 1) CUANDO DOS O MAS JUGADORES DEL MISMO BANDO TIENEN FLOR.
- 2) CUANDO DOS JUGADORES DE DISTINTO BANDO TIENEN FLOR.
- 3) CUANDO TRES O MAS JUGADORES DE DISTINTO BANDO TIENEN FLOR.
- 4) CUANDO DOS O MAS JUGADORES DE DISTINTO BANDO TIENEN FLOR EN SITUACIONES CONFUSAS.
- 5) OTRAS COMBINACIONES USADAS QUE NO SON CORRECTAS.

1) Si solamente cantan flor, dos ó más jugadores pertenecientes al mismo bando, anotan tres puntos por cada flor.

2) El ejemplo gráfico muestra las diversas combinaciones que pueden usarse cuando dos jugadores de distinto bando tienen flor, con el correspondiente puntaje para cada una de ellas.

TABLA DE PUNTAJE PARA LA FLOR

JUGADOR "A"	JUGADOR "B"	Puntaje
FLOR		3
FLOR	CON FLOR ME ACHICO	4
FLOR	FLOR	6
FLOR CON FLOR ME ACHICO	FLOR	4
FLOR CONTRAFLO	FLOR CON FLOR QUIERO	6
	CON FLOR ME ACHICO	4
FLOR CONTRAFLO CON FLOR QUIERO CON FLOR ME ACHICO	FLOR CONTRAFLO AL RESTO	6 (*)
		4
FLOR CONTRAFLO AL RESTO	CONTRAFLO CON FLOR QUIERO	6 (*)
	CON FLOR ME ACHICO	4
FLOR CONTRAFLO AL RESTO	FLOR CON FLOR QUIERO	6 (*)
	CON FLOR ME ACHICO	4
FLOR CON FLOR QUIERO CON FLOR ME ACHICO	CONTRAFLO	6
		4

(*) Si gana el que va adelante en el tanteador, termina automáticamente el partido.
Si gana el que va perdiendo, anota 6 tantos y el resto (los tantos que le faltan para salir al que va adelante).

3) Cuando en una misma mano hay 3 o más flores, repartidas en ambos bandos, se usa para los rebotes el mismo procedimiento que para dos y cualquiera de los jugadores (siempre que sea el poseedor de una flor), podrá tomar determinaciones por su bando; ya sea, rechazando, aceptando o rebotando, y su palabra será considerada, aún si su/s compañero/s no están de acuerdo.

Ej.: el jugador A dice Flor
el jugador B dice Contraflor al resto
el jugador C, a quien recién le tocó el turno también tiene Flor. Este puede si desea, aceptar el rebote del adversario, aunque no fué dirigido a él.

En síntesis, cuando un jugador hace un canto, lo hace en nombre de su bando y contra todos los jugadores del bando adversario, y todos los cantos posteriores para corregir a ese carecen de validez.

Obviamente, cuando hay varias flores, hay más puntos en juego, que varía según los siguientes ejemplos:

Ej. N° 1.

Si hay 3 flores (2 en un bando y 1 en el otro) sin que nadie rebote, el bando ganador anota 9 puntos (3 por cada flor).

Ej. N° 2.

Si hay 4 ó más flores (repartidas en ambos bandos) y no se hacen rebotes, el bando ganador anota, 12, 15 ó 18 puntos, según la cantidad de flores.

Ej. N° 3.

Si hay 3 flores (siempre repartidas) y cualquiera dice contraflor al resto, se anota 7 tantos en caso de no ser aceptada y 9 (de las 3 flores) y el resto si es aceptada.

Ej. N° 4.

Si hay 4 flores (2 y 2 ó 3 y 1) y cualquiera dice la contraflor al resto, se anota 10 tantos si no es aceptada y 12 más el resto en el caso de ser aceptada.

Si hubiese más flores en una misma mano, se le debe agregar 3 puntos más por cada flor, ya sea cuando es aceptada o nō.

4) SITUACIONES CONFUSAS.

Ej. N° 5.

el jugador A dice flor.

el jugador B dice Contraflor al resto

y el jugador C, que también tiene flor, puede decir:

1) con flor quiero.

2) con flor me achico.

3) simplemente flor y luego consultar con el compañero y responder el rebote del adversario.

Ej. N° 6.

el jugador A dice flor

el jugador B dice con flor me achico

el jugador D (compañero del B) tiene también flor.

Con sólo anunciarla anula el canto negativo de su compañero y pasa a ser como en los primeros ejemplos, donde hay 3 flores, de manera que si el jugador A, no hace ningún rebote, hay 9 tantos para el que posea la flor mayor.

También puede el jugador D, decir contraflor o contraflor al resto. Ahora es el A, a quién le corresponde contestar.

5) OTRAS COMBINACIONES INCORRECTAS

Otra variante que es muy usada en ciertos lugares es CONTRAFLOR AL JUEGO O CONTRAFLOR AL PARTIDO, que equivale (para el ganador), a ganar el partido, sin tener en cuenta como está el tanteador.

Es incorrecta, dado que en el juego del truco, ningún jugador o bando puede sacar más tantos de los que le faltan al adversario que va adelante.

PENALIDADES.

En el truco, todo canto o palabra manifestada se toma como válida, sin importar si esta fué por negligencia, o por equivocación. De manera pues, que si algún jugador dijera FLOR sin poseerla, pierde 4 tantos, los 3 de la flor y uno del truco, ya que en cuyo caso se dá por finalizada la mano.

