

República Bolivariana de Venezuela
Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social

Formas alternativas de comunicación
en la preservación y difusión de la cultura popular.

Estudio de caso: El juego de Truco.

Reportaje Interpretativo

Trabajo de Grado para la Licenciatura en Comunicación Social

Tutor: Luis García (q.e.p.d.)
José Fernández Freites

Autor: Carlos Piña

Caracas, Julio 2008

RESUMEN

Este reportaje sobre las “Formas alternativas de comunicación en la preservación y difusión de la cultura popular”, específicamente, pone la lupa sobre el juego de truco, y su condición de arraigo en la cotidianidad del pueblo venezolano, y de sus mecanismos para ganar espacio dentro del espectro popular de la cultura en nuestro país.

Se aborda el tema bajo la perspectiva de una investigación periodística, siguiendo ciertos lineamientos académicos, para luego presentarla en forma de reportaje interpretativo, y hacer partícipe al lector del proceso de aprehensión de las razones y circunstancias que sustentan la identificación del gentilicio venezolano con el juego de truco.

A partir de las premisas dadas y de los descubrimientos que se van haciendo, en lo tocante al papel del Estado y al rol de los medios de comunicación social (privados y públicos) para apoyar las diversas manifestaciones de la cultura popular, se van dibujando las conclusiones generales, en cuanto a los mecanismos que le permiten al hecho cultural, y a sus expresiones populares tales como el juego de truco, mantenerse vivo, aún cuando no recibe promoción ni difusión, de manera sistemática y coordinada, de los actores formales, quienes, socialmente, deberían ser los responsables de fomentar la cultura popular y el folklore.

SUMMARY

This news article about the “alternative forms of communication in the preservation and diffusion of the popular culture”, specifically, puts the magnifying glass on the game of trick, and its condition of root in the performance day of the Venezuelan town, and of its mechanisms to gain space within the popular phantom of the culture in our country.

The subject under the perspective of a journalistic investigation is approached, following certain mater lines academic, soon to present/display it in form of specific news article, and to make to the reader of the process of apprehension of the reasons and circumstances contributor that sustain the identification of the Venezuelan people with the trick game.

From the given premises and of the discoveries that are become, as far as concerns the paper of the State and to the roll of social mass media (private and public) to support the diverse manifestations of the popular culture, they are drawn the general conclusions, as far as the mechanisms that allow the cultural fact, and to their popular expressions such as the trick game, to stay alive, even though does not receive promotion nor diffusion, of systematic and coordinated way, of the formal actors, who, socially, would have to be the people in charge to foment the popular culture and the folklore.

PALABRAS CLAVES

- 01 Folklore
- 02 Juego
- 03 Truco y retruco
- 04 Comunicación alternativa
- 05 Cultura popular
- 06 Preservación
- 07 Difusión
- 08 Venezolanidad

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
OBJETIVOS	v
MARCO TEÓRICO. El reportaje: teoría y praxis	vi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL JUEGO, SIEMPRE EL JUEGO	4
1.1.- El juego en la historia del hombre	4
1.2.- El rol social de la diversión	6
1.3.- La psiquis: el hombre y su condición innata al juego	8
CAPÍTULO II	
FOLKLORE ES CULTURA, PERO CULTURA NO ES FOLKLORE	13
2.1.- Folklore y cultura popular	13
2.1.1.- Contribución de los Medios de Comunicación Social	18
2.1.2.- El Estado como promotor cultural	20
2.2.- El venezolano: autoestima e identidad	23
2.3.- El folklorímetro: resultados de la encuesta	25

CAPÍTULO III**EL TRUCO LLEGÓ EN UN VIAJE DE DOS TIEMPOS 35**

3.1.-	Primer tiempo: de Europa a América	35
3.2.-	Segundo tiempo: de América a América	38
3.3.-	Cómo se juega truco	40
3.3.1.-	Instructivo	40
3.3.2.-	Las partes del juego	43
3.3.2.1.-	Envite	43
3.3.2.2.-	Truco	48
3.3.3.-	Aspectos reglamentarios adicionales	53
3.3.4.-	Glosario de términos	60

CAPÍTULO IV**ALGO MÁS QUE UN JUEGO DE CARTAS 67**

4.1.-	Entrevista a Jesús Rosas Marcano	68
4.2.-	Anecdotario	73

CONCLUSIONES 88**ANEXOS 90****BIBLIOGRAFÍA 112**

DEDICATORIA

Al Creador del Universo

A Adán y Eva

A mis padres, mis hacedores

A Alejandro, mi hermano trocado en estrellas

A mis maestras quienes me enseñaron a leer y a escribir instrumentalmente

A mis profesores quienes me enseñaron a escribir periodísticamente, literariamente

