



El juego del TRUQUE En Valdeolivas (Cuenca)

MIGUEL ANGEL BOLLO

*CON EL Vº Bº DE TODOS LOS JUGADORES DE TRUQUE Y GRACIAS A
TODOS LOS QUE HAN COLABORADO, EN ESPECIAL A EMILIANO
HEREDIA YA QUE SIN SU ASESORAMIENTO Y COLABORACIÓN NO SE
PODRÍA HABER REALIZADO.*

1. INTRODUCCION

El truque es un juego de cartas muy típico en toda España así como en diversas partes de Hispanoamérica muy especialmente en *Argentina*. En España se juega mucho en él *Levante* español y es conocido con el nombre de *Truc*. Según las regiones se juega de muy diferentes formas pero en todas se mantiene los envites y las flores, en nuestro pueblo se jugaba bastante antiguamente, a pesar de ello estuvo a punto de desaparecer, pero gracias a mucha gente esta siendo recuperado y en la actualidad pasa por ser uno de los Juegos de cartas que más éxito tiene, siendo jugado cada día por más gente sobre todo joven, lo cual asegura su futuro por muchos años.

El número de jugadores es de 6 u 8, divididos en dos equipos de 3 o 4 cada uno, aunque el más normal sea de dos equipos de 3 jugadores cada uno.

El tipo de juego se realiza mediante envites, flores, truques y antiguamente retruques (hoy en día ya no realiza).

El juego del truque tiene dos fases diferentes. En la primera se apuesta sobre la mejor combinación de cartas (envites y flores) y en la segunda sobre el juego de bazas que se juega en cada mano (truque).

2. OBJETO DEL JUEGO

El objeto del juego es sumar 31 tantos necesarios para ganar un juego, La partida se gana cuando un equipo gana 6 juegos.

3. 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.

4. PUNTUACION DE LAS CARTAS PARA ENVITES Y FLORES

La puntuación de las cartas para el juego del truque es el siguiente:

El 5 de la pinta _____ 10 puntos

Si pinta el 5, la carta que la sustituye durante el juego será el **4 de la pinta**, siendo su valor igual al 5 _____ 10 puntos

El as de copas (con cualquier pinta) _____ 9 puntos

Si la pinta es la copa, la carta que la sustituye durante el juego será el 4 de copas.

El as de oros (con cualquier pinta) _____ 8 puntos

Si la pinta es el as de oros, la carta que la sustituye durante el juego será el 4 de oros.

El rey de la pinta _____ 7 puntos

Si la pinta es el rey, la carta que la sustituye durante el juego será el 4 de la pinta

El caballo de la pinta _____ 7 puntos

Si la pinta es el caballo, la carta que la sustituye durante el juego será el 4 de la pinta

La sota de la pinta _____ 7 puntos

Si la pinta es la sota, la carta que la sustituye durante el juego será el 4 de la pinta.

El resto de las cartas mantendrán su valor.

5. VALOR DE LAS CARTAS PARA EL JUEGO

El orden de valor de las cartas durante el transcurso del juego será el siguiente:

- **5 de la pinta (el 4 cuando pinte el 5)**
- **As de copas**
- **As de oros**
- **Rey de la pinta**
*A estas cuatro cartas se las llama **pericos***
- **Caballo de la pinta**
- **Sota de la pinta**
*Al caballo y la sota de la pinta se les denomina **muerdes***
- **As de espadas**
- **As de bastos**
- **Siete de espadas**
- **Siete de oros**
*A estas cuatro cartas se les denominan "**malillas**"*
- **Los treses**
- **Los doses**
- **Los reyes (que no sean de la pinta)**
- **Los caballos (que no sean de la pinta)**
- **Las sotas (que no sean de la pinta)**
- **Los sietes de copas y de bastos**
- **Todos los seises**
- **Los cincos**
- **Los cuatros (menos el de la pinta, cuando pinte algún perico o los muerdes)**

6. VOCABULARIO EN EL TRUQUE

DERRIVO

Cuando habiendo cantado flor por parte de jugadores de ambos equipos, uno de ellos apuesta y el otro no quiere dicha apuesta.

ENVIDAR

Apostar 2 piedras (si solo se envida) o apostar tantas piedras como se quiera.

LA FALTA

Cuando se apuestan tantas piedras como queden para llegar a 31.

FLOR

Cuando se tienen tres cartas del mismo palo, también cuando se tiene uno de los pericos con dos cartas de un mismo palo.

FLOR RESERVADA

Cuando se tienen tres pericos o dos pericos y una carta de otro palo al que pinte.

LLAMARSE

Es cuando un jugador va a jugar una carta de valor, advirtiendo a los compañeros para que ellos no jueguen nada.

