

Torneo de Truco

Reglamento

ASPECTOS GENERALES:

- 1- El torneo es de carácter Solidario.
- 2- La fecha de cierre de inscripción es el 15/04/2015
- 3- La inscripción se debe realizar mediante los referentes que Ameport tiene en los organismos. A ellos mismos se le abonará el costo de la inscripción. **CUPOS LIMITADOS**
- 4- En la inscripción se deben especificar los siguientes datos de los jugadores:
Nombre / Apellido / DNI / Edad / Organismo (De cada uno de los inscriptos).
- 5- Uno de los inscriptos deberá ser elegido como "Capitán" (Será la persona que reciba la comunicación oficial respecto a horarios y asuntos de la organización). El Capitán deberá agregar a los datos ante solicitado lo siguiente: mail / teléfono fijo / teléfono celular.
- 6- La inscripción tiene un costo de \$100 por pareja
- 7- **Los inscriptos pueden no ser asociados de la mutual.**
- 8- La organización dispondrá de: Cartas, anotadores, mesas y sillas, personal de organización

SISTEMA DE JUEGO

- 1- Se conformarán llaves de eliminación directa. La cantidad de llaves dependerá de la cantidad de parejas inscriptas.
- 2- De cada llave saldrá una pareja ganadora, la cual se enfrentarán en una ronda final para determinar la pareja ganadora del torneo.
- 3- En caso que las la cantidad de parejas inscriptas sea impar, se sorteará un pareja que clasificará directamente a la siguiente ronda.
- 4- El sistema de eliminación permitirá que se juegue una final con dos parejas para determinar al ganador del torneo.
- 6- La cantidad de partidos y variantes que tendrá el torneo dependerá de la cantidad de parejas inscriptas al momento del comienzo del torneo.
- 7- La organización nombrará una persona que se encargará de realizar las llaves y analizar las variantes que pueda tener el torneo.

ASPECTOS DEL JUEGO

Elementos necesarios

Mazo de cartas, de estilo español en su versión reducida de 40 unidades, ya que no se utilizan los 8, los 9 ni los comodines. Es indispensable que las cartas no tengan ninguna marca intencional o no en su reverso.

Lápiz y papel para anotar los puntos.

Se jugará de 4 jugadores sin flor.

El juego consiste en llegar a los 30 puntos, sumando recién al final de cada mano los puntos obtenidos en ella, salvo que se llegue a los treinta puntos antes de finalizar la mano. Los jugadores se sientan cruzados, de modo que las parejas (los dos que juegan juntos) se miren las caras, para lo cual recomendamos sentarse a las aristas de una mesa cuadrada y pequeña.

Se mezclan la cartas, una vez mezcladas corta el mazo, la persona que se encuentra a la izquierda del que va a repartir, éste le da 3 cartas a cada jugador comenzando por el que se encuentra a su derecha, de a una por vez y finalizando en sí mismo, dando la primera carta a todos y luego continuando con la segunda y la última, entiéndase esto último por no repartir las 3 cartas juntas al primero, las 3 del segundo y así

sucesivamente. Terminado el reparto, el mazo deberá dejarlo a su derecha, marcando que la mano es el jugador al cual le dio la primer carta y es éste el que debe jugar en primer lugar.

El juego finaliza en el preciso instante que un equipo llega o supera los 30 puntos, sin importar que sea en el medio de una mano, no habiendo finalizado la misma.

Desarrollo

El transcurso del juego se desarrolla como ya dijimos en “manos” (entiéndase por mano a la ronda, en otros juegos se le suele decir baza). En cada mano, abre el juego jugando una de las 3 cartas que tiene, la persona de la derecha del que repartió y el cual en la mano siguiente va a recogerá las cartas usadas y el mazo que le dejaron al lado suyo a modo de posta y repartirá el, así irá rotando hacia la derecha, el turno de repartir las cartas.

Se dice que el que no es “mano” es el “pie”, entonces pensando en el juego de equipo, como el “pie” juega después del que es mano, éste último elaborará la estrategia de juego para la mano en cuestión, cabe destacar que es un juego donde se usa mucho el diálogo y el engaño, con lo que en definitiva los dos integrantes colaboran en cómo encarar la mano que están jugando.

La mano (ronda) del juego se divide en dos partes bien identificadas y delimitadas: “el envido” y “el truco”, las vamos a poder escuchar también como “la primera” y “la segunda” o sino es muy común denominarlas “la mentira” y “el rabón”.

En cada mano, como ya dijimos vamos a jugar al envido en primer turno y al truco por último, para el primero deberemos basarnos en los puntos que suman las cartas para el envido y para el segundo nos fijaremos en el valor de las cartas que tienen para el mismo.

A cada uno que nos canten, ya sea el envido o el truco, debemos responder, previa consulta con mi compañero, si acepto o no jugar lo propuesto, diciendo en voz alta – Quiero – o bien – No quiero – dando lugar si dijimos que sí, a jugar el mismo o si dijimos que no a que la pareja que cantó se anote los puntos correspondientes por no aceptar la propuesta, según la tabla de anotación de puntos en la columna que dice no quiero.

Envido

El envido se deberá cantar en voz alta pronunciando la palabra – Envido – antes de que todos jueguen su primera carta en la mano, de no cantarse el mismo, nadie obtendrá puntos en dicha mano con el envido.

Generalmente y como casi una regla, pero aclaramos que no lo es, se acostumbra a que “el pie”, es decir el que juega en segundo turno de los dos integrantes de una pareja, será el que está habilitado a cantar el envido.

Para tener posibilidad de ganar los puntos del envido, necesito tener dos cartas del mismo palo, y sumar sus valores según la tabla de puntos para el envido que se encuentra más abajo con ejemplos.

