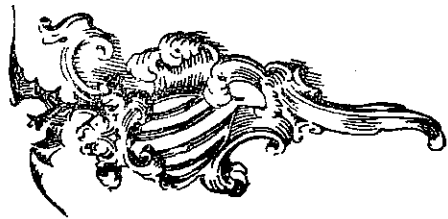


# REGLAMENT

del noble, lleial  
i distret

## Joc del TRUC

Basat en les regles  
antigues i recopilades



# REGLAMENT DEL TRUC

València, 1975

## — Agraïment —

Al llançar esta nova edició del JOC DEL TRUC no volem, els fallers valencians, deixar passar l'ocasió d'agrair a l'autor la idea d'este Reglament.

En Josep Peris Celda, el que són mestre de valenciania, una vegada més "sentà càtedra" de com és possible—sense frases explosives i sense histèries pensants—revertir costums entrançables i fer-ho d'una manera galana i agradosa.

D'un llibret vell d'antiga tipografia, ha nascut este Reglament que acompanya la més prehuada baralla del Truc i és d'esperar que al igual que les fulles seques són clarins d'una primavera, este llibret nos portarà un renaixement del noble, lleial, distret, elegant i valencià JOC DEL TRUC. Esta renaixença serà obra exclusiva del gran valencià En JOSEP PERIS CELDA, a qui els fallers valencians recordem amb el més pur afecte.



Es un obsequi

de

*Miquel Beris Carpio*

**IMPREMTA I PAPERERIA**

TREBALLS COMERCIALS

Gran Vía Marqués del Turia, 28  
(Interior)

Telèfon 327 08 50

Mestre Gozalbo, 2

Telèfon 327 75 30

VALENCIA-5

## REGLAMENT

### LES CARTES

Se separen de la baralla els reis, cavalls i sotes i els asos de oros i copes, quedant només 26 cartes, que són:

OROS: 2-3-4-5-6 i 7, que és la manilla de oros (cuarta).

COPEs: 2-3-4-5-6 i 7.

ESPASES: As 2-3 4-5-6 i 7 que és la manilla d'espases (tercera).

BASTOS: As 2-3-4-5-6 i 7.

El valor d'elles és com següix:

AS DE ESPASES: La *major*, o siga la que guanya a totes.

AS DE BASTOS: El basto o la *segón* que, com indica, guanya a totes manco a la major.

EL SET D'ESPASES: La manilla d'espases, o siga la tercera en valor

EL SET DE OROS: La manilla de oros que ocupa el quart lloc.

Seguixen en valor els TRESOS, que valen els quatre igual.

Lo mateix que els DOSOS, que també estan equiparats.

Les demés cartes, per el número que tenen.

En estes 26 cartes es por jugar *mà a mà*, dos per a dos, i tres per a tres, que es lo mes corrent, pero s'ha d'anar molt en cuidado en les *faltenques*, per que no *dormen* més que vuit cartes.

Pot donar-se el cas de ser vuit amics i voler fer partida tots. En este cas, o se fan dos taules de dos a dos, o haber competència i a llavors s'unixen en els vuits i els nous que tenen el mateix valor que la numeració per als *envits*, per lo que s'ha de tindre molt en comptar que sumen 17 la *unffà*.

Lo més encertat en estos casos, és advertir-ho abans, per a evitar discussions.

## MANERA D'ASSENTARSE I DONAR

Cas de no haber *desafiu* entre dos *bandols*, se tira a dosos o tresos i els que ixen van en contra dels atres.

S'assenten rodant la taula (ú si i ú no) i per qualsevol procediment, dóna el que li toca, tenint en compte de mesclar bé las cartes, puix la noblesa d'este joc ha de ser el principal element.

Hi ha per ahí cada *penyora* que se diu truquero, que sap *engrillarles* molt bé i dóna a qui vol, lo que vol...! ¡No feu mai partida amb élls...! Tant es així que quan se creua tracta valor o es tracta de *desafiu* seriós, campionat, concurs, exètera, se deu buscar a un imparcial per a que mescle, repartisca les bases i *pinte* les pedres que també en això, pot haber *martingala*. ¡Molt de ull...!