Si se hubiese jugado la mano, y recién después se descubre que dicho jugador no tiene flor, perderá los 3 tantos de la flor, más los correspondientes al truco.

La misma regla rige para aquellos casos en que algún jugador cantó mal los puntos de la flor, o si después de haber cantado se va a baraja sin mostrarla o si teniendo una flor la niega y los contrarios descubren al final de la mano que la tenía.

PEDIR FLOR

Según mi criterio, basado en un razonamiento lógico, cualquier jugador, aún sin tener flor, tiene el derecho de pedir flor a su adversario, cuando duda que éste la haya negado. La razón es que un jugador puede negar una flor, con la idea de conseguir más tantos (lógicamente teniendo buen puntaje) , cuando el adversario que es mano dice; por ej.: real envido o falta envido. Ahora este puede negarla y seguro que conseguirá más de 3 tantos, que son los que saca cantando flor.

Es injusto pues, que el otro jugador, si desconfía no pueda pedir flor.

Y aún más; de no respetarse mi criterio, puede ocurrir que el jugador que se negó la flor, después que cantó los puntos de la falta envido (en el supuesto caso que fué aceptada), puede irse a baraja (después de haber mostrado dos cartas), y decir tranquilamente a los demás jugadores: "tenía flor y la negué". Total si nadie más tiene flor no se la pueden pedir. Como verán ésto no tiene mucho sentido de ser; así pues, no cabe otra regla que la mencionada al principio: **CUALQUIER JUGADOR PUEDE PEDIR FLOR A SU OPONENTE AUN SIN TENER FLOR.**

Si el que pide flor comprueba que el adversario la negó cobra 3 tantos a su favor. Si no la tenía, el adversario anota 1 tanto, porque sus cartas fueron miradas obligadas.

Cuando un jugador pide flor, las cartas se muestran al finalizar la mano; y si con sólo dos de ellas se comprueba que no existía, no hace falta mostrar la otra.

Se puede pedir flor a más de un jugador a la vez. Si nadie tenía, éstos cobran 1 punto por cada una de ellas pedidas y pagarán 3 tantos por cada flor negada.

Para pedir flor es necesario hacerlo antes de que el adversario se haya ido a baraja, caso contrario ya nada se puede reclamar.

Ej. Un jugador canta flor y él o los adversarios se van inmediatamente a baraja. No puede reclamar, sólo se limita a cobrar 4 tantos, 3 de la flor y uno del truco.

EL ENVIDO

Cuando ningún jugador tiene flor, se puede jugar el envido. Este se obtiene de la suma de dos cartas del mismo palo. A ésta se le agrega 20 puntos, igual que en la flor. De manera que un 5 y un 6 del mismo palo valen 31 puntos. El punto mínimo es 0 (tres negras de distinto palo), y el máximo es 33 (un 6 y un 7 del mismo palo).

El envido puede mentirse, o sea que cualquiera puede decirlo sin tener dos cartas del mismo palo.



ENVITO DE 27 PUNTOS

COMO Y CUANDO SE CANTA

Jugando entre 4 y 6 personas, lo correcto es que cante el envido, la persona que es "pie", o sea el último de cada equipo. Pero esto no implica, que un jugador no lo pueda hacer de mano, o en cualquier otra posición. El primer jugador en enviar puede decir: envido, real envido ó directamente falta envido, según lo deseé. Si alguien tiene una "flor", el envido queda anulado para ambos equipos, ya sea si se mencionó antes ó después del envido.

Todo jugador que desee enviar, deberá hacerlo antes de haber jugado su primera carta (ver reglas generales, carta jugada), caso contrario todo canto suyo quedará sin efecto, excepto para rebotar.

Luego de haber hecho un envite, puede si lo desea, jugar su carta y esperar las respuestas de los contrarios. Las mismas reglas existen para aquel jugador que haya revidado.

No es obligación cantar el envido, aún con muchos puntos. Si alguien lo desea puede ir "a la pesca" (ver vocabulario), con la idea de conseguir más tantos. Si se dice el truco, y alguien acepta o no, ya no podrá jugarse el envido, puesto que estamos en la segunda parte del juego. Pero si puede decirse, antes de aceptar o rechazar el truco. Ej.: Jugando de 4 personas, el jugador "C" dice truco, ahora el "D", puede antes de contestar, decir el envido, y recién después de que le hayan contestado, responderá para el truco.

Cuando dos ó más personas tienen el mismo puntaje, gana el que es mano, o sea el que está primero a la derecha del dador.

Cuando se ha aceptado un envite, debe comenzar a cantar el jugador que es mano, y luego lo hará el adversario que sigue. Pero si este no supera el canto, debe hacerlo su compañero, quién en caso de no "matar", convalidará diciendo "son buenas", en cuyo caso ya no hace falta que nadie haga su canto. De manera, que deben cantar solamente, aquellos que superen el canto anterior adversario. Si un jugador decide cantar, aún después que su compañero ha ganado, o hace un canto inferior, o sea que no gana, no sufre ninguna penalidad.

Si a un envite, un jugador responde anticipadamente quiero... (x tantos), y los adversarios pierden no hace falta que estos hagan su canto.

Al finalizar la mano, el jugador que ha ganado el envido, deberá mostrar obligatoriamente las dos cartas que lo componen, no así el resto de los jugadores. Pero si se descubriese que alguien cantó "mal" (aún siendo el compañero del ganador), cuando las cartas están a la vista, tendrá su penalidad (ver mal canto)

Todos los rebotes deben hacerse, antes de pronunciar la palabra "quiero o no quiero". Dicho esto, queda cerrado y ya no se admite ninguna clase de rebotes.