A Luis García, profesor que creyó en este proyecto

A Jesús Rosas Marcano, el poeta total

A los cumaneses que me enseñaron a jugar truco

A la algarabía y picardía de todos los truqueros del mundo

AGRADECIMIENTOS

A Dios, Padre Todopoderoso,

A mi madre, humana y humanista,

A mis hijos, inspiración y energía,

A quienes he robado tiempo para construir este proyecto,

A Minerva y Damaglén, pequeñas grandes aliadas,

A la Escuela de Comunicación Social, luz y camino,

Al profesor “Cheo” Fernández, salvavidas en un mar crispado,

Al Consejo de Escuela, paciencia, presión y comprensión,

A todas las personas que me quieren, y que creen en mis talentos.

OBJETIVOS

El objetivo general de la investigación es dar a conocer las circunstancias sociales, relacionadas con el ámbito comunicacional, que permiten que el juego de truco, así como ocurre con otras manifestaciones populares tradicionales, se mantenga vivo en la cotidianidad del venezolano, aún cuando no hay políticas ni mecanismos formales de promoción y difusión.

Entre los objetivos específicos destacan, principalmente, proporcionar al lector la visión de contexto de las manifestaciones lúdicas en el espectro de la cultura popular venezolana, en contraste con las otras expresiones más vinculadas con la religiosidad o con la música y sus afines (por ejemplo, las danzas folklóricas).

Otro de los objetivos específicos es, justamente, coadyuvar en la promoción y difusión del juego de truco, en el marco de la preservación de una manifestación folklórica de mucho arraigo en la población venezolana. A sabiendas de que el truco, por si solo, ha sabido moverse para ir ganando terreno, nos propusimos también como objetivo específico, sumar esfuerzos para que cobre vigor este fenómeno social, para que sirva de músculo a la cultura popular, a los valores tradicionales, a la venezolanidad, a la comunicación alternativa, al hecho folklórico.

Por último, resaltaremos entre los objetivos específicos planteados, la intención de constatar que en otros países latinos el juego de truco (con sus respectivas variantes), significa también una actividad importante dentro del ámbito cultural de la población.

MARCO TEÓRICO

El reportaje, ya lo señalan muchos autores, es una modalidad de gran fuerza dentro de los géneros periodísticos. Sin desmerecer los otros géneros, se recurre al reportaje cuando se requiere profundizar en el mensaje. Por ende, requiere investigar, analizar, jerarquizar y presentar la información bajo un esquema completo: además de contestar, las cinco clásicas preguntas (qué, cómo, quién, dónde y cuándo), se plantean otras interrogantes (por qué y para qué) y se ensayan respuestas con base a la investigación realizada.

Históricamente, a partir del estallido de las guerras mundiales, o más específicamente de las que se denominan la PRIMERA y la SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, se da inicio al nacimiento de una nueva forma de hacer periodismo. Esta afirmación, ciertamente temeraria y no necesariamente exacta en lo cronológico, pues más bien es una aproximación histórica, encierra una verdad innegable: hay mayores acontecimientos y, por ende, mayores necesidades de información (es decir, mayor necesidad de informar y de estar informado).

En ese contexto, surge entonces el reportaje interpretativo, desplazando al periodismo de opinión, y a la inmediatez del diarismo, el cual implica el uso de la estructura clásica de pirámide invertida: lead, cuerpo y cola; este esquema de presentación de la noticia, de la información, no se corresponde con el reportaje, pues no hay una rigidez conceptual en la aplicación del modelo piramidal, ya que no puede truncarse “alegremente” la cola sin que pierda sentido el resto de la información.

En cuanto a lo pertinente de la utilización del reportaje para la presentación de este trabajo, cito: “El género periodístico por excelencia es sin lugar a dudas el reportaje, ya que incluye de una u otra forma todos los géneros y permite la utilización de todos los recursos” (Luis Javier Mier y Dolores Carbonell: *Periodismo interpretativo, entrevistas con ocho escritores mexicanos*. Editorial Trillas, 1981, Pág. 30).

De hecho, teóricamente, el reportaje se apoya en la utilización de otros géneros periodísticos, a saber: reseña, noticia, encuesta, entrevista; aunque no necesariamente deben todos estar presentes. En la práctica, ciertamente, se recurrió a varios de ellos para apoyar y sustentar la investigación y verificar algunas premisas.

En torno a este género, hallamos más adelante: “El reportaje no es una nota informativa grande, sino un trabajo periodístico sobre una situación social actual e importante que se busca desentrañar, develar al lector o espectador” (Mier y Carbonell, *op. cit.*, Pág. 30). Consideramos que este popular juego y la manera en que se ha arraigado dentro del país, en franca y desleal competencia con otros recursos lúdicos, está dotado de interés social y que bien merece un tratamiento periodístico de esta índole.

