

ASOCIACION ARGENTINA DE TRUCO

REGLAMENTO



2017

www.asart.com.ar

ASOCIACION ARGENTINA DE TRUCO

ASOCIACION ARGENTINA DE TRUCO (ASART)

REGLAMENTO DE JUEGO



REGLAS OFICIALES PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO DEL TRUCO
DE LA ASOCIACION ARGENTINA DE TRUCO (ASART)

INDICE

Pag.

❖ Objetivo	1
❖ Modalidades de juego	2
❖ Comienzo de la partida	3
❖ El Juego	4
❖ Truco	18
❖ El Reparto	22
❖ Señas	25
❖ Irse al maso	31
❖ Anotación	32
❖ Pica - Pica	33
❖ Definiciones	36

REGLAMENTO

El torneo de Truco se realizará de acuerdo a las reglas oficiales abajo descriptas.

El juego se desarrollará con barajas españolas de 40 naipes (se excluyen 8, 9 y comodines).

PRIMERA | OBJETIVO

1.1. Alcanzar 30 tantos necesarios para ganar un “chico” antes que tu oponente. El “Chico” está compuesto por “MALAS” (los primeros 15 puntos) y “BUENAS” (los segundos 15 puntos) Ver figura 1.

NOS	ELLOS	
		 MALAS
		 BUENAS

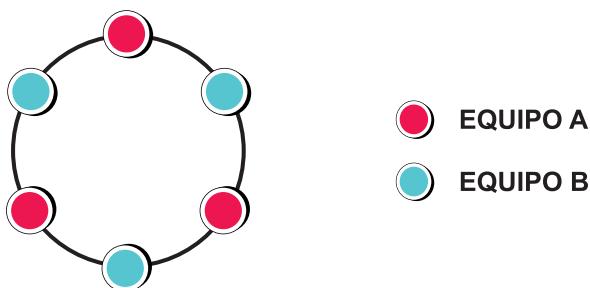
La partida se juega al mejor de 3 (tres) “Chicos” y la misma se gana cuando un equipo consigue dos.



SEGUNDA | MODALIDADES DE JUEGO

2.1. Existen dos modalidades de juego: Individual y por Equipos. La cantidad de jugadores puede variar entre 2,3, 4 y 6 participantes.

- Individual (mano a mano): Solo 2 jugadores se sentarán enfrente.
- Equipos
 - De 3 jugadores (gallo): un equipo de 2 contra 1, rotando quien será el gallo (quien juega solo) **ver desarrollo en pag web www.asart.com.ar**
 - De 4 jugadores (equipos de 2 contra 2): los jugadores se sentarán alternados, quedando enfrentado a tu compañero.
NOTA: Esta es la modalidad más frecuentemente utilizada.
 - De 6 jugadores (equipos de 3 contra 3): los jugadores se sentarán alternados. En este caso quedarás enfrentado a un rival, bajo la modalidad de “Pica Pica”.
ver desarrollo en pag web www.asart.com.ar



TERCERA | COMIENZO DE LA PARTIDA

- 3.1** Para decidir quién comienza repartiendo, cada jugador elegirá una carta al azar del mazo dado vuelta. Quien saque la mayor de ellas según los valores del truco (**ver valor de las cartas para el truco, pág 18**), será quien inicie dando.
- 3.2** El jugador que mezcla o baraja, debe ofrecer el mazo al jugador contrario inmediato hacia la izquierda para que realice el corte (separa el mazo en 2 partes). **VER EL CORTE, pág 23**
- 3.3** Una vez realizado el corte, el repartidor deberá entregar tres cartas a cada jugador, comenzando el juego por el inmediato a su derecha, dando de a una carta a la vez.
- 3.4** La estructura del juego se compone de 3 rondas, una por cada carta entregada a los jugadores, donde es necesario ganar dos de ellas para ganar ese juego (truco).
- 3.5** El mecanismo de comunicación entre integrantes de un mismo equipo se realiza mediante señas, siendo solo aceptadas las señas reglamentarias.
VER CAPITULO SENAS REGLAMENTARIAS, pág 25
- 3.6** El equipo que gana la primera ronda comienza jugando la segunda, siendo el jugador que jugó la carta de mayor valor quien debe hacerlo. Lo mismo ocurre en la tercera ronda.
- 3.7** Al finalizar cada mano, será el turno de mezclar y repartir del jugador que está a la derecha de quien repartió el juego anterior, y así sucesivamente hasta terminar el “chico”.



CUARTO | EL JUEGO

Las cartas poseen un valor y puntajes determinados, para cada etapa del juego. Estas etapas se componen de 2 partes: ENVIDO Y TRUCO y una vez repartidas las cartas, se dará comienzo al juego.

El jugador sentado inmediatamente a la derecha del repartidor (quien es “mano”) será quien juegue la primera carta, luego sucesivamente los demás jugadores hasta terminar la primer “ronda”.

4.1 EL ENVIDO

4.1.1. La primera etapa de la mano la compone el ENVIDO, que consiste en sumar puntos con cartas del mismo palo, para lo que las mismas tienen un valor determinado, comenzando en 0 (cero) hasta un máximo de 33 puntos.

4.1.2. Valor Nominal

Cada carta tiene un valor nominal, expresado por el valor del naipe.

Ejemplo: 1 = 1, 2=2, etc.

