

# Truco

2-6 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

## Gewinne 2 von 3 Stichen pro Runde und erhöhe den Einsatz durch Bluff-Herausforderungen.

### AUFBAU

- 2, 4 oder 6 Spieler in zwei Teams verwenden ein 40-Karten-Spanisches Deck.
- Teile jedem Spieler 3 Karten aus.
- Karten folgen einer festen Rangfolge (Schwert-Ass und Kreuz-Ass sind am höchsten).

### WERTUNG

- Normale Runde: 1 Punkt; Truco: 2; Retruco: 3; Vale Cuatro: 4.
- Envido-Nebenwetten bringen zusätzliche Punkte.
- Erstes Team mit 30 Punkten gewinnt.

*Tip: Bluffe Truco mit schwachen Händen, um Punkte zu stehlen, aber lies den Tisch, um Gegenherausforderungen zu vermeiden.*

### AM ZUG

- Jeder Spieler spielt eine Karte pro Stich; die höchstrangige Karte gewinnt.
- Sage Truco an, um den Einsatz von 1 auf 2 Punkte zu erhöhen.
- Gegner können akzeptieren, passen oder mit Retruco (3) oder Vale Cuatro (4) kontern.
- Envido ist eine Nebenwette auf Kartenkombinationen gleicher Farbe.

Truco ist ein äusserst beliebtes Stich- und Bluffspiel, das in ganz Südamerika gespielt wird, besonders in Brasilien, Argentinien und Uruguay. Bekannt für seine lebhaft Atmosphäre, theatralisches Bluffen und stimmungsvolles Tischgespräch, verwandelt es das Kartenspiel in eine temperamentvolle soziale Aufführung.

### Ziel

Gewinne zwei von drei Stichen in jeder Runde. Teams erhalten Punkte für gewonnene Runden, wobei der Einsatz durch ein System aus Herausforderungen und Gegenherausforderungen namens Truco, Retruco und Vale Cuatro eskaliert.

### Vorbereitung

1. **Spieler:** 2, 4 oder 6 Spieler (immer in zwei Teams).
2. **Deck:** Ein 40-Karten-Spanisches Deck.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 3 Karten.
4. **Kartenhierarchie:** Karten folgen einer festen Rangfolge, die nicht dem Zahlenwert entspricht. Das Schwert-Ass und das Kreuz-Ass sind die höchsten Karten.

### Spielablauf

1. **Stiche spielen:** Jeder Spieler spielt eine Karte pro Stich. Die höchstrangige Karte gewinnt den Stich.
2. **Runde gewinnen:** Gewinne zwei der drei Stiche, um die Runde zu gewinnen und Punkte zu erzielen.
3. **Truco ansagen:** Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels kann ein Spieler 'Truco' ansagen, um den Einsatz von 1 auf 2 Punkte zu erhöhen.
4. **Gegenherausforderungen:** Das gegnerische Team kann akzeptieren, passen oder mit 'Retruco' (3 Punkte) oder 'Vale Cuatro' (4 Punkte) kontern.
5. **Envido:** Eine Nebenwette darauf, wer die höchste Punktkombination aus zwei Karten derselben Farbe hat.

### Punktewertung

- **Normale Runde:** 1 Punkt für das gewinnende Team.
- **Truco akzeptiert:** 2 Punkte.
- **Retruco akzeptiert:** 3 Punkte.
- **Vale Cuatro akzeptiert:** 4 Punkte.
- **Spielziel:** Das erste Team, das 30 Punkte erreicht, gewinnt (variiert je nach Region).

## Varianten

---

- **Argentinisches Truco:** Enthält Envido und Flor als zusätzliche Wettkategorien.
- **Brasilianisches Truco (Truco Paulista):** Verwendet eine andere Kartenrangfolge und enthält eine offene Trumpfkarte namens Manilha.

## Tipps und Strategien

---

- Bluffen ist essenziell. Sage Truco mit schwachen Händen an, um Punkte zu stehlen, aber sei darauf vorbereitet, dass Gegner deinen Bluff durchschaün.
- Koordiniere dich mit deinem Partner durch Tischgespräch und Körpersprache. Das soziale Element ist genauso wichtig wie das Kartenspiel.

## Tipps & Strategie

---

Meistere die Kunst des Bluffs. Truco mit einer mittelmässigen Hand anzusagen zwingt Gegner zu schwierigen Entscheidungen. Aber wisse auch, wann du passen solltest, denn übertriebenes Bluffen gegen erfahrene Spieler ist kostspielig.

Das Truco-Herausforderungssystem ist ein Spiel im Spiel. Zu wissen, wann man herausfordert, wann man akzeptiert und wann man passt, basierend auf den eigenen Karten und der Einschätzung der Gegner, unterscheidet Champions von Anfängern.