

EL TRUCO: HISTORIA DE UNA TRADICIÓN

Francisco José Fuentes Pereira

"Serían las dos de la mañana cuando salí. Afuera, las previstas hileras de casas bajas y de casas de un piso habían tomado ese aire abstracto que suelen tomar en la noche, cuando la sombra y el silencio las simplifican. Ebrío de una piedad casi impersonal, caminé por las calles. En la esquina de Chile y Tacuarí vi un almacén abierto. En aquel almacén, para mi desdicha, tres hombres jugaban al truco".

Jorge Luis Borges, El Zahir.

Resumen

Otro curioso nombre es el de Truco o Truque. Con él se conoce, en varios puntos de nuestra provincia, en otros del resto del país, e incluso en otros países, a un juego de cartas cuyos orígenes parecen hallarse entre aquellos primeros que se practicaban en las postrimerías del medioevo; y se mantiene desde entonces arraigado, con notorias variedades, en los usos y costumbres de estas sociedades. También en Bélmez de la Moraleda, donde, según los testimonios orales ya se practicaba en el siglo pasado (y es posible que desde mucho antes); y aún hoy es patente la enorme afición que cada año convoca a los mejores jugadores de la comarca en el campeonato de agosto.

En el presente artículo se pretende indagar en el significado de este juego, y su historia, así como confeccionar, seguramente por vez primera en nuestra provincia, un Reglamento que fije sus normas y reglas básicas.

Summary

"Truco" or "Truque" is the curious name for a famous card game which is known in several places of our province and in Spain. It is even known in other countries and it originates from the end of the Middle Ages and continues up to present times. In Bélmez de la Moraleda, according to spoken evidence, this game was already played in the XIXth century and possibly even before that date. Nowadays its interest is clear and each August the best players come to take part in the annual championship. This article aims to explore the significance of the game and its history. It also tries to elaborate and fix some basic rules, perhaps for the first time in our province.

PRELIMINAR

Justamente hacia el siglo XIII, traídos probablemente por los nobles que volían de las cruzadas, los naipes aparecen en Europa. Se popularizan y convierten en un pasatiempo habitual a partir del XIV: Alfonso XI prohíbe en 1.331 jugar

a naipes a los Caballeros de la Orden de la Banda, fundada por él. Un precursor, sin embargo, fue en nuestra Península el Tarot, juego en el que se representan escenas y pasajes de la Torá o Libro de la Ley Judía, importado por los mahometanos y cuyos naipes nos llegan hoy ligados a la adivinación y la quiromancia.

Covarrubias afirmó que el inventor de los naipes era Nicolás Pepín: "Dijéronse naipes de la cifra primera que tuvieron, en la cual se encerraba el nombre del inventor. Eran una N y una P; y de allí les pareció llamarse naipes". Otro curioso nombre es el de Truco o Truque. Con él se conoce, en varios puntos de nuestra provincia, en otros del resto del país, e incluso en otros países, a un juego de cartas cuyos orígenes parecen hallarse entre aquellos primeros que se practicaran en las postrimerías del medievo; y se mantiene desde entonces arraigado, con notorias variedades, en los usos y costumbres de estas sociedades. También en Bélmez de la Moraleda, donde, según los testimonios orales ya se practicaba en el siglo pasado (y es posible que desde mucho antes); y aún hoy es patente la enorme afición que cada año convoca a los mejores jugadores de la comarca en el campeonato de agosto¹.

En el presente artículo se pretende indagar en el significado de este juego, y su historia, así como confeccionar, seguramente por vez primera en nuestra provincia, un Reglamento que fije sus normas y reglas básicas.

Se juega sólo con parte de la baraja española y consiste, como la mayoría de estos juegos, en conseguir más puntos que el equipo contrario: lo novedoso es que el arma fundamental que tiene el buen jugador para conseguirlo es su astucia en el engaño.

I. UNA ANCESTRAL TRADICIÓN

En tanto que no disponemos de información escrita acerca de cuándo aparece el juego del Truco en nuestra provincia, secularmente olvidada, buscamos estas referencias a través de fuentes más bien generalistas (diccionarios, enciclopedias, etc). Intentamos comprobar qué se entiende por Truco en los lugares más diversos, con el objeto de fijar su presencia en el marco espacio-temporal: en el espacio para saber si existe tal juego con el mismo o distinto nombre en otros lugares de nuestro país o de otros países; en el tiempo para conocer desde cuándo se viene jugando al Truco.

¹ FUENTES PEREIRA, Francisco José: "Vocabulario Popular Belmoralense. Un Recorrido por el Habla y las Tradiciones de un Pueblo de Sierra Mágina". Andújar, Alcances Editorial, 1997, pág. 210. Bereshit, Chel Zahav.

En todas las obras consultadas aparecen referencias básicamente respecto a 3 acepciones: Truco, Truque y Flor. La voz Truco suele aparecer refiriéndose a un juego de cartas de algunos países de América del Sur, diferenciándola de Truque, al que se refieren como un juego de cartas que se practica en España. Así lo hace, por ejemplo el Nuevo Diccionario Manual Ilustrado de la Lengua Española², que entiende por Truco: "*nombre dado en la República Argentina a un juego de envite, el más popular del país, parecido al truque y en el cual el valor de las cartas es por este orden: as de espadas, as de bastos, siete de espadas, siete de oros, y luego el tres, el dos, as, rey, caballo, etc. de cada palo sin más descartes que los ochos y los nueves*"; Truque: "*juego de envite entre dos personas, o entre varias divididas en dos bandos, en el cual se hacen tres bazas, y el orden de las cartas, atendiendo a su valor es el siguiente: tres, dos, as, rey, caballo, etc., hasta el seis, pues los cinco y cuatros se descartan previamente*"; y Flor "*juego de envite que se juega con 3 naipes en el que hace Flor el que junta 3 de un palo. Lance en el juego de la perejila o de las treinta y una, que consiste en tener 3 cartas blancas del mismo palo*". El Diccionario del Español Actual³ se refiere al Truco como juego de envite, muy similar a la Flor y muy popular en Argentina y Uruguay. También habla de Flor como juego de envite que se juega con 3 naipes.

Al ser citada la presunta existencia del Truco en Latinoamérica, buscamos este étimo en el Diccionario de Hispanoamericanismos⁴: "*especie de mus, cuyas reglas varían según los países (Argentina, Uruguay)*. Truquear: en Uruguay, jugar al Truco".

Otras fuentes bibliográficas, como el Diccionario de 1.984 de la Real Academia⁵ nombra Truque como "...*juego de envite entre 2, 4 o más personas, a cada una de las cuales se reparten 3 cartas para jugarlas una a una y hacer las bazas, que gana quien echa la carta de mayor valor, empezando por el 3 y siguiendo por*

² VARIOS: *Nuevo Diccionario Ilustrado de la Lengua Española*. Barcelona, Ramón Sopena, 1935, 6ª edición, Tomo II, pág. 1.204-06.

³ VARIOS: *Diccionario del Español Actual*. Barcelona, Grijalbo, 1987. Existe otra obra posterior, aunque de igual título. SECO REYMUNDO, Manuel; ANDRÉS PUENTE, Olimpia y RAMOS GONZÁLEZ, Gabino: *Diccionario del Español Actual*. Madrid, Aguilar, 1999, que en su página 4.430 nos habla también de este juego: Truque: "*juego de envite que se juega sin cuatros ni cinco, repartiéndose tres cartas a cada jugador y en el que el valor máximo corresponde al tres*".

⁴ RENAUD RICHARD y OTROS: *Diccionario de Hispanoamericanismo No Recogidos por la Real Academia Española*. Madrid, Cátedra 1997. Los anteriores autores no llegan a afirmaciones tan tajantes como las que formula BARNES, Pablo M.: *Juegos de Naipes*. Buenos Aires, Talleres Gráficos y Editorial Molino, 1943, 1ª edición, pág.

⁵ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de Uso del Español*. Tomos I y II. Madrid, 1984, en su Vigésima Edición.

el 2, el as, el rey, el caballo etc., hasta el 6, pues se descartan los 5 y los 4". TruquiFlor como "...juego de naipes en que, además de los lances del Truque, hay el de Flor cuando se reúnen 3 cartas seguidas del mismo palo".

Amplía el campo semántico de las acepciones hasta ahora estudiadas, la consulta al Diccionario de María Moliner⁶, en el cual Truco es "*voz argentina para cierto juego de cartas*", mientras que cita Truque como "*cierto juego de baraja en que se reparten 3 cartas a cada jugador*", y cita la procedencia del étimo en el catalán *truc*, de *trucar*: golpear. Va más allá la autora y se entretiene ahora en la identificación de varias palabras relacionadas, hablándonos de TruquiFlor como "*...una variante del juego del Truque en el que hay un lance llamado Flor que consiste en reunir 3 cartas seguidas del mismo palo*"; de Trucar como "*hacer el primer envite*"; de Retrucar como "*hacer un nuevo envite contra el hecho en primer lu-gar*"; de Marica como sinónimo de la sota de oros, que también llamará Perica; de Perico como el caballo de bastos, al que también llama Pericón y que hace de comodín en ciertos juegos; de Matarrata, como juego de baraja parecido al Truque; de Zarangollo como "*voz andaluza para un juego de baraja parecido al Truque*"; y de Flor, como "*lance del juego que consiste en juntar tres cartas de igual palo*".