Las únicas cartas cuyo valor es 0 (cero) son las figuras (10, 11 y 12).

www.asart.com.ar



SUMA PARA EL ENVIDO

Para el canto del Envido, dos cartas solo por ser del mismo palo suman 20 puntos, mas el valor nominal asignado.

Carta	Valor del envido
Todos los 1	1
Todos los 2	2
Todos los 3	3
Todos los 4	4
Todos los 5	5
Todos los 6	6
Todos los 7	7
Todos los 10	0
Todos los 11	0
Todos los 12	0



COMBINACIONES PARA EL CANTO

Suma del puntaje para canto de envido	Combinaciones posibles para cada canto
0	3 figuras de distinto palo
1	Tres 1 (unos) Dos 1 (unos) y una figura de distinto palo Un 1 (uno) y dos figuras de distinto palo
2	Tres 2 (dos) Dos 2 (dos) y una figura de distinto palo Dos 2 (dos) y un 1(uno) de distinto palo Un 2 (dos) y dos figuras de distinto palo Un 2 (dos) y dos 1 (uno) de distinto palo
3	Tres 3 (tres) Dos 3 (tres) y una figura de distinto palo Dos 3 (tres) y una carta de menor valor de distinto palo (1 o 2) Un 3 (tres) y dos figuras de distinto palo Un 3 (tres), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1 o 2)
4	Tres 4 (cuatro) Dos 4 (cuatro) y una figura de distinto palo Dos 4 (cuatro) y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2 o 3) Un 4 (cuatro) y dos figuras de distinto palo Un 4 (cuatro), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2 o 3)



5	Tres 5 (cinco) Dos 5 (cinco) y una figura de distinto palo Dos 5 (cinco) y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3 o 4) Un 5 (cinco) y dos figuras de distinto palo Un 5 (cinco), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3 o 4)
6	Tres 6 (seis) Dos 6 (seis) y una figura de distinto palo Dos 6 (seis) y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3, 4 o 5) Un 6 (seis) y dos figuras de distinto palo Un 6 (seis), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3, 4 o 5)
7	Tres 7 (siete) Dos 7 (siete) y una figura de distinto palo Dos 7 (siete) y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3, 4 ,5 o 6) Un 7 (siete) y dos figuras de distinto palo Un 7 (siete), una figura de distinto palo y una carta de menor valor de distinto palo (1, 2, 3, 4 ,5 o 6)
20	Tres figuras del mismo palo Dos figuras de igual palo y una carta cualquiera de distinto palo
21	Dos figuras y un 1 todos de igual palo Una figura y un 1 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo
22	Dos figuras y un 2 todos de igual palo Una figura y un 2 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo



23	<p>Dos figuras y un 3 todos de igual palo Una figura y un 3 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 2 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 2 + un 1 de igual palo + figura de igual palo</p>
24	<p>Dos figuras y un 4 todos de igual palo Una figura y un 4 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 3 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 3 + un 1 de igual palo + figura de igual palo</p>
25	<p>Dos figuras y un 5 todos de igual palo Una figura y un 5 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 3 + un 2 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 3 + un 2 + 1 todos de igual palo Un 3 + un 2 de igual palo + figura de igual palo Un 4 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 4 + un 1 de igual palo + figura de igual palo</p>
26	<p>Dos figuras y un 6 todos de igual palo Una figura y un 6 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 4 + un 2 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 4 + un 2 + 1 todos de igual palo Un 4 + un 2 de igual palo + figura de igual palo Un 5 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 5 + un 1 de igual palo + figura de igual palo</p>

27	<p>Dos figuras y un 7 todos de igual palo Una figura y un 7 del mismo palo y una carta cualquiera de distinto palo Un 4 + un 3 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 4 + un 3 + cualquiera menor valor todos de igual palo (1 o 2) Un 4 + un 3 de igual palo + figura de igual palo Un 5 + un 2 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 5 + un 2 de igual palo + figura de igual palo Un 5 + un 2 + 1 todos de igual palo Un 6 + un 1 de igual palo + cualquier de distinto palo Un 6 + un 1 de igual palo + figura de igual palo</p>
28	<p>Un 7 + un 1 + figura todos de igual palo Un 7 + un 1 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 2 + figura todos de igual palo Un 6 + un 2 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 2 de igual palo + un 1 todos de igual palo Un 5 + un 3 + figura todos de igual palo Un 5 + un 3 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 5 + un 3 + una cualquiera menor valor todos de igual palo (1 o 2)</p>
29	<p>Un 7 + un 2 + figura todos de igual palo Un 7 + un 2 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 2 + 1 todos de igual palo Un 6 + un 3 + figura todos de igual palo Un 6 + un 3 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 3 + una cualquiera menor valor todos de igual palo (1 o 2) Un 5 + un 4 + figura todos de igual palo Un 5 + un 4 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 5 + un 4 + una cualquiera menor valor todos de igual palo (1, 2 o 3)</p>



30	Un 7 + un 3 + figura todos de igual palo Un 7 + un 3 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 3 + una de menor valor todos de igual palo (1 o 2) Un 6 + un 4 + figura todos de igual palo Un 6 + un 4 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 4 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2 o 3)
31	Un 7 + un 4 + figura todos de igual palo Un 7 + un 4 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 4 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2 o 3) Un 6 + un 5 + figura todos de igual palo Un 6 + un 5 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 6 + un 5 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2, 3 o 4)
32	Un 7 + un 5 + figura todos de igual palo Un 7 + un 5 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 5 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2, 3 o 4)
33	Un 7 + un 6 + figura todos de igual palo Un 7 + un 6 de igual palo + y una carta cualquiera de distinto palo Un 7 + un 6 + una de menor valor todos de igual palo (1, 2, 3, 4 o 5)



4.1.3. Envido:

Esta etapa de la mano se juega exclusivamente antes del truco y antes de finalizar la primera ronda. Se considera finalizada la ronda, cuando el repartidor apoya su primera carta. Una vez finalizada la primera ronda, no se podrá volver a jugar esta etapa, continuando a la segunda parte del juego, el TRUCO propiamente dicho.