Se li dóna a alçar al de l'esquerre, que sempre partirà la ba-

ralla cap a ell i després de totes les cartes en muntó, se dona una a una, començant per el que es mà. Es convenient donar de damunt per ser més clar i vores lo que se dona. Pot variar-se la forma de donar. Cap avant i arriere, dos a dos jugadors o trasbordats. Pero evitant donar dos cartes seguides al mateix i repartint-les de manera que la primera que se dona siga per al mà i la darrera per al que dona, o siga el peu.

Una vegada tenen les tres cartes cadascú, se deixen les que han sobrat a mà dreta, per a que se sàpia a qui li toca donar després.

I en esta disposició, comença la partida eixint el mà.

## LES SENYES

Este es ú dels punts més necessaris per a el bon *truquero*, saber fer les senyes sense que li les veuen els contraris i procurar veure les

d'ells també disimuladament. Així, savent on estan les cartes de valor, es més fàcil combinar les jugades i fins fer *fallanques* o dir mentides per a fer fugir als altres, però en prevensió, puix també se solen fer senyes falses. ¡N'hi ha d'assuts...!

Les senyes corrents se fan així:  
AS D'ESPASES, o vulgarment dit, *la major*, mirant cap a dalt.

EL BASTO: Tancant un úll (fent l'úll).

MANILLA D'ESPASES: (EI set.) Una llenguada a la dreta.

MANILLA DE OROS: (EI set.) Lo mateix a la esquerre.

ELS TRESOS: Mosegant-se el llavi de baix.

ELS DOSOS: Un bufidet (esta senya se gasta poc).

Quan no se té ninguna peça, se tanquen els úlls, que es SEGO. Però repetim que sempre disimulat per a evitar que ho miren els contraris.

La senya d'ENVIT, és una cabotejada i quant se té trenta tres, unflant les galtes. Si el envit es gros i lliga en alguna manilla, se li fa la llengualeta i es juga la carta que nugue en ella a fi de que el company compregna lo que hi ha, sense dir-li que envide.

Les senyes se fan quasi sempre al peu per a que este combine millor les bases, pero si algú porta el joc, a éll sempre, obedint lo que ell indique. ¡Al peu una carta fluixal Fica la peça que se tinga.

També hi ha atres classes de senyes i es poden combinar entre dos o tres, desorientant als contraris. Pero no deixa de ser una *rateria* que no es deu d'usar d'ella encara que esta permet.

## LES PEDRES

A la fi de saber a tot hora qui guanya i qui perd, per cada *jugada* se *rallen* o *pinten* unes pedres que

després explicarem la quantia, segons com s'ha desenrotllat el joc a cada donà.

A prevensió, se posen en mig de la taula, un grapatet de dacsca, garrofins, fesols u atra cosa pareguda, i sempre tenint-lo a la vista, se confronta a tot hora el estat de la partida per si fa falta *apretar* per alçar el contrari. No recomanem posar armeles torrades, ni cacau o cosa mengivola, per que sempre hi ha *fartons* que *pesiguen* i a este pas, no s'arribaria mai a *cama*.

Recomanem molta vigilància en lo que *pinta* cada un, puix hi ha *pinta* que té les *ungles llargues* i se'n pinta de més. Per això expliquem ben clar, més avant, les pedres que li perfoquen a cada jugada. ¡A cadascú, lo d'ell...!

## CAMA I COTO

Es pot *jugar* a les pedres, que se vullga, apostant-ho primer, però

lo més corrent es a divuit pedres, nou roins i nou bones. El que primer les fa té *cama*. Se diu de tres o de dos, per lo tant el que fa dos *cames*, ha guanyat el *cofo* o siga la partida. També se pot fer a 12 roins i 12 bones, i el que fa primer les 24, guanya. Quan se pinten les nou roins se tiren dins i se posa una senyal per a saber que se va a bó, lo mateix que en la de 12. ¿Està comprés...?

## ELS ENVITS

*Nugat* es tindre dos cartes del mateix *palo*. Quan més alt siga el número d'elles, millor.

Un set de bastos per exemple, no té més valor que el de *set* d'envit. Però si nugà en un altre bastet, se n'afegixen vint punts a la suma de les dos cartes.

Posem per cas: Si se té un 4, i un 6 del mateix *palo*, sumen 10, més vint que se n'afegixen per ser *nugat*.

