

Truco

2-6 joueurs

40 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remporter 2 levées sur 3 par main et relancer les enjeux par des défis de bluff.

MISE EN PLACE

- 2, 4 ou 6 joueurs en deux équipes utilisent un jeu espagnol de 40 cartes.
- Distribuer 3 cartes à chaque joueur.
- Les cartes suivent un classement fixe (l'as de piques et l'as de trèfles sont les plus hauts).

SCORE

- Main normale : 1 point ; Truco : 2 ; Retruco : 3 ; Vale Cuatro : 4.
- Les mises annexes d'Envido ajoutent des points supplémentaires.
- La première équipe à 30 points gagne.

Conseil: Bluffez avec Truco sur des mains faibles pour voler des points, mais lisez la table pour éviter un contre-défi.

À VOTRE TOUR

- Chaque joueur joue une carte par levée ; la mieux classée remporte.
- Appeler Truco pour relancer les enjeux de 1 à 2 points.
- Les adversaires peuvent accepter, se coucher ou contre-attaquer avec Retruco (3) ou Vale Cuatro (4).
- L'Envido est une mise annexe sur des combinaisons de cartes de même couleur.

Truco est un jeu de levées et de bluff extrêmement populaire joué dans toute l'Amérique du Sud, notamment au Brésil, en Argentine et en Uruguay. Connu pour son atmosphère animée, son bluff théâtral et ses joutes verbales, il transforme le jeu de cartes en une véritable performance sociale.

Objectif

Remporter deux des trois levées de chaque main. Les équipes marquent des points en gagnant des mains, avec des enjeux qui montent par un système de défi et contre-défi appelé Truco, Retruco et Vale Cuatro.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2, 4 ou 6 joueurs (toujours en deux équipes).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu espagnol de 40 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 3 cartes.
4. **Hiérarchie des cartes** : Les cartes suivent un classement fixe qui ne correspond pas à leur valeur numérique. L'as de piques et l'as de trèfles sont les cartes les plus hautes.

Déroulement du jeu

1. **Jeu des levées** : Chaque joueur joue une carte par levée. La carte la mieux classée remporte la levée.
2. **Remporter la main** : Gagner deux des trois levées pour remporter la main et marquer des points.
3. **Appeler Truco** : À tout moment du jeu, un joueur peut appeler « Truco » pour relancer les enjeux de 1 à 2 points.
4. **Contre-défis** : L'équipe adverse peut accepter, se coucher, ou contre-attaquer avec « Retruco » (3 points) ou « Vale Cuatro » (4 points).
5. **Envido** : Une mise annexe sur qui a la combinaison de points la plus élevée à partir de deux cartes de même couleur.

Décompte des points

- **Main normale** : 1 point pour l'équipe gagnante.
- **Truco accepté** : 2 points.
- **Retruco accepté** : 3 points.
- **Vale Cuatro accepté** : 4 points.
- **Objectif** : La première équipe à atteindre 30 points gagne (varie selon la région).

Variantes

- **Truco argentin** : Comprend l'Envido et la Flor comme catégories de mise supplémentaires.
- **Truco brésilien (Truco Paulista)** : Utilise un classement des cartes différent et inclut une carte d'atout commune appelée la manilha.

Conseils et stratégies

- Le bluff est essentiel. Appelez Truco avec de faibles mains pour voler des points, mais soyez prêt à ce que vos adversaires relèvent votre bluff.
- Coordonnez-vous avec votre partenaire par le bavardage et le langage corporel. L'aspect social est aussi important que le jeu de cartes.

Conseils et stratégie

Maîtrisez l'art du bluff. Appeler Truco avec une main médiocre force les adversaires dans des décisions difficiles. Mais sachez aussi vous coucher — surbluffer contre des joueurs expérimentés est coûteux.

Le système de défi Truco est un jeu dans le jeu. Savoir quand défier, quand accepter et quand se coucher selon vos cartes et votre lecture des adversaires distingue les champions des novices.