

TRAÉ ALFAJORES **EPISODIO 56: Truco**

Hola, ¿qué tal? ¿Cómo están? Buen día, buenas tardes, buenas noches, mi nombre es Matías, y esto es “Traé alfajores”, el podcast de ventureoutspanish.com, un podcast sobre español rioplatense y con español rioplatense.

Mi idea acá es aportar a los estudiantes que tengan un interés particular en este dialecto del español, y ofrecerles una referencia auténtica de cómo hablamos, y cómo usamos el español en esta región de Argentina.

Episodio 56 de Traé Alfajores y hoy casi como una extensión natural del último episodio donde hablamos de gauchos, vamos a hablar del truco.

Posiblemente, este sea uno de los episodios más difíciles, por lo menos para mí, porque explicar las reglas de un juego siempre trae complicaciones, pero acá estamos y voy a tratar de hacerlo lo mejor posible.

El truco es el juego de cartas más popular de Argentina y una especie de tradición transgeneracional que jugaban mis abuelos, jugaban mis tíos y mi viejo, juegan mis amigos y me animo a decir que va a jugar mi hijo.

Me parece que, a pesar de haber perdido un poco de terreno frente a diversiones digitales, el truco resiste y es fácilmente el juego de cartas más jugado en Argentina.

Es muy común jugar al truco mientras se cocina un asado o después de comer un asado. Parece ser parte de las actividades que rodean al asado.

Una situación típica que yo recuerdo mucho también es de cuando era chico en la playa a la tardecita se jugaba también al truco.

En este episodio vamos a tratar de explicarlo como si tuviéramos que sentarnos a jugar, y vamos a hacer todas las aclaraciones, sub-aclaraciones, excepciones a la regla y todo lo que sea necesario para plantear reglas claras.

Hay varias páginas en internet donde pueden jugar al truco online, así que tal vez esto les ayude a tener un feliz estreno.

Para jugar al truco se usa la baraja española, es decir, no la del póker con corazones, picas, tréboles y diamantes, sino la que tiene bastos, espadas, copas y oros.

Y atención, porque, aunque hay algunos mazos de 40 cartas, el mazo típico de baraja española tiene 50 cartas, y por eso hay que sacar los comodines, los ochos y los nueves.

Ya que estamos hablando de cartas, creo que lo primero que hay que saber es el valor de las cartas, empezando desde la de mayor valor hasta la de menor valor.

La carta más fuerte es el as de espadas, o el ancho de espadas.

La segunda carta más fuerte es el as de bastos, o el ancho de bastos.

La tercera es el siete de espadas.

La cuarta, el siete de oro.

Y, a partir de ahí, hacia abajo:

- Cualquier tres.
- Cualquier dos.
- El uno de copas o el uno de oro.
- El rey.
- El caballo.
- La sota.
- El siete de bastos y el siete de copas.
- Cualquier seis.
- Cualquier cinco.
- Y cualquier cuatro.

Hay muchas frases que se usan bastante que vienen del truco. Una de ellas, llamar a alguien "cuatro de copas", es una persona intrascendente, sin importancia.

Y otra, medio retro, es decir que alguien tiene los ojos "como el dos de oro", que significa que tiene los ojos muy abiertos.

Bien, ya tenemos los valores de las cartas. Lo siguiente que tenemos que saber es que el truco puede jugarse de a dos, de a cuatro o de a seis.

- Si se juega de a dos, es uno a uno.
- Si se juega de a cuatro, es dos contra dos, en parejas.
- Y si se juega de a seis, tres contra tres.

Y en estos dos últimos casos, hay ciertos momentos del juego en los que se enfrentan, como si fuera un single, cada miembro de estas parejas opuestas, en lo que se llama "el pica-pica".

En cualquiera de estos formatos hay que repartir las cartas: cada jugador recibe tres, y hay dos etapas en cada mano, como decimos. Cada vez que se reparten las cartas es una mano nueva, y en cada mano cambia la persona que reparte las cartas. El mazo se va moviendo hacia la derecha.

El objetivo del truco es sumar 15 puntos (en algunos casos con poco tiempo) o 30 puntos (en la mayoría de los casos) para ganar el partido.

Estas puntuaciones tienen toda una lógica bastante sólida, pero que normalmente genera desconcierto en quienes están aprendiendo, porque es donde aparecen múltiples posibilidades y se vuelve un poco confuso.

Empecemos por la versión simplificada y retomemos de esto que les dije: en cada mano hay dos partes del juego, la primera parte es el envido, y que tiene que ver con la suma del valor de las cartas que cada jugador tiene en la mano, y la segunda parte, que es el truco.

El envido, que se tiene que proponer y el contrincante tiene que aceptar, tiene un valor de dos puntos para quien gane, o de un punto si yo propongo el envido y recibo un "no quiero" de la otra persona.

El envido puede escalar y transformarse en real envido y en ese caso quien gane suma tres puntos.

Y hay algo gracioso que divierte a quienes juegan al truco, que es apurar a quien cantó el envido respondiéndole con "real envido", como aumentar la apuesta. Y también se puede dar un paso más y decir "falta envido".

La falta envido implica toda una cuestión matemática, y depende de si la persona que canta la falta envido está ganando el partido o está perdiendo el partido. No nos vamos a meter en eso, pero es una parte bastante fundamental del juego que hay que entender y hay que tomarse un minutito para terminar de entender las consecuencias de aceptar una falta envido.

El envido solo puede cantarse en la primera mano y después se pasa al truco en la segunda y tercera mano. Y así como el envido puede escalar de real envido a falta envido, el truco puede escalar a quiero retruco y a quiero vale cuatro.

Ganar el truco da dos puntos, ganar el retruco da tres y el quiero vale cuatro da cuatro.

Es muy común contar el puntaje con porotos, o con piedritas, o con algo. También se anota en un papel y se hacen unos cuadraditos con una raya cruzada en diagonal que representan cinco puntos.

Otra cosa bastante común en el truco es jugar partido, revancha y bueno. O sea, se juega el primer partido, gana una de las dos personas; en la revancha, gana la otra, entonces se juega el bueno.

Se dice que el truco es un juego que concentra la picardía argentina, la astucia y, yo agregaría también la mentira, porque en ese sentido el truco es muy parecido al póker y a otros juegos de cartas, donde podemos engañar a nuestro rival haciéndole creer que tenemos ciertas cartas en la mano que tal vez no, y de esa manera la estrategia de juego viene un poco de "psicopatear" al otro.

Me siento un poco impostor hablando de truco porque, siempre que alguien propone jugar, yo agradezco y digo "no, gracias". Pero bueno, lo conozco, lo jugué mucho cuando estaba en la escuela, y me parece que es otra de las cositas que forman parte del paisaje argentino, así que acá cumplimos con este episodio 56 de Traé Alfajores.

Espero no haberlos confundido demasiado, pero en este caso es medio inevitable.

Si la pasaron bien, en Buymeacoffee van a poder transmutar su gratitud en un cafecito que hace de Traé Alfajores un win-win para todos.

Nos vemos pronto. Les dejo un abrazo.

Y que estén muy bien,

Gracias.