La temática del reportaje no es necesariamente actual en el sentido más lato de la palabra. “En el reportaje el interés es permanente, en la noticia es momentáneo” (Julio del Río Reynaga: *Periodismo interpretativo: el reportaje*. Segunda Edición, Editorial Época, Quito, 1978, Pág. 57). Aunque el juego de truco no es un tema de actualidad, estrictamente hablando, tiene visos de interés social permanente que encajan para un reportaje.

Por otra parte, la diversidad de fuentes vivas y documentales confiere al reportaje interpretativo un matiz muy interesante, y que, en este caso, combina excelentemente con el tema, pues el abordaje de los aspectos relacionados con lo popular, lo cultural, lo tradicional, lo folklórico, tiende a ser más fidedigno en la medida en que se consultan directamente las personas involucradas, y el resultado de estas consultas se vierten luego, en un lenguaje llano, en formato de reportaje.

Teóricamente, por lo general, el reportaje interpretativo se desarrolla con un estilo propio, atractivo y entretenido que atrapa al lector y estimula su lectura. Su pretensión es generar inquietud en el lector, despertar la curiosidad, invitar a seguir leyendo. Esta exhortación, muy sui generis, a adquirir más información sobre el tema, queda en el ambiente cuando el lector se identifica con el punto tratado, se deja envolver por la magia del texto y termina la lectura con un agradable sabor en la boca y una reacción originada por las reflexiones producto de haber digerido el reportaje.

En la práctica, esperamos que así sea.

INTRODUCCIÓN

El hombre, a lo largo de toda su historia, ha creado, desarrollado e impulsado mecanismos o sistemas de diversión. Con base histórica pudiera afirmarse que, satisfechas las necesidades básicas, las actividades recreativas (los deportes y las artes principalmente) también han ocupado buena parte del tiempo del género humano. La sociedad ha conferido un lugar importante, en la escala de valores, al aspecto lúdico y de divertimento. No en balde, los juegos de envite y azar han ocupado un buen espacio en la vida de los habitantes desde tiempos muy remotos, y este precepto no ha variado mucho, ya que las sociedades modernas otorgan igualmente importancia a este aspecto.

La premisa de que el juego es intrínseco a la naturaleza humana, y por tanto a la sociedad, está suficientemente sustentada por especialistas en estudios de índole sociológico y psicológico referidos a la conducta de los seres humanos, como entes con una conformación biosicosocial. En principio, el capítulo inicial de este trabajo pretende ilustrar este aspecto, muy importante al momento de considerar el juego de truco, en el espectro de manifestaciones folklóricas populares en el universo cultural venezolano.

Es bien sabido que algunas tradiciones tomadas de la mano y en boca de algunos cultores naturales se han mantenido a lo largo de varios siglos. La conjunción y convergencia de estos factores y su combinación, conforman en cierta medida, lo que se conoce como folklore o folclore (según lo señala el DRAE en su edición correspondiente al año 2001, y que registra como el “Conjunto de creencias, costumbres, artesanías, etc., tradicionales de un pueblo”).

La comunicación, obviamente, ha sido el vehículo para la permanencia de las expresiones folklóricas. El segundo capítulo, entonces, tiene que referirse necesariamente a la relación entre la comunicación y el folklore. Estudiaremos acá el papel de los medios de comunicación social en la difusión de las manifestaciones folclóricas y en la preservación de las tradiciones culturales que nos identifican como pueblo. Es interesante estudiar y reseñar cómo, por sus mecanismos naturales de expansión, ciertos juegos populares no han desaparecido, a pesar del aplastante poder económico y mediático de la industria del entretenimiento.

Como apoyatura a la investigación de este aspecto se registra el resultado de una encuesta que se aplicó para descubrir el grado de afinidad de la muestra (seleccionada al azar) con el juego de truco, y su identificación con otros valores tradicionales, o más propiamente folklóricos, de Venezuela. Los resultados serán tabulados para presentar de manera gráfica y resumida la información recogida y que refleja, con las limitaciones propias del caso, la situación de arraigo/desarraigo de la población venezolana con el juego de truco y los mecanismos de difusión en la sociedad.

En el tercer capítulo ahondaremos sobre el truco (un juego de naipes donde se utilizan las denominadas barajas españolas) que está sembrado en la población venezolana, sobretodo en ciertas regiones y ámbitos, y que se practica desde los tiempos de la colonia. Se efectuará un ejercicio retrospectivo que revise la historia y presente una breve reseña de los antecedentes del juego y su distribución en la geografía venezolana, así como el instructivo del juego. Las características del juego hacen necesaria la inclusión de un glosario con algunos de los principales términos, pues en este juego como en ningún otro, la comunicación, tácita y explícita, juega un papel fundamental.

