

1. INTRODUCCIÓN

Baraja: Española

Nº de naipes: 40 cartas

Jugadores: 2, 3, 4, 6 u 8

Duración de la partida: según el número de jugadores

TRUCO ARGENTINO.

2. OBJETIVO

Sumar los 30 tantos (15 malos -los primeros- y 15 buenos -los segundos-) necesarios para ganar un chico. La partida se gana cuando un equipo consigue dos chicos. Si hay empate en los dos primeros chicos, el tercero y definitivo es el bueno.

3. LOS JUGADORES

Cualquiera entre un máximo de ocho y un mínimo de dos. A partir de cuatro jugadores deben ser un número par para poder dividirse en dos bandos enfrentados; lo más corriente en este juego son dos parejas que se desafían.

Partidas de dos jugadores:

- Juegan uno contra el otro.

Partidas de tres jugadores o con gallo:

- Es el único caso en el que participa un número impar de jugadores. En ellas, uno de los jugadores -el gallo- juega contra los otros dos. El gallo tiene el privilegio de recibir cuatro cartas, para elegir tres y descartar una, que no debe ser vista por sus adversarios. Estas partidas pueden jugarse de dos modos: a gallo fijo o a gallo por turno.

En el primer caso, siempre es el mismo jugador el que compite contra los otros dos, que forman un fondo común con sus tantos. En el segundo, los tres jugadores se alternan en el papel de gallo, que será el dador; en este caso, los tantos obtenidos por la pareja se anotan a cada uno de los que la componen en cada ronda.

Partidas de cuatro jugadores:

Son las más corrientes. Se trata de dos parejas enfrentadas cuyos lugares se alternan en la mesa.

Partidas de seis jugadores:

Los jugadores forman dos bandos de tres y se sientan de modo que queden enfrentados jugadores de distinto equipo.

En el primer juego parcial, llamado redondo, participan todos los jugadores, el siguiente se llama pica-pica y en el dadas las tres cartas a cada uno de los jugadores,

juega individualmente contra el jugador rival que está sentado enfrente. El resto de jugadores no pueden hacerles observación alguna: el bando al que pertenezca un jugador que se inmiscuya en el pica-pica de otros pierde, y tiene que devolver los tantos que se hubieran cobrado; el equipo no infractor cobrará 4 tantos.

Cuando un bando llega a las 10 buenas (25 tantos), deja de jugarse pica-pica y sólo se juegan redondos. En algunos lugares, se deja de jugar pica-pica en cuanto uno de los bandos entra en buenas, es decir, cuando se ha anotado 15 tantos.

Cuando se juega el pica-pica la falta envido vale 6 tantos y lo máximo que puede apostarse en la contraflor al resto son también 6 tantos, que más la contraflor implican anotar 12 tantos para el ganador.

Partidas de ocho jugadores:

-Estas partidas son poco habituales, pero se juegan como las de seis jugadores. En el juego parcial, llamado redondo participan todos los jugadores.

4. VOCABULARIO ESPECÍFICO

Achicar: Echar los 15 tantos malos al plato o al centro de la mesa.

Bravas: Dícese de las cartas superiores de toda la baraja. Son el as de espadas (la espadilla), el as de bastos (el bastillo), el siete de espadas y el siete de oros.

Buenas: Dícese de los segundos 15 tantos de una partida a 30.

Chico: Partidas a 30 tantos, especialmente cuando se juega con revancha.

Con flor me achico: Cantar flor, pero declarando ganadora la de los contrarios.

Con flor quiero: Cantar flor al tiempo que se acepta el envite de los contrarios.

Contraflor: Cantar flor, al tiempo que se reta al bando contrario a hablar de nuevo. Al cantar contraflor se apuestan 3 tantos adicionales.

Contraflor al resto: Envite para elevar la apuesta hasta el número de tantos necesario para que el equipo que lleva más alcance los 30 (es decir, se apuesta la diferencia entre 30 y la anotación más alta de los dos bandos), además de los 3 tantos por cada flor cantada.

