

Truco

2-6 spelers

40 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win 2 van 3 slagen per hand en verhoog de inzet via blufuitdagingen.

OPZET

- 2, 4 of 6 spelers in twee teams gebruiken een Spaans dek van 40 kaarten.
- Deel 3 kaarten aan elke speler uit.
- Kaarten volgen een vaste rangorde (Aas van Zwaarden en Aas van Klaveren zijn hoogste).

SCORE

- Normale hand: 1 punt; Truco: 2; Retruco: 3; Vale Cuatro: 4.
- Envigo-nevenweddenschappen leveren extra punten op.
- Eerste team dat 30 punten bereikt, wint.

Tip: Bluf Truco met een zwakke hand om punten te stelen, maar lees de tafel om tegentegen-uitdagingen te vermijden.

AAN DE BEURT

- Elke speler speelt één kaart per slag; hoogste kaart wint.
- Roep Truco om de inzet te verhogen van 1 naar 2 punten.
- Tegenstanders kunnen accepteren, passen of counteren met Retruco (3) of Vale Cuatro (4).
- Envigo is een nevenweddenschap op kaartcombinaties van dezelfde kleur.

Truco is een enorm populair slagen- en blufspel dat gespeeld wordt door heel Zuid-Amerika, met name in Brazilië, Argentinië en Uruguay. Bekend om zijn levendige sfeer, theateraal bluffen en luidruchtig tafelgepraat, transformeert het kaartspel in een sprankelende sociale ervaring.

Doel

Win twee van de drie slagen in elke hand. Teams verdienen punten voor het winnen van handen, waarbij de inzet stijgt via een uitdaging- en tegenstootsysteem genaamd Truco, Retruco en Vale Cuatro.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2, 4 of 6 spelers (altijd in twee teams).
2. **Dek:** Een Spaans dek van 40 kaarten.
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 3 kaarten.
4. **Kaartvolgorde:** Kaarten volgen een vaste rangorde die niet overeenkomt met de numerieke waarde. Het Aas van Zwaarden en het Aas van Klaveren zijn de hoogste kaarten.

Spelverloop

1. **Slagen spelen:** Elke speler speelt één kaart per slag. De hoogst gerangschikte kaart wint de slag.
2. **De hand winnen:** Win twee van de drie slagen om de hand te winnen en punten te scoren.
3. **Truco roepen:** Op elk moment tijdens het spel kan een speler 'Truco' roepen om de inzet te verhogen van 1 naar 2 punten.
4. **Tegenstoten:** Het tegenstrijdige team kan accepteren, passen of counteren met 'Retruco' (3 punten) of 'Vale Cuatro' (4 punten).
5. **Envigo:** Een nevenweddenschap op wie de hoogste puntcombinatie heeft van twee kaarten van dezelfde kleur.

Scoren

- **Normale hand:** 1 punt voor het winnende team.
- **Truco geaccepteerd:** 2 punten.
- **Retruco geaccepteerd:** 3 punten.
- **Vale Cuatro geaccepteerd:** 4 punten.
- **Spiegel:** Het eerste team dat 30 punten bereikt, wint (varieert per regio).

Varianten

- **Argentijnse Truco:** Bevat Envido en Flor als aanvullende biedcategorieën.
- **Braziliaanse Truco (Truco Paulista):** Gebruikt een andere kaartvolgorde en bevat een gedeelde troefkaart genaamd de manilha.

Tips en strategieën

- Bluffen is essentieel. Roep Truco met een zwakke hand om punten te stelen, maar wees voorbereid op tegenstanders die je bluff ontmaskeren.
- Coördineer met je partner via tafelgepraat en lichaamstaal. Het sociale element is net zo belangrijk als het kaartspel zelf.

Tips & strategie

Beheers de kunst van het bluffen. Truco roepen met een matige hand dwingt tegenstanders tot moeilijke beslissingen. Maar weet ook wanneer je moet passen. Overmatig bluffen tegen ervaren spelers is kostbaar.

Het Truco-uitdagingssysteem is een spel binnen een spel. Weten wanneer je moet uitdagen, accepteren en passen op basis van je kaarten en het lezen van tegenstanders, onderscheidt kampioenen van beginners.