



REGLAMENT DEL TRUC

Les cartes

Se separen de la baralla els reis, cavalls i sotes i els asos d'or i copes, quedant vint-i-dos cartes, que són:

- ORS: 3-4-5-6 i 7, que és la manilla d'ors. (Quarta)
- COPES: 3-4-5-6 i 7
- ESPASES: As-3-4-5-6 i 7 que és la manilla d'espases (Tercera)
- BASTOS: As-3-4-5-6 i 7.

El valor d'elles és com segueix:

- AS D'ESPASES: La major, és a dir, la que guanya a totes.
- AS DE BASTOS: El bast o la segona que, com indica, guanya a totes menys a la major.
- EL SET D'ESPASES: La manilla d'espases, és a dir, la tercera en valor.
- EL SET D'ORS: La manilla d'ors que ocupa el quart lloc.

Segueixen en valor els TRESOS, que valen els quatre el mateix. Les altres cartes, pel número que tenen.

Amb aquestes 22 cartes es pot jugar mà a mà, dues per a dues, que és el més corrent, i tres per a tres.

Manera d'asseure's i repartir

En cas de no haver desafiament entre dos bàndols, es tira a tresos i els que traguen aparellats van en contra dels altres.

Se senten envoltant la taula (un si i un no) i per qualsevol procediment, dóna el que li toque, tenint en compte de mesclar bé les cartes, perquè la noblesa d'aquest joc ha de ser el principal element.

Hi ha per ací cada espavilat que es diu truquero, que sap remenar-les molt bé i dóna a qui vol, el que vol! Mai feu partida amb ells! Tant és així que quan es creua una mica de valor o es tracta de desafiament seriós, campionat, concurs, etc., s'ha de cercar un marxador perquè barrege, repartisca les bases i pinte les pedres, que també en això pot haver martingala. Molt d'ull!

Se li dóna a tallar al de l'esquerra, que sempre partirà la baralla cara cap a ell i després de posar totes les cartes juntes, es donen una a una, començant pel que és mà. És convenient donar de les de damunt per a ser més clars i veure's el que es dóna. Pot variar-se la manera de donar. Cap avant i arrere, dos a dos jugadors o transbordades. Però evitant donar dues cartes seguides al mateix i repartint-les de manera que la primera que es dóna siga per al mà i l'última per al que dóna, és a dir, el peu.

Una vegada tenen les tres cartes cadascun, es deixen les que han sobrat a mà dreta, per tindre coneixement de qui ha de donar després.

I amb aquesta disposició, comença la partida eixint el mà.

Els senyals

Aquest és un dels punts més necessaris per al bon truquero, saber fer els senyals sense que les vegem els contraris i procurar veure les d'ells també dissimuladament. Així, sabent on estan les cartes de valor, és més fàcil combinar les jugades i fins a fer fallanques o dir mentides per a fer fugir als altres, però amb prevenció, perquè també se solen fer senyals falsos. Hi ha molt de sabut!

Els senyals corrents es fan així:

- AS D'ESPASES, o vulgarment dit, la major, mirant amb els ulls cap amunt.
- EL BAST: Fent l'ullet, tancant un ull.
- MANILLA D'ESPASES: El set. Traient la punta de la llengua a la dreta.
- MANILLA D'ORS: El set. El mateix a l'esquerra.
- ELS TRESES: Mossegant-se el llavi de baix.

Quan no es té cap peça, es tanquen els ulls, que vol dir que vas CEC. Però repetim que sempre dissimulant per a evitar que ho miren els contraris.

El senyal d'ENVIT, és una cabotejada i quan es té trenta-tres, unflant les galtes. Si l'envit és gran i lliga alguna manilla, se li fa el senyal de la llengua i es juga la carta que lligue amb ella a fi que el company pugui saber el que hi ha, sense dir-li que envide.

Els senyals es fan quasi sempre al peu perquè aquest combine millor les bases, però si algun porta joc, a ell sempre, obeint el que indique. Al peu una carta fluixa! Ja posarà la peça que tinga.