Las siguientes citas nos muestran cómo este juego de naipes está extendido por toda la Península. La primera está extraída del Diccionario da Lingua Galega⁷, y nos dice así Truque: "*certo xogo de cartas entre varios parceiros ós que se reparten tres cartas que van xogando unha a unha, levando a baza o que bota a de maior valor; neste xogo o valor dos naipes de máis a menos é: tres, dous, as, rei, caballo, sota, sete e seis, descartándose o catro e o cinco*". También define Trucar: "*facela primera parada ou envite no xogo do Truque. Enganar con declaracions falsas*".

Otras informaciones nos llegan desde Aragón: "Truque: *juego de envite*"⁸. E incluso desde Canarias, también relativas al juego: Truco: "*juego de cartas de gran tradición en Fuerteventura, que aún hoy goza de mucho aprecio entre los naturales del país. Una de sus partes guarda semejanza con el envite, el juego del mismo género de mayor popularidad en Canarias (Glez. Ortega, Décimas Fuerteventura)*"⁹.

⁶ MOLINER, María: *Diccionario de Uso del Español*. Tomos I y II. Madrid, Gredos, 1990.

⁷ VARIOS: *Diccionario da Lingua Galega*. Pontevedra, Ir Indo, 1986.

⁸ ANDOLZ, Rafael: *Diccionario Aragonès*. Zaragoza, Mira editores, 1992, 4ª edición, pág. 429.

⁹ CORRALES ZUMBADO, Cristóbal, y OTROS: *Tesoro Lexicográfico del Español de Canarias*. Tenerife, Real Academia Española y Gobierno de Canarias, 1996, 2ª edición. Tomo II, pág. 2.703.

Pero, entre todas las catas realizadas para dilucidar sus posibles origen y existencia la encontramos siguiendo la pista etimológica de la voz Truque, que, como vimos, procedía del catalán. Pues bien, el Diccionario de Pompeu Fabra¹⁰ dice al respecto: Truc: "*joc de cartes que es juga ordinàriament entre quatre persones que van dues contra les altres dues, cadascuna de les quals rep tres cartes i cada bandol guanya punts guanyant dues bases (guanyar el truc), les cartes matantse le unes a les altres segons un ordre establert, y fent objecte d'envit el guanyar el truc (trucar) o el nombre de punts que sumen els valor de dues cartes del mateix [mismo] coll [palo] acoblades [emparejadas] en una mà (envidar), i, en algunes variants del joc (truquiFlor), pel fet de tenir Flor o una Flor guanyadora d'una altra*".

Este último hallazgo es, sin embargo, la más completa y parecida versión que se da en la bibliografía respecto a nuestro tradicional juego. Además nos habla de Trucar como envidar a quién hará dos bazas, lo cual es otra semejanza.

Como resumen de todo o anteriormente expuesto, y que más tarde estudiaremos con detenimiento, puede decirse que, tanto en los distintos pueblos de Jaén, como en los puntos de América Latina en que se juega a un Truco que equivaldría a lo que se cita como Truquiflor en el reino de España.

A continuación estudiaremos otra serie de referencias en las cuales lo importante es ver la antigüedad con que se viene practicando este juego.

Comenzamos con la Enciclopedia del Idioma¹¹: en su tercer tomo se nos dice Truco: "*derivado del latín torcäre y localizado en Navarra como juego de naipes llamado Truque. También en Argentina, Colombia y Uruguay como juego de cartas, Truque; Trucar como hacer el primer convite en el juego del Truque. Y, en Salamanca, como envidar*"; Truque: "*derivado del catalán trucar: golpear, y que es voz que se constata desde el siglo XVIII hasta hoy para designar a cierto juego de convite entre 2, 4 o más personas, cuya primera cita se halla en el Diccionario Académico de 1.726; Truquear como jugar al Truco, en Uruguay*".

También del siglo XVIII proceden las siguientes citas: Truque: "*juego de naipes, en-tre dos, quatro, ó más personas, en que se reparten á tres cartas á*

¹⁰FABRA I POCH, Pompeu: *Diccionari General de la Llengua Catalana*. Barcelona, Antoni López Llausàs, 1968, 5ª edición. FRANCESC DE B. MOLL, en su *Diccionari Català, Valencià, Balear*. Palma de Mallorca, Moll, 1993, Tomo X, pág. 540, nos ofrece una definición muy similar a la anterior, aportando también un orden jerárquico para las cartas "... que sol esser el tre, el dos, l'as, el rei, el cavall, etc...", y una celetilla final que dice: "... truc d'espaseta: joc semblant al truc, del qual es diferencia perquè el set és guanyat pel set d'oros, aquest pel d'espases, aquest per l'as de bastos i aquest per l'as d'espases; cast. Matarrata".

¹¹MARTÍN, Alonso: "*Enciclopedia del Idioma*". Tomos I al IV. Madrid, Aguilar, 1947, en su primera edición, segunda reimpresión, de 1982.

*cada uno, las que se van jugando una á una para hacer las bazas, que gana el que echa la carta mayor por su orden, que es el tres, el dos, el as, y después el rey, caballo etc., excepto los cinco y quattros que se separan. En este juego hay envites de tantos de tres en tres, diciendo truco, tres mas, tres mas nueve, y juego fuera, que es doce piedras; número que suele ser la talla del juego*¹², y Truque: "cierto juego de naipes de muchos envites"¹³.

Para Corominas¹⁴, Truque es "un juego de naipes que ya aparece en el *Diccionario de Autoridades de la Real Academia*", con una definición extensa: "voz que se desprende de "trocar", voz esencialmente castellana y portuguesa, aunque también existe desde antiguo en francés, inglés y gascón. Su origen es incierto, posiblemente onomatopéyico, aunque parece la misma voz que el catalán 'truc' (golpear; chocar)". Las primeras citas son del siglo XIII en documentos mozárabes con la acepción de trueque. Con el significado de juego de naipes aparece ya citado en 1.443 (en "*Diccionari Aguiló; materials lexicogràfics aplegats per Marian Aguiló i Fuster, revisats i publicats sota la cura de Pompeu Fabra u Manuel de Montoliu*", 8 tomos, Barcelona, Inst. D'Est. Cat., 1915 ss., y posteriormente también en el siglo XVI por el valenciano de lengua aragonesa B. de Villalba). Retrucar es voz empleada con el significado de envidar en contra sobre el primer envite hecho en el juego del *Truque*.

La anterior referencia al *Diccionario de Autoridades*¹⁵ obliga a una consulta de éste, de la que obtenemos, posiblemente, los más completos datos y de los que parecen haber bebido bastantes de las fuentes antes nombradas: Truque: "*juego de náipes, entre dos, quatro, ù mas personas, en que se reparten à tres cartas à cada uno, las que se van jugando una à una para hacer las bazas, que gana el que echa la carta mayor por su orden, que es el tres, el dos, ás, y después el Rey, caballo, &c, excepto los cinco, y quattros, que se separan. En este juego hai envites de tantos de tres en tres, iciendo Truco, tres mas, tres mas nueve, y juego*

¹²REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la Lengua Castellana*. Madrid, Real Academia, 1991, edición facsímil del diccionario de 1780, pág. 904.

¹³TERREROS Y PANDO, Esteban de: *Diccionario Castellano*. Madrid, Arco Libros, 1987, sobre el facsímil publicado en 1786, Tomo II, pág. 721.

¹⁴COROMINAS, Juan y PASCUAL, José A: *Diccionario Crítico y Etimológico Castellano e Hispánico*. Tomos I al V. Madrid, Gredos, 1980. Según la información que ofrece este autor, y la que se desprende del hecho de que en el *Tesoro de la Lengua Castellana*, diccionario editado por vez primera en 1610, no aparezca la voz Truco, pareciera que es pasatiempo que migraría a otros lugares al menos desde el siglo XVII desde Cataluña (donde ya existía la voz con el significado de juego de naipes casi dos siglos antes).

¹⁵REAL ACADEMIA ESPAÑOLA DE LA LENGUA: *Diccionario de Autoridades*. Tomos II (D-Ñ) y III (O-Z). Edición facsímil por Gredos, reimpresión de 1979, de la obra original de Hierro Impresores, de 1737.

fuera, que es doce piedras; número, que suele ser la talla del juego". Trucar: "hacer el primer envite en el juego de náipes, que llaman el Truque; y entonces se ganan, ò pierden tres piedras. Fórmase de la voz Truque, y tienen la anomalía de los verbos acabados en -car". Flor: "juego de náipes, en que de una en una se reparten tres cartas à cada sugéto de los que juegan, y se hacen los envites y revites del mismo modo que al cacho. El que hace flór, que son tres cartas de un palo, tiene mejor partido: y caso de que concurra otro, gana el que tiene más puntos, y siendo iguales es superior el que es mano. El dos vale doce, el as once, las figuras y el cinco diez, el tres nueve, el quatro ocho, y el siete y seis como pintan. El postre tiene el privilegio de que le valga diez la primera carta que toma, descubriendola para que la vean los demás, aunque la tal carta sea seis o siete. Quando no se hace Flor gana el mayor punto de los que ocurren en una ù dos cartas.



