

fevetru

El Truco Venezolano y sus cantos

El arte de mentir cantando

Hay pocas mesas en Venezuela donde el tiempo se detenga con tanta intensidad como alrededor de una partida de Truco. No importa si es en el calor de una tarde en el Oriente Venezolano, bajo la brisa de la montaña en Caracas, en el llano abierto o en la sabana bolivarense; el mazo de barajas españolas siempre tiene una historia que contar, una apuesta que encender y, sobre todo, una picardía que celebrar.

El truco no es simplemente un juego de cartas. Es un ritual social, una danza de miradas cómplices, de seña y contraseñas mudas, donde la verdad es un lujo que pocos se pueden dar. Aquí se gana con dos ases, sí, pero muchas veces se triunfa con algo mucho más valioso: la capacidad de sostener la mirada, de inventar una realidad con una sonrisa cínica y de lanzar al aire un grito de guerra convertido en verso.

"¡Envido!, ¡Truco!, ¡Quiero y Retruco!"

Cada uno de estos términos resuena con la fuerza de nuestra identidad. Y es que el Truco Venezolano tiene una magia única que lo diferencia de cualquier otra variante en el continente: sus cantos. Esos versos improvisados o heredados de generación en generación que acompañan cada envido, que pican al adversario y que celebran la victoria con el orgullo de quien ha sabido engañar al mejor. Son coplas que nacen de la calle, del ingenio criollo y de la sabrosura de nuestra gente.

Este libro, Truco Venezolano y sus cantos, nace con la firme intención de rescatar, documentar y rendir tributo a esa tradición oral y lúdica que nos une. No pretende ser un manual frío y académico, sino un compendio de picardía, reglas, estrategias y, por supuesto, un recorrido por el vasto repertorio de cantos que han amenizado nuestras reuniones durante décadas.

Ya seas un veterano de las cantinas que se las sabe todas, un novato dispuesto a aprender a mentir con elegancia, o simplemente un curioso de nuestra cultura popular, este volumen te invita a sentarte a la mesa, acomodar tus barajas, afinar la garganta y prepararte para el juego.

Porque en Venezuela, jugar al truco es vivir un poco más intensamente. ¡Que comience la partida!

Capítulo 1: El Desafío y la Provocación (Cantos: Envido, A Ley y Flor)

El alma del truco venezolano late en sus jugadas clave: el envido, el quiero, los tantos y la temible falta. Todo comienza cuando, tras repartir las cartas, el jugador desafía al rival con un "¡envido!".

Este llamado busca sumar el valor de dos cartas del mismo palo según su jerarquía (las figuras suman veinte y las demás su índice, salvo excepciones). Si el contrincante acepta respondiendo "quiero", se abre el abkum de los puntos; de lo contrario, el envidador gana los tantos base por retirada.

A partir de ahí, la tensión escala con las réplicas: "quiero y diez tantos más", "quiero y veinte", o el codiciado "quiero y treinta", donde cada bando presume sus mejores sumas acumuladas con picardía y fanfarronería.

El punto culminante y más dramático de esta fase es el "quiero y la falta".

Al aceptar envido la falta, el ganador se lleva directamente los puntos necesarios para ganar todo el partido (o los que falten según la condición de la mesa), convirtiendo una sola jugada en la sentencia definitiva que define la gloria o la derrota absoluta.

La escala de cantos de Envido establece el orden en que los jugadores pueden aumentar progresivamente el valor de la apuesta durante una base. Esta escala comienza con cantos de nivel 1 o 2.

Está compuesta por tres niveles: 1, 2 y 3. Estos niveles deben ser cantados y repicado únicamente en orden ascendente, es decir, está permitido saltar de un nivel inferior a uno superior y esta prohibido saltar de un orden superior a uno inferior.

De esta manera, un canto de nivel 1 puede ser respondido solo con nivel 2 o 3, y un canto de nivel 2 puede ser respondido solo con nivel 3.

Esta progresión mantiene el orden de la disputa y establece una secuencia obligatoria para los aumentos del Envido durante la mano.