També hi ha altres classes de senyals i es poden combinar entre dos o tres, desorientant als contraris. Però no deixa de ser una engalifa, que no s'ha d'usar fins i tot estant permesa.

Les Pedres

Amb la finalitat de saber en tot moment qui guanya i qui perd, per cada jugada es ratllen o pinten unes pedres de les quals després explicarem la quantia, segons com s'ha desenvolupat el joc a cada mà.

Prèviament, es posa al mig de la taula, un grapatet de dacsca, cafè, fesols o una altra cosa semblant, i sempre tenint-ho a la vista, es confronta en tot moment l'estat de la partida per si fa falta estrènyer per a aconseguir, al contrari.

No recomanem posar ametles rostides ni cacau o una altra cosa comestible, perquè sempre hi ha golafres que pessiguen i a aquest pas, mai s'arribaria a la cama.

Recomanem, en canvi, molta vigilància amb el que pinta cadascun, perquè hi ha qui té les mans llargues i es pinta de més. Per això explicarem ben clar, més endavant, les pedres que li corresponen a cada jugada. A cadascun el seu!

Cama i coto

Es pot jugar a les pedres que es vulga, parlant-ho primer, però el més normal és a vint-i-quatre pedres, dotze dolentes i dotze bones. El que primer les fa té cama. Es diu al millor de tres o a dos, per tant, qui fa primer dos llits, ha guanyat el coto o siga la partida.

Els Envits

Lligar és tenir dues cartes del mateix pal. Com més alt siga el número que sumen, millor. Un set de bastos, per exemple, no té més valor que el set d'envit. Però si lliga amb un altre bast, se li afigen vint punts a la suma de les dues cartes.

Posem per cas: si es té un quatre i un sis del mateix pal, sumen deu, més vint s'afigen per estar lligades són trenta d'envit; el 4 i el 7 fan 31; el 5 i el 7 fan 32; fins que arribem al 6 i el 7 que són 13 o 33 que és el més alt, és a dir el gros o unflá.

A punts iguals, guanya el que és mà per ordre de lloc.

Manera d'envidar

L'envit, és primer que el truc, per tant, s'ha de fer abans de jugar cap carta, perquè si s'envida després de deixar la carta damunt de la taula, no és vàlid.

Existeix el costum de fer-li senyal al peu perquè aquest envide i així creuen els contraris que l'envit és al peu i van.

Però com es va de pillet a pillet també els altres poden fer el mateix i és quan ve la competència, o ser fallanca amb el que guanya el més atrevit.

Una vegada haja envidat un de tots, poden fer més joc els altres, encara que hagen jugat la carta, per a augmentar pedres.

El que no es pot dir és truc, abans de tirar cap carta, perquè si els altres contesten vull, ja no es pot envidar. Sempre es deu envidar abans de trucar.

L'única cosa que es pot dir és truc i passe i així queda en llibertat el peu per a envidar o voler si els contraris fan joc.

Tampoc ha de dir-se mai envide una pedra que és un vici que tenen molts, perquè si els altres saben, li han de voler per precisió, perquè si guanyen, no es pintaren més que una, que és la que s'han jugat, com si envidaren quatre, quatre que es ratllarien.

Per als envits s'ha de tenir sempre en compte les pedres que falten per a acabar el llit el que més tinga, doncs, encara que s'enviden quaranta per fanfarronada no es poden pintar més que les que falten. En el cas que només els falte una, cal voler, perquè de totes maneres acaben, si guanyen.

Veus i pedres de l'envit

Les veus corrents són, envide i els altres poden respondre vull o no vull, o torne a envidar o fer més joc fins les quals falten per a completar la cama. La falta envide és una veu de desesperats o fallanqueros i fins de mals jugadors, perquè s'acaba més prompte la cama, no té lluita ni fa elegant, més quan es pot arribar a ella de dues a dues pedres perllongant la distracció.