MALILLA

Tener cualquiera de las 4 cartas llamadas así.

MANO

Primer jugador a la derecha del mazo de cartas, en caso de cartas, envites o flores iguales siempre ganara el jugador que sea mano.

MUERDE

Tener caballo, sota o ambos de la pinta.

PASAR DE FLOR

Cuando después de envidar por parte de algún jugador, el resto en riguroso orden, van diciendo que no tienen flor (salvo casos excepcionales según táctica de juego).

PATA

Cuando después de jugarse la primera baza, la carta ganadora, es la misma en ambos equipos. Debiendo levantar según riguroso orden empezando por la mano, la carta de mas valor que se tenga, pudiendo trucar antes de levantar la carta.

PERICO

Es cuando se tienen alguna o algunas de las cartas de mas valor (5 de la pinta). As de copas, As de oros o Rey de la pinta

RETRUCO

Es un término utilizado antiguamente el cual consistía en volver a trucar al jugador del equipo contrario, después de habernos trucado.

TRUCO

Jugarse o apostarse tres piedras si solo se truca o bien apostarse o jugarse tantos truques como se quiera (sabiendo que cada truco vale tres piedras)

7. VALOR DEL ENVITE

Para calcular el valor del envite, siempre contaremos las dos cartas de mas valor que tengamos y le sumaremos 20 (excepto cuando tengamos flor reservada y no la hallamos cantado que sumaremos las tres cartas y al ser una flor le añadimos 30). Siempre cualquier flor reservada ganara a un envite.

EJEMPLOS

6 de copas - as de copas - 4 de espadas (PINTA OROS) $6 + 9 = 15 + 20 = 35$
5 (PINTA) - 2 oros - 3 bastos $10 + 3 = 13 + 20 = 33$
As de oros - 4 copas - rey bastos (PINTA ESPADAS) $8 + 4 = 12 + 20 = 32$
7 espadas - 6 espadas - 2 bastos (PINTA BASTOS) $7 + 6 = 13 + 20 = 33$
Rey de copas - 7 bastos - 3 oros (PINTA COPAS) $7 + 7 = 14 + 20 = 34$
Caballo de oros - 4 de bastos - 3 espadas (PINTA OROS) $7 + 4 = 11 + 20 = 31$
Sota de espadas - 7 bastos - 6 oros (PINTA ESPADAS) $7 + 7 = 14 + 20 = 34$

NORMALMENTE LOS ENVITES TIENEN VALOR A PARTIR DE 33 PUNTOS

8. VALOR DE LAS FLORES

Si se canta flor se anula cualquier envite, excepto como hemos comentado antes cuando hablemos de flor reservada y nadie cante flor.

Para calcular el valor de las flores se cuentan el valor de las tres cartas y le sumaremos 30. SIEMPRE TENDREMOS EN CUENTA QUE LAS FLORES RESERVADAS GANAN A UNA SENCILLA EL VALOR MINIMO DE UNA FLOR SERA DE 30 PUNTOS, QUE ES CUANDO LA FORMAN LAS TRES FIGURAS DE UN MISMO PALO SIN SER DE LA PINTA.

EJEMPLOS

FLOR NORMAL

5 de oros - 6 oros - caballo oros (PINTA BASTOS) $5 + 6 + 0 = 11 + 30 = 41$
Sota espadas - caballo oros - 7 oros (PINTA ESPADAS) $7 + 0 + 7 = 14 + 30 = 44$
5 copas - 4 espadas - 5 espadas (PINTA COPAS) $10 + 4 + 5 = 19 + 30 = 49$
Rey bastos - 6 oros - sota oros (PINTA BASTOS) $7 + 6 + 0 = 13 + 30 = 43$
Sota de oros - caballo de oros - rey de oros (PINTA COPAS) $_____ = 30$

FLOR RESERVADA

5 copas - sota copas - caballo oros (PINTA COPAS) $10 + 7 + 0 = 17 + 30 = 47$
Sota copas - as oros - 6 espadas (PINTA COPAS) $7 + 8 + 6 = 21 + 30 = 51$
As copas - rey copas - 5 copas (PINTA COPAS) $9 + 7 + 10 = 26 + 30 = 56$
Sota copas - caballo copas - 2 bastos (PINTA COPAS) $7 + 7 + 2 = 16 + 30 = 46$

CUANDO ALGUN CONTRARIO TENGA UNA FLOR RESERVADA HAY QUE TENER EN CUENTA QUE TIENE UN MINIMO DE 44 PUNTOS

9. - SEÑAS DEL TRUQUE

Las señas en el truco es una parte fundamental del juego ya que con ellas los compañeros siempre saben que cartas se disponen para el juego, así como intentar ver las de los contrarios. Es fundamental hacerlas y que no te vean los oponentes.