4.1.4. Combinaciones posibles

4.1.5. Cualquier jugador, antes de apoyar su primera carta, podrá cantar el ENVIDO. Una vez apoyada la carta sobre la mesa, solo podrá volver a mencionar esta etapa para levantar la apuesta propuesta por su adversario.

4.1.6. Una vez que el repartidor (último jugador de la ronda) apoya su primera carta sobre la mesa, o cualquier jugador anterior a él canta TRUCO y el mismo es aceptado o no, este juego carecerá del ENVIDO.

Por lo cual, hay un tiempo válido para cantar el Envido, y es desde que comienza la partida, hasta que el último jugador (o sea el repartidor) apoye su primera carta.

Esto significa que el Envido puede o no, ser cantado, dependiendo de la estrategia de los jugadores. En el caso que “no” se cante, no corresponde punto alguno para los jugadores y se pasa automáticamente a jugar la segunda etapa del juego es decir el Truco.

4.1.7. No hay Envido, si todos los jugadores han descartado su primera carta sin cantar Envido.

4.2. ACEPTACION

4.2.1. Una vez cantado el Envido por alguna de las partes, la otra tiene la obligación de contestar a esta propuesta, con 3 (tres) alternativas posibles:

- a) Aceptar**
- b) No Aceptar o**
- c) Subir la propuesta**



4.2.2. Para ACEPTAR el canto del Envido, se debe pronunciar la palabra “QUIERO”, siendo cualquier otra palabra inválida, y cualquier número que se diga no surtirá efecto.

4.2.3. En el caso de NO ACEPTAR, se debe decir “NO QUIERO”, aunque también es válido decir “NO SE QUIERE” o cantar directamente “TRUCO” se entiende como no querido el envido.

4.2.4. Y la tercer opción, es la de SUBIR LA PROPUESTA, utilizando a tal efecto los REENVIDOS posibles, que aumentaran los puntos en disputa. Estos son Envido, Real Envido y Falta Envido.

En este caso, se transfiere al otro equipo la obligación de responder siguiendo el mismo procedimiento.

Los cantos posibles serán :

Envido
Real envido
Falta envido
Envido - Envido
Envido - Real envido
Envido - Falta envido
Real envido - Falta envido
Envido - Envido - Falta envido
Envido - Envido - Real envido
Envido - Real envido - Falta envido
Envido - Envido - Real envido - Falta envido



4.3 Puntuación:

En líneas generales, El ENVIDO vale 2 puntos y el REAL ENVIDO vale 3 puntos. Todo lo no querido vale lo anteriormente cantado.

4.3.1. Con el canto de Envido por cualquiera de los equipos, automáticamente están en juego 2 puntos, que son los puntos que gana el que sume más. Si no es aceptado, corresponde solo un punto para el equipo que hizo la propuesta.

CANTO	QUERIDO	NO QUERIDO
Envido	2	1
Real envido	3	1
Falta envido	#	1
Envido - Envido	4	2
Envido - Real envido	5	2
Envido - Falta envido	#	2
Real envido - Falta envido	#	3
Envido - Envido - Falta envido	#	4
Envido - Envido - Real envido	7	4
Envido - Real envido - Falta envido	#	5
Envido - Envido - Real envido - Falta envido	#	7



4.3.2 Falta envido

Para el cálculo de puntos a otorgar en la FALTA ENVIDO, se deberá tener en cuenta la puntuación, es decir si los jugadores se encuentran en “buenas o malas”. En caso de que ambos jugadores se encuentren en “malas”, se gana el partido directamente. Si algún equipo o jugador estuviese en “buenas” corresponden los puntos que a este equipo o jugador le falten para ganar el partido.

Es decir, para quien va ganando la partida en buenas los puntos serán los necesarios para ganar el partido. En caso de ganar quien va detrás en el marcador, los puntos serán equivalentes a los que le falta al equipo que va adelante en el marcador, para llegar a los 30 puntos.

Ejemplo :

NOS	ELLOS
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>

En este ejemplo los puntos a disputar serán 5 (los que le faltan a quien va ganando)

4.4 Canto

4.4.1. Debe comenzar por cantar (declarar) su puntaje, el primer jugador sentado a la derecha del repartidor. Aunque si alguno se le adelantara, también es válido. En este caso, el equipo rival puede pedir que declare el jugador al que le correspondía su turno, a efectos de poder deducir sus cartas.