Tampoc s'han d'ensenyar cartes i menys d'envide fins que no s'acabe la jugada. A ningú li importa si era de debò o no.

Les pedres que es ratllen les indiquem per a més claredat en forma d' A uns i B els altres, i es diu abans de començar la basa:

Tant si es diu la faltao envide, com si després de fer joc en l'envit es tira la falta i es vol, es ratllaran les pedres de la següent manera:

-Si A va davant de B. Si guanya A, cama per a A , si guanya B se'n ratllaran les que li falten a A per acabar.

-A, envide; B, no vull. Una pedra per a A. Si B, vull; dues pedres per al qual més punts tinga.

-A envide, B, la falta; A no vull. Dues pedres per a B. Si A vull; guanya el que més envit tinga, com hem explicat abans.

-A, envide; B, torne a envidar; A, no vull. Dues pedres per al B. Si A vull; quatre pedres per al que més envit tinga.

-A, envide; B, torne a envidar; A, la falta; B, no vull. Quatre pedres per a A. Si B vull, guanya el que més envit tinga, com hem explicat abans.

També se sol dir:

Envide; Jo també, que és el mateix. Ací no existeix norma, podent-se desafiar les que es vulguen. A, envide 6 pedres; si B no vol, 1 pedra per a A; si B vol 6 pedres per al que més tinga; B 10 més, Si A no vol són 6 per a B, i si vol 16 per al qual guanye.

Del Truc

Encara que s'escrigueren deu volums sobre aquest noble joc no es podrien explicar les innombrables combinacions al fet que es presta. Però exposarem ací les més excel·lents i dubtoses, esperant que la pràctica farà la resta. No oblideu que, amb quatre cartes de valor i els tresos, s'ha de fer tot.

Per a ser bon truquero s'ha de jugar més amb les cartes del contrari que amb les pròpies. Estar molt alerta amb els senyals. Saber a qui convé asseure basa, fer el joc a temps i les fallanques quan han de fer-se, tantejar a l'enemic amb paraules i confondre'l perquè crega que es té carta, quan potser no es té res, fingir no tenir res quan es té peça, etc. En fi, com tot joc d'engany, tenir paraules (a poder ser gracioses) i fets per a guanyar el major nombre de pedres possibles, aprofitant-se dels dubtes i vacil·lacions dels contraris, sempre tenint en compte que els altres no són ximpls.

Manera de jugar-ho

Com s'ha dit, es donen tres cartes a cadascun, que es miren de seguida per a fer-li els senyals al qual porte el joc, tenint en compte que ni senyals ni cartes, les veja el contrari, perquè hi ha qui menja coll d'ànec, que vol dir que hi ha qui allarga el coll per a mirar.

Ix el mà quan li dóna ordens el peu o qui porte el joc i si aquell diu al peu, es juga la carta més fluixeta. Una vegada estiguen en la taula la primera carta de tots, es mira qui ha assegut basa o siga el que ha mort o ha jugat la carta major, i aquest és que ix per a la segona basa és el que ix després, ací està el secret que tenint bones cartes es perd potser per guardar-se les grosses per a l'última.

El que de les tres bases guanya dues és el que es pinta les pedres conforme al joc que s'haja fet.

Veus i pedres del truc

Les veus per al truc són: Truque, Retruque, quatre val, i el Joc Fora. Però cal anar amb molta cura amb el Joc Fóra perquè guanya tota la partida. Vol això dir que encara que l'envit es considera com el primer, havent-se tirat la falta fins i tot, si s'arriba al Joc Fóra guanya a la falta, i no sols la gana sinó que val per DOS CAMES, és a dir tot el COTO, perquè ja ho diu la paraula; més clar encara, si en una jugada s'arriba al Joc Fóra i es vol, el que guanya, guanyarà dos comes, és a dir el coto.

Hi ha molts que diuen que la falta és el primer, però no és cert, perquè per alguna cosa es diu el joc del Truc en el qual el Joc Fora domina a tot i així com amb altres veus es pot transigir, en aquesta és impossible per ser llei del joc, i el que diga el contrari ho diu per conveniència o no sap jugar. És l'avantatge que té el truc.

