

Truco

2-6 giocatori

40 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere 2 delle 3 prese per mano e alzare la posta attraverso le sfide di bluff.

PREPARAZIONE

- 2, 4 o 6 giocatori in due squadre usano un mazzo spagnolo da 40 carte.
- Distribuisce 3 carte a ogni giocatore.
- Le carte seguono una classifica fissa (l'Asso di Spade e l'Asso di Bastoni sono i più alti).

PUNTEGGIO

- Mano normale: 1 punto; Truco: 2; Retruco: 3; Vale Cuatro: 4.
- Le scommesse laterali Envigo aggiungono punti supplementari.
- La prima squadra a 30 punti vince.

Consiglio: Bluffa il Truco con mani deboli per rubare punti, ma leggi il tavolo per evitare di essere contro-sfidato.

AL TUO TURNO

- Ogni giocatore gioca una carta per presa; la carta con il valore più alto vince.
- Chiama Truco per alzare la posta da 1 a 2 punti.
- Gli avversari possono accettare, cedere o rispondere con Retruco (3) o Vale Cuatro (4).
- Envigo è una scommessa laterale sulle combinazioni di carte dello stesso seme.

Il Truco è un gioco di prese con bluff molto popolare in tutto il Sud America, in particolare in Brasile, Argentina e Uruguay. Noto per la sua atmosfera vivace, il bluff teatrale e le conversazioni al tavolo, trasforma il gioco di carte in una performance sociale animata.

Obiettivo

Vincere due prese su tre in ogni mano. Le squadre guadagnano punti vincendo mani, con le poste in gioco che aumentano attraverso un sistema di sfida e contro-sfida chiamato Truco, Retruco e Vale Cuatro.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2, 4 o 6 giocatori (sempre in due squadre).
2. **Mazzo:** Un mazzo spagnolo da 40 carte.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 3 carte.
4. **Gerarchia delle carte:** Le carte seguono una classifica fissa che non corrisponde al valore numerico. L'Asso di Spade e l'Asso di Bastoni sono le carte più alte.

Svolgimento del gioco

1. **Giocare le prese:** Ogni giocatore gioca una carta per presa. La carta con il valore più alto vince la presa.
2. **Vincere la mano:** Vinci due delle tre prese per vincere la mano e fare punti.
3. **Chiamare Truco:** In qualsiasi momento durante il gioco, un giocatore può chiamare 'Truco' per alzare la posta da 1 a 2 punti.
4. **Contro-sfide:** La squadra avversaria può accettare, cedere o rispondere con 'Retruco' (3 punti) o 'Vale Cuatro' (4 punti).
5. **Envigo:** Una scommessa laterale su chi ha la combinazione di punti più alta con due carte dello stesso seme.

Punteggio

- **Mano normale:** 1 punto alla squadra vincente.
- **Truco accettato:** 2 punti.
- **Retruco accettato:** 3 punti.
- **Vale Cuatro accettato:** 4 punti.
- **Obiettivo di gioco:** La prima squadra a raggiungere 30 punti vince (varia a seconda della regione).

Varianti

- **Truco argentino:** Include Envido e Flor come categorie di scommessa aggiuntive.
- **Truco brasiliano (Truco Paulista):** Usa una diversa classifica delle carte e include una carta briscola comune chiamata manilha.

Consigli e strategie

- Il bluff è essenziale. Chiama Truco con mani deboli per rubare punti, ma sii pronto a dover affrontare il controbluff degli avversari.
- Coordinati con il tuo partner attraverso le conversazioni al tavolo e il linguaggio del corpo. L'elemento sociale è importante quanto il gioco delle carte.

Consigli e strategia

Padroneggia l'arte del bluff. Chiamare Truco con una mano mediocre mette gli avversari davanti a decisioni difficili. Ma sappi anche quando cedere: bluffare troppo contro giocatori esperti è costoso.

Il sistema di sfida del Truco è un gioco nel gioco. Sapere quando sfidare, quando accettare e quando cedere in base alle proprie carte e alla lettura degli avversari separa i campioni dai novizi.