*gat* són 30 d'envit; el 4 i el 7, fan 31; el 5 i el 7, natural 32; que arribem al 6 i el 7, que són 13 o 33, que es el més alt, o siga la *unfià*.

Encara que siga un 1 i un 2 del mateix *palo* que sumen 2 més els 20 del *nugat*, li guanya a un 7 si està a soles. ¿Està clar?

A punts iguals, guanya el que es mà per orde del joc.

## MANERA DE ENVIDAR

L'envit és primer que el truc, per lo tant se deu fer abans de jugar cap de carta, puix si s'envida després de deixar la carta damunt de la taula, no es vàlit.

Hi ha la costum de fer senya al *peti*, per a que este envide i així creuen els contraris que el envit està a peu i volen. Però com se va de *pillo a pillo*, també els atres poden fer lo mateix i es quan ve la competència, o ser *falanca*, aon guanya el més atrevit.

Una volta haja envidiat ú de tots, poden fer més joc els demás; encara que hagen jugat la carta, per a augmentar pedres.

Lo que no se pot dir es *truque* per que se tanca el envit i si els atres contesten *vullc* també el tanquen i no es valit l'envit per a eixa *jugada*. Sempre el envit es primer.

Lo unic que se se pot dir es *truque i pase* i aixina queda en llibertat el peu per a envidiar o voler si els contraris fan joc.

Tampoc deu dir-se mal *envide una pedra* que es vici que el tenen molts, per que si els atres saben, li han de voler per precisió, perque si guanya, no s'en pintaran més que una, que es la que s'han jugat, com si n'envidara quatre, quatre que s'en rallaria.

Per a els envits, s'ha de tindre sempre en comptar les pedres que falten per a acabar la *cama* al que més ne tinga, puix encara que s'en enviden *quaranta* per fanfarronà no

se pot pintar més que les que falten. En el cas de que sols els en falten una, es precis voler, per que de totes maneres acaben, si guanyen.

## VEUS I PEDRES DEL ENVIT

Les veus corrents són *envide* i els atres poden contestar *vullc* o no *vullc*, a torne a envidiar o fer més joc fins les que falten per a completar la cama. La *falta envide* es una veu de *desesperats* o fallanques i de *mals jugadors*, perquè s'acaba més prompte la cama, no té lluita ni fa *elegant*, més qua se pot aplegar a ella de dos a dos pedres prolongant la distracció.

Tampoc se deuen ensenyar cartes i manco d'envit, no s'ha acabe la jugada. A ningú l'importa si era de veres o no.

Les pedres que se ratllen les indiquem per a més claritat en for-



ma de A uns, i B els atres, i se diu abans de començar la basa:

A, envide; B, no vullc. Una pedra per a A.

A, envide; B, vullc. Dos pedres per al que més punts tinga.

A, envide; B, torne a envidar;

A no vullc. Dos pedres per al B.

A, envide; B, torne a envidar;

A, torne a envidar; B, no vullc. Quatre pedres per a A. Sempre perd dos el que *fuig*.

A, envide; B, envide; A, envide; B, envide, etc. Tantes voltes com se vullga fins arribar a les que falten.

Com la paraula *envide* equival a torne a *envidar*, cada volta augmenta dos pedres. També se sol dir: envide; jo també, que és lo mateix. Ací no existix norma, podent-se desafiar les que vullguen. A, envide 6 pedres; B, 10 més. Si A no vol, son 6 per al B, i si vol, 16 per al que guanye.

*La falta envide*, ja hem advertit abans no fa de bons jugadors, puix demostra ganes de acabar prompte i no val la pena.

Com haureu vist per l'exposat, hi ha moltes maneres i veus per a envidar, però hi ha una que voleim destacar açí per a evitar que se puga discutir sobre ella, quan la paraula ho diu clarament, i es; *fins igualar, envide*.

Açó no té volta de fulla. Si A i B van a roïns i la diferència es poca, se'n pinta una el desafiador, si els atres no volen, o si volen, se iguala a les pedres que s'han jugat.