Cinco deoros representando
a los Reyes Católicos

*Tus mexillas al juego
le desconocen,
que à la flór solo juegan,
pero no al hombre".*

Como colofón de este repertorio de informaciones respecto al Truco, y mucho más actual, es obligado citar la que nos ofrece Núñez Elvira, que reconoce en el Truque "...un juego antiquísimo y de origen español, que es poco conocido y practicado con reiteración en medios rurales asturianos, donde sus asiduos exteriorizan muy airadamente sus envites y jugadas, ya que es un juego rápido, con alternativas de envites y señas que le convierten en un pasatiempo muy divertido". En cuanto a las normas que describe, coincide con las citas anteriores en el número de jugadores (dos parejas); el rango de las cartas (3, 2, As, Rey, Caballo, Sota, 7); la existencia de un descarte (de 4, 5, 6). Además, aporta otra serie de datos hasta ahora no revelados, como el fin del juego (hacer el mayor número de bazas posibles); el número de puntos con que finaliza la partida (18 tantos); incluso la existencia de señas entre la pareja, que pueden hacerse tanto cuando se llevan cartas importantes como cuando no (para engañar). La partida se desarrolla repartiendo 3 cartas a cada jugador: por lo tanto, se hacen en cada ronda 3 bazas, y ganará los puntos la pareja que haga 2 de esas 3. Gana la baza para su pareja el jugador que echa la carta más alta: entonces este equipo se apunta 1 tanto. En caso de empate entre 2 bazas de igual valor, el tanto se juega a la carta

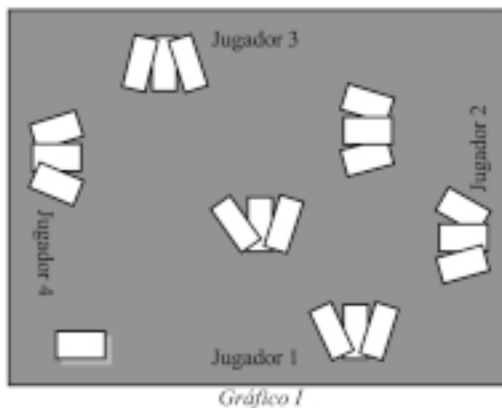
más alta de la segunda tirada: si vuelve a existir empate, el ganador será el que eche la carta de más valor en la tercera tirada; y si también existe empate en esta ocasión, entonces se vuelve a barajar y este tanto no se lo adjudicará nadie. Cuando un jugador está dispuesto a arriesgar en la ganancia de la ronda dice "Truque", queriendo decir que si la pareja contraria acepta tal desafío, el que gane se anotará 3 y no 1 tanto. Se arriesga también a que el contrario replique diciendo "Retruque", con lo que, caso de aceptarlo, el ganador ya no se anotará 3, sino 6 tantos. Si no se aceptan tales envites, se apunta la pareja que apuesta 1 punto en caso de ver rechazado su "Truque" y 3 puntos en caso de ser su "Retruque" el no aceptado. Sigue dando algunos consejos para el jugador que se acerca por vez primera a este juego, como hacer sólo señas ciertas, jugar cartas bajas si el compañero echó una alta y al contrario, y usar el Truque y Retruque sólo si se está muy seguro.

Una vez finalizado este recorrido espacio-temporal, y situando el tema en nuestra provincia de Jaén, la referencia escrita más antigua de que tengo noticia data de 1.848, fecha en la que el Obispo se refiere al Truco como "...un juego que produce escándalos y desgracias en las tabernas, por las frecuentes contiendas que suscita"¹⁶; demostrando el articulista un total desconocimiento del juego, que para nada se relaciona con aquellos de apuestas, y cuyos espectaculares lances son aquí confundidos con violencia y sobresalto.

II. UN APASIONANTE Y COMPLICADO JUEGO.-

Reglamento y Técnica¹⁷ .-

Reciben el nombre de Juegos Científicos aquellos en los que se combinan *suerte* y *estrategia*. Y el Truco es uno de estos: si la primera es necesaria al principio, en el envite, la sagacidad en el tramo final de cada mano o truco es igualmente útil para anotarse el mayor número posible de puntos.



¹⁶Boletín Eclesiástico del Obispado de Jaén. Jaén, Obispado, 6 de octubre de 1.848.

¹⁷Seguimos para este análisis el esquema utilizado por DURÁN BOÓ, Jorge: *Naipes. El Fascinante Mundo de los Juegos de Cartas*. Madrid, Altaya, 1.997, pág. 145-168, y NÚÑEZ ELVIRA, José Luis: *El Gran Libro de los Juegos de Cartas*. Barcelona, Martínez Roca, 1.990.

Para jugar al truco existen varias modalidades: la individual o por parejas, siendo esta última modalidad la más usual y la única válida en campeonato. En la pareja, siempre se erige como líder de la misma el jugador más experimentado: éste coordinará el desarrollo del juego de la pareja, mediante contraseñas, generalmente verbales y preestablecidas entre ambos, e incluso podrá ver directamente las cartas de su compañero en la etapa final de cada mano, llamada “redondo”.

Se juega con la clásica baraja española de 40 cartas, a la que se le practica un “*ehcarte*” (descarte: en adelante se utilizarán las denominaciones originales que cada lance recibe en Bélmex de la Moraleda; por ello, aconsejamos la consulta del Vocabulario Básico que acompaña a esta publicación) que incluye todas las cartas de sota, caballo y rey excepto el caballo y “*gallo*” y la sota de oros. De este modo, quedan 31 cartas para el juego.

La partida se pacta inicialmente al mejor de 5 “*patah*”, aunque, excepcionalmente puede ser a 3. Cada pata consta de 40 puntos, divididos en 2 vueltas de 20 puntos: la primera vuelta se llama “*de malah*” y la segunda “*de güenah*”. Gana el partido el que primero hace 3 “*patah*”.

Cada pata incluye un número indeterminado de manos (las que sea necesario disputar hasta que un bando llegue a los 40 tantos).

Los jugadores que forman una pareja en el juego han de sentarse, en una mesa cuadrada, uno frente al otro (Gráfico I). Cada “*viaje*” o vez que se reparten cartas, las reparte un jugador distinto, turnándose para ello en sentido contrario a las agujas del reloj. Al jugador que reparte se le conoce también como “*pohtre*”, pues será el último en jugar.

La mano da inicio cada vez que se dan cartas: 3 para cada contrincante; como 3 son los eventos de los que principalmente consta el juego: el envite, que es el primero que afrontan; la flor, que puede o no disputarse, en razón de las cartas, y el truco, que se juega una vez resueltos los envites.

Existen 2 modos distintos de disputar las cartas, de acuerdo con la fase del juego en la que nos encontremos: una primera fase, que llega hasta los 30 puntos (o 10 “*güenah*”) se disputa por la modalidad de “*cortaílloh*”, mientras que la fase definitiva, de la disputa de los últimos 10 tantos se juega mediante el sistema llamado de redondo:

- a) Los “*cortaílloh*” reciben su nombre por el modo como se reparten y disputan las cartas: el jugador que baraja reparte 3 cartas para su contrincante, que es el “*mano*”, y otras 3 para él; 3 cartas a su compañero y otras 3 para el compañero del mano, y por fin, una tercera tanda de cartas que sitúan en medio de la mesa en forma de 2 montones de 3 cartas cada uno. El primer “*cortaílloh*” se lo juegan el jugador mano

contra el que dio cartas; el segundo lo disputan sus compañeros, y el tercero vuelven a jugarlo los primero, con las cartas que quedaron repartida en medio de la mesa.

- b) El juego en *redondo* es un juego común para los 4 jugadores que disputan cada uno con sus 3 cartas, en sentido contrario a las agujas horarias. Es en esta fase del juego cuando el capitán de cada pareja ve, antes de comenzar, las cartas de su compañero, para luego indicarle, según se desarrolle el juego, qué carta o qué otra ha de utilizar (mediante expresiones como “*echa una grande, trúcale, envida, juega mal*”, etc.).

Es condición insalvable que antes de repartir cartas el jugador que baraja ofrezca el mazo al que tiene situado a su izquierda (por lo tanto, del equipo rival), para que “*corte*”. Esta norma básica tiene su reflejo incluso en dichos populares de Bélmez, en aquel que dice: “*Quien dehtaja, no baraja*”. Aún así, puede que el corte que decida el jugador sea precisamente el que ya lleva la baraja: para ello se golpea sobre las cartas con el puño cerrado, entendiéndose que ya se ha cortado con este ademán.

Las cartas han de repartirse a cada jugador una a una, alternativamente y boca abajo, pegado al tapete, comenzando por el jugador de nuestra derecha. Si una carta cae boca arriba, es facultad del jugador a quien correspondía esa carta el decidir si la quiere o prefiere otra carta en sustitución de aquella.

Una vez comienza a jugarse una mano, un dogma básico dice que la formulación de una apuesta supone la aceptación de las que anteriormente se formalizasen en la suerte del juego en la cual se realiza.

Con las cartas ya sobre el tapete, el jugador mano tiene la iniciativa, y puede abrir juego de una de las siguientes maneras:

- Envidando,
- Cantando flor,
- Jugando su primer carta de truco.
- Trucando,

Dependiendo de la jugada realizada por el primer jugador, el siguiente (si se juega al redondo), o el jugador “*pohtre*” si se juega un “*cortao*”; puede, a su vez, tomar una de las siguientes actitudes:

- Responder, en modo adecuado, a los envites y apuestas realizadas por el anterior.
- Envidar.
- Cantar flor.
- Trucar.

· Jugar su primer carta de truco, resolviendo, en su caso, la primer baza de la mano.

A continuación desglosamos pormenorizadamente las normas que afectan a cada una de estas suertes del juego.