Envido: Sólo se juega si nadie tiene flor. También es la voz con la que se propone que éste valga 2 tantos. Si es la respuesta a un envite anterior, significa que se quiere y se sube otros 2 tantos.

Falsos: Dícese de los ases (oros y copas) y los sietes (copas y bastos) que no son cartas bravas.

Falta envido: Voz que propone que el envido valga el número de tantos necesarios para que el bando que va por delante gane el juego. También puede ser una respuesta a otra proposición anterior.

Flor: Tres cartas del mismo palo en la mano de un jugador.

Gallo: En las partidas de tres jugadores, el que compite solo contra los otros dos.

Puede ser a gallo fijo, si siempre es el mismo, o a gallo por turno, si los tres jugadores se alternan en la función de gallo, siéndolo aquél a quien le corresponde dar las cartas.

Irse a baraja ó Irse al mazo: Tirar las cartas, boca abajo, junto al mazo sobrante del reparto, para indicar que se abandona la mano (generalmente por tener malas cartas).

Malas: Dícese de los primeros 15 tantos de una partida a 30.

Mano: Jugador de la derecha del dador; tiene ciertas preferencias en el juego, además de ser el primero en jugar.

En las bazas segunda y tercera del truco, el mano es el que ha ganado la baza anterior.

Negras: Dícese de las figuras (sotas, caballos y reyes) de la baraja.

No quiero: Voz con la que se rechaza la última proposición y se cierran éstas.

Parda: Dícese de la baza que se empata.

Pedir flor: Solicitar la revisión de las cartas de un jugador contrario para comprobar si tenía o no flor.

Pie: Último jugador de cada bando; suele actuar como capitán y estrategia del equipo.

Quiero: Voz con la que se acepta un envite y se cierran los demás, por el momento.

Real envido: Voz que propone que el envido valga 3 tantos. Si se dice en respuesta a otro anterior significa que éste se acepta y se propone subir su valor otros 3 tantos.

Retruco: Canto del equipo que ha aceptado el truco para aumentar su valor a 3 tantos.

Truco: Juego de bazas y manos de la partida de truco. También es el canto que sirve para retar al bando contrario a aumentar el valor del truco a 2 tantos.

Vale cuatro: Voz del equipo que ha aceptado un retruco para aumentar el valor del truco hasta 4 tantos.

5. ORDEN DE LAS CARTAS

El orden es válido para el truco (o juego de bazas) y determina el ganador de la baza.

El valor de las cartas lo es para los envites sobre flor (tres cartas del mismo palo) y envido.

De mayor a menor:

Cartas bravas: as de espadas, as de bastos, siete de espadas, siete de oros, treses, doses,

ases falsos (as de copas y as de oros).

Cartas negras: reyes, caballos, sotas, sietes falsos (siete de copas y siete de bastos), seises, cincos, cuatros.

6. VALOR ABSOLUTO

Para la flor y el envido las cartas negras valen 0; las cartas restantes tienen el valor en puntos que señala su índice.

7. Valor de la Flor y el Envido

El valor de la flor (tres cartas del mismo palo) es la suma del valor absoluto de las cartas más 20 puntos (valor relativo). Para el envido, sólo si se tienen dos cartas del mismo palo se añaden 20 puntos al valor absoluto de esas dos cartas; en caso contrario, el valor del envido es sólo el de la carta más "alta".

8. TIPO DE BARAJA

El truco se juega con la baraja española de 40 cartas.

9. NOMBRE DE LAS CARTAS

En el truco hay cuatro cartas especiales que se conocen como cartas bravas y son las superiores de toda la baraja.

De mayor a menor son:

- as de espadas (también macho de espadas, que se reduce a veces a macho)

- as de bastos (también basto y macho de bastos, así como hembra)
- siete de espadas
- siete de oros (son los sietes bravos).

Las demás cartas se ordenan del modo siguiente, sin importar el palo: treses, doses, ases (sólo los de copas y oros), reyes, caballos, sotas, sietes (sólo los de copas y bastos), seis, cincos y cuatros.