El costum més corrent, com hem dit al principi, per a les veus són: Truque, Retruque, quatre val i Joc Fora,

A truque; B no vull. Una pedra per a A.

A truque; B vull. Dues pedres per al qual guanye.

A truque; B retruque; A no vull. Dues pedres per a B.

A truque; B retruque; A vull. Tres pedres per al qual guanye.

A truque; B retruque; A quatre val; B no vull. Tres pedres per a A i si volen, quatre per al guanyador.

També es pot dir després del quatreval, JOC FORA. Si no se vol, quatre pedres per al que ho dit i si es vol, finalitza la partida i es per al guanyador.

Pardes

Vol dir que van pardes quan en una basa juguen les dues parts una carta del mateix valor, bé dos tresos, dos sets, etc. Naturalment, si A juga un tres i B un altre tres, la basa no és de ningú i es diuen que van pardes.

Pot ocórrer de diverses maneres. A saber:

Si van pardes la primera basa, guanya les dues bases el que mata en la segona. Si per casualitat (o a propòsit) segueixen les dues primeres també pardes, guanya el truc, el que és mà dels quals han emparat l'última.

El millor és asseure basa la primera i si bé van pardes, la segona no cabrà discussió perquè seran les dues bases del qual va asseure la primera, per això es diu que la primera val per dos.

Se sol fer la picardia de, tenint la major, es deixen pardes la primera i fins i tot la segona, per a trucar a la tercera. És natural que es truque i llavors es fa més joc, encara que no tenint res s'ha de trucar a la tercera, perquè es veu clarament que han fet llit. (Potser no, però ho porta així el joc)

El mateix que si guanyen uns una basa i els altres una altra, en l'última es deu trucar, moltes vegades a l'aventura. Qui sap...!

Fallanques

Son fallanques les mentides que es diuen per a fer fugir als contraris, i com tant si és envit o truc, no s'ensenyen les cartes si no es vol, és clar que el que es va no sap si és de bo de bo o no.

El fallanquero ha de tenir valentia, gràcia i molta picardia, perquè potser (o pitjor) els altres es fan els mosquita morta com si no tingueren res i les tenen totes esperant-los a veure-les venir.

És un atreviment molt compromès, però el creiem precis en aquest joc, perquè sense fallanques no té al·licients. Ací es veu als truqueros!

Marrullerías

Així com les fallanques són jugades estratègiques del joc, les marrullerías diuen molt poc de bo en favor de qui les practica.

Aquests, quan els toca envidar o tenen el lligat fluix i els falta valor per a fer la fallanca, solen dir entre dents: Envi-u-de. Si els altres volen o fan més joc creient que han envidat, arpleguen les cartes, aclarint que ells no han envidat sinó envi-u-dat i que per tant la jugada no té validesa. Però si els altres no tenen lligat i diuen no vull, passa com que han envidat de debò i es pinten unapedra sense haver exposat res. La broma la fan de debò.

Una altra parauleta que s'usa és la de la falca en lloc de la falta, fent-li-la valdre o no segons la reacció dels altres.

En el truc també segueixen el mateix procediment i diuen el tu-que en lloc de truque. Si els contraris no volen es pinten la pedra i si volen o fan més joc al·leguen que no han trucat, és que li deien al company: tu que ?. Per a saber el que tenia.

També sol dir-se des-truque i altres paraules similars per a desorientar a l'enemic.

Total, que quan s'entropessa amb jugadors així, el millor és no fer partida amb ells o fer-los aclarir el que han dit cada vegada que facen joc perquè no tinguen escapatòria. Li les donen de molt llestos, però de seguida se'ls veu la cua i no és de bons jugadors!

La marrulleria és inadmissible en aquest noble joc.