TABLA DE PUNTAJE PARA EL ENVIDO

JUGADOR "A"	JUGADOR "B"	Querido	No Querido
ENVIDO		2	1
ENVIDO	ENVIDO	4	2
ENVIDO	REAL ENVIDO	5	2
ENVIDO	FALTA ENVIDO	(*)	2
ENVIDO REAL ENVIDO	ENVIDO	7	4
ENVIDO REAL ENVIDO	ENVIDO FALTA ENVIDO	(*)	7
REAL ENVIDO		3	1
REAL ENVIDO	FALTA ENVIDO	(*)	3
FALTA ENVIDO		(*)	1

(*) La FALTA ENVIDO cuando es aceptada, equivale a ganar el partido, cuando el tanteador está empatado, o cuando el que gana va adelante. Si el que gana la falta envido va perdiendo, anota los puntos que le falta al adversario para salir. Ej.: un jugador tiene 16 puntos (1 buena) y el otro 19 (4 buenas). Si gana el que tiene 16 puntos, anota 11 puntos a su favor, que son los que le faltan a su adversario. Si gana el que tiene 19, se hace acreedor automáticamente del partido.

OTRAS COMBINACIONES

Además de las que hemos visto, existen otras combinaciones, o rebotes para el envido, que si bien son una deformación del clásico juego, son usadas en ciertos lugares, donde se los considera como a los demás cantos. Estas variantes son las siguientes:

1) VARIOS TANTOS ENVIDOS.

Esto significa que un jugador después que el adversario a dicho envido, puede rebotar los envidos que le plazca. La forma correcta de decirlo es: "5 envido", "8 envido" o XX envido.

Cuando este canto sucede a un envido, o sea que es un rebote, vale 2 tantos si no es aceptado y los expresados cuando es aceptado.

También puede decirse de entrada. Por ej.: "6 envido", etc., etc. Si es aceptado vale 6 puntos y sino 1 al igual que los demás envites de entrada.

2) HASTA IGUALAR ENVIDO.

Este canto, lo hace generalmente el jugador o bando que va perdiendo por amplio margen, y significa que en caso de ganar se pone a la par del otro. Pero si pierde el adversario, anota tantos puntos como los que le lleva de diferencia. Cuando no es querido se anota un tanto si fué dicho de entrada y 2 si fué un rebote.

CUANDO DOS PERSONAS CANTAN A LA VEZ COSAS DISTINTAS

Suele ocurrir que después que un jugador dijo envido, los adversarios se apresuren y digan a la vez cosas distintas; como envido y el otro falta envido. O quiero y el otro no quiero, etc., etc. Y esto lógicamente produce una discusión, que muchas veces no tiene fin, puesto que es la palabra de uno contra el otro, según la conveniencia. En estos casos el que decide cual de ambos cantos se toma como válido, es el jugador que dijo envido, o sea el primero que habló.

La razón es que los únicos culpables de ese hecho confuso, son los adversarios, quienes antes de hablar, deben consultar entre sí.

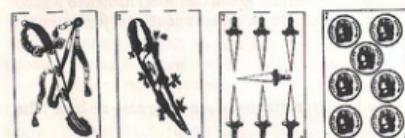
EL TRUCO

El truco, es la segunda parte del juego, o la única cuando no se ha dicho flor o envido. Consta de 2 ó 3 partes, según se verá más adelante: LA PRIMERA, LA SEGUNDA Y LA TERCERA (cada una es una baza distinta).

A su vez el truco puede convertirse en: RETRUCO o VALE 4. Esto es similar al rebote del envido. La diferencia está en el puntaje y que para RETRUCAR es necesario antes aceptar el canto del adversario. Ej: si un jugador dice truco, el otro puede decir: quiero o no quiero. Si no quiere habrá cerrado y el ganador anota 1 tanto a su favor. Pero si acepta, puede luego decir "RETRUCO". Unicamente el otro (o sea el que dijo truco) puede ahora decir "QUIERO VALE 4", que es en definitiva el envite máximo. El otro puede aceptar o no. Esta es la única forma de llegar al "VALE 4", o sea después de haberse dicho el RETRUCO, no pudiéndose hacer un salto directo.

VALOR DE LAS CARTAS

Para el truco el valor difiere completamente de el envido. Las cartas de mayor valor son las llamadas "BRAVAS". Son el As de espada, el As de basto, el 7 de espadas y el 7 de oros, en ese orden.



CARTAS BRAVAS

A éstas siguen en orden descendiente:

los treces, los doces, los ases falsos (oro y copa), las negras (rey, caballo y sota), los sietes falsos (copa y basto), los seices, los cinco y los cuatros.



ASES FALSOS



LAS NEGRAS

Este es el orden de mayor a menor, de manera pues que el as de espadas es la carta mayor que mata a todas, al as de bastos a todas las subsiguientes y así hasta los 4 que son las más bajas a todas.

El truco al igual que el envido puede mentirse, o sea que cualquier jugador puede decirlo con cualquier carta y en cualquier momento, pero lo usual es decirlo después que haya pasado la primera baza.

Para ganar el truco es necesario ganar bazas.

COMO SE GANA UNA BAZA

Aquél jugador que juegue la carta mayor gana la baza y es el encargado de jugar en primer término en la baza siguiente.