Los ases y los sietes que no son bravos se llaman falsos. Las figuras (sotas, caballos y reyes) se llaman negras.

10. LAS JUGADAS

Las tres maneras de conseguir tantos en una partida de truco son las que se explican a continuación.

Flor. Para cantar flor es necesario que las tres cartas de la mano sean del mismo palo.

Envido. Este lance del juego consiste en un reto que un jugador (pareja, etc.) hace al contrario (o contrarios) sobre el valor absoluto o relativo de las cartas que se poseen en la mano. El valor absoluto es el de cada carta considerada una a una, y se tienen en la mano cuando cada una es de un palo diferente. Cuando se tienen dos de las tres cartas del mismo palo a la suma de sus valores absolutos se le agregan 20 puntos; esta suma constituye el valor relativo.

Truco. Repartidas las cartas cada jugador posee tres cartas. Con éstas y, si es el caso, las de sus compañeros, se procura ganar dos de las tres bazas posibles (el truco propiamente dicho). El orden de las cartas es el que determina esta parte del juego, y también la estrategia a seguir para obtener el triunfo.

11. LOS CANTOS

La flor debe cantarse cuando llegue el turno de cada jugador antes de cualquiera otra jugada. Todos los envites o desafíos entre flores deben resolverse mientras transcurre la primera baza.

En esta misma baza podría haberse iniciado el envido, que quedaría anulado si otro jugador canta flor. En tanto que es obligado cantar flor por parte del jugador que la posee, el envido puede o no echarse, dándose incluso el caso de que la primera baza transcurra sin cantos, bien porque unos consideraran que no tenían cartas de valía, o bien porque otros fueron "a la pesca" y quedaron chasqueados porque los rivales jugaron "callados".

Resumiendo: los cantos se hacen siguiendo el orden flor-envido-truco, y cada jugador debe respetarlo, "callando" o "hablando" en su turno. Como es obligatorio cantar la flor, si el primer jugador no la tiene y no quiere cantar (o gritar) envido, puede tirar una carta iniciando el truco o cantar truco antes de tirar su carta; el siguiente puede cantar flor, si la tiene, o, antes de contestar el truco, echar envido, ya que en caso contrario perdería la opción de hacerlo. Es decir, las primeras proposiciones son sobre flor y envido, pero hay que tener en cuenta que:

1. sólo pueden cantar flor los jugadores cuyas tres cartas son del mismo palo;
2. no hay una ronda previa específica para los cantos, sino que se hacen dentro del juego lineal. Si el primer jugador no tiene flor y no echa envido, canta (o sin hacerlo) juega su primera carta para truco; lo mismo sucede con el segundo, el tercero y los siguientes.

Cuando uno de los jugadores grita el envido, los otros tienen la posibilidad de responderle, aunque ya hayan jugado su primera carta.

No hay envido si todos los jugadores han descartado, "callados", la primera carta.

Deben utilizarse las palabras precisas para cada canto o proposición; si así no se hace ello puede suponer la pérdida de tantos a incluso de la partida.

Las cantos de flor, envido y truco suelen tomarse como pretextos para que los jugadores muestren sus aptitudes poéticas.

12. LA FLOR

Es la liga afortunada de tres cartas del mismo palo. Las reglas para jugar cuando hay flores enfrentadas son complejas. Muchos jugadores prefieren eliminarla de sus partidas a causa de lo mucho que incide en ella la suerte en el reparto.

Cuando un jugador tiene tres cartas del mismo palo canta diciendo "flor". Si otro jugador tiene flor, el equipo del jugador que la tenga de más valor se anotará 3 tantos de la flor propia (lo que se verificará al final de la mano).

Para conocer el valor de la flor se suman 20 puntos a los índices de las cartas que la componen. La mayor es la formada por el cinco, el seis y el siete de un palo, ya que vale 38 puntos; la menor, la formada por las cartas negras de un palo, que sólo vale 20 puntos.

