

Truco

El truco argentino se juega a 2 jugadores o por parejas y se utiliza la baraja española de 40 cartas.

El objetivo del juego es ganar un número determinado de chicos (1, 2 ó 3 chicos). Cada chico se puede jugar a 15 ó 30 puntos. La primera mitad de los puntos se les llama popularmente "malas", y a la segunda "buenas".

Los puntos se consiguen mediante los trucos y los envites, que son apuestas que se van realizando en el transcurso de las diferentes manos de cada ronda.

Valor de las cartas (de mayor a menor)

As de espadas (también llamado "la mayor")	Doces
As de bastos	Onces
Siete de espadas (manilla de espadas)	Dieces
Siete de oros (manilla de oros)	Siete de copas y siete de bastos (llamados "sietes falsos" o "malos")
Treses	Seises
Doses	Cincos
As de oros y as de copas (llamados "ases falsos")	Cuatros

En cada ronda, se reparten 3 cartas a cada jugador y todos tiran una carta por turnos. El jugador con la carta de mayor valor ganará dicha mano y tirará primero en la siguiente (en caso de empate el jugador anterior será el primero en tirar). La primera pareja o jugador que gana 2 manos, gana la ronda.

Por ejemplo, si una pareja gana la primera mano y empata la segunda, gana la ronda.

Casos especiales:

Si se empata la primera mano ganará aquel jugador o pareja que gane cualquiera de las dos manos restantes.

Si se gana una mano, se pierde otra y se empata la 3ª, gana el jugador o pareja que ha ganado la primera mano.

Si se empatan las 3 manos seguidas, ganará la ronda el jugador mano.

El truco

El truco es una apuesta que se puede realizar en cualquier momento de la partida y la cobra el ganador de la ronda.

La pareja o jugador contrario debe responder con una de las siguientes opciones:

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

Quiero. Acepta la apuesta la cual se resolverá al final de la ronda.

Retruco, Vale cuatro. Sube la apuesta y pasa el turno a la pareja contraria para que decida.

Apuesta	Puntos
Si no hay apuesta	1 punto al ganador de la ronda
Truco	2 puntos
Retruco	3 puntos
Vale cuatro	4 puntos

El envido

Esta apuesta la gana el jugador que consigue ligar 2 cartas del mismo palo cuya suma sea la más alta. En este caso, los sietes son las cartas de mayor valor, y los ases las más bajas. Además, sólo se puede realizar en la primera mano y siempre antes del truco.

Si se tienen 2 cartas del mismo palo, se suma su valor + 20 (de ahí la importancia de ligar dos cartas del mismo palo). La puntuación más alta del envideo es 33 (7+6+20=33).

Las figuras o cartas negras (sota, caballo y rey) valen 0 puntos para el envideo. Si se tienen 2 figuras del mismo palo la puntuación de envideo es 20.

Si nadie tiene 2 cartas del mismo palo, se cuenta la carta más alta.

En caso de empate, gana el jugador que va de mano.

Ejemplo: un 7 de copas pierde contra un 3 y un 1 de espadas (3+1+20=24 de envideo)

En el envideo es importante saber si se está en “buenas” o “malas”. En “buenas” al menos un jugador o pareja ya tiene la mitad de puntos. En “malas” todavía nadie ha llegado a la mitad.

La pareja o jugador contrario debe responder con una de las siguientes opciones:

No quiero. Rechaza la apuesta y la pareja que ha envidado suma los puntos apostados hasta ese momento.

Quiero. Acepta la apuesta que se resolverá al final de la ronda.

Envideo, Real envideo, Falta. Sube la apuesta y pasa el turno al jugador o pareja contraria para que decida.

Puntuación conseguida en el envideo

Apuesta(s)	No quiero	Quiero
Envideo	1 punto	2 puntos
Real envideo	1 punto	3 puntos
Falta	1 punto	Ver regla más abajo
Envideo + Envideo	2 puntos	4 puntos
Envideo + Real envideo	2 puntos	5 puntos
Envideo + Falta	2 puntos	Ver regla más abajo
Real envideo + Falta	3 puntos	Ver regla más abajo
Envideo + Envideo + Real envideo	4 puntos	7 puntos
Envideo + Real envideo + Falta	5 puntos	Ver regla más abajo
Envideo + Envideo + Real envideo + Falta	7 puntos	Ver regla más abajo

La falta es la apuesta máxima del envideo y la puntuación conseguida depende del estado de la partida:

Si se está en “malas”, el jugador o pareja ganadora del envite gana el chico.

Si se está en “buenas”, el jugador o pareja ganadora se lleva los puntos que le faltan al jugador o pareja con más puntos para conseguir el chico.

Ejemplo: en una partida a 30 puntos, una pareja tiene 10 puntos y la otra 20; en la falta se apostarían 10 puntos por estar en “buenas” (30-20=10).

El envideo se juega antes que el truco, por tanto, si una pareja llega a los puntos de un chico sumando los puntos del envideo, gana el chico y el truco no se tiene en cuenta.

Ejemplo: en una partida a 30 puntos, una pareja tiene 28 puntos y la otra 26; la primera gana un envideo de 2 puntos y la segunda gana un truco de 4 puntos; gana la primera pareja con el envideo.

Jugar las cartas tapadas

Tirar una carta tapada puede resultar útil para engañar a los contrarios y esconder tu jugada.

¡Atención! Si tiras una carta tapada, esa carta pierde su valor (todas las cartas le ganan y sólo puede empatar con otra carta tapada).

La flor

Se tiene flor cuando se consiguen ligar 3 cartas del mismo palo. La puntuación de una flor es la misma que en el envideo: se suma el valor de las cartas más 20 puntos (teniendo en cuenta que las figuras valen 0). Por ejemplo, una flor de todo figuras serían 20 puntos de flor.

Si algún jugador tiene flor el envite queda anulado.

La flor es obligada cantarla.

Si un jugador tiene flor y los demás no, éste gana 3 puntos.

Si ambos jugadores de una pareja tienen flor, suman 3 puntos en total.

Si ambos bandos tienen flor, se realiza un envite de flores, el cual se puede responder con las siguientes opciones:

Contra flor

Sirve para cantar la flor propia y retar al bando contrario a hablar de nuevo. Si se acepta la apuesta, el ganador se resuelve al instante y se anota 6 puntos. Si se rechaza, el bando que cantó Contra flor se anota 4 puntos.

Contra flor al resto

Si se acepta la apuesta, el ganador se lleva los puntos que le queden al jugador/pareja que vaya ganando para ganar el chico.

Con flor quiero

Se acepta la apuesta de los contrarios. Un envite de flor aceptado suma 4 puntos al ganador.

Con flor me achico

Sirve para anunciar que se tiene una flor, pero se acepta como ganadora la de los contrarios. Un envite de flor no aceptado suma 3 puntos al bando que cantó la flor (Contra flor no aceptada suma 4 puntos y Contra flor al resto no aceptada 6 puntos).

Como pasa con el envideo, la flor se juega antes que el truco. Por tanto, una pareja puede ganar el "chico" con los puntos de las flores y no se tendrá en cuenta el truco.