

fevetru

El Truco Venezolano y jugadas para recrear

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 Arte del Envido: Cómo leer las cartas sin hablar

El truco venezolano es mucho más que un juego de naipes; es un vibrante ritual de astucia, picardía y tradición que une a las mesas de todo el país.

De rincón a rincón, cada región imprime su propio carácter a las jugadas, convirtiendo cada partida en un duelo donde la palabra y la estrategia valen tanto como las cartas.

Entre juegos de seña, el fragor del envido y la tensión de las voces, surgen modalidades complejas y fascinantes como las famosas pardas cerradas o los retos en la tercera carta.

Aquí, la picardía criolla se entrelaza con estrictas reglas no escritas, desafiando a los jugadores a medir su temple.

Este libro recorre ese vasto mapa de estilos y condiciones, ofreciendo al entusiasta las claves para dominar el arte del truco con honor, picardía y maestría.

CAPÍTULO 1: DE RINCÓN A RINCÓN: CONDICIONES Y MODALIDADES DEL TRUCO EN VENEZUELA

4

GANANDO PARDAS

Jugada N° 1

Vira 3 de Copa

1era Ronda

Mano 7 de Basto
Trasmano 10 de Oro
Antepie 3 de Oro
Pie 3 de Basto

Cartas pardas no esta definida la 1era ronda.

2da Ronda

Mano Cartas Juntas 2 de Oro Arriba
Trasmano Cartas Juntas 2 de Basto Arriba

Antepie Cartas Juntas Pasadas

Pie Truco

Mano Quiero

Pie Cartas Juntas 1 de Basto Arriba

Pie Gana 3 puntos por concepto de Truco.

CAPÍTULO 1: DE RINCÓN A RINCÓN: CONDICIONES Y MODALIDADES DEL TRUCO EN VENEZUELA

5

PARDAS CON UN 2 GANADOR

Jugada N° 2

Vira 6 de oro

1era Ronda

Mano 4 de espada

Transmano 1 de oro

Antepie 3 de Copa

Pie 3 de Oro

Cartas pardas no esta definida la 1era ronda.

2da Ronda

Mano Truco

Trasmano Quiero

Mano 2 de Oro

Trasmano 2 de basto

Antepie pasas su cartas

Pie Retruco

Mano Quiero

Pie pasa su cartas

Mano Vale 9

Trasmano Quiero

3ra Ronda

Mano 1 de copa

Trasmano Vale Juego

Mano Quiero

Trasmano 2 de copa

Trasmano Gana Vale juego

Capítulo 2: Flor, Envido y Truco: Jerarquía y cálculo de puntos

CAPÍTULO 2: FLOR, ENVIDO Y TRUCO: JERARQUÍA Y CÁLCULO DE PUNTOS

7

DOS FLORES DE PRIMERA

Jugada N° 3

Vira 2 de basto

1era Ronda

Mano a ley juego, 7 de espada

Transmano mas a ley juego y envido, 7 de copa

Antepie con ley o sin ley quiero

Mano quiero

Antepie 5 de basto

Pie 5 de copa

2da Ronda

Mano flor y truco

Trasmano con flor no quiero

Mano Flor de 33

Trasmano Flor de 37

Trasmano gana 2 puntos Ee envido, 3 puntos de Flor

Mano gana 1 punto de Truco

CAPÍTULO 2: FLOR, ENVIDO Y TRUCO: JERARQUÍA Y CÁLCULO DE PUNTOS

8

ESAS FLORES QUE ENVIDAN

Jugada N° 4

Vira 2 de basto

1era Ronda

Mano A ley Juego y envido, 7 de copa

Trasmano Con ley quiero y 3 piedras más

Mano con flor quiero

Trasmano flor y Truco

Mano con flor no quiero

Fin de la base

Mano Flor 37 de copa

Trasmano Flor 33 de espada

Mano gana 5 puntos de Envido

Mano gana 3 puntos de Flor

Trasmano gana 1 punto de Truco

ESAS FLORES QUE ENVIDAN

Jugada N° 5

Vira 2 de basto

1era Ronda

Mano A ley Juego y envido, 7 de copa

Trasmano Con ley quiero y 3 piedras más

Mano con flor quiero

Trasmano flor y Truco

Mano con flor no quiero

Fin de la base

Mano Flor 37 de copa

Trasmano Flor 33 de espada

Mano gana 5 puntos de Envido

Mano gana 3 puntos de Flor

Trasmano gana 1 punto de Truco

Capítulo 3: El Contragolpe Psicológico: El arte de la mentira y el engaño