Este valor es sólo para saber qué bando tiene la flor ganadora y sumar los tantos correspondientes.

El jugador que tiene flor debe cantarla para evitar una penalización. Tampoco se puede cantar flor si no se tiene. El canto debe realizarse antes de acabar la primera baza, o de aceptar cualquier otro tipo de proposición. Si alguien canta flor queda cancelado todo lo cantado referido al envido echado por los jugadores anteriores, mientras que las de truco quedan en suspenso hasta que se haya resuelto la jugada.

Cantada la flor, hay que esperar a que hablen los jugadores siguientes; ya que todos los posibles desafíos entre flores deben quedar resueltos antes de proseguir el juego. Cuando un jugador canta flor, los otros jugadores que la tienen la cantan en su turno en sentido contrario a las agujas del reloj.

Cuando se canta una flor, hay cuatro posibles respuestas por parte de los jugadores contrarios. Son las siguientes:

1. Flor. Indica que se tiene otra flor. Si no hay más, el equipo con la mejor flor ganará 3 tantos. A esta flor se puede responder también declarando contraflor.

2. **Con flor me achico.** Sirve para anunciar que se tiene una flor, pero se acepta como ganadora la de los contrarios. Con este paso termina el juego sobre flor y el bando ganador se anota los tantos correspondientes, incluso en el caso de que la flor de más valor estuviera en posesión del bando que se ha achicado.
3. **Con flor quiero.** Significa siempre la aceptación del envite anterior y también de los acumulados si los hubiere. El "quiero" incluido cierra la fase.
4. **Contra flor.** Sirve para cantar la flor propia y retar al bando contrario a hablar de nuevo. Al decir contraflor se apuestan 6 tantos (0 9 si hubiera tres flores) al que tenga mejor flor.
5. **Contraflor al resto.** Se canta la flor propia y, a la vez, se eleva la apuesta hasta el número de tantos necesario para que el equipo que lleva más alcance los 30 tantos, además de 3 por cada flor cantada. Algunos jugadores consideran que se juega al resto de ambos bandos y que, por tanto, el que gana este envite gana la partida.

Después de cantar contraflor, los contrarios tiene tres opciones:

con flor quiero, que sirve para aceptar la apuesta realizada; con flor me achico, con lo cual el que cantó la contraflor se anota los tantos apostados y aceptados hasta ese momento; y contraflor al resto.

Las respuestas a la proposición de contraflor al resto son sólo dos: con flor no quiero y con flor quiero, que supone la aceptación de la propuesta. Si la gana el equipo que va por delante, gana también la partida. Si el que gana es el equipo que tenía menos, se anotará los tantos que el otro equipo necesitaba para llegar a los 30 y 3 tantos por cada flor cantada.

Cuando han terminado todos los cantos y envites relativos a la flor y ninguno de los bandos ha respondido con flor me achico, debe procederse a su resolución. Por turno a partir del mano, cada jugador declara el valor de su flor. Si éste no supera el declarado por un jugador anterior, puede decir que las cartas del contrario "son buenas" y dar la apuesta por perdida, a menos que otro jugador posterior del mismo bando mejore el punto cantado.

Al terminar la mano el jugador que tiene la flor ganadora debe mostrar sus cartas antes de recoger los tantos.

Pedir (o exigir) flor. Al final de la mano, cualquier jugador que sospeche que otro tenía flor y no la ha cantado puede retarlo. Para ello dice pido flor. Si el retado la tenía, el equipo retador recibe 3 tantos, más todos los tantos de la mano contraria; si muestra dos cartas de distinto palo, que hacen imposible la flor, el equipo retado se anota 3 o 4 tantos.

13. EL ENVIDO

Si se tienen dos cartas del mismo palo, la mano vale la suma de los índices de estas dos cartas más 20 puntos; si las tres cartas son de distinto palo, el valor de la mano es el de la carta más alta. Por ello, el envido más alto vale 33 tantos y es el de la mano que cuenta con el seis y siete del mismo palo, mientras que el menor es el de la que tiene tres cartas negras de tres palos distintos, que vale 0 puntos (si dos de las figuras son del mismo palo, la mano vale entonces 20 puntos).