1.-Envite:

La suerte de envite se disputa antes de que se resuelva la primera baza de truco de cada mano: puede disputarse antes de que ningún jugador juegue su primer carta, o puede hacerlo cuando uno o todos lo han hecho, pero no se ha resuelto aún esta primer baza. Puede incluso no disputarse durante una partida, ya que los jugadores no está obligados a envidar, si consideran que no llevan suficientes cartas de envido para hacerlo con éxito o simplemente porque quieren esconder sus cartas para el truco. Por tanto, si llega a disputarse la primera baza sin que nadie haya envidado, al final de esta mano nadie se otorgará puntos por envite.

Luego, entonces, una vez se reparten cartas, cada jugador revisa las suyas para calcular el valor del envite que lleva, y así saber si ha de jugarse o no los puntos que se otorgan al ganador de este lance: si decide que sus puntos de envite pueden ser suficientes para afrontarlo con éxito, acto seguido debe elaborar su estrategia para conseguir el mayor número posible de puntos. Recordemos que un jugador sin puntos para ganar un envite, puede, sin embargo, hacerlo: es lo que se denomina envidar “*de embuhte*”. Es esta una estrategia arriesgada cuyo éxito se reserva para jugadores muy experimentados.

La apuesta al ganador que se acumula al pronunciar la palabra ‘envido’ son 2 puntos. Sin embargo, se puede envidar “*de primerah*” una cantidad mayor, para lo cual hay que especificarlo. Por ejemplo: ‘envido 2 pares’. Ningún jugador puede envidar cuando antes ya lo haya hecho otro: tendrá que limitarse a responderle. Las respuestas posibles son:

- no querer, en cuyo caso el punto puesto en juego se lo anotará, el jugador que envidó, tenga ligao o no;
- querer el envite, en cuyo caso se otorgarán 2 puntos al que mayor puntuación de envite lleve;
- no sólo querer, sino aumentar la apuesta. En este caso, el turno de hablar vuelve al jugador que envidó; y este puede entonces:
 - no querer, con lo cual el jugador que aumentó la apuesta se anotará la cantidad de tantos apostados hasta el último turno en que ambos quisieron. Ejemplo, un jugador envida, y su adversario sube la apuesta a

2 pares más, el primero contesta negativamente: en este caso, el segundo jugador ha conseguido anotarse 2 puntos de envite, que fue la última apuesta aceptada por ambos.

- querer, con lo que, al final de la partida el jugador que mayor envite lleve se anotará los tantos correspondientes a la última apuesta realizada.
- aumentar, a su vez, la apuesta, y ser, a su vez, replicado en las mismas condiciones por su rival. Normalmente, las apuestas se aumentan por pares-de-pares, esto es, 2 pares más, 4 pares más, 6 pares, etc., o directamente pasar a jugarse la pata. Si en cualquier momento de esta escalada de apuestas un jugador declara no querer, el contrario se anota todos los puntos acumulados de la anterior apuesta si aceptada.

Cabe hacer una salvedad respecto al orden ascendente de las apuestas de envite, y que es extrapolable también a las de truco: cuando un equipo está a escasos tantos de ganar la pata, si el equipo rival le reta por un número de puntos superior a los que le restan para ganar, este equipo puede aceptar la apuesta reduciéndola sólo a la cantidad de puntos que le faltan para “*salihse*”, produciéndose, de este modo una reducción legal de la apuesta inicial.

En caso de empate, gana los tantos el jugador que fue mano. Los tantos se anotan al finalizar cada mano. Sólo quien va a anotárselos está obligado a justificarlos, enseñando sus cartas de envite al rival.

La suerte de envido queda anulada, sin valor, cuando alguien declara, en la primer ronda de la mano, tener flor.

2.- *Flor:*

Al introducir una fuerte variable aleatoria, la flor (3 cartas ligadas en una mano) es un componente muy importante del juego, de manera que un equipo agraciado por las cartas en forma de abundantes flores, puede llegar a ganar la pata e incluso el partido, sin desplegar un juego excesivamente brillante.

La batalla de las flores (muy prosaica) se dirime en el mismo turno de juego del envido. Antes de resolver quién ha conseguido la primer baza, ha de solventarse también la puntuación correspondiente a flores que puedan llevar uno o los 2 jugadores (o los dos equipos, si se está jugando al redondo). Recordemos que los jugadores tienen la obligación de cantar todas las flores en este turno: de no hacerlo así, al final de la mano no podrán anotarse puntos por flor.

Si un jugador canta flor y su contrario no lleva, dirá “*güena*”, aceptando el hecho de que al final de la mano su rival se anote los 3 tantos que otorga la

posesión de flor. Comienzan a rivalizar las flores cuando, a respuesta del primero, jugador rival canta también flor: vuelve entonces el turno de palabra al jugador mano, que calificará la suya como “*chica*” o como “*ar rehto*”. Sólo uno de ellos se hará con los 3 puntos:

- Si ambos califican sus flores como chicas, entonces, una vez disputado el truco se comprueba quién gana los puntos de flor comprobando el valor en puntos de estas, del mismo modo como se cuentan los tantos de envido
- Cuando uno de los jugadores ha echado “*er rehto*” con su flor y el rival ha aceptado el reto (diciendo “*lo quiero*”), entonces se suspende el juego y se comprueban las puntuaciones de ambas flores: ganará la pata el que posea la flor de mayor valor numérico.
- Si un jugador echa el “*rehto*”, pero el otro no lo acepta, se anota los 3 tantos el que lanzó el desafío, aunque si comparásemos ambas flores fuese la suya de menor valor que la del otro.

Los problemas aumentan, para el recuento de flores, cuando se juega al redondo. En esta variedad, si un jugador canta flor, puede ocurrir que:

- Nadie más cante flor, con lo que su equipo se anotará al final de la mano 3 puntos.
- Su compañero también cante flor, pero no ninguno de sus rivales; en este caso el equipo agraciado con las 2 flores se anotará 6 puntos, 3 por cada una de ellas.
- Uno de sus rivales o los dos, o los dos y también su compañero lleven también flor y así lo confiesan llegado su turno de palabra. De nuevo el primero, llegado su turno, y antes de jugar, ha de responder al resto de flores de acuerdo con el desafío que esté en condiciones de realizar. Así, puede decir:
 - o “*Er rehto*”, con lo cual, si alguno de sus rivales acepta, ganará la pata el que posea una flor de mayor valor numérico. Y si nadie lo acepta, será este jugador atrevido el que se lleve los 3 tantos de flor (mas 3 de su compañero, si también llevase flor).
 - o “*Chica*”, con lo cual expresa su intención de dejar para finalizado el truco la solución de quién se anotará los puntos según el valor puntuable de su flor. Esto ocurrirá ciertamente si todos los demás jugadores que lleven flor se expresan igualmente: pero si alguno echa “*er rehto*” en su turno de palabra, la solución ha de encontrarse según se explicaba en el apartado anterior.

Una salvedad cabe hacer cuando la flor se forma conteniendo cualquier carta mas el 5 de oros y el “gallo”. Esta flor es llamada “reservá”, y, además de su potencia para la disputa del truco, suma ciertos privilegios, como el de poder ocultarse su presencia a los jugadores rivales (el jugador que lleva la “reservá” en una mano no tiene obligación de cantarla); y la posibilidad de disputar envidos con ella. La mayor “reservá” posible es la que incluya, además al caballo: con ello se acumularían 50 puntos de envido, 50 para flor y un truco insuperable. Por último, indicar que, una vez resuelto el truco, todo jugador que pretenda anotar-se tantos por flor debe justificarla, mostrando sus cartas a los demás.

3.- Truco:

Es la suerte definitiva del juego. En ella triunfa aquel jugador que hace 2 de las 3 bazas de la mano. Para ganar una baza ha de jugarse una carta de mayor valor que la del adversario. Esto es así, aunque no siempre es necesario tener mejores cartas que el adversario para ganar el truco: la mayoría de las ocasiones el truco se gana no teniendo, sino haciendo creer al adversario que tus cartas son otras que las que tienes; por supuesto mucho mejores. Aquí es donde radica la dificultad del juego, que se aleja bastante de la tarea mecánica que sería mostrar las cartas en cada una de las 3 jugadas de la mano y ver quien ha triunfado en 2 de estas 3 jugadas.

Existe entre los jugadores toda una serie de artimañas, emboscadas, tretas, artificios y astucias para engañar (o intentarlo) al contrario.

Una salvedad cabe hacerse para los casos en que nadie consigue ganar dos de las tres jugadas de la mano: ocurre cuando para la tercera jugada los participantes han reservado una carta de idéntico valor todos: en estos casos el truco lo gana aquél jugador o equipo que consiguió hacerse con la primer baza. Es por ello que siempre se resalta la importancia de hacer esta primera baza.

Cuando este tipo de jugada, de jugar los participantes cartas de igual valor en una jugada que no es la tercera, se denomina una jugada “a pardah”, y el truco se decide según quien gane la última baza.

No puede finalizar una mano sin que nadie se anote, al menos 1 tanto por truco. Sin embargo, una mano puede concluir sin que nadie truque: en este caso se anota 1 tanto el jugador que ha conseguido hacerse con 2 bazas. Igual ocurre si un jugador truca pero su rival no quiere la apuesta: sólo se anotará 1 tanto quien trucó. En cambio, si el rival acepta el truco, se anotará 3 tantos el que logre hacerse con 2 bazas, siempre y cuando los otros jugadores no aumenten la apuesta.