REGLAMENTO DEL TRUC

Las cartas

Se separan de la baraja los reyes, caballos y sotas y los ases de oro y copas, quedando veintidos cartas, que son:

- OROS: 3-4-5-6 y 7, que es la manilla de oros. (Cuarta)
- COPAS: 3-4-5-6 y 7
- ESPADAS: As-3-4-5-6 y 7 que es la manilla de espadas (Tercera)
- BASTOS: As-3-4-5-6 y 7.

El valor de ellas es como sigue:

- AS de ESPADAS: La mayor, es decir, la que gana a todas.
- AS de BASTOS: El basto o la segunda que, como indica, gana a todas menos a la mayor.
- EL SIETE de ESPADAS: La manilla de espadas, es decir, la tercera en valor.
- EL SIETE de OROS: La manilla de oros que ocupa el cuarto lugar.

Siguen en valor los TRESES, que valen los cuatro el mismo.

Las otras cartas, por el número que tienen.

Con estas 22 cartas se puede jugar mano a mano, dos para dos, que es lo más corriente, y tres para tres.

Manera de sentarse y repartir

En caso de no haber desafío entre dos bandos, se echa a treses y los que saquen aparejados van en contra de los otros.

Se sientan rodeando la mesa (uno si y uno no) y por cualquier procedimiento, da el que le toca, teniendo en cuenta de mezclar bien las cartas, porque la nobleza de este juego tiene que ser el principal elemento.

Hay por aquí cada avisado que se llama truquero, que sabe removerlas muy bien y da a quién quiere, ¡lo que quiere! ¡Nunca hagais partida con ellos! Tanto es así que cuando se cruza un poco de valor o se trata de desafío serio, campeonato, concurso, etc., se tiene que buscar un *marxador para que mezcle, reparta las cartas y pinte las piedras, que también en esto puede haber martingala. Mucho ojo!

Se le da a cortar al de la izquierda, que siempre partirá la pelea de cara hacia él y después de poner todas las cartas juntas, se dan una a una, empezando por el que es mano. Es conveniente dar de las de encima para ser más claros y ver lo que se da. Puede variarse la manera de dar. Hacia delante y atrás, dos a dos jugadores o transbordadas. Pero evitando dar dos cartas seguidas al mismo y repartiéndolas de forma que la primera que se da sea para el mano y la última para el que da, es decir, el pie.

Una vez tienen las tres cartas cada uno, se dejan las que han sobrado a mano derecha, para tener conocimiento de quien tiene que dar después.

Y con esta disposición, empieza la partida saliendo el mano.

Las señales

Este es uno de los puntos más necesarios para el buen *truquero, saber hacer las señales sin que las vean los contrarios y procurar ver las de ellos también disimuladamente. Así, sabiendo donde están las cartas de valor, es más fácil combinar las jugadas y hasta hacer *fallanques o decir mentiras para hacer huir a los otros, pero con prevención, porque también se suelen hacer señales falsas. Hay mucho de listillo!

Las señales corrientes se hacen así:

- AS de ESPADAS, o vulgarmente dicho, la mayor, mirando con los ojos hacia arriba.
 - EL BASTO: Guiñando, cerrando un ojo.
 - MANILLA de ESPADAS: El siete. Sacando la punta de la lengua a la derecha.
 - MANILLA de OROS: El siete. El mismo a la izquierda.
-

- LOS TRESES: Mordiéndose el labio de bajo.

Cuando no se tiene ninguna pieza, se cierran los ojos, que quiere decir que vas CIEGO. Pero repetimos que siempre disimulando para evitar que lo miren los contrarios.

La señal de ENVITE, es una cabeceada y cuando se tiene treinta y tres, hinchando las mejillas. Si el envite es grande y liga alguna manilla, se le hace la señal de la lengua y se juega la carta que ligó con ella a fin de que el compañero pueda saber el que hay, sin decirle que envido.

Las señales se hacen casi siempre en el pie porque este combina mejor las bases, pero si alguno lleva juego, a él siempre, obedeciendo el que indicó. ¡En el pie una carta floja! Ya pondrá la pieza que tenga.