En caso de que un jugador tuviera flor y por no haberla cantado jugara envido, el valor de su envido sería de 20 puntos más el valor de sus dos cartas más altas.

Cualquier jugador tiene la posibilidad de contestar a las propuestas de envido. Tanto los envites como las respuestas comprometen a todo el bando en el cual juega el que los hizo. No se puede echar envido después de jugada la primera carta o después de haber querido el truco. Si un jugador grita truco antes de que un miembro del otro bando haya dicho envido, puede contestar al envido contrario, y después de terminado el envido, hay que contestar el truco anterior.

Para cantar el envido puede decirse:

1. **Envido:** equivale a 2 tantos.
2. **Real envido:** equivale a 3 tantos.
3. **Falta envido:** equivale al número de tantos necesarios para que el bando que va por delante gane el chico o el juego. Algunos jugadores apuestan a que el bando ganador lo será también de la partida, aunque vaya por detrás en el tanteo.

Después de que un equipo ha echado envido o real envido, el otro equipo tiene cinco posibles respuestas, que son las siguientes:

1. **Quiero:** se acepta la voz anterior y queda cerrado lo propuesto.
2. **Envido:** se sube otros 2 tantos.
3. **Real envido:** se sube otros 3 tantos.
4. **Falta envido.**
5. **No quiero:** se cierra el envido sin que nadie deba declarar el envido que tiene. Si el no quiero contesta al primer envite del equipo que la había echado, éste gana 1 tanto; si había otros revires, el equipo al que le ha sido rechazada la última proposición gana los tantos "queridos" hasta ese momento. Si un equipo dice real envido o incluso falta envido y el otro contesta no quiero, el primer equipo gana 1 tanto. En cambio, si el primer equipo echa real envido y el otro responde falta envido, y si el primero contestara no quiero, el segundo ganaría 3 tantos.

Si se responde envido o real envido a una de estas dos apuestas, las nuevas respuestas son las cinco anteriores, y el valor de los envites va subiendo sucesivamente, hasta que uno de los dos diga quiero o no quiero; cualquiera de estas dos últimas voces cierra las apuestas de envido. Si los envites terminan con la voz no quiero, el otro equipo gana automáticamente las cantidades aceptadas hasta ese momento, independientemente de quién tuviera la mejor combinación de envido.

Concluidos los envites, los jugadores anuncian el valor de su jugada. Cuando un jugador tiene una jugada peor que otra declarada, no es necesario que cante la suya, basta que diga son buenas. El envido ganador es el que tiene mayor valor en puntos; en caso de igualdad gana el mano (es decir, entre dos jugadores que tienen los mismos puntos de envido gana el que se encuentra primero en esa ronda).

El ganador del envideo debe mostrar sus cartas antes de anotarse los puntos. Si se hubiera equivocado al cantar el valor ganaría el equipo contrario, aunque tuviera un valor inferior.

14. EL TRUCO

El truco es la parte del juego que consiste en ganar las manos en base al orden de los valores individuales de las cartas. Cada juego parcial (mano) se compone de tres bazas. Para ganar el truco hay que ganar dos de ellas; si en la primera se empata, hay que ganar la siguiente. Cada jugador puede jugar una cualquiera de sus cartas y cada baza la gana la carta más alta; en la primera baza, juega la primera carta el mano, en la segunda y en la tercera, sale el que ha ganado la anterior. Si la primera resultó empatada vuelve a iniciar la segunda el mano.

Cuando más de uno juega la carta mayor, ganan si son del mismo bando, y si son contrarios, empatan (baza parda). Las bazas no se recogen sino que se dejan, boca arriba, delante del que las ha jugado.