Sébase que el turno de apuestas para el truco se diferencia de las de envideo en que aquí no se cierra la escalada de apuestas cuando un jugador acepta un truco diciendo ‘quiero’: es cierto que, en este caso, es el jugador que ha aceptado el único que puede tomar la palabra para retrucar, pero puede hacerlo en el momento que desee de la mano (por ejemplo, antes de jugar la siguiente baza).

En el hipotético caso en que los 2 equipos lleguen al final de la pata con posibilidades de “*salihse*” en la última jugada tan sólo con los tantos de envideo, si alguien envidea y un jugador del equipo contrario acepta el envideo, se suspende el truco y se mira quién ganó el envideo, pues para decidir el ganador, los puntos de envideo podría decirse que prevalecen sobre los del truco, al jugarse esta suerte con anterioridad a la otra.

Puede trucarse en cualquier momento del juego, desde que se están reparriendo cartas hasta antes de soltar cada jugador la última de las suyas.

Puntuación.-

Uno de los conceptos que el jugador debe tener sobradamente claros es qué tantos está en juego en cada momento, dato imprescindible para medir el riesgo. A continuación establecemos el modo cómo puntúan cada una de las suertes del

Valor de naipes en Envideo	
5 de oros	11 tantos
“Gallo”	10 tantos
Caballo de bastos	9 tantos
Sota de oros	8 tantos
Los 7	7 tantos
Todos los 6	6 tantos
Los 5 restantes	5 tantos
Todos los 4	4 tantos
Todos los 3	3 tantos
Todos los 2	2 tantos

Tabla I

Truco:

a) Envites:

Para dirimir el triunfador en el ámbito del envite el valor cuantitativo de las cartas dependerá de si existe o no “*ligao*”. Si no existe “*ligao*”, o sea, de las tres cartas iniciales, cada una es de un palo distinto, entonces la máxima puntuación de envideo es la de la carta de mayor valor numérico de que se disponga (un 7, que es la de mayor valor numérico se correspondería con 7 puntos de envideo).

- Si existe “*ligao*” se otorgan 20 puntos extra, que se suman al valor nominal de las dos cartas ligadas: por ejemplo, si se llevan el 7 y el 5 de copas, el valor de envideo de estas cartas es de $20+7+5=32$ tantos. La mayor puntuación de envideo que puede tenerse la suman el 5 de oros y el “gallo” juntos en una misma mano: suman $31+10=41$ tantos y forman, además, una excepcional pareja que se llama “*reservá*” y que compite también como flor en el juego. Véase la Tabla I para conocer las puntuaciones por envideo.

- Como el hecho de tener una pieza entre las 3 cartas de cada mano ya supone llevar envite (actúan como comodín), también se dice que el valor de las piezas es el que sigue:

31 puntos: 5 de oros (20 puntos de envite mas 11 de su valor intrínseco)¹⁸.

30 puntos: “gallo”.

29 puntos: caballo de bastos.

28 puntos: sota de oros.

Valor de naipes en Truco
5 de oros
Gallo
Caballo de bastos
Sota de oros
As de espadas
As de bastos
7 de espadas
7 de oros
Los 4 treses
Los 4 doses
As de oros y de copas
Los 4 seises
Los 3 cincos restantes
Los 4 cuatros

Tabla II

b) Flores: en caso de flor, la puntuación se calcula del mismo modo, con la lógica salvedad de que aquí no se suma al final el valor de la menor carta, sino de las 2 menores, ya que las tres cartas del jugador son del mismo palo.

c) Trucos: para el truco las cartas no se consideran por un valor cuantitativo, sino por el de un orden jerárquico preestablecido que es, de mayor a menor, el que nos dice la Tabla II.

Reglas de Oro.-

Saber jugar al Truco no es sólo conocer el valor de las cartas y cómo puntúan las jugadas. Hay que entender bastante de estrategia; materia que, por otra parte, sólo se adquiere jugando. Pero para los que se inician en el juego, la serie de consejos útiles derivados de la experiencia, que enumeramos a continuación, pueden ser un buen inicio sobre el que asentar los conocimientos. Mis consejos son los siguientes:

- Si ha de envidarse o trucarse “*de embuhte*”, es mejor hacerlo en la primera mano de cada partida, cuando el jugador adversario no tiene apenas información de las cartas jugadas en dicha partida.
- Cuando no exista necesidad, porque el juego no obligue a ello, lo mejor es no mostrar las cartas que has tenido durante la mano, y echarlas directamente a la baraja. Con ello se evitan 2 cosas: la primera que el equipo contrario conozca tu modo de jugar (agresivo, conservador, etc.), y la segunda que

¹⁸El motivo por el cual el valor nominal de las cartas comienza en 31 tantos no es otro que el mismo hecho de que son 31 las cartas con que se juega. Al mismo tiempo, la carta de mayor valor, el 5 de oros, lo es acaso por representar esta carta en las barajas antiguas a los Reyes Isabel y Fernando orlados por un gran oro central al que secundan otros 4 metales que completan los 5 reinos peninsulares.

aquellos jugadores acostumbrados a memorizar las partidas tengan pistas sobre las cartas que ya han entrado en juego y, por lo tanto, no saldrán para las manos restantes.

- Cuando aún se es un principiante, es importante que comprendamos que no siempre el contrario tendrá cartas mejores que las nuestras, a pesar de lo que le oigamos decir. Lo mismo se puede decir de cuando ya hemos interiorizado la dinámica del juego y jugamos demasiado optimistamente, muy agresivos, despreciando el buen hacer del jugador contrario: para llegar a ser un buen jugador hay que calibrar ambos puntos de vista, el pesimismo del novato y el optimismo del advenedizo, para que nuestro pensamiento se centre en calcular la suerte de cada jugada en razón de los porcentajes de manos mejores y peores que puedan darse.
- Cuando se está a pocos tantos del final de la pata, es muy útil para el equipo que va perdiendo, apostar muchos puntos a cada jugada de envite o flor (el truco, sin embargo, ha de disputarse por la vía ordinaria), por si en un envalentonamiento cometen el error de aceptarlo y perder esa pata que ya tenían prácticamente ganada. Además, como lo común es que no acepten el reto, el equipo que va detrás irá sumando poco a poco puntos que le permitan acercarse a la puntuación de sus rivales, y así intentar ganarles por la vía del juego ordinario. Esta estrategia resulta incluso más ofensiva cuando se utiliza “*de cerrao*”.
- Del mismo modo, cuando se está a escasos tantos para ganar, y para defenderse de la estrategia ofensiva anteriormente expuesta, el equipo que gana tiene la facultad de aceptar sólo su “*farta*” a cada reto, en envites o flor, que le lanza el equipo contrario. Así el equipo rival no se acercará demasiado si gana estas desesperadas apuestas, y se expone a perder en la primera ocasión en que se equivoque al lanzar el reto.
- Cuando se está jugando a los “*cortaillo*” resulta muy útil recordar las cartas jugadas con anterioridad cuando se está en el segundo y tercer “*cortao*” de la mano, pues esto ayuda a añadir a un hipotético descarte las cartas ya jugadas, para saber así las que quedan por jugar y tener información muy útil sobre la conveniencia o no de jugarse más o menos tantos.
- Cuando el jugador rival abre con copas tenemos el dato útil de que su juego para truco no debe ser muy fuerte, sobretodo si ha envidado. Igualmente, si cantó flor, las flores de copas no suelen ser muy potentes para truco.
- Es muy útil memorizar el orden como salieron las cartas en la mano anterior, ya que si no se baraja correctamente, es muy común que las mismas cartas vuelvan a salir juntas en la siguiente mano: así, aunque no se sepa el

orden en que vendrán, al menos se sospecha que está en juego y no en la baraja.

- También es conveniente ir conociendo el curioso sistema mediante el cual los jugadores experimentados transmiten apuestas al rival o pistas de juego al compañero. Esto se realiza en Bélmez en forma de pequeñas poesías o frases rimadas que se insertan muy asiduamente en el desarrollo ordinario del juego, y que recuerdan a las canciones que se escuchan en los trucos sudamericanos. Pequeños versos como los que siguen:

“Trucoh como ehte
tengo máh ganaoh
que moroh mataoh”.

“Te digo como Farruco:
¡floh y truco!”.

Contabilidad.-

Anotar los tantos de la pareja es tarea que suele corresponder al jugador menos experimentado (el que delega en su capitán cuando se juega al redondo). Éste se encarga de contabilizarlos y reflejarlos en un curioso ‘marcador’, una vez finaliza cada mano.

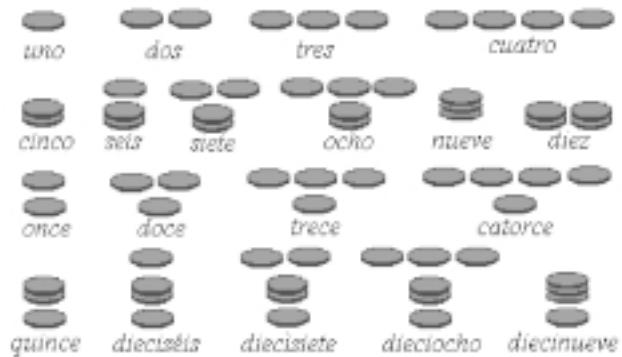


Grafico II: Sistema de anotación de puntos mediante moneda

Para este marcador se han utilizado tradicionalmente objetos del tipo trozos circulares de chapa o metal, testigos de vacunación del ganado de cerda (círculos azules de 3 cm de diámetro), etc; en definitiva, siempre objetos que recuerdan a la moneda, que es la actual unidad empleada.

