



**Torneo de Truco
Cristo Rey
“Nadie vive para sí mismo”**

REGLAMENTO

- 1- El torneo se disputará el **17 de noviembre de 2012**, en el Colegio Santa María de los Ángeles, sito en calle 81 e/ 9 y 10, en el horario de las **9hs**, finalizando aproximadamente a las **14hs**.
- 2- Inscripción hasta una hora antes del inicio del torneo en buffet del Colegio Santa María de los Ángeles, presentando la planilla firmada y abonando **\$5 pesos** por cada participante.
- 3- Puede participar toda la comunidad
- 4- Las parejas pueden ser de damas, caballeros o mixtos.
- 5- Se autoriza a los organizadores del Torneo, el uso de fotografías, películas, videos, grabaciones y cualquier otro medio de registro de este evento, como uso legítimo, sin compensación económica alguna.
- 6- Forma de juego:
 - a) El que da las cartas, las mezcla y pone el mazo sobre la mesa pidiéndole al contrario inmediato sentado a la izquierda que corte (separar el mazo en dos partes), para luego recoger el mazo y repartir las cartas de “abajo” o de “arriba”, dándole 3 cartas a cada jugador de a una por vez, comenzando por el jugador sentado a la derecha, que será llamado “MANO”. El que da las cartas se lo llama “PIE”. No se puede picar el mazo, a la hora de cortar.
 - b) Se juega con flor.
 - c) En la fase inicial, las parejas se enfrentarán mano a mano (simple eliminación), al mejor de tres partidos de 30 puntos. Avanzando a la siguiente ronda, sólo las parejas ganadoras.
 - d) En caso que un equipo llegue a los 30 puntos, deberá finalizar la mano para adjudicarse la victoria, en caso de empate al finalizar la misma, jugarán hasta lograr una diferencia mínima entre ambos.

Envido

Se debe proponer el envido antes de jugar alguna de las tres cartas.

Si el jugador o los contrarios aceptan el invite de “Envido”, gana el que tenga envido de mayor punto, cobrando dos tantos por cada vez que se haya pronunciado la palabra Envido.

En caso de empate en el número de tantos del envido querido, ganará el jugador que es mano.



Si el envido ha sido querido y algún jugador no tenga dos cartas del mismo palo, debe cantar la carta que tenga. Para contar los puntos de envido que tiene un jugador se procede de la siguiente manera:

Si tiene dos cartas del mismo palo, suma los valores de esas dos cartas (las figuras tienen valor nulo) y al resultado se le suma 20.

En caso contrario, el puntaje será la carta de número más alto, dando así un margen entre 20 (dos figuras) y 33 (un siete y un seis) puntos cuando se poseen dos cartas del mismo palo y entre 0 y 7, si todas las cartas son de diferente palo. El tanto debe ser el mayor que se posee.

Si el que gana el envido se ha equivocado al cantar (aunque hubiera ganado o perdido), perderá los tantos y los cobrará el equipo contrario.

Si no se mata el puntaje del contrario, no será necesario cantar los puntos que se tiene (dando la posibilidad al contrario de adivinar sus cartas). El contrincante responderá con "Son buenas" y en caso del jugador, deberá cantar (decir en voz alta) su tanto.

Tabla de puntaje para el envido:

Envido no querido: se anota 1 punto.

Envido querido y ganado: cobra 2 puntos.

Si los dos bandos cantan envido-envido, el que gana por mayor puntaje cobra 4 puntos./No querido 2 puntos.

Real envido: 3 puntos, no querido 1 punto.

Falta envido: querido: el ganador, se lleva los puntos que le restan al equipo que lidera la tabla.

Envido-Envido-Real envido-falta envido: querido: gana los puntos que restan al equipo que parcialmente está ganando; no querido: son 7 puntos.

Si los tantos terminan con la voz "No quiero", el otro equipo gana automáticamente las cantidades aceptadas hasta el momento, independientemente de quien tuviera la mejor combinación.

Flor

Al ser cantada se le conceden 3 puntos, dejando sin efecto la posibilidad de cantar el tanto (envido/real envido/falta envido).

Flor-flor: al ser cantada por contrincantes, ganará 6 puntos quien tenga la sumatoria mayor.

Flor-Contra flor al resto: el ganador llevará los puntos que le quedan al equipo que lidera la tabla. No Quiero: 4 puntos.

Flor-Contra flor al juego: la mejor flor ganará el partido. No Quiero: 4 puntos.



Truco

El truco se rige por las siguientes reglas:

1) Para ganar un truco se debe ganar dos de las tres tiradas. Las cartas, por orden de valor (desde la más alta) son las siguientes:

- I.As de espada,
- II.As de basto,
- III.Siete de espada,
- IV.Siete de oro,
- V.Los tres,
- VI.Los dos,
- VII.Los ases falsos (as de copa y as de oro),
- VIII.Los reyes,
- IX.Los caballos,
- X.Las sotas,
- XI.Los sietes de copa y basto,
- XII.Los seis,
- XIII.Los cinco, y
- XIV.Los cuatro.

El envite de truco puede ser echado en cualquier momento, si es querido, el que gana cobrará dos puntos, si no se quiere, el que cantó cobrará un tanto. Si se juega callado (nadie canta el truco), el que gana cobrará sólo un punto.

El inicio de la mano posterior al canto o no, del envido, procede con el juego del jugador mano, seguido a el los jugadores que estén a su derecha (sentido horario).

El jugador que arroje la carta más alta de la mano, prosigue tirando la segunda o cantando el tanto (truco-retruco-vale cuatro).

En caso de ser empardada una mano, en la segunda, el ganador de esta mano ganará el tanto (truco-retruco-vale cuatro). Si empardan nuevamente, definirá la última mano. Si persiste el empate, ganarán los puntos el equipo mano. Luego de la parda no es necesario arrojar la carta más alta.

El "Retruco"

Sin ser invitado con el Truco, no se puede cantar un retruco. Se puede retrucar inmediatamente después de recibir el canto del truco o también se le puede contestar "Quiero" al truco y luego echar en otro momento el "Retruco".

El truco querido y ganado vale 2 puntos.

El retruco querido y ganado vale 3 puntos.

Cuando el que previamente canto Truco y fue retrucado y no acepta, pierde los 2 tantos como si hubiera cantado y perdido el simple Truco.



El "Quiero vale 4":

Si luego del Retruco el primer jugador que echo el Truco, quiere el Retruco, puede echar el "Quiero Vale 4".

Como su nombre lo indica, el que gana la ronda, gana 4 puntos, y si no lo acepta el que lo echó (al vale 4) gana solo 3 puntos como si hubiese ganado el Retruco.

El que canta, no puede cantar dos veces seguidas.