Si no se echa el truco, gana la mano el equipo que hace dos bazas, que se anota 1 tanto. Si hay un empate, el truco lo gana el bando vencedor en la baza siguiente. Si se empatan las tres bazas, gana el equipo del mano. Si se empata la primera baza y la segunda no, no es necesario jugar la tercera; tampoco es necesario hacerlo si un bando gana las dos primeras bazas, porque entonces ya ha ganado el truco.

Un jugador puede cantar truco en cualquier momento, pero lo usual es hacerlo a partir de la segunda baza. Para ello, basta decir truco, con lo que se propone aumentar su valor a 2 tantos. Cualquier jugador del bando contrario puede contestar y su respuesta obliga a todo su equipo. Las respuestas son quiero, para aceptar el aumento de valor, o no quiero, con lo que se admite la derrota y la pérdida de 1 tanto.

Retruco. El equipo que ha contestado quiero al truco, puede decir retruco en cualquier momento para aumentar el valor a 3 tantos. Las respuestas al retruco son las mismas que las del truco: quiero para aceptar y no quiero para rechazarlo perdiendo 2 tantos. Vale cuatro. Cuando un equipo a contestado quiero al retruco, puede aumentar la apuesta a 4 tantos diciendo vale cuatro. Las respuestas a vale cuatro son también quiero para aceptar o no quiero para reconocer que se pierde el truco, en cuyo caso el otro equipo se anota 3 tantos. Vale cuatro es la apuesta más alta del truco. Ya no se puede seguir apostando y sólo queda terminar de jugar las cartas para conocer el bando ganador.

Cada uno de los cantos debe aceptarse explícitamente con la palabra quiero y sólo después puede "retrucarse".

Carta jugada. Es la que se ha colocado sobre la mesa boca arriba en toda su extensión. Una vez que una carta está jugada ya no se puede retirar.

Irse a baraja o al mazo. Significa tirar las cartas, boca abajo, junto al mazo sobrante del reparto y retirarse del juego.

Si en un bando un jugador se va a baraja y el otro no, éste queda solo en el juego defendiendo con sus cartas la suerte del equipo. Si los dos jugadores de un bando se van a baraja y no se ha gritado o cantado truco, el otro bando cobra 1 tanto.

15. EL TANTEO

Lo corriente es que las partidas de truco se jueguen a 30 tantos. Los primeros 15 se denominan malas y los siguientes, buenas.

La contabilidad la lleva uno de los jugadores de cada equipo, que recoge los tantos obtenidos al final de cada juego parcial o mano.

En los campeonatos, el tanteo lo lleva un juez árbitro o un jugador cualquiera. Cuando un bando consigue los 15 malos y se anotan utilizando porotos, fichas o piedras, los devuelve para iniciar desde cero la cuenta de los buenos.

16. SEÑAS Y EXPRESIONES

Es posible señalar a los compañeros las cartas que se tienen. Tales señas pueden variar de un lugar a otro y está permitido que los jugadores elaboren su propio código, pero hay algunas muy frecuentes:

1. As de espadas: levantar las cejas.
2. As de bastos: guiñar un ojo.
3. Siete de espadas: mover los labios hacia la derecha.
4. Siete de oros: mover los labios hacia la izquierda.
5. Cualquier tres: morder el labio inferior.
6. Cualquier dos: fruncir los labios hacia adelante, como besar.
7. As de oros o as de copas: abrir un poco la boca.
8. Malas cartas: cerrar los ojos.
9. Buenas cartas para envido: inclinar la cabeza hacia adelante o hacia un lado.

Hay que tener en cuenta que las señas para informar a los compañeros también pueden observarlas los contrarios.

Por otra parte, es muy importante cuidar el lenguaje utilizado durante el juego, en especial si se trata de expresiones reservadas, como quiero y no quiero, que aunque se usen al margen de la partida en sí pueden interpretarse como parte de la misma y obligan. Es conveniente insistir en el hecho de que las expresiones reservadas de todo tipo obligan, por lo que si alguien menciona la palabra flor, está obligado a tenerla (y si no la tiene pierde los tantos de la mano). También si alguien dice truco al principio, equivocándose porque se refiere al juego en general, pierde la posibilidad de decir flor o envido, por considerarse que ya ha iniciado las jugadas de truco; se le puede responder, por ejemplo, flor y quiero retruco.