4.4.2. Cuando un jugador canto su puntaje, y el rival con los propios no logra superarlos, NO es obligación declarar su puntaje. Solo expresando “SON BUENAS” es suficiente, y así se transfiere el canto a su compañero, quien podrá declarar en igual sentido si no supera el canto inicial, o bien declarar su puntaje si tiene una combinación mayor.

Esta expresión es solamente a efectos de que el rival no pueda deducir sus posibles combinaciones para jugar el TRUCO.

4.4.3. Cuando un jugador tenga en su poder tres cartas del mismo palo (se juega sin flor) para el canto del envito es obligación cantar las dos de mayor puntaje en el envito, con las penalidades expresadas en el punto 4.6.6.



ver desarrollo del canto de la FLOR en pag.web www.asart.com.ar

4.5 Canto fallido:

4.5.1 Cuando un jugador no haya escuchado o entendido bien el canto realizado por su oponente, puede solicitar que se efectúe la propuesta o declaración del puntaje nuevamente, siendo obligación del “Cantor” volver a realizarlo en forma clara y con un volumen apropiado.

4.5.2 Una vez aceptado el Envido o cualquier combinación de este, el primer “número” que pronuncie cada jugador, será válido y lo obligará a mostrar ese puntaje una vez finalizada la partida.

4.6 Números validos en el envido:

4.6.1. En caso de que por distracción o por inducción de un rival, se pronuncie un numero valido para el ENVIDO, este será totalmente valido y quien lo haya mencionado estará OBLIGADO a mostrar esa puntuación, aunque realmente tenga más o menos puntos. Con la sanción del punto 4.6.6

4.6.2. El canto de números que NO correspondan a combinaciones validas para el ENVIDO (8, 9, 10,11,12,13,14,15, 18 y 19) todos números redondos mayores de 30 o terminados en 8 y 9) no producen efecto alguno, y quien lo hubiese pronunciado podrá volver a cantar correctamente.

4.6.3 Los números validos para el ENVIDO son del 0 al 7 y del 20 al 33.

4.6.4 Cuando por error algún participante pronunciará cualquier número comprendido dentro de los “validos”, este se considerará valido y estará obligado a mostrar dicho puntaje. Por ejemplo, si mencionara el numero 34, si bien no es un canto valido, sin tener intención de nombrarlo el 4 si es un numero valido.

4.6.5 El “ganador” del ENVIDO debe mostrar obligatoriamente su puntaje antes de anotar los puntos obtenidos en el marcador.

4.6.6 En caso de no haber mostrado el puntaje o haber realizado un canto erroneo del ENVIDO, también perderá los puntos que se hayan jugado al TRUCO. Los que también serán transferidos a su oponente en la misma cantidad en la que se haya jugado (es decir, si el TRUCO llego a instancia del VALE 4, los puntos transferidos serán 4).



4.6.7. Se considerará no haber mostrado los puntos, el simple hecho de haber apoyado sus naipes en el mazo, no pudiendo recogerlas posteriormente del mismo, aunque el mazo no haya sido barajado.

4.6.8. En caso de estar jugando la modalidad “Pica-Pica”, si algún compañero advierte el olvido, esta prohibido dar aviso a quien esta jugando (ni verbal ni gestualmente). Si así lo hiciese tendrá la misma penalización que quien no muestra su puntaje. (4.6.6)

4.6.9. Solo el jugador que gano el ENVIDO está obligado a mostrar su puntaje. Pero cualquier otro jugador que muestre sus cartas circunstancialmente y haya cantado mal sus puntos de envito, hara perder todos los puntos de la ronda (envito y truco).

4.6.10. Una vez cantado el ENVIDO, cualquier jugador rival podrá responder a esta propuesta, sin importar el orden de la mesa que ocupe.

4.6.11. Ante un canto de TRUCO, antes de jugada la primera carta de cualquier jugador, excepto del repartidor (pie total), los jugadores rivales tienen la posibilidad de realizar el canto del ENVIDO (el “envido esta primero”), para luego responder al canto del TRUCO. Si se hubiese “querido” el truco, ya no podrá cantarse el envito.

4.6.12. Està permitido el canto de cualquiera de las invitaciones para el envito, sin seguir el orden, pero siempre subiendo la apuesta (por ejemplo podrá cantar real envito directamente, aunque no haya cantado el envito).

4.7 LEY DE JUEGO

4.7.1. Para el caso que un equipo decida cantar falta envito y truco (en su defecto envito o real envito) sin haber visto sus cartas, antes deberá pronunciar la frase **SIN Ley de Juego...**

Esto OBLIGA al adversario a responder ambos cantos al mismo tiempo.

En caso que las cartas hayan sido vistas por el equipo que realiza la propuesta, el rival NO tendrá la obligación de responder ambas propuestas juntas, es decir, primero se responderá al Envito y una vez finalizado este se responderá por la propuesta del Truco.



QUINTA | TRUCO

El Truco es la segunda etapa del juego. El mismo consiste en ganar 2 de las 3 rondas de acuerdo a la jerarquía (valor) que para tal fin se le otorgan a las cartas.