También hay otras clases de señales y se pueden combinar entre dos o tres, desorientando a los contrarios. Pero no deja de ser una *engalifa, que no se tiene que usar incluso estando permitida.

Las Piedras

Con el fin de saber en todo momento quien gana y quien pierde, por cada jugada se rayan o pintan unas piedras de las cuales después explicaremos la cuantía, según cómo se ha desarrollado el juego en cada mano.

Previamente, se pone en medio de la mesa, un puñado de maíz, café, judías u otra cosa parecida, y siempre teniéndolo a la vista, se confronta en todo momento el estado de la partida por si hace falta estrechar para conseguir, al contrario.

No recomendamos poner almendras asadas ni cacao u otra cosa comestible, porque siempre hay comilones que pellizcan y nunca se llegaría a la cama.

Recomendamos, en cambio, mucha vigilancia con lo que pinte cada uno, porque hay quién tiene las manos largas y se pinta de más. Por eso explicaremos muy claro, más adelante, las piedras que le corresponden a cada jugada. ¡A cada uno lo suyo!

Cama y coto

Se puede jugar a las piedras que se quiera, hablándolo primero, pero lo más normal es a veinticuatro piedras, doce malas y doce buenas. El que primero las hace tiene cama. Se llama al mejor de tres o a dos, por lo tanto, quien hace primero dos camas, ha ganado el coto, o sea, la partida.

Los Envites

Ligar es tener dos cartas del mismo palo. Cuanto más alto sea el número que

suman, mejor. Un siete de bastos, por ejemplo, no tiene más valor que el siete de envite. Pero si liga con otro basto, se le añaden veinte puntos a la suma de las dos cartas.

Por ejemplo: si se tiene un cuatro y un seis del mismo palo, suman diez, más veinte que se añaden por estar ligadas son treinta de envite; el 4 y el 7 hacen 31; el 5 y el 7 hacen 32; hasta que llegamos al 6 y el 7 que son 13 o 33 que es lo más alto, es decir el gordo o unflá.

A puntos iguales, gana el que es mano por orden de lugar.

Manera de envidar

El envite, es primero que el truc, por lo tanto, se tiene que hacer antes de jugar ninguna carta, porque si se envida después de dejar la carta encima de la mesa, no es válido.

Existe la costumbre de hacerle señal en el pie porque este envite y así creen los contrarios que el envite es en el pie y van..

Pero como se va de pillo a pillo también los otros pueden hacer el mismo y es cuando viene la competencia, o ser fallanca con el que gana el más atrevido.

Una vez haya envidado uno de todos, pueden hacer más juego los otros, aunque hayan jugado la carta, para aumentar piedras.

Lo que no se puede decir es truco antes de echar ninguna carta, porque si los otros contestan quiero, ya no se puede envidar. Siempre se debe de envidar antes de trucar.

Lo único que se puede decir es truque y paso y así queda en libertad el pie para envidar o querer si los contrarios hacen juego.

Tampoco tiene que decirse nunca envido una piedra, que es un vicio que tienen muchos, porque si los otros saben, le tienen que querer por precisión, porque si ganan, no se pintaran más que una, que es la que se han jugado, como si envidaron cuatro, cuatro que se rayarían.

Para los envites se tiene que tener siempre en cuenta las piedras que faltan para acabar la cama el que más tenga, pues, aunque se envidan cuarenta por fanfarronada no se pueden pintar más que las que faltan. En el supuesto de que solo los falto una, hay que querer, porque de todos modos acaban, si ganan.

Voces y piedras del envite

Las voces de prisa son, envido y los otros pueden responder quiero o no quiero, o vuelvo a envidar o hacer más juego hasta las cuales faltan para completar la pierna. La falta envido es una voz de desesperados o *fallanqueros y hasta de malos jugadores, porque se acaba más pronto la pierna, no tiene lucha ni hace elegante, más cuando se puede llegar a ella de dos a dos piedras prolongando la distracción.

