

EL TRUQUE DE VILLAR DE CAÑAS



INTRODUCCION

El truque es un juego de origen árabe (truk o truch) y algunos lingüistas creen que es el origen etimológico de la palabra “truco” debido precisamente a los ardides que se emplean en este juego.

Se usa la baraja española y se juega mucho en el Levante español conocido con el nombre de truc. En zonas limítrofes de Cuenca y Albacete recibe el nombre de truque. El truque de Villar de Cañas es muy similar al de Montalbo y teniendo en cuenta que estuvimos bajo la jurisdicción del Señorío de Montalbo hasta 1660, podemos deducir que descende del mismo. Según las regiones se juega de muy diferentes formas pero en todas se mantiene los envites y las flores.

OBJETO DEL JUEGO

El objeto del juego es sumar 31 tantos necesarios para ganar un juego. La partida se gana cuando un equipo gana 3 juegos.

JUGADORES

Los jugadores se sientan sobren una mesa alternándose cada jugador con uno del equipo contrario, siendo mano el jugador que quede a la derecha del jugador que de las cartas.

Se puede jugar uno contra uno, dos contra dos, tres contra tres o cuatro contra cuatro. La más deseada es tres contra tres. Los integrantes de los equipos se pueden acordar o se eligen “a reyes”.

VOCABULARIO

- FLOR BLANCA: Tres cartas del mismo palo (no de la muestra). Vale 3 tantos (Media Flor 2 tantos).
- FLOR: Una de la muestra y dos del mismo palo. Vale 3 tantos (Media Flor 2 tantos).
- FLOR RESERVADA: Dos o tres cartas de la muestra. Vale 3 tantos.

El valor de la FLOR es la suma de las tres cartas. Gana la de mayor puntuación y en caso de igualdad de punto: el mano (anterior). Al cantarla sólo se dirá Flor.

- PARES: Cuando no hay FLOR. Suma de dos cartas:
 - una de la muestra más otra
 - dos del mismo palo

Si las cartas son de tres palos diferentes: la mayor (una sola carta).

- ENVIDO: Apostar dos tantos.
- ENVITE: Apuesta. En las Flores el mínimo una FLOR.
- ENVIDAR: Apostar.
- TRUCO: Apuesta 3 tantos.

- RETRUCO: Acepta los 3 tantos y apuesta 3 más.
- NUEVE: Acepta los 6 tantos y apuesta 3 más (no se pueden fraccionar estas apuestas ni envidar más de 9 tantos).

Nota: trucar, retrucar y nueve se pueden apostar:

- a) “boca a boca” (es decir, sin jugar las cartas y por cualquier jugador), y
- b) en la baza siguiente.

No es necesario tener una baza ganada para poder trucar, retrucar, nueve o replicar.

- DESPINTARSE: Sustituir los 16 primeros tantos ganados por un amarraco. Los tantos siguientes se llaman “buenas”.
- LA FALTA: Diferencia de tantos entre el equipo que más tiene y 31 (Es lo máximo que se puede envidar).
- PATÁN: Rey, caballo, o sota cuando no son de la muestra.
- A PATA: De igual valor para las bazas. Cuando esto ocurre en la primera baza, en la segunda baza se dice “la mayor arriba” (apostando o no) y no se juega la tercera baza. Gana el que hace la segunda baza.
- LA CIEGA: Tener el 3 y el 2 de la muestra.
- TENER UNA MATA: Llevar la Espada, el Basto, 7 de espadas o 7 de oros (término indefinido que puede ir desde estas cartas citadas hasta el 5 de la muestra o más)

VALOR DE LAS CARTAS

Para los PARES o para FLORES

a) Cuando son de la muestra:

26 Puntos el 3.

25 puntos el 2.

24 puntos el 5.

23 puntos la Copa (es comodín siempre es de la muestra).

22 puntos el Oro (es comodín siempre es de la muestra).

21 el AS (en su caso Espada y Basto).

20 el rey.

19 el caballo.

18 la sota.

17 el siete.

16 el seis.

4 el cuatro (cuando es muestra el 7 o el 6).

Nota: el 7 y el 6 no se consideran de la muestra y sólo forman PALO.

El 4 sustituye a la muestra excepto cuando ésta sea el 7 o el 6 (a los que no sustituye).

b) Cuando NO son de la muestra:

17 puntos el 7.

16 puntos el 6.

15 puntos el 5.

14 puntos el 4.



13 puntos el 3.

12 puntos el 2.

11 puntos el AS (sólo Espada y Basto).

10 puntos los patanes (recuerdo Rey, Caballo y Sota).

Para cualquiera de las tres bazas

- a) Las de la muestra y en el mismo orden que si fueran puntos (ya sabemos que el 7 y el 6 no se consideran de la muestra ni tampoco el 4 si la muestra fuera el 7 o el 6).
- b) Después de las anteriores y por este orden: Matas o Matatreses, espada y basto no de la muestra, 7 de espadas y 7 de oros, treses, doses, reyes, caballos, sotas, sietes, seises, cincos y cuatros.

DESARROLLO DEL JUEGO

Juegan todas las cartas. Cada jugador recibirá 3 cartas y la siguiente será la muestra.

El juego tiene dos partes independientes y diferenciadas:

- a) Los PARES caso de que no haya FLORES. Suma de puntos de las cartas que sólo se aclarará al final.
- b) El TRUQUE (Bazas). Para ganar hay que hacer dos BAZAS. La parte a) se resolverá en la primera baza. Cuando se inicie la segunda baza, ya no se hablará de Pares o Flores.

