

# REGLAMENTO DEL TRUQUE

*Juego de cartas de Quinto*

TRADICIÓN • ESTRATEGIA • COMPAÑERISMO

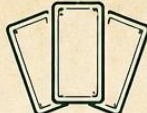


UN JUEGO  
DE NUESTRA  
GENTE



**4 JUGADORES**

DOS PAREJAS  
ENFRENTADAS



**3 CARTAS**

CADA MANO  
CONSTA DE  
3 BAZAS



**PUNTUACIÓN**

PINTAS • GARRAS • COTOS  
EL OBJETIVO:  
GANAR LA PARTIDA



**APUESTAS**

TRUQUES  
PARA AUMENTAR  
EL VALOR DE  
LA MANO



**SEÑAS**

COMUNICACIÓN  
DISCRETA ENTRE  
COMPAÑEROS



*Más que un juego,  
una tradición que nos une*



**Quinto**

QUINTO • RIBERA BAJA DEL EBRO • ZARAGOZA

# NORMAS DEL “TRUQUE” JUEGO DE CARTAS DE QUINTO

Miguel Pérez Subías

## Introducción

El Truque es un juego tradicional de cartas practicado principalmente en el ámbito local y social, especialmente en entornos festivos y reuniones informales que se juega en Quinto, pueblo de la Ribera Baja de Zaragoza.

Se caracteriza por combinar mecánicas clásicas de los juegos de cartas por bazas, gana la baza quien tiene la carta de mayor valor, con la posibilidad de hacer apuestas en cualquier momento lo cual introduce un componente estratégico y psicológico relevante.

Históricamente, el juego ha sido transmitido de forma oral, lo que ha dado lugar a variaciones locales. El presente documento tiene como finalidad **unificar y documentar las normas del Truque tal y como se practica en la localidad de Quinto**, respetando sus particularidades.

## Definiciones y terminología

Se explican y definen en este punto los elementos sobre los que desarrolla el juego y el término utilizado por los Quintanos

- **Partida:** Una partida es el juego completo que lleva a que decidir quién es la pareja ganadora o perdedora. Antes de empezarla hay que acordar a cuantos “Cotos” ganados se juega la partida y cuantas “Garras” ganadas completan un coto.
- **Mano:** Es la unidad de juego básica en la que se ganan las pintas, se juega con tres cartas, la mano la gana la pareja que gana dos de las tres “Bazas” o la pareja que hace una apuesta cuando la otra pareja no la acepta. Cuando no hay apuestas por cada mano ganada se anota una pinta, si hay apuestas aceptadas se anotan las pintas que corresponden a los truques apostados.
- **Baza:** Conjunto de cartas jugadas en un turno completo, una por jugador. Gana la baza el que tiene la carta de mayor valor de los cuatro jugadores. Ganar la baza no conlleva anotarse pintas.
- **Pinta:** Unidad mínima de puntuación. Lo más habitual es usar palillos para marcarse las pintas. Se gana una pinta por cada mano ganada si no hay apuestas aceptadas.
- **Garra:** Conjunto de seis pintas. Cuando la completa las seis pintas, se marca una garra y se comienza una nueva con la siguiente Mano. En cada pareja uno anota las garras ya ganadas y otro las pintas de la garra en curso.
- **Coto:** Cuando se ganan dos garras. Antes se jugaba a dos cotos, dos garras ganadas, ahora es más habitual jugar a tres garras ganadas, esto hay que negociarlo antes de empezar la partida.
- **Truquear:** Apuesta que incrementa el valor de la Mano en juego. Un truque son dos pintas, dos truques tres, cuatro truques cinco pintas. “El juego” son seis pintas y las que me faltan son las que me faltan para llegar a seis. La

pareja que gana la Mano se apunta lo que se ha apostado si la otra pareja lo ha aceptado usando la palabra "Juega". También se permite retruquear aumentando la apuesta inicial.

- **Pareja:** Equipo formado por dos jugadores, sentados uno en frente de otro en la mesa, que juegan juntos una partida.
- **Pardas:** Situación en la que dos cartas de igual valor empatan como las más altas de una baza.
- **Ir a las de querer:** Situación especial cuando una pareja alcanza las cinco pintas y esta por tanto a una de hacerse la garra.
- **Turno de salida:** se refiere al jugador que inicia baza y es el siguiente al que ha repartido las cartas. Cuando se gana una Mano la baraja pasa a la pareja que la ha ganado, si ya la tenía no se mueve y si no la tenía se pasa al siguiente en el sentido contrario a las agujas del reloj.
- **Matar o Encimar:** echar una carta de más valor de las que hay en la mesa.
- **Descartarse:** acción de echar una carta en cada baza.

## Jugadores y disposición inicial

Se utilizará una baraja española. Antes de comenzar la Mano deberán retirarse todos los doses de la baraja.

El juego se disputa entre cuatro jugadores, dos parejas. Los jugadores se organizan en dos parejas, situándose enfrentados en la mesa.

Las parejas se conforman de forma acordada previamente o mediante el método tradicional de "echar reyes" y este método sirve también para decidir quienes juegan cuando hay más de cuatro personas que quieren jugar.

Se reparten cartas boca arriba entre todos los posibles jugadores y los dos primeros reyes que salen van juntos en la primera pareja y los dos reyes siguientes conforman la segunda pareja.

Para decir quien empieza a repartir cada uno de los jugadores levanta una carta del mazo y la carta más alta es la que comienza a repartir.

El que va a repartir realiza una mezcla inicial de la baraja, le da a cortar al que está a su izquierda, este puede cortar como quiera e incluso no cortar apoyando el puño en la carta superior del mazo.