También se emplean ciertas expresiones que se prestan a menudo a discusión. Tratándose de campeonatos las expresiones valederas son las siguientes:

Envido mi flor: vale lo primero, o sea el envido.

Envido mi truco: valen las dos expresiones.

Envido envido: dicho por un mismo jugador vale por un envido simple.

Envido mi falta envido: vale como envido simple.

No hay flor sin truco: en campeonatos significa las dos cosas cuando no se han jugado cartas. Las palabras "no hay" no niegan el canto, ya que para estos casos existe la expresión sin ley, que significa sin flor. Sólo en las partidas comunes se la interpreta como negación de flor y si echado el truco. Si se ha jugado alguna carta sólo vale el truco.

No quiero ser cobarde, ¡quiero!: la negación se realiza en la primera parte y el quiero final no tiene valor.

En el envido, las proposiciones deben cerrarse, con las expresiones quiero o no quiero, pero en el caso de que se suba, ello implica la aceptación de las anteriores. En la flor y en el truco las condiciones son distintas. A una flor se contesta con otra o se dice es buena (y también no tengo) si no se tiene nada. En el truco no puede retrucarse sin haber manifestado antes claramente que se aceptaba la anterior diciendo quiero. En los cantos o apuestas quedan prohibidos los diminutivos y los términos que se presten a equívoco: "quieto", "quiebro", "trulo", "florcita", etc. En campeonatos cualquier forma equívoca se tomará como una proposición de juego.

En los casos en que se haga un desafío doble, si se acepta o rechaza en su totalidad bastará con decir quiero o no quiero. Si únicamente se acepta una parte hay que decir primero que se pasa de la otra parte, ya que si no quedarían aceptadas las dos (paso y quiero, quiero y paso).

17. INICIO

Antes de iniciar la partida se determina, normalmente por sorteo, qué jugador será el primero en dar las cartas. Todo el juego del truco se realiza en sentido contrario al de las agujas del reloj.

El jugador a la derecha del dador es el mano y cuenta con ciertas preferencias en el juego (por ejemplo, en caso de empate gana el mano), además de ser el primero en jugar. El último jugador de cada bando es el pie, que suele actuar como capitán y estrategia del equipo. El dador baraja las cartas y da a cortar el mazo al contrario situado a su izquierda. No está permitido que corte cualquier otro jugador, ni que se haga más de un corte en el mazo, aunque sí que se golpee el mazo sin hacer corte alguno. Al cortar no pueden dejarse menos de tres cartas en cada parte del corte.

Después, el dador reparte tres cartas a cada jugador, de una en una y empezando por la derecha. Si una de las cartas cae boca arriba, el que la recibe así puede elegir entre quedarse con ella o exigir un nuevo reparto. La costumbre de algunos jugadores de disponer que tal elección depende del mano debe evitarse.

18. DESARROLLO

Cada jugador estudia las posibilidades que ofrecen sus cartas y, si tiene flor o un buen envideo, lo comunicará por señas a su compañero o compañeros, al tiempo que observa las de los otros jugadores.

Empieza a jugar el mano, que puede cantar flor si la tiene, apostar a envideo o jugar una de sus cartas; independientemente de lo que haga, cada jugador en su turno tiene esas tres opciones hasta que juega una carta, ya que en este caso se empieza a jugar el truco y ya no se admite que se cante flor o envideo, aunque sí responder a esos cantos. Resueltos los envites, se juegan las cartas para conocer al ganador del truco.

Tras finalizar éste, se procede a la anotación de la mano. Durante el juego, se dice que un jugador o un bando va a la pesca cuando guarda silencio a la espera de que los contrarios sean los primeros en tocar o trucar para entonces responderles.