A (que està 6 pedres roïns, desafia a B que no té una bona) i diu; *fins igualar, envide*, al voler, si guanya A, s'en pintarà 4, que son les tres que li falten per a entrar a bó, més una que sobrepassa B. En el cas de guanyar B, se pinta les mateixes que li han envidat, i ne tindrà 6 bones, i en cas contrari, igualen a 1 bona.

Este exemple, que es cama de 18 pedres, que es lo corrent (nou bones i nu roins) és lo mateix, sempre que no sobrepassa les que falten.

Atre cas: A 5 pedres roins i B 5 bones. Suponent que guanye B, no se pot pintar més que 4 pedres que li falten per a acabar la cana, per lo tant en el supost de que guanye A, se pintarà les mateixes pedres, no podent igualar encara que haja fet *fins*, *igualar* i l'altre haja volgut. Açó es lògic i just que siga aixina. Puix si A, al guanyar, se igualara a B, se pintarà nou pedres, mentres que A ja hem vist que no s'en pot pintar més que 4, que son les que li falten per a acabar, i es pensar que ningú puga voler un joc en el que exposa 9 pedres si perd a cobrar-ne sols-ment 4 si guanya. Mes encara anant davant en la partida. Es a dir, que encara que se diga, no cap igualar en el cas explicat, i si se fan forts, es per que en este joc se parla molt

i se pot dir lo que se vullga, com envidiar un grapat de pedres o un vaixell de garrofins (que ve a ser com si tiraren la falta), per a fanfaronetjar, per tindre molt envit... o molta por.

En alguns pobles o barriades s'en cobra una més per la *fugida* però açó no es lo corrent i deu concretar-se abans.

## DEL TRUC

Encara que s'escriviren deu volums sobre este noble joc no se podrien explicar les moltíssimes combinacions a que se presta. Pero exposarem ací les més sobreixents i dubtoses, esperant que la pràctica farà lo demés. No obliden que en quatre cartes de *vafor* i els tresos, s'ha de fer tot. I encara hi ha alguns que illeven els dosos per a que hi haja més envits i sols queden 22 cartes.

Per a ser bon *truquero* s'ha de jugar més en les cartes dels contraris que en les propies. Estar molt alerta en les senyes. Saber a qui convé sentar basa, fer el joc a temps i les fallanques quan deuen fer-se, tantejar a l'enemic en paraules i confondre per a que crega que se té carta, quan a lo millor no se té peça, etc. En fi, com tot joc d'engany, tindre paraules (a poder ser gracioses) i fets per a guanyar les més pedres possibles, aprofitant-se dels dubtes i dels contraris, sempre tenint en compte que els altres no son babaus.

## MANERA DE JUGAR-LO

Com s'ha dit, se donen tres cartes a cadascú, que se miren de seguida per a fer les senyes al que duga el joc, tenint en compte que ni senyes ni cartes, les veja el contrari, puix hi ha qui *merjà coll de tifo*, que vol dir que hi ha qui allarga el coll per a vore.

Ix el mà quan li dóna ordens el peu o qui duga el joc, i si aquell diu a peu, es juga la carta més fluixeta. Una volta en taula la primera carta de tots, es mira qui es el que ha sentat basa o siga el que ha mort o ha jugat la carta major, i este es el que ix per a la segon basa, igualment se fa en la tercera, com el que *senta basa* es el que ix després, ahí està el secret de que tenint bones cartes se perd a lo millor per guardar-se les grosses per a darrere.

El que de les tres bases ne guanya dos es el que se *pinta* les pedres en arreglo al joc que s'haja fet.

## VEUS I PEDRES

Les veus per al *truc* son: *Truque*, *retruque*, quatre val, cinc val, sis val, etc., les pedres que se vullguen *fins el joc farà*. Pero s'ha de anar molt atent en el *joc fora* per que

guanya a tot. Vol dir que encara que el envit se considere com lo primer, havent-se tirat *la falta* i tot, si es fa el *joc fora* guanya a la falta, i no solament que la guanya, sino que val per DOS CAMES o siga tot el coto, puix ja ho diu la paraula; més clar, encara que estiga començada la partida, si en una jugada fa el *joc fora* i el volen, el que guanya, guanya les dos cames o siga el coto.