Después las va repartiendo de una en una a cada jugador de la mesa en sentido contrario a las agujas del reloj hasta que cada jugador tiene tres cartas y tomando las cartas de la parte de abajo del mazo.

Si se equivoca al repartir o se destapa alguna carta hay que volver a repartir e iniciar de nuevo la mano.

Una vez repartidas el que está a la derecha del que ha dado tiene que descartarse de una carta y luego el resto en sentido contrario a las agujas del reloj.

Durante el juego se pueden hacer ceñas (señas) y se puede hablar de lo que se quiera incluso decir las cartas que cada uno lleva.

## Objetivo del juego y jerarquía de las cartas

El objetivo del juego es ganar las Manos acumulando unidades de puntuación mediante la victoria en Manos para hacer las Garras y los Cotos acordados.

Gana una baza el que echa la carta más alta de los cuatro jugadores y gana la mano la pareja que gana dos de las tres bazas que hay en juego en cada mano. No es necesario superar el valor de las cartas que ya se han mostrado. Los buenos jugadores saben que no siempre hay que ganar una baza para ganar una mano.

La recompensa será una pinta si no se ha truqueado o lo que se juegue en el caso de aceptar una apuesta entre las parejas.

Las cartas de mayor a menor valor en el Truque son

1. Rey de Oros
2. Cinco de Oros
3. Caballo de Oros
4. Caballo de Espadas
5. Caballo de Copas
6. As de Copas ("la copeta")
7. As de Oros ("el oré")
8. Caballo de Bastos
9. Sota de Oros ("la baila")
10. As de Espadas ("la espadilla")
11. As de Bastos ("el bastillo")
12. Siete de Espadas
13. Siete de Oros
14. TRESSES (todos iguales)
15. REYES (excepto el de oros)
16. SOTAS (excepto la de oros)
17. SIETES (de bastos y copas)
18. SEISES (todos iguales)
19. CINCOS (excepto el cinco de oros)
20. CUATROS (todos iguales)



# TRUQUE

## JUEGO DE CARTAS DE QUINTO



**JERARQUÍA DE LAS CARTAS (DE MAYOR A MENOR VALOR)**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>
										
REY DE OROS	CINCO DE OROS	CABALLO DE OROS	CABALLO DE ESPADAS	CABALLO DE COPAS	AS DE COPAS "la copeta"	AS DE OROS "el oré"	CABALLO DE BASTOS	SOTA DE OROS "la baila"	AS DE ESPADAS "la espadilla"	AS DE BASTOS "el bastillo"
<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>		
										
SIETE DE ESPADAS	SIETE DE OROS	TRESSES (todos iguales)	REYES (excepto el de oros)	SOTAS (excepto la de oros)	SIETES (de bastos y copas)	SEISES (todos iguales)	CINCOS (excepto el cinco de oros)	CUATROS (todos iguales)		

**NOTAS IMPORTANTES**

- Las cartas están ordenadas de mayor a menor valor.
- Las cartas del mismo nivel se consideran PARDAS y empatan entre sí.
- No se juegan los DOSES, deben retirarse de la baraja antes de empezar a jugar.



*Tradición, estrategia  
y compañerismo*

*Más que un juego,  
una tradición que nos une*

**SEÑAS PRINCIPALES**

 REY DE OROS → Levantar las cejas

 CINCO DE OROS → Guiñar un ojo

 CABALLO DE OROS → Morderse el labio inferior

**QUINTO • RIBERA BAJA DEL EBRO • ZARAGOZA**

## Sistema de apuestas (Truques)

El Truque es una apuesta que incrementa el valor de la Mano. El jugador podrá apostar en su turno antes de jugar carta. La otra pareja puede aceptar la apuesta con la palabra "juega" o incrementándola con más truques, el juego o las que me faltan.

Si la pareja contraria no quiere jugar la apuesta realizada esta se apunta una pinta o lo que hubiese truqueado previamente si se ha aceptado la apuesta con la palabra "Juega".

Cuando se truquea la otra pareja puede aumentar la apuesta si lo desea y entonces la otra debe decidir si juega la nueva apuesta y si no lo hace la pareja que ha aumentado la apuesta se anota las pintas de la primera apuesta.

## Casos especiales

### Ir a las de querer

Cuando una pareja alcanza cinco pintas:

- Decide si se juega la Mano
- Si se juega, está en disputa la garra completa
- La pareja ganadora obtiene la garra

Pardas

Cuando en una baza empatan las dos cartas de mayor valor

- **Primera baza:** se desempata en la siguiente
- **Segunda baza:** gana quien ganó la primera
- **Tercera baza:** gana quien ganó la primera

## Ceñas o Señas entre compañeros

Las señas son un sistema de comunicación no verbal entre compañeros.

### Señas principales

- Rey de Oros → levantar las cejas
- Cinco de Oros → guiñar un ojo
- Caballo de Oros → morderse el labio inferior
- Caballo de Espadas → asomar la lengua por la comisura de los labios
- Caballo de Oros → mover los labios como si se diese un besito

Las señas deben ser discretas y sutiles. Se pueden usar en cualquier momento de la Mano.

También se permite la comunicación verbal y todo tipo de comentarios.

El lenguaje al igual que las señas forman una parte importante del juego para intentar engañar al contrincante o para ayudar a tu compañero y que entienda tu juego.

## **Normas de comportamiento**

El juego se desarrollará en un ambiente de respeto, manteniendo el ritmo y las formas tradicionales.

Es habitual que la pareja perdedora asuma los costes de la consumición tanto de los que juegan como de los que se han quedado fuera de la misma al echar a reyes que serán los encargados de ir a pedir y servir la ronda.