

Truco

2-6 jugadores

40 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana 2 de 3 bazas por mano y aumenta las apuestas a través de desafíos de farol.

PREPARACIÓN

- 2, 4 o 6 jugadores en dos equipos usan un mazo de 40 cartas españolas.
- Reparte 3 cartas a cada jugador.
- Las cartas siguen una clasificación fija (As de Espadas y As de Bastos son los más altos).

PUNTUACIÓN

- Mano normal: 1 punto; Truco: 2; Retruco: 3; Vale Cuatro: 4.
- Las apuestas secundarias de Envido agregan puntos adicionales.
- El primer equipo en llegar a 30 puntos gana.

Consejo: Haz farol con Truco con manos débiles para robar puntos, pero lee la mesa para evitar ser contrachallengado.

EN TU TURNO

- Cada jugador juega una carta por baza; la carta de rango más alto gana.
- Llama Truco para aumentar las apuestas de 1 a 2 puntos.
- Los oponentes pueden aceptar, retirarse o contrarrestar con Retruco (3) o Vale Cuatro (4).
- Envido es una apuesta secundaria sobre combinaciones de cartas del mismo palo.

Truco es un juego de captura de bazas y farol wildcard popular en toda Sudamérica, particularmente en Brasil, Argentina y Uruguay. Conocido por su atmósfera animada, faroles teatrales y conversación vocal en la mesa, transforma el juego de cartas en una actuación social spirited.

Objetivo

Gana dos de tres bazas en cada mano. Los equipos ganan puntos por ganar manos, con las apuestas escalando a través de un sistema de desafío y contradesafío llamado Truco, Retruco y Vale Cuatro.

Configuración

1. **Jugadores:** 2, 4 o 6 jugadores (siempre en dos equipos).
2. **Mazo:** Un mazo de 40 cartas españolas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 3 cartas.
4. **Jerarquía de cartas:** Las cartas siguen una clasificación fija que no corresponde al valor numérico. El As de Espadas y el As de Bastos son las cartas más altas.

Jugabilidad

1. **Jugar bazas:** Cada jugador juega una carta por baza. La carta de rango más alto gana la baza.
2. **Ganar la mano:** Gana dos de las tres bazas para ganar la mano y anotar puntos.
3. **Llamar Truco:** En cualquier momento durante el juego, un jugador puede llamar 'Truco' para aumentar las apuestas de 1 a 2 puntos.
4. **Contradesafíos:** El equipo contrario puede aceptar, retirarse o contrarrestar con 'Retruco' (3 puntos) o 'Vale Cuatro' (4 puntos).
5. **Envido:** Una apuesta secundaria sobre quién tiene la combinación de puntos más alta de dos cartas del mismo palo.

Puntuación

- **Mano normal:** 1 punto al equipo ganador.
- **Truco aceptado:** 2 puntos.
- **Retruco aceptado:** 3 puntos.
- **Vale Cuatro aceptado:** 4 puntos.
- **Objetivo del juego:** El primer equipo en llegar a 30 puntos gana (varía según la región).

Variaciones

- **Truco Argentino:** Presenta Envido y Flor como categorías de apuestas adicionales.
- **Truco Brasileño (Truco Paulista):** Usa una clasificación de cartas diferente e incluye una carta de triunfo comunal llamada manilha.

Consejos y Estrategias

- El farol es esencial. Llama Truco con manos débiles para robar puntos, pero prepárate para que los oponentes revelen tu bluff.
- Coordina con tu compañero a través de la conversación de mesa y el lenguaje corporal. El elemento social es tan importante como el juego de cartas.

Consejos y estrategia

Domina el arte del farol. Llamar Truco con una mano mediocre fuerza a los oponentes a tomar decisiones difíciles. Pero también sabe cuándo retirarse—los faroles excesivos contra jugadores experimentados son costosos.

El sistema de desafío de Truco es un juego dentro de un juego. Saber cuándo desafiar, cuándo aceptar y cuándo retirarse basándose en tus cartas y lectura de oponentes separa a los campeones de los novatos.