Se jugará por mano una carta, y una vez soltada (no mostrada) no tendrá retroceso y no se podrá envidar (pares) ni trucar, aunque sí reenvidar o retrucar.

El jugador (cuando llegue su turno y si no se ha hecho con anterioridad) puede envidar dos o más tantos (máximo la falta).

- Si no se acepta, gana un tanto.
- Si se aceptan sólo, se sigue jugando.

- Si le revocan, puede o no aceptar y también revocar (él o sus compañeros).
Pierde lo jugado el que abandona.

Esto son los pares:

El jugador que lleve FLOR BLANCA no puede jugar este lance (pares) y si lo hace pierde la FLOR.

Si después del envite o no, a pares y antes de jugar la segunda baza algún jugador canta FLOR, todo lo envidado a pares queda anulado.

Si no se canta FLOR ganará el que sume más puntos o la FLOR RESERVADA mayor.

El que lleve FLOR BLANCA debe cantarla cuando llegue su turno o si ya ha cantado FLOR otro jugador (si no la canta lo pierde).

El que lleve FLOR RESERVADA (con opción a cantarla o no cantarla) está obligado a cantarla cuando canta FLOR un contrario (no si la FLOR es de un compañero), aunque haya pasado su turno, y si no la canta la pierde. Perdón por tanto “cante”.

Una vez cantadas todas las FLORES se ponen de acuerdo en la apuesta. Si ningún jugador apuesta ganará el equipo que lleve la FLOR de más puntuación. A igual puntuación gana la mano.

El que envida los PARES, FLORES o TRUQUE, si no le aceptan, gana un tanto. El revocar NO TIENE DEJE (una por no querer).

CASOS ESPECIALES

Casi todos se refieren al TRUQUE (bazas).

- Si la primera baza queda empatada (con cartas de la muestra o con ¿matas? nunca habría caso) al jugar la segunda se dice “la mayor arriba” ganando la carta más alta y si se apuesta el que gane. Nunca se juega la tercera baza. Si la baza empatada es la tercera gana el que hizo la primera baza.
- Si un jugador envida y truca a la vez, primero se soluciona el envite (Pares o Flores) y después el truque, sin poder volverse atrás.

- Si un jugador truca sin envidar antes, los contrarios (pero ya no sus compañeros) pueden:

- a) Envidar (a no ser que sea el último el que truca): el equipo contrario puede responder al que envidó con cualquiera del equipo aunque haya pasado su turno.
- b) NO envidar. En este caso si alguien lleva FLOR BLANCA está obligado a cantarla en ese momento aunque no sea su turno (o la pierde).

Aquí surge la polémica: el jugador más impulsivo canta FLOR y un contrario más tranquilo, con turno anterior, la canta después, no pudiéndose aclarar si ésta última es FLOR RESERVADA (supuesta mayor) o FLOR BLANCA. (Esto se evitaría si en el momento de TRUCAR los jugadores por orden manifestasen si FLOR o NO FLOR).

- Cuando se envida LA FALTA A CIEGAS (verse las cartas) se obliga a que antes de jugar alguna carta se resuelva.

Si el envidado lleva FLOR BLANCA está obligado a decir: “CON FLOR QUIERO” o “CON FLOR NO QUIERO”:

- a) Si quiere sólo hay apuesta si el contrario lleva FLOR, si no lleva el contrario, sólo ganaría los 3 tantos que valen las FLORES.
- b) Si no quiere y el envidador llevase FLOR (que ahora no tiene obligación de cantar), éste la ganaría aún siendo menor y un tanto más.

No parece lógico que el envidador pueda calcular sus tantos a ganar (si lleva FLORES “ocultas”) y los del contrario (FLORES “cantadas”) y entrar a las apuestas del TRUQUE (3, 6 o 9 tantos) si le interesa, en el MÁS IMPORTANTE TRANCE del final del juego y el envidado no.

- Cuando un equipo tiene 30 tantos el envite es sólo de un tanto.

- Si los equipos llegan a 31 tantos o más, gana el que más logra y si empatan, juegan otra mano. Es ésta, el envite a los tantos ya es de dos o más.

SEÑAS

El 3 de la muestra: elevando las cejas (o los ojos).

El 2 de la muestra: guiñando un ojo.

El 3 más el 2: cerrar los ojos.

El 5 de la muestra: discrepancia (ojo izquierdo y en ese caso el 2 el ojo derecho – levantar un hombro).

Las demás cartas de la muestra: levantar un hombro.

FLOR (BLANCA o RESERVADA): mover los labios.

FLOR RESERVADA: levantar los dos hombros.

Envidar más; o “a mi” (yo jugaré): ladear la cabeza.

No está permitido realizar señas con los pies, dando “pataditas” bajo la mesa.

LAS CABRAS

Cuando se empata a partidas, todos los jugadores pagan “a escote” las consumiciones, aunque alguno puede proponer “echar las cabras” que consiste en jugar una partida más cuyo resultado decide el equipo ganador.

CONTABILIZAR TANTOS Y PARTIDAS

Se utilizan judías o garbanzos y como amarraco una chapa (“despintarse”: sustituir los 16 primeros tantos ganados por un amarraco, los tantos siguientes se llaman “buenas”). Las partidas se apuntan con papel y boli.

FRASES CELEBRES DEL TRUQUE

“Los mirones, callan y dan tabaco”.

Villar de Cañas, julio de 2010, Rubentino Ramírez Velázquez