Entonces si soy pie y dentro de mis 3 cartas, tengo dos del mismo palo, cantaré – Envido – en voz alta, a lo cual cualquiera de los otros dos rivales podrá contestar en nombre de su equipo, si acepta o no, previamente evaluando entre los dos si tienen o no, puntos para el envido, dialogando o simplemente a través de señas.

En caso de que el equipo rival acepta jugar los puntos del envido, se le contestará – Quiero – en voz alta, dando lugar a que cada uno de los participantes, empezando por el que es mano, canten los puntos que tienen para el envido, de suceder que no se juntan dos cartas del mismo palo deberá cantar la carta más alta que tenga, según la siguiente consigna de valores:

Sota, caballo y rey = 0

Resto de las cartas = valor propio de la carta

Así hasta que el último jugador cante sus puntos, o bien éste se vea superado por los puntos que canto su rival, a lo cual el aceptará que perdió los puntos, acotando un – Son buenas – o bien – A mi me da ... –

En consecuencia sería caso cerrado con el envido y al final de la mano la pareja ganadora se anotará 2

puntos por obtener el mismo. La suma de las dos cartas del mismo palo victoriosas son individuales, es decir que por si solas deben vencer a cada uno de los puntos que tengan mis rivales y deberán mostrarse al final de la mano si es que ya no fueron jugadas en la mesa previamente, de olvidarme de mostrar las cartas con las que gané el envideo, se le anotarán al equipo rival los dos puntos del mismo. El equipo que no muestre perderá los puntos, el solo hecho de que arroje sus cartas con intención de arrojarlas al mazo o las deposite sobre el mazo se tomará como que no las mostró y perderá los puntos. El canto se realiza desde la mano hacia el pié, en caso de que alguien haya cantado erróneamente perderá los tantos del envideo y del truco

Dos aclaraciones:

- En caso de empatar en los puntos dos jugadores, gana el que sea mano del otro, es decir el que juega primero al que le toca segundo es decir de su derecha, este le gana al 3° que está a su derecha, y por último el 3° vence al que repartió las cartas.

- Si se da que mis rivales ya cantaron sus puntos, y yo no supero con mis cartas al que más puntos cantó de mis oponentes, puedo omitir mis puntos, declarando que ganaron y así no dar lugar a que se sepan por conjeturas y cálculos las cartas que todavía no he jugado en la mesa y aún tengo en mis manos. En caso de superar se debe cantar siempre, aunque mi compañero que este de pie cante antes, es la obligación si supero cantar mis puntos

El truco

Una vez finalizado el envideo, quedan todos los jugadores, por decirlo de alguna manera, habilitados para cantar y jugar el truco, es decir la segunda parte, que antes hablábamos, de nuestra mano.

Para obtener los puntos del truco debemos tener en cuenta lo siguiente, cada jugador tiene 3 cartas, el jugador que comienza la mano juega su primera carta y así lo hacen los jugadores restantes, a este proceso vamos a llamarle “primera”, relacionenlo con la primera carta que se juega. Si continuáramos jugando la mano, vamos a llamar a los otros dos procesos de jugar las cartas que nos quedan en la mano, “segunda” y “tercera”, según corresponda la carta al turno que estemos jugando en ese momento.

Entonces jugamos la primera, puede que hasta aquí se jugó al envideo o no, no nos interesa ahora, pero aparece la posibilidad de que alguien cante – Truco – frente a lo cual alguno de los dos rivales deberá responder obligados si aceptan o no jugar, diciendo como para todos los desafíos en este juego: – Quiero – o bien – No quiero – a lo cual habrá que tener mucho cuidado porque todo lo que se diga en voz alta, es válido, es decir que no hay forma de echarse atrás.

Dos reglas básicas:

- Una vez que todos juegan la primera, el jugador que jugó la carta más alta, según el valor de las cartas, será el que juegue primero en segunda, ya que éste mató la primera y en consecuencia queda habilitado a jugar su siguiente carta, siguiéndolo a él el resto de los jugadores, en sentido contrario a las agujas del reloj, es decir hacia su derecha. Para la segunda lo mismo, el jugador que mata en segunda, deberá jugar primero que el resto su tercera carta.

- Obtendrá los puntos del truco aquella pareja que mate dos de las tres etapas mencionadas.

Valores de las cartas de mayor a menor

1 de espadas

1 de bastos

7 de espadas

7 de oros

3 de espadas, de bastos, de oros y de copas

2 ” ”

1 de copas y de oros

12 de espadas, de bastos, de oros y de copas

11 " "

10 " "

7 de copas y de bastos

6 de espadas, de bastos, de oros y de copas

5 " "

4 " "

Puntos para el envío

1° Negras (sota, caballo y rey) = 0 Otras cartas = valor propio de la carta

2° Se suman dos cartas del mismo palo, de las tres que tenemos en la mano

3° A la suma anterior se le suman 20 puntos

Anotación de puntos

(quiero =q) , (no quiero =nq)

Envío q2 nq1

Real envío q3 nq1

Falta envío q1o que le falta al rival para ganar nq1

Envío, envío q4 nq2

Envío y real envío q5 nq2

Envío y falta envío q1o que le falta al rival para ganar nq 2

Real envío y falta envío q1o que le falta al rival para ganar nq3

Envío, envío y falta envío q1o que le falta al rival para ganar nq4

Envío, envío y real envío q7 nq4

Envío, real envío y falta envío q1o que le falta al rival para ganar nq5

Envío, envío, real envío y falta envío q1o que le falta al rival para ganar nq7

Truco q2 nq1

retruco q3 nq2

vale 4 q4 nq3