Tampoco se tienen que enseñar cartas y menos de envido hasta que no se acabe la jugada. A nadie le importa si era de verdad o no.

Las piedras que se rayan las indicamos para más claridad en forma de A unos y B los otros, y se llama antes de empezar la baza:

Tanto si se llama la *falta o envido, como si después de hacer juego en el envite se echa la falta y se quiere, se rayarán las piedras de la siguiente manera:

-Si A va ante B. Si gana A, pierna para A, si gana B se rayarán las que le faltan a A para acabar.

-A, envido; B, no quiero. Una piedra para A. Si B, quiero; dos piedras para el cual más puntos tenga.

-A envido, B, la falta; A no quiero. Dos piedras para B. Si A quiero; gana el que más envite tenga, como hemos explicado antes.

-A, envido; B, vuelvo a envidar; A, no quiero. Dos piedras para el B. Si A quiero; cuatro piedras para el que más envite tenga.

-A, envido; B, vuelvo a envidar; A, la falta; B, no quiero. Cuatro piedras para A. Si B quiero, gana el que más envite tenga, como hemos explicado antes.

También se suele decir:

Envido; Yo también, que es el mismo. Aquí no existe norma, pudiéndose desafiar las que se quieran. A, envido 6 piedras; si B no quiere, 1 piedra para A; si B quiere 6 piedras para el que más tenga; B 10 más, Si A no quiere son 6 para B, y si quiere 16 para el cual gano.

Del Truc

Aunque se escribieran diez volúmenes sobre este noble juego no se podrían explicar las innumerables combinaciones al hecho que se presta. Pero expondremos aquí las más excelentes y dudosas, esperando que la práctica hará el resto. No olvidéis que, con cuatro cartas de valor y los treses, se tiene que hacer todo.

Para ser buen *truquero se tiene que jugar más con las cartas del contrario que con las propias. Estar muy alerta con las señales. Saber a quien conviene sentar baza, hacer el juego a tiempo y las *fallanques cuando tienen que hacerse, tantear al enemigo con palabras y confundirlo porque crea que se tiene carta, cuando

quizás no se tiene nada, fingir no tener nada cuando se tiene pieza, etc. En fin, como todo juego de engaño, tener palabras (a poder ser graciosas) y hechos para ganar el mayor número de piedras posibles, aprovechándose de las dudas y vacilaciones de los contrarios, siempre teniendo en cuenta que los otros no son tontos.

Manera de jugarlo

Cómo se ha dicho, se dan tres cartas a cada uno, que se miran enseguida para hacerle las señales al que lleva el juego, teniendo en cuenta que ni señales ni cartas, las vea el contrario, porque hay quién come cuello de pato, que quiere decir que hay quién alarga el cuello para mirar.

Sale el mano cuando le da orden el pie o quien lleve el juego y si aquel dice al pie, se juega la carta más flojita. Una vez estén en la mesa la primera carta de todos, se mira quién ha sentado baza o sea el que ha muerto o ha jugado la carta mayor, y este es que sale para la segunda baza es el que sale después, aquí está el secreto que teniendo buenas cartas se pierde quizás para guardarse las gordas para la última.

El que de las tres bases gana dos es el que se pinta las piedras conforme al juego que se haya hecho.

Voces y piedras del truc

Las voces para el truc son: Truco, retruco, cuatro val, y el Joc Fora. Pero hay que ir con mucha mira con el Joc Fora porque gana toda la partida. Quiere esto decir que aunque el envite se considera como lo primero, habiéndose echado la falta incluso, si se llega al Joc Fora gana a la falta, y no solo el eso sino que vale por DOS CAMAS, es decir todo el COTO, porque ya lo dice la palabra; más claro todavía, si en una jugada se llega al Joc Fora y se quiere, el que gana, ganará dos piernas, es decir el *coto.

Hay muchos que dicen que la falta es lo primero, pero no es cierto, porque por algo se llama el juego del Truco en el cual el Joc Fora domina aún así como con otras voces se puede transigir, en esta es imposible para ser ley del juego, y el que diga el contrario lo dice por conveniencia o no sabe jugar. Es la ventaja que tiene el truco.