BAZA EMPARDADA

Significa que 2 ó más jugadores jugaron una carta de un mismo valor y hay empate: PARDA (obviamente esas cartas deben ser mayores a las restantes). Cuando hay parda, debe jugar primero el que era mano al principio. Si la segunda baza también se emparda, el mismo jugador juega primero en la última baza. De persistir el empate gana la mano. Si se está jugando de cuatro o seis jugadores, se entiende por mano al primer jugador poseedor de la carta, que está a la derecha del dador.

Cuando 2 ó 3 jugadores del mismo bando ganan una baza, habiendo jugado todos una carta del mismo valor, el próximo en jugar es aquél que jugó primero de todos en la vuelta anterior.

COMO SE GANA EL TRUCO

- 1) Cuando un bando gana las 2 primeras bazas, en cuyo caso no hace falta jugar la tercera.
- 2) Cuando un bando gana 2 bazas cualesquiera.
- 3) Cuando un bando gana la primera y empata la segunda o tercera.
- 4) Cuando un bando gana la segunda, después de haber empardado la primera.
- 5) Cuando un bando es mano y se empardó las 3 bazas.

Si un jugador o un bando se va a barajas después de haber jugado la primera, el ó los contrarios anotan 1 tanto.

Si la mano se juega hasta el final sin que nadie haya trucado, el ganador anota 1 tanto.

TABLA DE PUNTAJE PARA EL TRUCO

	QUERIDO	NO QUERIDO
TRUCO	2	1
RETRUCO	3	2
VALE 4	4	3

REGLAS GENERALES

CARTAS DE MAS. Cuando un jugador recibe cartas de más, la mano debe darse de nuevo (el mismo dador). Pero si este advirtiere el error después de que comenzó a jugarse, pierde los tantos jugados y los que faltan. Si no se ha jugado nada pierde 2 tantos (1 del envido y otro del truco).

CARTAS DADAS VUELTA. Si durante el reparto, un jugador recibe una carta descubierta, será él quien decidirá si se queda con ella o se da una nueva mano. Siempre y cuando que no haya visto ninguna de las otras dos cartas, o que la carta descubierta no sea una carta brava (as de espadas, as de bastos, 7 de espadas o 7 de oros), en cuyo caso se procederá automáticamente a dar una nueva mano.

CARTA JUGADA. Se entiende por "jugada" toda carta que fue depositada totalmente sobre la mesa. Toda carta jugada no puede bajo ningún aspecto ser cambiada por otra, aún si ésta fue jugada por equivocación o si se hubiese caído. No así cuando ésta es apoyada sobre la mesa, pero sostenida por el jugador, quien a pesar de haberla mostrado puede cambiárla.

CARTAS SUPERPUESTAS. Cuando un jugador juega 2 cartas a la vez superpuestas, ya sea por negligencia o por que lo desea, se considera a la de abajo como jugada en primer término.

CARTAS EN MANO. Una vez que un jugador alzó las 3 cartas de la mesa, aún sin que las haya visto, todas las palabras que pronuncie relacionadas con el juego tienen valor y podrán ser consideradas por los adversarios, sin importar si dicha palabra fue por equivocación, negligencia o aún si el culpable es una persona ajena al juego. Veamos algunos ejemplos que suelen ocurrir con frecuencia: una persona ajena al juego pregunta: a qué juegan? —un jugador responde: "al truco"!.

— un jugador le pregunta al que anota los tantos: anotaste los 3 tantos del real envido?

— un jugador canta "flor" y el compañero le pregunta: flor dijiste? Como se ve en estos ejemplos se ha pronunciado palabras relacionadas al juego. Por consiguiente los adversarios pueden tomarla como verdaderas y aceptar, rechazar o rebotar o anotar los puntos correspondientes cuando alguien dijo flor sin poseerla. Cuando las cartas no fueron tomadas de la mesa, todo lo expresado carece de valor.

Si algún jugador, con las cartas en la mano, se ve obligado a pronunciar palabras de éstas, ya sea por reclamo, por aclaración, por consulta o cualquier otro motivo, debe antes de pronunciarla aclarar a sus oponentes que el canto precedido carece de valor y los adversarios se ven obligados a aceptar.

CUANDO DOS JUGADORES CONTESTAN A LA VEZ COSAS DISTINTAS. Suele ocurrir que a un envido, dos compañeros contesten rápidamente: no quiero y real envido, o quiero y falta envido, etc., etc. En estos casos es el contrario quien decide cuál de los dos cantos fue hecho en primer término. Si bien ésto puede tener un final injusto, no hay otra solución para un hecho confuso donde los únicos culpables son los que contestaron a la vez, puesto que lo correcto es consultar entre sí, antes de contestar.

IRSE A BARAJA O AL MAZO. Significa retirarse del juego por esa mano, colocando las cartas junto a la baraja (*). Si esto ocurre de entrada, o sea antes de que haya jugado la primera carta el contrario anota 2 tantos (1 del envido y otro del truco). Si se hace después pierde 1 sólo tanto perteneciente al truco. Jugando entre 4 ó 6 personas pueden irse a baraja los jugadores que deseen, siempre que quede 1 jugador por bando y el juego no sufre ninguna modificación. Todo jugador que haya cantado flor o ganado el envido, no puede irse a baraja sin mostrar antes las cartas que la componen. Si lo hace pierde los tantos de la flor y los que ha ganado en el envido.

