

Reglamento del Truco

1. El truco se puede jugar de dos, de cuatro o de seis.
2. Se juega con tres cartas por jugador.
3. El tanteo es de treinta chinas, puntuando de una, tres y seis.
4. Una china la gana el que hace dos bazas, o el que truca y el otro no le quiere.
5. Tres chinas: cuando existe un truco y se juega.
6. Seis chinas: cuando existe un retruco y se acepta.
7. Arriba o abajo: cuando se llega a veintinueve puntos, éste decide la jugada. Si dice «**arriba**» vale tres chinas, y si dice «**abajo**» una para el contrario y no se juega.
8. Si en la mesa las dos cartas mayores son del mismo valor, es «**parda**», siempre que no se esté en arriba o abajo.
Cada jugador pone sobre la mesa la carta con la que quiere jugar, empezando por la mano. A igualdad de cartas mayores gana el primero que la ha puesto.
9. «**Esa vuelve**»: cuando matas una carta y la tapas con otra, ésta no se podrá ver hasta que no haya pasado la jugada.
10. Si hay «**parda**» en la segunda o la tercera baza, gana el que hizo la primera.
11. Jamás se podrá levantar una carta que esté echada en la mesa, ni te podrás echar atrás en una jugada ya iniciada.
12. No vale enseñarse las cartas entre compañeros, porque para eso están las señas.

Señas del Truco

1. *La mordía*: **mordiéndose** el labio inferior cuando se está seguro de hacer dos bazas.
2. *Cinco de oros*: levantando las dos cejas.
3. *Caballo de bastos*: moviendo la quijá.
4. *Sota de oros*: sacando la punta de la lengua.
5. *As de espadas*: golpeando los dos labios (pa).
6. *As de bastos*: sacando el morro.
7. *Siete de espadas* («*gallega de espadas*»): levantando un hombro o guiñando un ojo.
8. *Siete de oros* («*gallega de oros*»): bajando un hombro o guiñando un ojo.
9. *Treses*: golpeando y enseñando los dientes.
10. *Doses*: se dice «*soplillos*» o «*rastrogeros*».
11. *Ases*: se dice «*tantos gordos*».
12. *Reyes*: se dice «*tantos*».
13. El resto de las cartas son «*maleza*» o «*ciega*».
14. También vale hacer señas falsas, y se pueden hacer todo tipo de apuestas, como jugarse una merienda al humo y arrancar un carro de piemos.

Y no debes olvidar ...

- Que tampoco podrás desuncir la partida, de lo contrario correrás con todos los gastos de la mesa.
- «*Dos cosas hay que aprender para jugar bien al truco: colocar bien el farol y no olvidar el retruco*».