5 de la pinta ----- cerrar un ojo (31 en el mus)
As de copas ----- levantar las cejas (duples en el mus)
As de oros ----- sacar la lengua (2 pitos en el mus)
Rey de la pinta ----- mover la mejilla (medias en el mus)
Caballo y sota de la pinta ----- morderse el labio inferior (2 reyes en el mus)
Malillas ----- levantar un hombro
Flor reservada ----- cerrar los ojos
Flor ----- soplar
Ciego (no tener nada) ----- abrir la boca
Llamarse ----- ladear la cabeza

10. PUNTUACIÓN DEL JUEGO

La puntuación en el truco siempre se hace una vez que se halla terminado cada baza

Envite----- 2 piedras o tantas como se enviden
Si no se quiere el envite ----- 1 piedra
Flor ----- 3 piedras o tantas como se apuesten
Derribe ----- 1 piedra mas 3 piedras de flor

La puntuación en el truco se lleva como en el mus (entre dos jugadores del mismo equipo)

11. - DESARROLLO DEL JUEGO

El juego empieza por dar tres cartas a cada jugador, una vez repartidas, se pone una carta boca arriba encima del mazo de cartas la cual indicara el palo que pinta.

El orden del juego será envites – flores – truques.

El jugador mano empezara a descubrir una carta y así los siguientes, si algún jugador envidase el resto, en riguroso orden tendrán que cantar flor o bien pasar de flor, si nadie canta flor el envite se puede o no querer. Si alguien canta flor queda anulado el envite. Si hay flor por el equipo contrario bien se puede pasar o bien apostarse las flores, descubriendo la flor ganadora al final de la baza.

Para que un equipo gane la mano, tendrá que ganar dos de las tres bazas jugadas, en caso de que la ultima baza quedase empate, el equipo que hubiese ganado la primera, ganara dicha mano.

El equipo que llegue antes a 31 tantos será el que gane el juego y el primero que gane 6 juegos ganara la partida.

JUGADORES DE TRUQUE DE NUESTRO PUEBLO

Información dada por **EMILIANO HEREDIA**.

Jugadores de truco de los años 50

TIO PELAO – TIO DUZMAN – RICARDO CASTAÑEDA – TIO ANTONINO
TIO VICENTE PALOMO – CLAUDIO HERRERA OCHOA – D. MARIANO

MÁS JÓVENES QUE LOS ANTERIORES CON LOS CUALES HE JUGADO YO.

FELIX CHISPICAS – LEON BOLLO – MAZARIO – MARTÍN EL DEL BAR –
EMILIANO HEREDIA PADRE – LUIS NAVARRO – ALFREDO – AMBROSIO -
ELOY CRISTÓBAL – EL SERRANO – TOMAS PICULA – CLEMENTE DE MANUEL –
EMILIO MALO - EL MORENO – FELIX EL MUDILLO – EL SIERRA – DAVID EL
SASTRE -ANTONIO PEREZ EL MOLINERO – JULIO EL ALBARDERO – EL ADRIAN
–ALFONSO MALO – MARIANO EL CESTERO – JULIAN EL GUINDA – LUIS EL
GUINDA – HONORIO EL PELAO – JOSE EL DE CUENCA – ADOLFO – PEDRO
CRISTÓBAL – MODESTO – PAQUILLO – MARCOS – ANGEL PITILLOS – ELADIO
EL CHIVANI – ALFONSO DE MANUEL – PEPE EL PENRRELE – PABLO EL DEL
AUTOCAR – MIGUELIN – DAVID EL PIBE – JOSE CARLOS EL MOLINERO –
MIGUEL ANGEL BOLLO – TOÑO EL MOLINERO – DAVID EL CAPITAN Y UN
SERVIDOR DE USTEDES QUE SOY EMILIANO HEREDIA.

*A SER POSIBLE TRATAREMOS DE QUE APRENDA MAS GENTE PARA QUE NO
SE PIERDA ESTE BONITO Y TIPICO JUEGO QUE TANTAS TARDES NOS
ALEGRA LOS RATOS EN NUESTRO PUEBLO.*

*PD. PERDONEN LA FALTA DE ALGUNOS NOMBRES EN ESTA LISTA.
SEGÚN VAYAMOS ACORDÁNDONOS DE MAS, NO DUDEN QUE SERAN
AÑADIDOS A ELLA.*

EMILIANO

FRASES CELEBRES DEL TRUQUE

“LA MALILLA DE TIBURCIO” (EL TIO TIBURCIO)

“MEJOR QUIERO PERDER, QUE NO QUE ME ENGAÑEN” (LEON BOLLO)

“ZORRA CON DOS RABOS” (FELIX CHISPICAS)