

Reglas del Truc

Valor de las cartas y señas

Las cartas más importantes tienen nombre específico y seña propia.

En Valencia la variedad más extendida es la que se juega con 22 cartas (los 7, 6, 5, 4, 3 y los ases de espadas y bastos, si bien en zonas como La Safor se juega con los doces y los otros dos ases, el llamado "Truc Negro") y 4 jugadores, cuyo orden de importancia para jugarse los puntos al "truc" es el siguiente:

Carta/s	Seña
 As de espadas (<i>La Major</i>)	(levantar las cejas)
 As de bastos (<i>El Basto</i>)	(guiñar ojo)
 Siete de espadas (<i>La Manilla</i>)	(correr la boca hacia la derecha)
 Siete de oros (También <i>Manilla</i>)	(correr la boca hacia la izquierda)
Siete de copas y de bastos (Sietes malos o falsos)	(sin señas)
Los tres	(morderse el labio)
Los dos	(un beso)
Unos falsos	(bostezo rápido)
33 de envite	(inflar mofletes)
32 de envite	(subir un hombro)
Mal cartas o poco envite (<i>Ciego</i>)	(se cierran los dos ojos)

Desarrollo del juego

En el "truco", hay dos formas de jugarse los puntos: al envido (*envit*) y/o al truco (*truc*).

Para el **envite** se han de tener 2 cartas del mismo palo (si hay tres del mismo palo solo se cuentan las dos mayores), se suma su valor y se le añade veinte. En el caso de tener una carta de cada palo, se usa la de valor más alto (por ejemplo, un 7 de bastos sería 7 de envite, si no tienes más bastos). Si se tiene una carta del mismo palo pero alguna de ellas o ambas son figuras (10, 11 o 12) no se suma el valor de la carta sino 0 (por ejemplo, 5 + 11 + 20 = 25). El máximo que se puede tener es 33 (6 + 7 + 20) y el mínimo 0, teniendo tres cartas de figuras

Para empezar a jugar se reparten 3 cartas a cada jugador, si una de las cartas se voltea mientras se reparten, el jugador que es mano de esa jugada es el que decidirá si se continua repartiendo los naipes faltos caso contrario el que estaba dando perderá 2 puntos y pasará la mano (en ningún caso se cambiará el naipe que genero el mal don) también perderá 2 puntos aquel que dé más o menos de 3 naipes por jugador. Una vez tienen todas sus cartas, se le hacen las señas al compañero, se juega la primera ronda atendiendo a los valores de las cartas. El envite se lo deben jugar los segundos jugadores para aprovechar posibles *vuelatas*, si no se lo juega nadie, esos puntos no cuentan para nadie.

No se puede trucar antes de finalizar la ronda de envites, en caso contrario se deberá *pasar* en espera de si algún otro jugador desea envidar.

La pareja que gana la primera ronda empieza la segunda y el que gana la segunda empieza la tercera, siempre el jugador que ha ganado de los 2. En el caso de que se emparden (empate) la primera mano (se llama empardar cuando ambos jugadores juegan la misma carta con el mismo valor y ninguna de ellas decide la ronda Ej. tres de bastos y tres de copas, dos de espadas y dos de copas, once de oros y once de bastos, etc.) se decidirá por quien juegue la carta mayor en valor del truco en la segunda mano, si se vuelve a producir una empardada ganara quien tenga la carta de mayor valor del truco, si se produce la tercera empardada ganara el jugador que es mano del juego.-

Los puntos del "truc" se pueden jugar en cualquier momento de la partida. Si una pareja quiere jugárselos, dice en voz alta "¡truco!" ("*truque*"), si la otra pareja cree que va a poder ganar dos de las tres rondas, puede aceptar la apuesta y contesta "quiero" ("*vull*") o "lo veo". Se puede seguir subiendo la apuesta con las exclamaciones: "retruco" ("*retruque*"), "vale cuatro" ("*quatre val*") o "juego fuera" ("*joc fora*") con la que se gana el juego. También está el "envido", sumando dos cartas del mismo palo, otorgando dos puntos al ganador; "falta envido" igual que el "envido", pero en lugar de dos puntos, sumas lo que le falta al otro para ganar.

Valores de las jugadas

El envite (*envit*)

Puede ser aceptado, subido o no. Si es aceptado se juega y se lleva los puntos el ganador si no se acepta el que apostó se lleva cierto puntaje.

Jugada	Puntos para el ganador (en caso de que el rival vea la apuesta)	Puntos para el apostador (en caso de que el rival no vea la apuesta)
Envido (<i>envide</i>)	2 piedras	1 piedra
Vuelvo (<i>torne</i>)	4 piedras	2 piedras
Envido (<i>envide</i>)	N piedras	Piedras acumuladas en el envida
Envido hasta igualar	Se juega la diferencia de piedras entre los jugadores siempre que estas no superen las que faltan	-
La falta	la cantidad de piedras que le faltan al contrario para terminar la cama.	1 piedra

Donde N es tantas piedras como quiera el apostante siempre que estas no excedan a las que le falte al que vaya ganando. Si se desestima la apuesta se pierden las piedras acumuladas en la mano de envite.

El "truc"

Jugada	Puntos para el ganador (en caso de que el rival vea la apuesta)	Puntos para el apostador (en caso de que el rival no vea la apuesta)
Truco (<i>truque</i>)	2 piedras	1 piedra
Retruco (<i>retruque</i>)	3 piedras	2 piedras
Vale cuatro (<i>quatre val</i>)	4 piedras	3 piedras
Juego fuera (<i>joc fora</i>)	la cama(se juega la partida)	4 piedras

Los pasos se pueden saltar en el envite tirando la falta directamente. Dependiendo del número de pasos será el número de piedras, en caso de no ir la pareja que no va pierde el número de piedras equivalente a la última apuesta aceptada. Tirando la falta directamente, sino te la ven te llevas una piedra.

En caso de un final apurado siempre valdrán más los puntos obtenidos en el envite que en el "truc". Por lo que a falta de 1 piedra para cada pareja, ganará quien consiga el envite aunque pierda la ronda del "truc".

Variantes en las reglas

Es totalmente ilegal hacer señas falsas para distraer al contrario, o inventarse nuevas señas que no son los estándares. Aun así, la palabra "truc" viene de trucarse las cartas y de mentir, este es un juego de mentirosos y amantes del negocio sucio. Mientras no engañes con las señas, puedes mentir todo lo que quieras y marear al contrario, de hecho esa es la clave, intentar conseguir que la pareja contraria crea algo de la cantidad de mentiras que se dicen a lo largo de la partida. Además, no es raro que la gente intente hacer trampas de todo tipo, así que hay que estar muy atento. Gana el juego aquel que llega a la máxima puntuación de 30 puntos, o más, finalizada la última mano. Si ambos jugadores llegan a más de 30 puntos luego de finalizada la última mano, ganará aquel que obtenga el mayor puntaje. En caso de empate se jugará una próxima mano hasta que la diferencia de puntos sea mayor a 2.