Hi ha molts que diuen que *la falta* es lo primer, però no es veritat, puix per aixó se diu *el joc del truc* on el *joc fora* domina a tot; i aixina com en atres veus se pot transigir, en ésta, no per ser llei de joc, i el que diga lo contrari, o ho diu per conveniència o no sap jugar. Es la ventatja que té el *truc*.

El costum més corrent, com hem dit abans, per a les veus, son: *truque*, *retruque*, *quatre val* i *joc fora*, que no cal emplear-la quan es tan comprometedora i se poden trucar les pedres que se vullguen. *Truque*

sis pedres, i es vàlit, si volen i guanya, se pinta les sis; si no volen; s'en pinta una i en pau. Per a millor, emplearem el

A truque; B no vullc. Una pedra per a A.

A truque; B vullc. Dos pedres per al que guanye.

A truque; B retruque; A no vullc. Dos pedres per a B.

A truque; B retruque; A vullc. Tres pedres per al que guanye.

A truque; B retruque; A quatre val. B no vullc; 3 per a A, i si volen, 4 per al guanyador. Aixina successivament; cinc val, etc. Pedra a pedra que es lo normal, puix en quan se tira el *joc fora* se precipita la partida i no hi ha distracció.

## PARDES

Vol dir que van *pardes* quan en una basa juguen les dos parts una carta del mateix valor, bé dos tre-

sos, dos dosos, dos sets, etc. Naturalment; si A juga un tres i B un atre tres, la basa no es de ningú i se diu que van *pardes*.

Pot passar de varies maneres a saber:

Si van *pardes* la primera basa, guanya les dos el que mata a la segón. Si per casualitat (o fent-ho aposta) van les dos primeres també *pardes*, guanya el que senta la tercera basa. I si foren *pardes* les tres, guanya el truc el que es mà dels que han emparadat la última.

Lo millor es sentar basa la primera i si van *pardes* la segón no hi ha discussió, són les dos bases del que senta la primera, per això se diu que *la primera val per dos*.

Se sol fer la *pillà* de, tenint la major, se deixen *pardes* la primera i fuig la segón, per a trucar a la tercera. Es natural que se truque i a llavors se fa més joc, encara no tenint res se deu trucar a la tercera, pos se veu clarament que han

fet *llit*. (A lo millor no, pero ho porta aixina el joc.)

Lo mateix que si senten uns una basa i els atres atra, en la última se deu trucar, moltes voltes a la ventura. ¡Qui sap...!

## FALLANQUES

Son *fallanques* les mentides que se diuen per a fer fugir als contraris, i com tant si es envit o truc, no s'ensenyen les cartes si no se vol, clar està que el que se'n va no sap si es de veres o no.

El *fallanquero* ha de tindre valentia, gracia i molta picardia, per que a lo millor (o pitjor) els atres se fan els *moixos* com si no tingueren res i les tenen totes esperant-los a xoca.

Es un atreviment molt compromés, però el creem precis en este joc, puix sense *fallanques* no té aliants. ¡Ahi els *truqueros*...!

## MARRULLERIES

Aixina com les fallanques son jugades d'estrategia del joc, les *marrulleries* diuen poc de bo en favor de qui les practica.

Estos, quan els toca *envidar* o tenen el nugat fluix i eis falta plt per a fer la fallanca, solen dir entre dens: *envi-u-de*. Si els atres volen o fan més joc creent que han *envidat*, repleguen ve les cartes, *aclarint* que ells no han *envidat* sino *envi-u-de* i per lo tant la jugada no té valideça. Però si els atres no tenen nugat i diuen *no vull*, passa com qui han *envidat* de veres i se pinten una pedra sense haber *exposat* res. La broma la fan de veres.

Atra parauda que se gasta es la de *la falca* en joc de la falta, fent-se-la valdre o no segóns la reacció dels atres.

En el truc també seguixen el mateix procediment i diuen *tu-que* en lloc de *truque*. Si els contraris no

volen, se pinten la pedra i si ells volen o fan més joc, aleguen que no han *trucat*, es que li preguntaven al company *¿tú que...?* Per saber lo que tenia.

També solen dir *des-truque* i atres paraules similars per a desorientar al enemic.

Total, quan s'entropessa en jugadors aixina, lo millor es no fer partida en ells o fer-los aclarir cada volta que fan joc per a que no thiquen escapatoria. ¡Se les donen de molt listos, pero se'ls veu enseguida la mà i no fa de bons jugadors.