Si observamos el Gráfico II, en el que se representan las diversas puntuaciones posibles desde el punto de vista del jugador que anota, vemos como, primeramente cada moneda vale 1 punto, hasta que se llega a la cifra 5, que se representa

por dos monedas una sobre otra. A partir del 6 entran en juego lo que podemos llamar *líneas de tanteo*, según las cuales existe una línea básica de tanteo, que en el caso del valor 6 representan las 2 monedas, una sobre otra, que dijimos significaba 5. Otra línea superior que se establece por delante de la línea base, significan unidades que se añaden al valor matriz de la primera: el valor 6 vemos que se representa por una unidad ante la cifra 5, y se lee $5 + 1 = 6$. Las monedas situadas por detrás de la línea base significan la decena, o sea, 10 unidades que han de sumarse al valor de lo representado en las demás líneas de tanteo: por ejemplo, para representar 17 tantos vemos que la línea base está ocupada por la cifra 5, que tiene detrás una moneda (que significa una decena), y delante 2 monedas de unidad, que significan 2, luego $10 + 5 + 2 = 17$.

Del mismo modo que las dos monedas una sobre otra significan 5, la pieza de 9 puntos está representada por 3 monedas colocadas unas sobre otras. Como vemos, este curioso sistema de anotación llega hasta 19 puntos: la explicación es que el punto nº 20 de una pata es considerado como el último punto de “*malah*”, y representa en punto 0 a partir del cual se entran en los últimos 20 puntos de la partida, llamados “*güenah*”, que volverán anotarse siguiendo esta misma nomenclatura.

Partida Comentada.-

Les ofrezco y comento a continuación un par de manos del juego del Truco, para que tengamos una más cercana noción de cómo se juega. Se trata de una partida normal, no preparada buscando que aparezca la mayor diversidad de jugadas distintas posibles: sería absurdo el intento de agotar todas las posibilidades del juego; y habrá otras muchas jugadas posibles en el truco que no aparezcan como es lógico, en el par de manos que a continuación comento, pero como ejemplo, considero que pueden resultar ilustrativas:

Forman pareja: Jugador 1 con jugador 3; Jugador 2 con jugador 4.

Primera mano: baraja y reparte el jugador 1: es, por tanto, mano, el jugador 2.

Primer cortao: Distribución de las cartas: Jugador 2: 4 de espadas, 2 de bastos, sota; Jugador 3: 5 de espadas, 6 de copas y 3 de oros.

1. Jugador 2: lleva 32 puntos de ligao (28 de sota mas el 4 de espadas). Es una buena cifra para envidar, y así lo hace, recibiendo una respuesta negativa de jugador 3, puesto que el lleva muy malas cartas tanto de envido como de truco. Una vez asegurado el punto de envite, jugador 2 abre el truco jugando

el 4 de espadas, pues sabe que casi cualquier carta que vuelva el jugador 3 para la segunda baza, él la podrá cortar con la sota y volver el 2 de bastos para la tercer baza.

2. Jugador 3: ve una pequeña luz en su esperanza de hacerse con el truco: para ello corta con el 5 de espadas y vuelve el 3 de oros, para dificultar a jugador 2 la ganancia de la segunda baza.
3. Jugador 2: corta con la sota y juega el 2 de bastos, sin trucar, para que jugador 3 le truque si se atreve. Pero jugador 3 no es tan osado, y así concluye este primer cortao.

Resultado: el jugador 2 se apunta para su equipo 1 punto de envío y otro de truco.

Segundo cortao: Distribución de las cartas: Jugador 2: 4 de oros, 7 de bastos, 7 de copas; Jugador 3: 1 de bastos, 1 de oros, 7 de oros.

4. Jugador 2: en esta ocasión han cambiado las tornas, y ahora es jugador 2 quien no lleva cartas ni de envío ni de truco. Abre con el 7 de bastos, por ejemplo, para hacer creer que lleva envío pero está disimulando y se ha “pasao” para si jugador 3 envida él echarle 2 pares más.
5. Jugador 3: el hecho de que jugador 2 juegue de entrada una carta buena de envío, suele ser sintomático de que en realidad no lleva buenas cartas de envío, ya que, si así lo fuera, no las mostraría. Sin embargo, el jugador 3 no se fía de envidar él con las cartas que lleva, pues con sus 28 puntos no llegaría muy lejos y, por otra parte él tiene mayores esperanzas en el truco: por ello juega el 1 de oros y vuelve el 1 de bastos, por no enseñar su ligao (hay que tener cuidado de no hacerlo, porque si jugase el 7 de oros echaría su ligao por delante, y jugador 2 dispondría así del dato de que la tercera carta de su contrario no es figura, ya que si lo fuera habría cantado flor).
6. Jugador 2: no está con ánimos de arriesgar en un truco que ya tiene perdido, luego se va a la baraja.

Resultado: finaliza este cortao con 1 punto de truco que se apunta la pareja jugador 1-jugador 3, para dejar el marcador en 1 punto para ellos y 2 para la pareja jugador 2-jugador 4.

Tercer cortao: Distribución de las cartas: Jugador 4: 4 de bastos, 3 de espadas, caballo; Jugador 1: 2 de espadas, 6 de espadas, 1 de copas.

7. Jugador 4: es mano, y lleva 33 puntos de ligao: es muy posible que gane el envío, pero decide no envidar y “pasarse”, precisamente para ello, para que si jugador 1 le envida, él aumente la apuesta y asegurarse así no 1

- punto, sino 2 al menos. Luego comienza a jugar las cartas de truco: y hace lo más lógico, o sea, salir con el 4 de bastos, para perder la primera baza, pero casi asegurar las 2 siguientes y poner a su favor el factor sorpresa.
8. Jugador 1: parte con 28 puntos de ligao; estos son pocos para ganar un envite, pero se encuentra con que sus cartas son aún peores para el envite, luego intenta, envidando, cosechar algún punto en este cortao, y envida. El jugador 4 acepta el envido, aumentando el desasosiego de su oponente. Comienza entonces el jugador 1 a jugar por el truco y hace la primera baza al jugar el 6 de espadas y vuelve el 1 de copas, por no mostrar su ligao.
 9. Jugador 4: el truco es suyo, ya que cortaría con el 3 de espadas y volvería un caballo al que es difícil tener el valor de trucarle. Pero sabe que si al 1 de copas le corta con el 3 de espadas, muy superior, hace suponer a su adversario que la carta que le queda es aún mayor que ese 3. Luego, para evitarlo, decide trucar “*de cerrao*”.
 10. Jugador 1: envidó y el jugador 4 le quiso; por otra parte, su adversario sólo ha jugado un 4, una carta malísima, luego sus otras 2 cartas deben ser mejores que el 4, bastante mejores, porque ahora se está dando cuenta que hay una trampa, así que no acepta el truco.

Resultado: el equipo formado por jugador 2-jugador 4 se anotan 3 nuevos puntos (2 de envido y 1 de truco) para sumar un total de 5 puntos, mientras que jugador 1-jugador 3 llevan 1 punto.

Segunda mano: baraja y reparte el jugador 2: es, por tanto, mano, el jugador 3.

Primer cortao: Distribución de las cartas: Jugador 3: 6 de bastos, 7 de bastos, 5 de oros; Jugador 4: 4 de bastos, 5 de bastos, 7 de oros.

11. Jugador 3: canta flor, que es considerada o aceptada como buena por jugador 4. Ahora, para hacer creer a su adversario que esta es una flor de 2 piezas, juega en primer lugar el 5 de oros.
12. Jugador 4: vuelve mal, como es lógico, para no agotar sus posibilidades en el truco: así, sale con el 4 de bastos, su peor carta.
13. Jugador 3: una vez ganada la primera baza, fuerza la situación jugando la mayor carta que le queda, el 7 de bastos, siguiendo su estrategia de que su tercera carta sería otra pieza.
14. Jugador 4: su problema es la ausencia de buenas cartas truqueras. Puede cortar al 7 de bastos con su 7, pero de postre sólo le quedaría un 5 que es igual que dar el truco por perdido, de modo que se va a la baraja.

Resultado: la pareja jugador 1-jugador 3 se apuntan 3 puntos de flor y 1 de truco, para quedarse ambas parejas empate a 5 puntos.

Segundo cortao: Distribución de las cartas: Jugador 3: 2 de bastos, 5 de espadas, 6 de copas; Jugador 4: 2 de copas, 3 de espadas, 4 de oros.

15. Jugador 3: sus cartas están vacías de posibilidad de envido y/o de truco; y no es un buen momento para envidar, puesto que en el anterior cortao barrió a su adversario y este debe estar deseoso de revancha. Así, decide no envidar de farol y juego para el truco el 2 de bastos, su mejor carta, para hacer pensar a jugador 4 que tiene, al menos buen truco.
16. Jugador 4: no tiene envido, y truco sólo a medias. Y no se fía de su adversario: puede que tenga envido y se haya pasado, luego no envida y, en este cortao nadie se anotará puntos de envido, ya que pasan a jugar directamente al truco. Jugador 4 corta con el 3 de espadas y vuelve el 2 de copas; de este modo, al menos hace la primer baza y fuerza a jugador 3 a jugar bien para superar su 2 en la segunda.
17. Jugador 3: pero éste no puede ya superar al 2 de copas. Sus opciones pasan ahora por trucar de farol o irse a la baraja. Y opta por lo primero, buscando sacar ventaja. Jugador 4 acepta el lance por idénticos motivos, y entonces jugador 3 debe mostrar sus cartas, que ni tan sólo podía hacer la segunda baza.