CUANDO LOS ADVERSARIOS MIRAN LAS CARTAS. Está prohibido mirar o revisar la baraja para ver las cartas que tenían los adversarios. Si esto ocurre se penaliza, anotando 2 tantos en contra de los infractores.

JUEGO DE COMPAÑEROS. Jugando entre 4 ó más personas, el truco es de compañeros, de manera que todo canto o expresión hecha por cualquiera de ellos se toma como válido, aún si sus compañeros no están de acuerdo. De manera que cuando un jugador hace un canto, lo hace en nombre de su bando y contra todos los jugadores del bando adversario.

FALTA ENVIDO Y TRUCO, TODO DICHO. A la ley de juego está todo dicho o falta envido y truco y si hay flor contraflor al resto. Este canto lo hace generalmente el bando que va perdiendo y no ve la posibilidad de ganar. Se hace después que fueron repartidas las cartas, pero antes de mirarlas. El primer paso es que todos, incluso los que dieron el canto, miren sus cartas para ver si hay alguna flor en juego, en cuyo caso todo lo dicho previamente queda anulado y se juega a partir de allí en forma normal. Si los dos bandos tienen flor se toma como válido la invitación (si hay flor contraflor al resto) y los oponentes deben contestar. La forma correcta de contestar a este envite, es la siguiente:

- 1) "QUIERO", si se acepta todo.
- 2) "NO QUIERO", si se rehusa todo.
- 3) "SIN LEY QUIERO Y PASO", si se acepta solamente la falta envido.
- 4) "SIN LEY PASO Y QUIERO", si se acepta solamente el truco.

De manera que cuando se desea aceptar sólo uno de los dos cantos, es obligación pronunciar antes la palabra "SIN LEY". Si esto no ocurre, o sea que alguien dice "QUIERO Y PASO", o "PASO Y QUIERO", se entiende que ha aceptado todo y rechazado todo en el segundo caso.

(*) puede irse al mazo sin depositar las cartas junto a la baraja, simplemente con decir "paso".

ENVIDO Y TRUCO A LA VEZ. Cuando un jugador dice los dos cantos juntos, los adversarios se ven obligados a responder de la misma forma, o sea por los dos. Para ello se emplea también la palabra "SIN LEY", de la misma forma que en falta envido y truco.

Si a esta invitación alguien responde: "REAL ENVIDO Y QUIERO RETRUCO", es el otro jugador quien debe responder por los dos cantos a la vez.

LOS TANTOS FINALES. Referente al envido, ningún jugador puede perder más tantos de los que le falta para salir. De manera que si a un bando le falta sólo un punto para salir y los oponentes dicen por ej.: real envido y ganan, anotan 1 sólo punto y no 3 como es en otra situación normal.

Cuando un bando ganan los tantos que le falta para salir, por medio de una flor o tantos del envido, ganan automáticamente el partido, sin jugarse el truco.

LA FALTA ENVIDO CUANDO AMBOS ESTAN EN MALA. "NO" equivale al partido, como se juega en ciertos lugares, solamente anota los tantos que le faltan a su rival. Obviamente si gana la falta el que iba adelante habrá ganado el partido.

ACEPTACION Y REBOTE DE LOS ENVITES. Existen para cada canto normas distintas. Para EL ENVIDO, si alguien acepta este envite con la palabra "QUIERO", ya no puede rebotar. De manera que para rebotar debe omitirse la palabra quiere. Veámos unos ejemplos:

envido	real envido
real envido	falta envido

Al rebotar queda sobreentendido que fue aceptado el envite.

PARA EL TRUCO. Es todo lo contrario, o sea que primero debe aceptarse y luego puede rebotarse cuando se deseé. Si a un "truco", alguien dice directamente "retruco", no tiene validez.

En todos los casos la única palabra que acepta un envite es "QUIERO" y "NO QUIERO" cuando se rechaza. Está prohibido cualquier palabra confusa, diminutivos y parecidos (ver cantos confusos o falsos).

UNO Y UNO. Suele usarse jugando mano a mano en una partida de 6, en el que ambos jugadores previo acuerdo antes de jugar la primera carta, reparten un tanto para cada uno sin jugar la mano. Esta expresión o fórmula, si bien es una deformación del juego, es válida, siempre y cuando sea aceptada por ambos jugadores.

EXPRESIONES O PALABRAS CONFUSAS. Es muy corriente el uso de expresiones o palabras falsas, ya sea diminutivos o cualquier otra con el fin de engañar al rival. De allí normalmente surgen discusiones, para lo cual cada uno expresa sus razones o sus argumentos de acuerdo a lo que escuchó, lo que dijo o lo que considera válido o no. Para que esto no ocurra existen diferentes conceptos que son:

- 1) **TODO CANTO O PALABRA FALSA, DONDE EL ADVERSARIO PUEDE ESCUCHAR MAL.** Por ej.: fiero, retruco, falta un vidrio, etc.

2) TODO CANTO O PALABRA FALSA, DONDE EL ADVERSARIO PUEDE INTERPRETAR MAL, PERO HABIENDO ESCUCHADO PERFECTAMENTE. Por ej.: no quiero ser cobarde, quiero, envído mi flor, u otros como juegue, bueno, está bien, acepto, ésta, etc. etc.

El caso primero "NO ES PERMITIDO", puesto que cualquiera puede escuchar mal toda palabra confusa, y la discusión sería de nunca acabar, ya que es la palabra de uno contra el otro, donde los dos tienen la razón. De manera que cuando ésto sucede, el rival puede "si deseas", tomar como válido cualquier expresión similar a la correcta, o de lo contrario obligar a su oponente a que conteste o hable correctamente.