5.1 Valor de las cartas (de mayor a menor):

I.	1 de Espadas	
II.	1 de Bastos	
III.	7 de Espadas	
IV.	7 de Oros	
V.	3 (todos)	
VI.	2 (todos)	
VII.	1 de Oro / 1 de Copas	
VIII.	12 (todos)	
IX.	11 (todos)	
X.	10 (todos)	
XI.	7 de Copas / 7 de Bastos	
XII.	6 (todos)	
XIII.	5 (todos)	
XIV.	4 (todos)	

5.2. La jerarquía (valor) de las cartas estará dado por el orden antes mencionado. Donde la primera en la lista “mata” a todas las de abajo, y así sucesivamente.
(El 1 de Espadas es la carta con mayor jerarquía del mazo)

5.3. Comienzo del truco:

5.3.1. Como mencionamos anteriormente, cada “mano” se compone de 3 rondas (una por cada carta en poder de los jugadores).

5.3.2. Para ganar esta instancia del juego se deberá ganar 2 de ellas.

5.3.4. Una vez realizado el corte, el repartidor deberá entregar tres cartas a cada jugador. Comienza la ronda jugando una carta el jugador inmediato a su derecha (mano), continuando siempre el orden hacia la derecha hasta completar la ronda. Gana la ronda la carta de mayor valor jugada en la ronda.

5.3.5. El equipo que gana la primera ronda comienza jugando la segunda, siendo el jugador que jugó la carta de mayor valor quien debe hacerlo. Lo mismo ocurre en la tercera ronda.

5.3.6. Al finalizar cada mano, el jugador que está a la derecha de quien repartió el juego anterior, deberá mezclar y repartir, y así se hará sucesivamente hasta terminar el “chico”.

5.4. Mano empardada:

5.4.1. En caso que la primera ronda quede empatada (parda) comienza la segunda ronda quien este a la derecha inmediata del repartidor. Este juego lo gana quien juegue la carta de mayor valor en la segunda ronda. Si continúa el empate, se definirá por la carta de mayor valor en la tercera ronda.

5.4.2. En caso que las tres rondas queden igualadas, ganara el juego “EL EQUIPO” que sea mano (derecha inmediata del repartidor), indistintamente de quien haya jugado la carta mas grande.

5.4.3. Las cartas jugadas no se recogen ni se enciman con las del rival, sino que se dejan boca arriba hasta concluir la mano.

5.4.4. El canto del TRUCO se podrá cantar en cualquier momento y por cualquier jugador.



5.4.5. Si no se ha cantado TRUCO en ningún momento del juego, ganara el equipo que haya ganado 2 rondas. El puntaje obtenido a tal efecto será de 1 punto para el equipo.

5.5. Aceptación del Truco:

5.5.1. Una vez cantado el Truco por alguna de las partes, la otra tiene la obligación de contestar a esta propuesta, con 3 (tres) alternativas posibles:

- a) Aceptar,**
- b) No Aceptar o**
- c) Aceptar y Retrucar (Subir la propuesta)**

5.5.2. Para ACEPTAR el canto del Truco, se debe pronunciar la palabra “QUIERO”, siendo cualquier otra palabra inválida. Una vez aceptado, la potestad de retrucar le corresponde a quien ha aceptado, es decir, ningún equipo puede realizar dos cantos seguidos.

5.5.3. En el caso de no querer ACEPTAR, se debe decir “NO QUIERO”, aunque también es válido “Irse al mazo” directamente.

5.5.4. Y la tercer opción, una vez aceptado, es subir la apuesta (retrucar) mediante el RETRUCO. Cuando un equipo haya subido la apuesta, se transfiere la aceptación de la misma al otro equipo. Es decir quién acepta es quien tiene la potestad de seguir retrucando (“Tener el Quiero”).

5.6. PUNTAJE DEL TRUCO

	QUERIDO	NO QUERIDO
Truco	2	1
Truco / Quiero Re Truco	3	2
Truco / Quiero Re Truco / Quiero Vale 4	4	3



5.6.1. En el TRUCO hay que seguir el orden del canto, comenzando por truco luego Re Truco y por último el Vale 4. Este orden no puede saltarse ni alterarse y siempre se debe aceptar con la palabra QUIERO. Solo el bando que haya aceptado podrá RE TRUCAR nuevamente.

5.7 CARTA JUGADA

5.7.1 Una carta estará jugada una vez que el jugador la suelta sobre la mesa boca arriba, en esta instancia ya no podrá cambiarla (“Carta Jugada”)

5.7.2 Si jugase dos o tres cartas, y por error se equivoca en el orden, ya no podrá modificarse el orden en que cayeron en la mesa.

5.7.3 Carta jugada antes de tiempo. Si por error o intencionalmente algún jugador juega una carta en un turno que no le corresponde, la misma será considerada como “Carta Jugada”.

5.7.4 Cuando un jugador juegue dos cartas al mismo tiempo, estas deben estar perfectamente visibles, es decir que la carta de abajo debe notarse que fue jugada, aunque no se vea el valor de la misma.

5.7.5 Si el jugador la tiene apoyada, pero agarrada, todavía podrá modificarla o realizar algún canto pendiente.



5.8 PASAR

5.8.1 Cuando un jugador no quiere mostrar sus cartas en su turno para jugar tiene la alternativa de pasar.

5.8.2 Para ello deberá mencionar la palabra PASO, y además colocar la/s carta/s dada vuelta. Ya no tendrá oportunidad de volver a jugar en esa mano, y lo que este diga no tendrá validez alguna. Si lo hace antes de jugar carta alguna se considera “irse al mazo”, y esa mano la jugaran solo los integrantes del equipo que aun resten jugar.