Voz	Tipo	Nivel	Valor
Envido	Canto	1	2
Envido (X) piedras o tantos	Canto	1	El valor de (X) siendo mayor que 1.
Envido las que pintan	Canto	1	La cantidad que corresponda al número de la carta jugada siendo diferente de uno.
Envido hasta igualar	Canto	1	La diferencia entre la cantidad del delantero y la cantidad del que sigue detrás, siendo esta diferencia mayor que (1).
Envido mi falta	Canto	2	La falta de quien la este cantando.
Envido la falta	Canto	2	La falta de quien tenga más.
Quiero y Envido	Repique	2	4.
Quiero y (X) piedras más	Repique	2	2 a (X).
Quiero y mi falta	Repique	3	La cantidad que le falte a quien vaya detras.
Quiero y la mia	Repique	3	La cantidad que le falte a quien vaya adelante.
Quiero y la falta	Repique	3	La cantidad que le falte a quien vaya adelante.

Una vez que han sido entregadas las tres cartas a cada jugador y se ha mostrado la vira, se considera iniciada la base. La primera ronda comienza con el primer jugador, a quien denominaremos el/la Mano, quien tiene la prioridad para realizar el primer canto o jugar su primera carta.

A continuación, se presentan las diferentes variantes, respuestas y formas posibles del canto Envigo, de acuerdo con las reglas del Truco Venezolano.

Canto	Envigo
Respuesta Positiva	Quiero Repique de nivel 2 - 3
Valor Apostado	2
Respuesta Negativa	Hacer silencio. No quiero. El que enviga juega. A las flores no, por que se marchitan.
Valor Perdido	1 piedra o tanto.
¿Quien puede cantarlo?	Todos los jugadores (Mano, Trasmano, Antepie, Pie).
¿Quien puede responderlo?	Todos los jugadores (Mano, Trasmano, Antepie, Pie).
¿Cuando puede ser cantarlo?	Durante el turno de alguno de los jugadores.
¿Cuando debe ser respondido?	Al momento inmediato de ser cantado.
Ambito del canto	Solo es Valido para la 1era ronda de la base.
Modo de Evaluacion	Envite de dos cartas (Envigo sin ley o Envite Blanco).
Jugador Vencedor	Quien logre demostrar y cantar el mas alto puntaje de envite.

CAPÍTULO 1: EL DESAFÍO Y LA PROVOCACIÓN (CANTOS: ENVIDO, A LEY Y FLOR)

6

Canto	Envido (X) piedras o tantos.
Respuesta Positiva	Repiques de nivel 2 o 3
Valor Apostado	(X) piedras o tantos superior a 1.
Respuesta Negativa	Hacer silencio. No quiero. El que envida juega. A las flores no, por que se marchitan.
Valor Perdido	1 piedra o tanto.
¿Quien puede cantarlo?	Todos los jugadores (Mano, Trasmano, Antepie, Pie).
¿Quien puede responderlo?	Todos los jugadores, excepto quien a Cantado Envido (Mano, Trasmano, Antepie, Pie).
¿Cuando puede ser cantarlo?	Durante el turno de alguno de los jugadores.
¿Cuando debe ser respondido?	Al momento inmediato de ser cantado.
Ambito del canto	Solo es Valido para la 1era ronda de la base.
Modo de Evaluacion	Envite de dos cartas (Envido sin ley o Envite Blanco).
Jugador Vencedor	Quien logre demostrar y cantar el mas alto puntaje de envite.

CAPÍTULO 1: EL DESAFÍO Y LA PROVOCACIÓN (CANTOS: ENVIDO, A LEY Y FLOR)

7

Canto	Envido las que pintan
Respuesta Positiva	Quiero Respuestas de nivel 2 - 3
Valor Apostado	La cantidad que corresponda al número de la carta jugada siendo mayor de uno.
Respuesta Negativa	Hacer silencio. No quiero.
Valor Perdido	1
¿Quien puede cantarlo?	Todos los jugadores (Mano, Trasmano, Antepie, Pie).
¿Quien puede responderlo?	Todos los jugadores, excepto quien a Cantado Envido (Mano, Trasmano, Antepie, Pie).
¿Cuando puede ser cantarlo?	Durante el turno de alguno de los jugadores.
¿Cuando debe ser respondido?	Al momento inmediato de ser cantado.
Ambito del canto	Solo es Valido para la 1era ronda de la base.
Modo de Evaluacion	Envite de dos cartas (Envido sin ley o Envite Blanco).
Jugador Vencedor	Quien logre demostrar y cantar el mas alto puntaje de envite.