El segundo caso, "ES PERMITIDO Y VALIDO", puesto que esos cantos pretenden engañar al rival, por medio de un juego de palabras, consideradas legales, si el otro jugador se apresura y juega, o canta o se va a baraja, según sea la jugada. Como ya sabemos en el truco, predomina la mentira y la picardía, de manera que si a un enemigo un jugador dice: "bueno", y el otro se apresura y juega, nada puede reclamarle ya que ha caído en una trampa, porque su canto no fue aceptado correctamente, o sea con la palabra "QUIERO", que es la única aceptación de cualquier envite. Si se da cuenta de que todavía no fue aceptado, debe reclamarle y obligarle a que conteste correctamente.

En síntesis el reglamento no permite decir palabras similares que pueden escucharse mal, pero si aquellas donde no se dice nada parecido, con el fin de engañar o hacer apresurar al rival.

Existen también frases donde se pronuncia dos cosas a la vez, como: envído mi flor, envído mi falta envído etc., etc. En estos casos vale lo expresado en primer término. Y por último una muy usada: NO HAY FLOR SIN TRUCO. Cuando un jugador pronuncia esta frase sin haber jugado su primera carta valen las dos cosas, ya que la palabra "no hay", no niega el canto, (debe decirse sin ley). Si ha jugado la primera carta vale solamente lo expresado en segundo término, o sea el truco.

EL CANTO. Ya sea para cantar los puntos de una flor, o del envío vale solamente lo expresado en primer término (si alguien hace dos cantos). Así, si un jugador dice: un 6 y un 5, 31, se toma como cantado un 6, que fue lo primero que dijo.

CUANDO SE CANTA MAL. Se considera un mal canto, cuando alguien dice una cantidad distinta a la que posee, sin importar en ningún caso cuál fue el resultado final. Ej.: un jugador canta mal los puntos del envío o de una flor y los adversarios igualmente ganan. Tienen el derecho a anotarse el truco sin jugarlo. Y si ya fue jugado se anotan a su favor tantos puntos como los que hubo en juego.

También se considera mal canto, aún cuando un bando aparentemente ha ganado un partido. Ej.: una pareja tiene 27 tantos (12 buenas) y el jugador que es mano canta flor, su compañero dice "con esa flor ya ganamos" (sin poseer). Se considera un mal canto, porque el hecho de que el compañero haya cantado, teniendo 27, 28, ó 29 tantos, todavía no han ganado, ya que puede tener flor alguno de los adversarios. Aún si nadie tenía este canto está mal y los contrarios anotan 4 tantos a su favor.

TECNICA Y ETICA DEL JUEGO

Si bien el truco es un juego de mucha improvisación, donde cada mano se juega distinto, ya sea por el tanteador o por los adversarios, es conveniente conocer y recordar algunas normas, que con seguridad lo llevarán a ser un buen jugador en todo sentido.

RESPETE A SU COMPAÑERO. No lo culpe si por él perdió un partido.

CONSULTE SIEMPRE A SU COMPAÑERO. No olvide que no juega solo. No cierre, ni acepte, ni haga nada sin consultar.

SEPA ACHICARSE. Aún con el As de Bastos si es necesario. No acepte porque su carta es buena, cuando está seguro de perder.

NO HAGA CASO A LAS SEÑAS Y PALABRAS DE LOS ADVERSARIOS. Preocúpese por su compañero y Ud. Todo lo de ellos puede ser falso y llevarlo a un mal final.

JUEGUE SIEMPRE DISTINTO. No sea ni muy mentiroso, ni demasiado conservador.

NO MUESTRE SUS CARTAS. Sus adversarios nunca llegarán a conocerlo.

ESTE ATENTO AL TANTEADOR. Muchas veces hay que aceptar o rechazar dejando de lado los pálpitos y guiarse por el tanteador.

NO MALOGRE UN PARTIDO. Cuando lleva demasiada ventaja es probable que los adversarios mientan seguido. No se tiene, no malogre un partido que se presenta para ganarlo, si no posee muchos puntos.

NO DESESPERE ANTE UNA MALA RACHA. No es el momento preciso para mentir, tenga paciencia y espere. Juegue con las cartas.

APROVECHE LA BUENA RACHA. Sus adversarios le temen, aproveche para agrandarse.

JUEGUE CON SEÑAS. Se entenderá mejor con su compañero y evitará confusiones.

DIRIJA EL JUEGO. El que es pie, no pase nunca sefias, solamente reciba las de su compañero.

NO RETIRAR LAS CARTAS. Es conveniente siempre dejar las cartas de la primera baza a la vista.

LA PRIMERA VALE 2. Trate de hacerla, y especialmente cuando menos juego tiene.

EN LAS FINALES. Si está perdiendo 14 a 13 y no tiene nada para el truco, no diga el envío aún con 33 puntos. Sus adversarios le darán obligados y luego de igualarlos perderá el truco. Diga directamente el truco, y ruegue que no le den.

LAS SEÑAS

Se usan para comunicar a su/s compañero/s, las cartas que se posee.

El truco tiene sus señas características, distintas a otros juegos. Esto no impide que un bando emplee otras señas convencionales propias, para engañar a los rivales.