5.8.3 Si pasa en la segunda ronda, ya no podrá intervenir tampoco en la tercera; como así tampoco las palabras que este pronuncien NO obligan al equipo.

5.8.4 Si el jugador que ha pasado acepta o no algunas de las invitaciones del TRUCO, y el jugador rival juega su carta a tal efecto, el compañero de quien paso podrá ratificar o rectificar la aceptación.

5.9 Cantar al 4

5.9.1 Como gesto de cortesía, no se le “debe” cantar truco o retrucar a un 4, en la ronda definitoria. Simplemente jugar la carta, debido a que el 4 nunca puede ganar.

5.9.2 En caso de estar EMPARDADA las rondas anteriores, el criterio será el mismo antes mencionado.

SEXTO | REPARTIR

6.1 Comienzo

Para decidir quién comenzará repartiendo, cada jugador elegirá del mazo una carta al azar. Quien saque la mayor de ellas, según los valores del TRUCO, será quien comience repartiendo.



6.2 Barajar y Repartir

6.2.1 El jugador que reparte debe barajar las cartas generosamente, con el fin de que estas se mezclen de manera tal de que no se repitan exactamente todas o la mayoría de las cartas aparecidas en la mano anterior. También deberá hacerlo procurando no marcar/maltratar las cartas (doblar, romper, marcar, etc) cuidando la integridad del mazo, con el fin de que estas no entreguen información por el mal estado en el que se encuentran.

Asimismo, ningún jugador podrá modificar el estado del mazo mediante su uso inapropiado (exceso de “orejeada” y doblarlas).

6.2.2 En caso que se compruebe que algún jugador posee cierta habilidad en el manejo de las cartas, se podrá solicitar que estas sean barajadas por un juez u otra persona ajena a la partida.

6.2.3 El CORTE

El jugador que reparte las cartas luego de mezcladas debe colocar el mazo sobre la mesa, para que el contrario inmediato sentado a su izquierda corte, es decir, separe el mazo en dos partes. En dicho corte los montones resultantes deben ser superiores a 3 (tres) cartas y no se permite el corte en varios montones, ni tampoco “picar” las cartas (golpear el mazo).

6.2.4 El jugador que reparte debe hacerlo siempre de arriba, con el fin de evitar que alguien pueda haber visto la carta de abajo.

6.2.5 Una vez repartidas las cartas el mazo debe quedar ubicado a la derecha del jugador que dio las mismas. Esto sirve para indicar quien es mano y para saber a quién le toca repartir la próxima mano.

6.3 Carta dada vuelta:

6.3.1 En caso que mientras se reparten las cartas alguna de ellas fuera dada vuelta, si la misma pertenece a un jugador del mismo equipo del repartidor la mano continuara. En caso de que la carta pertenezca a un jugador del equipo contrario, este tendrá la potestad de pedir o no que se reparta nuevamente, pudiendo visualizar las cartas hasta ahí repartidas.



6.3.2 Esta petición solo podrá ser llevada a cabo en el mismo momento de ocurrido el hecho, sin necesidad para el repartidor de concluir el reparto.

6.3.3 Esta ley protege al equipo que es “mano” contra las malas costumbres de quien reparte, ya que su compañero puede ir viendo las cartas mientras este las va dando y pasarse señal de “Ciego”, con lo cual quien reparte puede intencionalmente y con disimulo dar vuelta una carta para que la mano vuelva a repetirse.

6.3.4 Solo está habilitado a realizar el corte el jugador sentado inmediatamente a la izquierda de quien reparte.

6.3.5 Concluida la mano, corresponde repartir al jugador sentado inmediatamente a la derecha del que acaba de repartir, y así sucesivamente siguiendo el mismo procedimiento.

6.4 Carta dada de mas o de menos

6.4.1 En caso de que algún jugador compruebe que posee cartas de mas o de menos, se debe repartir nuevamente la vuelta. No está permitido en caso de sobrante que el jugador se descarte una a elección propia o de un rival, como así tampoco en caso de faltante, no podrá tomar cartas del mazo, aunque este sea del jugador que repartió. **Es OBLIGACIÓN de cada jugador denunciar la situación anormal.**

6.4.2 Si antes de comenzar la mano (finalizado el reparto y antes de jugada la primera carta del jugador que es mano) un jugador recibió cartas de mas, no denuncia el hecho y es descubierto, será penado con 2 (dos) puntos en contra.

6.4.3 Si la mano hubiese concluido, y se constata que algún jugador tenía cartas de mas, se le descontaran los puntos que ocasionalmente ganó en esa mano, y se anotaran 2 (dos) al rival. Si la mano la ganó el bando rival, los puntos ganados serán válidos y se le adicionarán los 2 (dos) puntos de penalización.

6.5 Infracción del repartidor

Cuando un jugador cometa por segunda vez en el partido el error de dar cartas de mas o de menos o se le de vuelta alguna carta (dos veces el mismo error o la combinación de ellos), perderá su turno de dar y de ser pie, correspondiendo repartir al jugador inmediatamente sentado a su derecha. Luego, cada vez que repita alguna infracción, perderá su turno.



SEPTIMA | SEÑAS

7.1 Objetivo

7.1.1 A los efectos de idear la mejor estrategia de juego, y debido a la complejidad del mismo, es que se ha ideado un sistema de comunicación entre los jugadores mediante señas.