La costumbre más corriente, como hemos dicho al principio, para las voces son: Truco, retruco, cuatro val y Joc Fora,

A truco; B no quiero. Una piedra para A.

A truco; B quiero. Dos piedras para el cual gano.

A truco; B retruco; A no quiero. Dos piedras para B.

A truco; B retruco; A quiero. Tres piedras para el cual gano.

A truco; B retruco; A cuatro val; B no quiero. Tres piedras para A y si vuelan, cuatro para el ganador.

También se puede decir después del cuatro val, JOC FORA. Si no se quiere, cuatro piedras para el que lo dicho y si se quiere, finaliza la partida y es para el ganador.

Pardes

Quiere decir que van pardes cuando en una baza juegan las dos partes una carta del mismo valor, bien dos treses, dos sietes, etc. Naturalmente, si A juega un tres y B otro tres, la baza no es de nadie y se llaman que van pardes.

Puede ocurrir de varias maneras. A saber:

Si van *pardes la primera baza, gana las dos bases el que mata en la segunda. Si por casualidad (o a propósito) siguen las dos primeras también *pardes, gana el truco, el que es mano de los cuales han *empardat la última.

Lo mejor es sentar baza la primera y si bien van *pardes, la segunda no cabrá discusión porque serán las dos bases del cual sentó la primera, por eso se llama que la primera vale por dos.

Se suele hacer la picardía de, teniendo la mayor, se dejan *pardes la primera e incluso la segunda, para trucar a la tercera. Es natural que se truque y entonces se hace más juego, aunque no teniendo nada se tiene que trucar a la tercera, porque se ve claramente que han hecho cama. (Quizás no, pero lo lleva así el juego)

El mismo que si ganan unos una baza y los otros otra, en la última se debe de trucar, muchas veces a la aventura. Quién sabe...!

Fallanques

Son fallanques las mentiras que se dicen para hacer huir a los contrarios, y tantos es envite o truco, no se enseñan las cartas si no se quiere, está claro que el que se va no sabe si es verdad o no.

El *fallanquero tiene que tener valentía, gracia y mucha picardía, porque quizás (o peor) los otros se hacen los *mosquita muerta cómo si no tuvieran nada y las tienen esperándo a verlas venir.

Es un atrevimiento muy comprometido, pero lo creemos preciso en este juego, porque sin fallanques no tiene alicientes. Aquí se ve a los truqueros!

Marrullerías

Así como las fallanques son jugadas estratégicas del juego, las marrullerías dicen muy poco en favor de quien las practica.

Estos, cuando les toca envidar o tienen el ligado flojo y les falta valor para hacer la fallanca, suelen decir entre dientes: Envi-u-do. Si los otros vuelan o hacen más juego creyendo que han envidado, recojan las cartas, aclarando que ellos no han envidado sino envi-u-dado y que por lo tanto la jugada no tiene validez. Pero si los otros no tienen ligado y dicen no quiero, pasa como que han envidado de verdad y se pintan una piedra sin haber expuesto nada. La broma la hacen de verdad.

Otra palabrita que se usa es la de la falca en lugar de la falta, haciéndola válida o no según la reacción de los otros.

En el truc también siguen el mismo procedimiento y dicen el tú-co en lugar de truco. Si los contrarios no vuelan se pintan la piedra y si vuelan o hacen más juego alegan que no han trucado, es que le decían al compañero: ¿tú que?. Para saber el que tenía.

También suele decirse des-truco y otras palabras similares para desorientar al enemigo.

Total, que cuando se tropieza con jugadores así, lo mejor es no hacer partida con ellos o hacerlos aclarar que han dicho cada vez que hagan juego para que no tengan escapatoria. Se las dan de listos, ¡pero enseguida se les ve la cola y no es de buenos jugadores!

La marrullería es inadmisibles en este noble juego.