La *marrulleria* es inadmissible en este noble joc.

## VARIES JUGADES

Després de fer-se senyes i savent que se té la major i el basto, no cal cavillar més, puix no hi ha qui pugua guanyar a estos dos. Encara que s'han vits casos de pedre

en elles, per no saber senyes o guardar-se-les per a última hora.

Deu de jugar-se el basto cara a tots i deixar-los sentar la segón basta, per a vore si truquen i se guanyen més pedres.

En la major i la manilla d'espases o de oros, es convenient fer-se peu. O si se té un tres, ficar-lo a la primera. Així, si fan pardses, se guanya en la major i si el tres trau peça, se queden més lliures per a les altres bases i en les que se pot trucar ben descansat.

Cas de caure en diferents mans estes peses, a la segón se fica la manilla i si no la mater, se truca.

Si se té la major i un tres, se tira a empardar i se guanya.

Si són dos tresos i la major, se sentarà la primera basa si pot ser, matant una peça. Es difícil que els altres tinguen totes.

En el basto i un tres o dos, se pot fer el mateix joc encara que es més compromesa la jugada, per si dansa la major.

En la manilla i el basto, convé jugar el basto cara a tots i si no el maten, aventurar la segón basa en un tres, per a que *bote* si tenen peça i reservar-se el cas de que els altres tinguen la major fent igual jugada. A llavors si la manilla està a peu, se truca, ficant esta i aixina queda la major.

En les dos manilles, se deu jugar una, pero si se tenen a peu anar a elles. La collocació de les cartes decidix moltes voltes.

Totes estes jugades són quan la partida es de tres per a tres. Quan es dos a dos, com ne *dormen* més, els tresos valen molt.

Quan se té un envit gros i es mà, se diu *truque i passe*. Van dient els altres *passe* i quan aplega al peu contrari, es fàcil que envide i a llavors se fan més pedres, puix creuen que hi ha truc i no envit. Per lo general els 33 mà, se *passa*, aventurant aixina a fer més joc.

Si se té la manilla d'espases i la major, i els contraris posen el

basto, no es deu matar en la major, a la segón se posa la manilla i se truca amb més facilitat.

Tindre les dos majors i deixar-los sentar basa la primera als atres, també se fa, pero es molt coneguda la jugada i precisa trucar a la segón basa, per això aconsellem que se fique a la primera el basto per si cauen en el engany. Com si no se tenen més que tresos i se sap que els atres estan igual, be al cas fer la fallanca.

També quan van pards la primera, se pot aventurar a trucar a la segón, si no ixen //adres al camí. Pot passar que els atres pensen lo mateix i retruquen a lo millor en fals, o de veres, i se reforma la fallanca en valentia o s'arpleguen veles.

Com hem dit, lo essencial es com calguen les cartes en uns i en atres i saber aprofitar les variacions en picardia.

## LA PROVA DE LES TRES BASES

Se combinen tres bases en la forma següent:

Major i dos quatres.

Basto, manilla i un quatre.

Tres cincs o sics. (Lo mateix dona en ser més de un quatre.)

Es deixen les bases cara cap a baix i es dona a triar la que vulguen i se'ls dona l'eixida també.

Si trien el basto i la manilla, s'agarra la de major i quatres. Si ix per un quatre, s'emparda i en la major se guanya. Si ix per el basto, se mata en la major i com la última van pards també.

Si tria la dels cincs, s'agafa la de basto i manilla, i se guanya. Tot consistix en saber agarrar la basa contraria.

Açò es una demostració de les moltes combinacions que se poden fer si se practica bé i se té el cap en el joc.



Lo essencial en tots els casos es tantetjar bé a l'enemic, per a saber de *quin peu coixetja*. Pèndre-li el pols i receptar-li bé.

Resumint, es com els *torerros* que per moltes lliçons que se donen en el *saló* davant del bou, cada-cú fa lo que pot.

Tomem a recomanar serenitat, correcció i no guardar rencor per res del món, puix pareix que alguns tenen interès en desacreditar un joc tan notable, franc i alegre com nostre caràcter rialler i fem que perdue la frase del poeta: DEL TRUC  
AL CEL.