AS DE ESPADAS



levantar ligeramente las cejas

AS DE BASTOS



cerrar un ojo

7 DE ESPADAS



torcer la boca hacia la izquierda

7 DE OROS



torcer la boca hacia la derecha

TRES



morder la parte inferior del labio

DOS



estirar los labios hacia adelante

AS FALSO



abrir y cerrar la boca

CABECEAR



movear ligeramente la cabeza
hacia un lado o hacia abajo

CIEGO



cerrar los ojos

VOCABULARIO Y EXPRESIONES

EL TRUCO posee un vocabulario que difiere completamente a otros juegos de cartas. Además de ser un juego sumamente conversado, donde se pronuncian versos para anunciar una flor, existen palabras y expresiones típicas, que hacen sea un juego sumamente particular. Trataré en lo posible de ordenar a la mayoría de ellas.

A MORIR	: indica al compañero que no posee ninguna carta buena.
A CARA DE PERRO	: jugar con todas las de la ley, sin perdonar equivocaciones.
AFLOJAR	: dejar que él o los adversarios ganen la baza.
AS	: la carta N° 1.
AS FALSO	: el as de copas y el as de oro.
BARAJA	: conjunto de cartas. Para el truco se utiliza la española de 40 cartas.
BARAJAR	: mezclar las cartas.
BUENA RACHA	: sinónimo de buena suerte, durante algún lapso continuado.
BUENAS	: los segundos 15 tantos del partido.
BUENO	: partido final.
CABALLO	: la carta N° 11.
CABECEAR	: indicar al compañero con un ligero movimiento de cabeza que se posee un buen punto para el envío. Si el movimiento es hacia abajo (en forma de caída) indica alrededor de 29 puntos y si es hacia un costado que se posee más de 30 puntos.
CANTAR	: hacer un envite, anunciar una flor o decir los puntos que se posee.
CHICO	: primer partido a 30 tantos.
CIEGO	: no tener buenas cartas. Se transmite mediante un ligero cerrar de ojos.
CON FLOR ME ACHICO	: cuando un jugador posee flor y no acepta el envite del adversario.
CON FLOR QUIERO	: lo contrario de la anterior.
CONTRAFLOR	: una de las formas de anunciar una flor, cuando alguno de los adversarios ha cantado flor.
CONTRAFLOR AL RESTO	: rebatir al adversario que ha cantado flor.
COMO PARDA	: se dice después de una baza empardada y pide al compañero que juegue su carta más alta.
CORTAR	: separar la baraja en dos grupos. Acción que se hace antes de dar cada mano.

DE MI FLOR UN GAJO	: jugar una carta chica después de haber cantado flor.
EL MACHO	: el as de espadas.
EL MOSTO	: el as de espadas.
EL RABON	: la segunda parte del juego: EL TRUCO.
EMPARDAR	: poner parda una baza.
ENTRAR	: cuando se llega a los primeros 15 tantos.
ENVIDO	: combinación y suma de dos cartas del mismo palo.
FALTA ENVIDO	: evite máximo perteneciente al envido.
FALTA UN GRINGO	: expresión que imita a la anterior, pero que carece de valor.
FLOR	: combinación de 3 cartas del mismo palo.
FLOR BORRACHA	: flor de copas.
FLOR DE YUVOS	: también se le llama a la flor de copas, ya que sus cartas tienen poco valor para el truco.
GALLO	: persona que juega sola en la partida de a tres.
HAGA SU JUEGO	: indica al compañero que juegue por su propia mano, ya que él carece de buenas cartas.
HASTA AHI	: cuando un jugador pone parda una baza.
HECHAR LA CONTRA	: decir la falta envido.
IPA?	: expresión que pregunta acerca del envido.
IR A LA PESCA	: acción para conseguir más tantos, que consiste en no pronunciar el envido (teniendo buen puntaje) y esperar a que lo hagan los adversarios.
IR AL PIE	: jugar de mano una carta chica, esperando que el compañero posea una mayor.
IRSE A BARAJA	: retirarse del juego durante esa mano, colocando las cartas junto a la baraja.
JUGAR CALLADO	: jugar una carta sin decir el truco.
JUGAR BIEN	: (juegue bien compañero!) pide al compañero que juegue una carta alta.
LA PRIMERA VALE 2	: expresión popular que demuestra la importancia de ganar la 1ra. baza.
LAS DEL INGLES	: cuando se tiene 33 puntos para el envido.
LAS VIEJAS	: cuando se tiene entre 25 y 27 puntos para el envido.
LECHUZA	: persona que presencia el partido.
LIGA	: (ligar) recibir buenas cartas.
LOS DE AFUERA SON DE PALO	: toda persona que presencia el partido, al cual no se le permite opinar ni entrometerse durante el transcurso del mismo.
LLAMAR	: indica al compañero que juegue una carta pequeña, ya que él posee alguna alta, o simplemente para hacer creer eso a los adversarios.