Este sistema de comunicación puede servir también para confundir al rival, pasando señas de cartas que no se poseen. Esto no está penalizado, pero puede confundir al propio compañero.

Se requiere mucha atención y astucia para idear la estrategia de juego mediante la observación de señas propias y ajenas. Ambos equipos buscarán disimular la propia estrategia y descubrir la del rival.

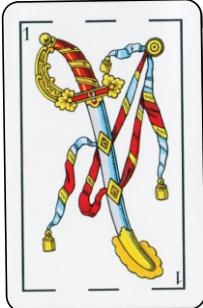
7.1.2 Las señas definidas en el punto 8.3, son las reglamentarias y no podrán utilizarse otras de ningún tipo, como así tampoco podrán ser alteradas. La utilización de cualquier otro sistema de señas será penado con la descalificación. La misma deberá ser verificada por un juez a tal efecto.

7.1.3 En partidas informales, esto puede prestarse a controversias ya que es algo difícil de verificar, por lo que se recomienda el uso de las señas reglamentarias para privilegiar la sana competencia.

7.1.4 Tampoco está permitido al momento de pasar las señas taparse la cara impidiendo la visibilidad al rival para que pueda descubrirlas.

www.asart.com.ar

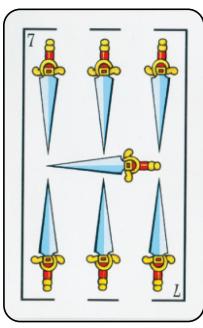




Levantar
ambas cejas



Guiñar un
ojo

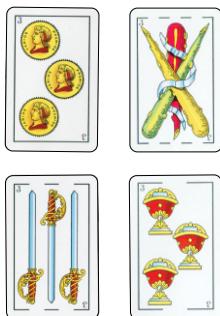


Hacer una mueca
con los labios
hacia la derecha





Hacer una mueca
con los labios
hacia la izquierda



Morderse el
labio inferior



Beso sutil





Abrir
ligeramente
la boca



Tocarse el
hombro

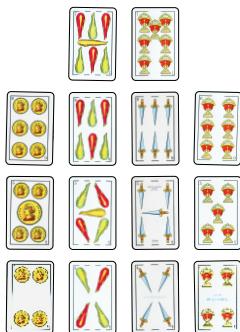


Tocarse el
codo





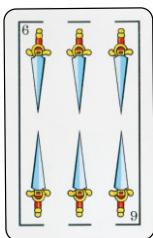
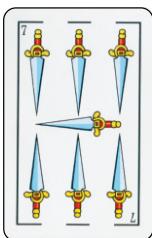
**Tocarse
la muñeca**



**“Muerto”
Cerrar ambos
ojos**



Buen tanto para el envido



**Fruncir
levemente
la nariz.**



7.4 Señas para el envido

7.4.1 Cuando un jugador tenga en su poder puntos iguales o mayores a 30 para el ENVIDO, podrá dar aviso a su compañero realizando un "frunce de nariz".

7.4.2 Si no se tiene puntaje, o bien los puntos obtenidos no conforman (son pocos o bajos) se pasa la misma señal que el "muerto" en el truco, es decir cerrando ambos ojos.

Es decir de forma verbal y permitida en el vocabulario del juego, algunos puntajes pueden ser mencionados libremente.

7.5 Usos y costumbres El desarrollo del juego permite un lenguaje propio del mismo; donde suelen emplearse expresiones que están reconocidas y aceptadas, por lo que se recomienda NO alejarse de ellas.

Ver expresiones permitidas, pág 37

Por ejemplo:

"las viejas" = 27 puntos de envido

"las perdedoras" = 29 puntos de envido

"un perrito" = 2 para el truco

"una puntita" = es alguna carta con señal chica
(1 de oro o copas o cualquier 2 para el truco)

www.asart.com.ar



8.1. Significa el abandono de la partida, dejando las cartas en el mazo de forma que nadie pueda verlas.

8.2. Un jugador podrá irse al mazo en cualquier momento del juego, es decir, en la primera, segunda o tercera ronda.

8.3. Al irse al mazo, nada de lo que mencione (cante) posteriormente tendrá validez. Pero si su compañero continua en la partida, todo lo que el mismo cante será válido y defenderá los puntos del equipo en soledad. Es decir, en los partidos en equipos, cuando alguno de sus jugadores se va al mazo, su/s compañero/s podrán seguir válidamente jugando la partida.

8.4. Al irse al Mazo, los puntos a jugarse serán considerados como “no queridos”. Si aun no finalizo el turno del Envido, los puntos perdidos serán 2 (1 de envido y 1 de truco). Si ya hubiese finalizado el turno de envido, entonces irse al mazo solo representara la pérdida de 1 punto (truco no querido).

8.5. “IRSE AL MAZO” tiene el mismo efecto que “PASAR”, con la diferencia que quien ha “pasado” tiene la posibilidad de mostrar sus cartas a efectos de comprobar su puntaje en el “Envido”, algo que no podrá hacer quien se haya ido al mazo.

8.6. Las cartas apoyadas en el mazo ya no permiten revisión alguna, como así tampoco podrán retirarlas del mismo.



NOVENA | ANOTACION

9.1 La manera de anotar la puntuación se realizará haciendo sobre un papel cuadrados con una línea en diagonal (5 puntos por cuadrado completo), con lo cual cada lado del cuadrado y la banda diagonal equivalen a 1 (uno) punto cada uno.

