

REGLAS Y CONFIGURACIÓN DEL TRUQUE

Baraja Española | Resumen y Definiciones Oficiales

El Truque es un juego de naipes de origen tradicional que consta de 2 fases diferenciadas (Envite y Truque). Se juega normalmente a 50 chinas (puntos) divididas en dos series: las primeras 25 se llaman MALAS y las últimas 25 se llaman BUENAS. Pueden jugar 2 jugadores o 4 jugadores (en parejas de 2 contra 2). El engaño, el farol ("embuste") y la comunicación no verbal por señas son fundamentales.

1. REPARTO DE CARTAS Y LA "GUÍA"

- Cada jugador recibe 3 cartas de la baraja española (de 40 cartas).
- Al finalizar el reparto, se pone una carta boca arriba llamada la "Guía", la cual determina el palo de triunfo (el palo guía) para esa mano.
- Si el dador (el que reparte) coloca su propia última carta boca arriba en su montón, esto se conoce como "Bailarse". Esto significa que esa carta es la Guía y que además "envida" directamente la apuesta inicial del Envite.

2. PRIMERA FASE: EL ENVITE

El Envite consiste en sumar los puntos de las dos cartas de mayor valor de la mano (sumando 20 puntos adicionales a esta suma). El palo de la carta "Guía" define el valor especial de las cartas en esta fase:

- As de la Guía: 12 puntos
- 5 de la Guía: 11 puntos
- Rey de la Guía: 10 puntos
- Caballo de la Guía: 9 puntos
- Sota de la Guía: 8 puntos
- Resto de cartas: Su valor nominal
- As (no guía): 1 punto
- 7 (normal): 7 puntos
- 6 (normal): 6 puntos
- 5 (normal): 5 puntos
- 4 (normal): 4 puntos
- 3 (normal): 3 puntos
- 2 (normal): 2 puntos
- El resto de cartas guía no listadas vale su número.

Fórmula: Puntos = Carta 1 (más alta) + Carta 2 (segunda más alta) + 20. (Máximo posible: 43 puntos, conocido como "El Amo").

Apuestas del Envite:

- ENVIDO: Apuesta inicial de 2 chinas o cualquier cantidad (chinas individuales o pares, ej: 2 pares = 4 chinas) hasta el máximo de La Falta.
- ENVIDO MÁS: Permite subir la apuesta existente indicando una cantidad mayor.
- QUINQUÉ: Apuesta directa de 5 chinas.
- LA FALTA: Apuesta el número de chinas necesarias para ganar la partida por parte de quien vaya liderando.

Si nadie envida, la fase queda desierta. En caso de empate en puntos de envite, gana el jugador que es "Mano" (el más a la derecha del dador).

3. SEGUNDA FASE: EL TRUQUE

El Truque consiste en jugar las 3 cartas en la mesa a lo largo de 3 rondas sucesivas ("Primeras", "Segundas" y "Terceras"). El jugador o pareja que logre ganar 2 de las 3 rondas gana el Truque de la mano.

Reglas de juego de las cartas:

- En "Primeras" (1ª ronda), todas las cartas se muestran boca arriba obligatoriamente.
- Si hay un empate en la primera ronda, las cartas quedan "Pardas". Se salta la segunda ronda y se va directo a "Terceras". El que gane la tercera ronda gana el Truque.
- En la segunda y tercera ronda, se permite "tapar" la carta (jugarla boca abajo) para despistar al adversario o forzar apuestas.

Escala de Apuestas del Truque (Deben cantarse correlativamente):

1. TRUCO: Vale 3 chinas.
2. RETRUCO: Vale 6 chinas.
3. RENUVEVE: Vale 9 chinas.
4. REDOCE: Vale 12 chinas.
5. REQUINCE: Vale 15 chinas.
6. REJUEGO: Todas las chinas que le falten al que más tenga para ganar la partida.

Un jugador no puede subir su propia apuesta a menos que el rival la haya incrementado previamente.

4. JERARQUÍA DE CARTAS EN EL TRUQUE

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. As del palo de la Guía (Carta más alta) | 11. Los 2 (de todos los palos) |
| 2. 5 del palo de la Guía | 12. As de Oros y As de Copas (Botas) |
| 3. Rey del palo de la Guía | 13. Resto de Reyes |
| 4. Caballo del palo de la Guía | 14. Resto de Caballos |
| 5. Sota del palo de la Guía | 15. Resto de Sotas |
| 6. As de Espadas (Ancho de Espadas) | 16. Resto de 7 (Copas y Bastos) |
| 7. As de Bastos (Ancho de Bastos) | 17. Los 6 |
| 8. 7 de Espadas | 18. Resto de 5 |
| 9. 7 de Oros | 19. Los 4 (Carta más baja) |
| 10. Los 3 (de todos los palos) | |

FILOSOFÍA Y ESTRATEGIA DEL JUEGO

En el Truque, el engaño y el "embuste" son parte del reglamento. Si un jugador o pareja abandona la mano porque cree que el oponente tiene cartas superiores (o ante un farol exitoso), el oponente se lleva la apuesta existente en la mesa sin necesidad de mostrar sus cartas, lo cual protege la estrategia de farol del jugador.