Resultado: la pareja jugador 2-jugador 4 suma 3 nuevos puntos del truco y queda con 8 puntos, mientras que la pareja adversaria tiene 5.

Tercer cortao: Distribución de las cartas: Jugador 1: 2 de oros, sota, gallo; Jugador 2: 3 de copas, 5 de copas, 4 de espadas.

18. Jugador 1: canta la flor que tiene. Se trata de una muy buena flor, de 43 de ligao, que si su adversario también hubiese cantado flor, la del jugador 1 sería buena para pelearla "*ar rehto*". Pero jugador 2 no tiene flor, sólo acepta este hecho en su contrincante, que abre el truco con el 2 de oros, una buena carta, sobre todo si se tiene el respaldo de dos piezas para hacer las 2 bazas finales y llevarse el truco.
19. Jugador 2: por hacer la primera baza corta con el 3 de copas y vuelve una mala, el 4 de espadas por no mostrar su ligao. Ya sabe que el truco lo tiene perdido, pues sus últimas cartas son francamente malas.
20. Jugador 1: su idea era cortar con la sota y trucar "*de cerrao*", pero ahora no puede hacerlo, puesto que para ello jugador 2 debía haberlo puesto en algún aprieto con su segunda carta: debía haber jugado una buena. Ahora, si corta a un 4 con la sota, está diciendo que su última carta es aún mayor que la sota. Así que truca "*de cerrao*" y jugador 2, lógicamente, no acepta.

Resultado: el marcador queda jugador 1-jugador 3 con 9 puntos (al sumar a los 5 que ya tenían los 3 de flor y el de truco); frente a la pareja jugador 2-jugador 4, que acumulan 8 puntos.

Para finalizar este apartado y como anécdota, relato una mano, muy comentada, del último campeonato:

Resulta que se estaban jugando la pata decisiva, y por tanto, el partido; uno de los equipos llevaba una considerable diferencia de puntos. En la mano anterior alguien tuvo la “*reservá*”, luego todos los jugadores estaban alerta por si volvían a salir en esta mano el gallo y el 5 de oros. Y efectivamente, en el “*cortaillo*”, el jugador del equipo que



iba ganando llevaba esta carta junto con el 7 de copas y el as de espadas. Y el jugador del equipo que perdía, llevaba el gallo y otras 2 buenas cartas de envideo y truco. Este jugador envidó, para intentar recortar diferencias y porque llevaba buen envideo, y el jugador contrario no aceptó el envideo, a pesar de tenerlo ganado, escondiendo así su buen juego. Esto fue interpretado por el primer jugador como que, en este caso se habría barajado bien y el 5 de oros no estaría en manos de su rival, sino en la baraja: así que, tras valorarlo unos instantes, trucó “*de cerrao*”, encontrándose con un retruco como respuesta, que hubo de aceptar y perder, dejando la pata en manos del equipo contrario. Cuando terminaron, el astuto jugador del equipo que ganó comentó en su círculo una famosa frase: “*¡Trucoh como ehtoh tengo llo máh ganaoh, que moroh mataoh!*”.

Vocabulario Básico.-

Entendiendo que una costumbre popular debe conservar también su propio vocabulario, a lo largo de todo el trabajo hemos hallado numerosas expresiones transcritas directamente del lenguaje oral. A continuación elaboramos una guía que facilitará la comprensión de dichos términos:

- A pardah: maniobra o jugada en la cual se presenta al contrincante una carta de igual valor a la que él anteriormente sacó a «pelear» por los puntos.
- Arañoso: tramposo, fullero.
- Gallo: rey de bastos.
- Cahtellana: jugada de «*Flor*» en el *Truco*. Esta denominación encierra un mensaje subliminar: quien la utiliza le envía al adversario el mensaje de que su flor es mejor, como es mejor el ganado castellano que el romo.

- Carta truquera: aquella que es buena, potente, para disputar con ella un truco.
- Cortao, o cortaño: cada grupo de 6 cartas repartidas en 2 montones de 3 cartas que tomarán un jugador de cada bando para jugarse con ellas un turno de envidos y trucos. Este sistema de “*cortaoh*” se utiliza en los primeros 30 puntos de cada pata; para ello se reparten 3 “*cortaoh*” en la mesa: dos para que los juegue el mano contra su rival de la derecha y uno para jugarlo el compañero del mano contra el “*pohtre*” (ver Gráfico I).
- De cerraio: jugada arriesgada que consiste en envidar, trucar o ambas cosas (jugándose una cierta cantidad de puntos) previamente a que los jugadores visualicen las cartas que llevan o que comiencen a jugarlas, una vez vistas.
- De embuhte: de mentira, jugarse unos tantos sin las cartas suficientes para ganarlos.
- De primerah: inicialmente.
- Ehcarter: acción de retirar el “*ehcarte*” de la baraja, previo al inicio del juego.
- Ehcarter: conjunto de cartas, de entre las de la baraja española, que no son utilizadas para el juego, por lo cual se retiran antes de comenzar. Recordemos que son todas las figuras de la baraja (sota, caballo y rey) excepto el caballo y “*gallo*” y la sota de oros.
- Ehtal en güenah: haber superado los veinte primeros puntos.
- Ehtal en malah: andar aún con el marcador dentro de los primeros 20 tantos de la pata.
- Er Rehto: jugarse los puntos que quedan para ganar la pata al equipo que está apostando.
- Farta: tantos que le restan a un equipo para ganar la pata.
- Flor: suerte del *Truco* que consiste en tener 3 cartas del mismo palo (o su equivalente en comodines, que son el cinco de oros y las únicas figuras con las que cuenta la baraja «Truquera»: rey y caballo de bastos y sota de oros). Con ella se puede competir tanto en el «envite» como en el «*Truco*» (las dos fases del juego).
- Güeno/a: aceptación de un hecho o lance, a solicitud del rival.
- Jugarse`r rehto: envite o apuesta mediante la cual se ponen en juego la cantidad de puntos que restan (de ahí su nombre) al jugador que la emplea para finalizar la «pata» en curso.
- Lah de farruco: utilizada por el jugador que tiene la palabra, éste advierte a los demás que dispone de una «*Flor*» y que además quiere jugarse los puntos que corresponden al «*Truco*» (segunda fase del juego).

- Leona: figura, jugada de «*Flor*». Onomatopeya que dibuja muy bien la importancia en puntos de esta jugada.
- Ligao: expresión que denomina la concurrencia en la misma jugada de 2 cartas de igual palo o 1 figura, que actúan para los envites como comodín. Tanteo o puntuación que cada jugador o pareja llevan en el envite en cada ocasión. El ligao (salvo en caso de *Flor*) se calcula sumando las dos cartas de mayor valor numérico y añadiéndoles la cifra 20.
- Mano: llámase al primer jugador en intervenir en el juego.
- Pasahse: estrategia que consiste en no envidar en el turno correspondiente cuando se tenían buenas cartas para ello.
- Pata: ronda, manga, cada una de las 3 partes (excepcionalmente pueden ser 5) de que puede constar una partida.
- Pelusa: llámase también a la jugada de «*Flor*».
- Pierdetrucoh: llámase al as de oros, por la profusión con que el jugador atrevido o inexperto se atreve a jugarse el *Truco* con él y perderlo.
- Quereh: aceptar un reto.
- Reservá: la *Flor* de mayor valor en el juego. Es la que forman el 5 de oros, el “*gallo*” y cualquier otra carta. Es, además la única *Flor* que puede participar con sus puntos en el envite.
- Salihse: llegar a 20 tantos, ya sean de “*güenah*” o de “*malah*”.
- Tanto: cada uno de los puntos que se disputan en el juego. La partida se desarrolla en 3 “*patah*” de cuarenta tantos cada una.
- Truquero: jugador al que se le reconoce maestría y temple en el juego.

III. ANÁLISIS COMPARATIVO CON OTROS TRUCOS.-

Normalmente, y conociendo la multitud de lugares en los que se practica este juego, y la enorme distancia geográfica entre éstos; esperaríamos que las divergencias en cuanto a normativa y estilo de juego fuesen muchas más de las que verdaderamente encontramos. Tanto es así, que sorprende el hecho de que en gran parte de ellos se trate tan solo de leves diferencias de interpretación del reglamento y en las voces autorizadas en el juego.