9.2 Los puntos obtenidos por cada equipo se anotaran al finalizar cada mano.

9.3 Debe anotar durante todo el “chico” siempre el mismo jugador asignado a tal fin.

9.4 Al completarse el tercer cuadrado hacia abajo se debe trazar una línea horizontal, la que separa “Buenas” de “Malas”.

NOS	ELLOS	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		 MALAS
	<input type="checkbox"/>	 BUENAS

9.5. Cualquier otro mecanismo de anotación se podrá utilizar solo para partidas informales.

DECIMA | PARTIDA con 6 JUGADORES (con PICA PICA)

10.1 Se forman 2 equipos de 3 integrantes por bando, que se sientan de manera alternada, de modo de quedar enfrentados jugadores de distinto equipo.

Comienza la ronda el jugador sentado a la derecha de quien repartió y así sucesivamente hasta el turno del repartidor, participando todos los jugadores (“redondo”).

10.2 Pica-Pica

Cuando algunos de los bandos alcanza o sobrepasa los 5 puntos, el juego siguiente se desarrolla en PICA PICA, es decir enfrentándose de forma individual cada jugador con el jugador que tiene sentado enfrente (o sea, “mano a mano”).
El juego se desarrollará intercalando una mano de “redondo” y una de “pica pica”.

Esta metodología se utilizará hasta que algún equipo alcance o supere las 10 “buenas” (25 puntos en general) a partir de donde todas las manos volverán a ser “Redondas”.

Comienza el PICA PICA el jugador inmediato sentado a la derecha del repartidor, quien será mano. Es decir, se realizarán 3 pica pica (mano a mano) en esta ronda.

ver ejemplo en la página siguiente

www.asart.com.ar



Ejemplo:

NOS	ELLOS	
Γ	□	Comienza a jugar pica-pica.

NOS	ELLOS
□/\\	□/\\
□/\\	□/\\

Finaliza la modalidad pica-pica y el resto de las manos serán "redondas" hasta el final.



10.3 Anotación

Los puntos obtenidos por cada jugador se anotarán para el equipo.

Durante el PICA PICA, todos los cantos tienen el mismo valor que en las reglas generales, a excepción de la FALTA ENVIDO que vale 6 puntos en total, sin importar los cantos anteriores.

10.4 Sanciones en el PICA-PICA

Durante el desarrollo del PICA PICA, el resto de los jugadores no pueden ni deben realizar observación alguna (mostrar tantos de envido, sugerir aceptación o no de las variantes del juego, pasar señas, recordar cartas jugadas. etc) ni verbal ni gestualmente, para no influir en la decisión del compañero que está jugando.

10.4.1 Cuando un jugador haya incurrido en alguna infracción a la modalidad del PICA PICA, el equipo del jugador infractor perderá los puntos ganados y los mismos serán anotados al equipo rival.

Si el equipo infractor perdió la mano, entonces corresponderán 2 puntos adicionales para el equipo rival.

www.asart.com.ar



UNDECIMO | DEFINICIONES

11.1.Definiciones

- I. Chico : Se denomina así al parcial jugado a 30 puntos (un partido se juega al mejor de tres chicos)
- II. Malas: Son los primeros 15 puntos del parcial
- III. Buenas: Es la segunda mitad del parcial (segundos 15 puntos). Se considera entrar en buenas una vez alcanzado el punto 16.
- IV. Mano: el primer jugador a la derecha del repartidor
- V. Pie : Se refiere al ultimo jugador de cada equipo
- VI. Pie total: Se refiere al repartidor
- VII. Figura/Negra: se denomina asi a las barajas 10, 11 y 12 de cualquier palo
- VIII. Macho: se denomina así al 1 de espadas
- IX. Hembra: se denomina así al 1 de bastos
- X. 7 Bravo :se denomina así al 7 de espadas
- XI. 7 falso: se denomina así al 7 de basto y al de copas
- XII. As/Ancho Falso: Son el 1 de oro y el 1 de copas
- XIII. Ir/Venir al pie: Significa jugar una carta de bajo valor para el Truco.
- XIV. Viejas: se considera así el tener 27 puntos para el envido
- XV. Tantos/Y pa: pregunta habitual para saber si el compañero suma puntos al envido
- XVI. Parda/Poner hasta ahí: se denomina así cuando se juega una carta que empata el valor de las cartas ya jugadas al truco



XVII. Pica-Pica:alude a la modalidad de 6 jugadores(3 por equipo)

XVIII. Matar: jugar una carta de mayor valor al truco que expuesta sobre la mesa

XIX. Poner : jugar una carta de valor para el truco

XX. Irse al mazo: apoyar las cartas en el mazo, resignando la posibilidad de jugar alguna de ellas. Surte el mismo efecto que pasar.

11.2. Expresiones permitidas (ver señas)

I. "las viejas" = 27 puntos de envido

II. "las perdedoras" = 29 puntos de envido

III. "un perrito" = 2 para el truco

IV. "una puntita" = es alguna carta con seña chica (1 de oro o copas o cualquier 2 para el truco)

V. "pelar / orejear"

VI. "las del inglés" = 33 puntos de envido

VII. "las de la cena" = 31 puntos de envido

www.asart.com.ar