MALA RACHA	: sinónimo de mala suerte, durante un lapso continuado.	SOTA TALON	: la carta N° 10. :(hacer talón) ceder la baza a los adversario, pudiendo matar.
MALAS MANO A MANO	: los primeros 15 tantos del partido.	TANTEADOR	: el que tantea, o contabiliza el juego.
MATAR	: cuando se juega entre 2 personas.	TANTO	: el envido.
ME DIO EN EL OJO	: jugar una carta mayor a la del adversario.	TANTOS	: los puntos.
NEGРАS NI NEGRA JUEGUE!!	: cuando el adversario que es mano le gana el envío con el mismo puntaje.	TIENE PARA MAS?	: pregunta al compañero si tiene mucho para el envío, como para rebotar.
NO QUIERO	: se le llama a las sotas, los caballos o los reyes.	TREINTA SECO	: cuando se juega un solo partido a 30 puntos.
OREJEAR	: indica al compañero que juegue una carta inferior a la sota.	VAN A DORMIR AFUERA	: se le dice a los adversarios cuando el partido está por finalizar y todavía no han llegado a los primeros 15 tantos.
PALO	: palabra que se utiliza para rehusar cualquier envite.	VAMOS A UN QUIERO	: jugar callado, con la intención de aceptar cualquier envite.
PARA DAR	: mirar las cartas por la parte superior, haciendo un continuo pero lento movimiento con los dedos hacia ambos lados, con el fin de darle más emoción.	VOY?	: pregunta al compañero, si él posee una buena carta.
PARA ELLOS	: cualquiera de los 4 que posee la baraja: oro, basto, espada y copa.	VOY CON FLOR	: se usa cuando se posee una flor y luego se juega una carta chica.
PARDA	: jugar callado una carta relativamente buena, con el fin de aceptar cualquier envite.	VOY GALOPANDO	: (o AL GALOPE) jugar un caballo.
PERRITO	: expresión que indica poner parda, sin tener muchas aspiraciones para ganar la próxima baza.		
PERRO	: empate. Cuando 2 ó más jugadores de distinto bando juegan en una misma baza una carta del mismo valor, siempre que ésta sea la mayor que se jugó.		
PICA-PICA	: el as de copas y el as de oro.		
PIE	: cualquier dos.		
PUNTA Y HACHA	: cuando se juega mano a mano en un partido de 6 jugadores.		
QUIERO	: la última persona de su bando en jugar.	VERSONS PARA CANTAR FLOR	
QUIEBRO	: ídem a pica pica.		
QUIETO	: expresión que se usa para aceptar cualquier envite.		
REAL ENVIDO	: expresión que no es correcta, cuyo fin es engañar al rival.		
RACHA	: ídem a la anterior.		
REDONDA	: envite y/o rebote del envido.		
RETRUCAR	: serie continua de buenos o malos juegos.		
REY	: jugando entre 6 personas, cuando se juega una vuelta en la que participan todos.		
SON BUENAS	: decir "RETRUCO" a su oponente.		
	: la carta N° 12.		
	: expresión usada para convalidar el canto del adversario.		

*Bajando por el peñasco
viene un perro ladrador.
Si no le da mucho asco
vaya a entregarle esta flor.*

*Gardel el mejor cantor
nunca cantó por cantar.
Yo lo quisiera escuchar
cantando esta hermosa flor.*

*Cuando juego a la baraja,
me viene como un temblor,
pero el hombre no se raja
si tiene a mano una flor.*

*En la esquina de arrabal
por defender un amor
me bordo un barbijo flor
un taura medio animal.*

*Por recostarme a tu reja
tuve que ver al doctor,
para sacarme la flor
que me clavaste en la oreja.*

*Una vez que perdí el norte
por culpa de un gran amor,
me fui al boliche "El Resorte"
y me mame flor y flor.*

*Tengo un chancho color verde,
y un caballo volador,
una gallina que muerde
y en la mano tengo flor.*

*Todo gaucho que presume,
de haber tenio un amor,
se queda con el perfume
si se le planta la flor.*

*Yo nunca he sido pintor,
pero algo se de colores,
y para pintar las flores
le doy color a esta flor.*

*Ayer llegó un forastero
vestido que era un primor.
Una flor en el sombrero
y meta tocar tambor.*

*Como no tengo bañera,
cuando me quiero bañar,
me tengo que remojar
con la flor de regadera.*

*Yo tengo un televisor
y lo llevo a la playa.
Cuando hace mucho calor
me queda flor de pantalla.*

INDICE

	Pág.
Prólogo	5
EL JUEGO - Baraja. Número de jugadores. El corte. Elección de las parejas. La partida. El dador. Mano. Pie. Tanteador	6
NOCIONES FUNDAMENTALES. LA FLOR. Valor de las cartas. Como debe cantarse una flor. Diversas combinaciones de flor. Tabla de puntaje. Penalidades. Pedir flor	9
EL ENVIDO. Como y cuando se canta. Tabla de puntaje. Otras combinaciones	14
EL TRUCO. Valor de las cartas. Como se gana una baza. Baza emparada. Como se gana el truco. Tabla de puntaje	17
REGLAS GENERALES. Cartas de más. Cartas dadas vuelta. Carta jugada. Cartas superpuestas. Cartas en mano. Cuando dos jugadores contestan a la vez cosas distintas. Irse a baraja. Cuando los adversarios miran las cartas. Juego de compaferos. Falta envido y truco, todo dicho. Envido y truco a la vez. Los tantos finales. La falta envido cuando ambos están en malas. Aceptación y rebote de los envites. Expresiones o palabras confusas. El canto. Cuando se canta mal	19
TECNICA Y ETICA DEL JUEGO	23
LAS SEÑAS	24
VOCABULARIO Y EXPRESIONES	26
VERSONS PARA CANTAR FLOR	29

LA PRESENTE EDICION
SE TERMINO DE IMPRIMIR
EL 4 DE JUNIO DE
1982, EN LOS TALLERES
GRAFICOS DE "LIBRERIA
DEL PARQUE", LAVALLE 1133
BS. AS. ARGENTINA