Quizá este punto debiera ir tras el análisis inicial de trucos en el Mundo, pero optamos por incluirlo al final de este trabajo puesto que la comprensión de muchas de las voces y las jugadas de que se hablará aquí resultarían incomprensibles si no se estudia antes el Reglamento que proponemos en la segunda parte de la publicación.

a) En América.-

Las similitudes el truco jugado en Bélmez y Jódar y los que se practican en América son notables, a diferencia de los más cercanos de otros pueblos Giennenses, del área levantina y balear, geográficamente más cercanos. La principal de estas es que en ambas orillas se denomina Truco al mismo juego que en el resto de lugares se llama Truque, Truc. Sin embargo, existen divergencias que conviene señalar, estimando que este material resultaría muy interesante a la hora de estudiar el origen de esta tradición. Señalemos estas diferencias:

- En América el juego también consta de las 3 suertes clásicas: flor, envido y truco; también coinciden en la manera como se calculan los puntos de envido y cómo se ganan los trucos, hallándose leves diferencias en el modo como se puntúan las jugadas o en los valores de las cartas. Pueden jugarlo 3 jugadores, posibilidad inaudita en el truco de Bélmez.
- Se juega la partida a 30 tantos, 15 “malos” y 15 “buenos”. En Uruguay si se juega a 40 tantos por “chico”, que es el equivalente de la “pata”. Se juega a 3 chicos, repartiendo 3 cartas por jugador en cada mano.
- En Argentina se juega con las 40 cartas de la baraja: no existe descarte. Las “cartas bravas” (nuestras “piezas”) son 4: el 1 de espadas, el 1 de bastos, el 7 de espadas, y el 7 de oros: justo el mismo orden de rango que existe en Bélmez, si elimináramos las piezas. El valor del resto es, de mayor a menor: los treses, los doses, los unos, las piezas (12, 11 y 10), los sietes, los seises, los cincos y los cuatros. En Uruguay este orden cambia, y se elige un palo ganador para cada mano, siendo el dos del palo de muestra el más valioso, seguido del cuatro, el cinco, el caballo y la sota de este mismo palo. A estas cartas se les llama también “piezas”. Tras ellas, les siguen en valor el as de espadas, el de bastos, etc. como en los otros trucos. Para flor (que puede formarse en Uruguay también con piezas, y no sólo con 3 cartas del mismo palo como en Argentina), la carta de mayor valor es la de 30 puntos (el 2).
- En Argentina se juega al redondo el primer juego parcial, para volver a jugarlo en los últimos 5 tantos o en todos los de “buenas”; además, 1 jugador puede irse a la baraja y su compañero no. Esta modalidad del juego es la única oportunidad donde la pareja puede hablar entre sí: para el resto del juego existen señales preestablecidas para comunicarse entre compañeros.
- Existe una ronda inicial donde no se juegan cartas al tapete y se destina a los cantos (de flor y envido): esto coarta mucho el juego posterior, puesto que, al menos el jugador que gana el envido ha de mostrar sus cartas de envido, desvelando gran parte de su posible juego para el truco. También se registra la figura del “real envido”, que vale 3 tantos.

- En cuanto a la flor, es obligatorio cantarla si se tiene. Y decimos cantarla, porque aquí se rima y se canta para realizar los envites.
- En el truco, si una baza queda en empate, continúa jugando la siguiente baza el que inició la voz “*baza parda*” o “*empardar*” para despejar este empate. El jugador que gana la siguiente baza, ganará el truco de esa mano, sin necesidad de que se dispute la tercera baza. En Uruguay la jugada que resulta igualada “*a parda*” es ganada directamente por el jugador mano (como el empate entre envidos en Bélmez).
- Tras el retruco se eleva la apuesta a “*vale cuatro*”, siendo esta la más grande posible. (no llegan a jugarse el “chico” en una sola jugada).
- Subsiste un vocabulario básico para denominar jugadas idénticas en una y otra orilla: “*buenas son*”, para cerrar el turno de envites o trucos, o para aceptar la flor que lleva el contrario; la distinción entre tantos “*buenos*” y “*malos*”, divididos en dos tramos iguales; semántica idéntica en la aceptación o no del truco (“quiero, no quiero, retruco,...”); jugador *mano*; jugada de empate como “*baza parda*” o “*empardar*”; “*irse a la baraja*”. Sin embargo, hay que tener cuidado con expresiones que han dejado de ser sinónimas entre ambos trucos; por ejemplo, “*envido mi falta*”, que parecería que envida los tantos que le restan para llegar a ganar la pata, y sin embargo en Argentina esta expresión significa un envido normal, de 2 tantos; o la voz “*rehto*” en Uruguay sólo es sinónima de “*farta*” en caso de estar disputándose una flor.
- Se anotan los tantos haciendo un montón con ellos, correspondiéndose a punto por moneda de este montón.

b) En Valencia.-

- En el País Valenciano el Truc es un juego muy popular que se practica en casi todos los pueblos. Según en qué zona, se puede jugar con un tipo u otro de descarte: es lo que se conoce como “*cartas negras*” y “*cartas blancas*”. El descarte en las “*negras*” incluye a los doses y a las piezas, mientras que en las “*blancas*” (el más comúnmente jugado) se amplía este descarte a los unos de oros y copas.
- Se denomina “*camas*” (en valenciano, pierna) a cada “*pata*”. La partida se disputa a dos “*camas*”, de 24 puntos cada una. A su vez, estos puntos se dividen en dos tramos de 12 “*negras*” o “*malas*” y 12 “*blancas*” o “*buenas*” que se disputan tras de aquellas.

- No existen las flores: si se tienen 3 cartas del mismo palo, se computan como envido sólo las 2 mayores.
- Se preestablece todo un repertorio de señas entre compañeros. Aún así, se permite hablar entre todos los participantes, e incluso se acuerdan también señas falsas, o se improvisan.
- Los puntos se denominan aquí “*pedras*”. Se contabilizan formando pequeños montones de tres-en-tres o de cuatro-en-cuatro, para saber, con un golpe de vista los puntos que lleva el equipo contrario.
- Se juega siempre entre 4 jugadores; no existen los “*cortaíllah*”.
- Cuando comienza a jugarse, se solucionan los envidos: en unos pueblos no se envida hasta que le llega el turno al tercer participante; en otros puede envidar ya el primero. Del mismo modo, hay lugares en los que quien envida ha de mostrar su primera carta de truco antes de que los del equipo rival decidan si quieren o no el envido.
- El rango de valor de las cartas para el truco lo forman, de mayor a menor: el 1 de espadas, 1 de bastos, 7 de espadas, ... como el tramo inferior de Bélmez, aunque con la ausencia de los doses y, según el descarte, de los unos de valor bajo.
- Si puede trucar en todos los casos el primer participante.
- En unos pueblos se da mucha relevancia a los envidos, considerando que el juego de truco es algo accesorio; mientras que en otras localidades ocurre al contrario, que es el envido el que pasa a ser un amera anécdota del juego, concentrándose la disputa de suculentos puntos en la suerte del truco.
- En el envido se juegan 2 piedras si no se acepta el envite, y 4 cuando se acepta (el jugador que acepta dice: “*vuelvo*”). La apuesta superior sería “*envido la falta*”, que en unos pueblos se entiende como jugarse la “*cama*” al envido, mientras que en otros se distingue entre “*falta de negras*” y “*falta de buenas*”. El mayor envido posible es de 33 tantos (7 y 6 ligados).
- Existe la jugada “*a pardas*”, pero el desempate se realiza entre todos los jugadores y no sólo entre los que empataron.
- Se llama “*barraca*” cuando el equipo contrario está jugando un mano “*mal*”, bien sea porque no tienen cartas para hacerlo mejor, o bien porque están intentando engañar a los contrarios.
- Se llama jugador “*pie*” al “*pohtre*”.
- La mejor jugada sería llevar 1 de espadas con 7 de espadas y 6 de espadas, y ser *mano*.
- El orden de apuestas para el truco es: truco, que en caso de aceptarse otorga 2 tantos al equipo que truca, y 1 si no se acepta; retruco, que valdría 3 tantos

si se acepta; “*valga 4*”; y “*la cama*”, jugada en la cual se pone en juego la “*pata*” al jugador de mejor truco.

- Algunas cartas reciben nombres especiales: se denominan “manillas” a los 7 fuertes: manilla de espadas y manilla de oros; se llaman “*orot*” y “*copot*” a los ases de oros y copas.

c) En Otros Puntos de la Provincia de Jaén.-

- En varias poblaciones se constata la presencia aún del truco dentro de los juegos de cartas practicados tradicionalmente. En algunas, como Jódar, el modo de juego y su reglamentación son plenamente coincidentes con los de Bélmez; en otros varían, aunque levemente. Este es el caso de Chilluévar, por un lado, y por otro, Cazorla, Quesada, Peal, Pozo Alcón y Santiago de la Espada, que presentan características similares entre ellos. Tomaremos, para este análisis el ejemplo de uno de ellos, Quesada, para no perdernos en la multitud de matices discordantes.
- El primero y principal es el nombre, que en estos pueblos pasa a llamarse “Truque”, resultando más cercana esta taxonomía a la zona levantina donde se juega. El resto de denominaciones para nombrar los distintos lances del juego si coincide con el vocabulario belmoralense.
- Se constatan las modalidades de individual y por parejas; pero antiguamente también se recuerda la modalidad de tríos, de la que no existe memoria en Bélmez.
- Los puntos que representan las cartas para envite y flor son los mismos que en Bélmez: 5 de oros, gallo, caballo y sota; sin embargo, las figuras con que se juega tras el descarte son las del palo de oros. En Cazorla, Pozo Alcón y Santiago se juega con las 40 cartas.
- La “*reservá*” no es una combinación única como en Bélmez (5 de oros con “*gallo*”), sino que existen tres “*reservás*” diferentes, aunque con las mismas facultades. Estas tres son: 5 de oros con gallo de oros; 5 de oros con caballo de oros; o gallo con caballo.
- En el envite no se disputan los tantos que prefija el reglamento de Bélmez, sino aquellos que convienen los jugadores de antemano.
- Las “*patah*” se disputan a 30 tantos, en dos tramos de 15 malas y 15 buenas.

REVISTA DE
ESTUDIOS
SOBRE
SIERRA MÁGICA