Para el cuarto capítulo se incluye una entrevista efectuada al poeta, periodista y folklorista, Jesús Rosas Marcano (1930-2001), nativo de la región oriental, “cuna” del truco venezolano. Igualmente se incluirán algunas anécdotas referidas al arraigo y a la “fiebre” de este popular juego en la población venezolana en ámbitos muy diversos y bajo circunstancias disímiles. Aunque no hay certeza cronológica que señale con precisión desde cuando se juega el truco, si podemos afirmar que hoy, quinientos y tantos años después del arribo de los españoles a nuestra América, todavía se juega truco en Venezuela y otros países de la zona.

Como un complemento a la investigación se presentan los resultados de la búsqueda a través de medios electrónicos y que nos permitió establecer contacto, vía computadora, con personas de otros países de América Latina donde también se juega truco. Se incluirán las referencias de algunas páginas dedicadas relacionadas con este popular y entretenido juego; adicionalmente se incluye el reglamento, pues aunque ya se haya explicado cómo se juega el truco, hay una serie de consideraciones reglamentarias que por su extensión y variedad ameritan un tratamiento de anexión.

CAPÍTULO I - EL JUEGO, SIEMPRE EL JUEGO.

1.1.- EL JUEGO EN LA HISTORIA DEL HOMBRE.

En el decurso de la historia, la sociedad (como núcleo fundamental en la organización de los seres humanos), ha conferido mucha importancia a las actividades referidas al esparcimiento. Quizás deberíamos agregar que, con justicia, siempre ha habido espacio para la diversión. Bastaría una somera mirada a la historia de la humanidad para afirmar, sin temor a equivocarnos que, satisfechas las necesidades básicas (tales como alimentación, vivienda y reproducción), las actividades recreativas (los deportes y las artes principalmente) también han ocupado buena parte del tiempo y esfuerzo del género humano. La sociedad ha conferido un lugar importante, en la escala de valores, al aspecto lúdico y de divertimento.

La historia del hombre, entonces, está indisolublemente ligada al juego. Aunque debe aclararse que, en principio el espíritu del juego y de las manifestaciones afines a éste, se corresponden con objetivos más pragmáticos ligados con la exhibición de destrezas físicas. La rivalidad y la competitividad entre conglomerados (tribus, caseríos, grupos étnicos, ciudades y países) alimentaban la realización de una serie de eventos lúdicos y deportivos.

En cuanto a los juegos de envite y azar (básicamente cartas y dados), durante el siglo XVII, por ejemplo, estaban prohibidos por la iglesia (quien condenaba a los jugadores con la excomunión) y por los reyes. Sin embargo, se sabe que se realizaban clandestinamente y se apostaban grandes sumas de dinero.

De hecho, hasta en un pasaje bíblico se narran acontecimientos que muestran la presencia de jugadores de cartas entre los mercaderes que fueron desalojados del templo por el propio Jesucristo. A lo largo de la historia, el juego también ha sido motivo de inspiración para la pintura, y así ha quedado reflejado en varias obras de grandes pintores. Entre ellos Paul Cezanne (1839-1906), cuya obra “Los jugadores de cartas”, representativa del talento del pintor, reposa en el museo de Louvre.



En este contexto, en aras de ir armando ese rompecabezas de las razones históricas y naturales que conducen a la humanidad a disfrutar de lo lúdico, cabría la siguiente pregunta, ¿qué es el juego?. De acuerdo a uno de los autores clásicos de la psicología, Melanie Klein, “el juego no es simplemente la satisfacción de un deseo, sino un triunfo y dominio sobre la realidad penosa mediante el proceso de proyección en el mundo exterior de los peligros internos (Melanie Klein: La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado, Argentina, 1955, Pág. 49).

Esa definición se puede considerar completa, ya que es extraída del academicismo riguroso de los textos de la materia, pero es dable pensar que esté muy recargada y que posea el matiz científico propio de una especialista en psicología; por ello considero que, para los

efectos prácticos y el enfoque de este trabajo, trasciende los propósitos meramente referenciales, y por tanto intentaremos prefigurar una definición más sencilla. Podemos decir, entonces, que etimológicamente la palabra juego proviene del latín *iocus* y la acepción más consona con nuestro objeto de estudio, extraída Diccionario Pequeño Larousse Ilustrado, indica que juego significa “recreación basada en la combinación de factores calculados y del azar”.

Partiendo de estas premisas, de que el juego es más que un deseo y una necesidad de recreación, y de que es una proyección hacia lo externo de nuestra fuerza interior, en procura de ejercer dominio sobre nuestra realidad, se puede inferir que somos jugadores, buscadores de esos resquicios de divertimento, propiciadores de esas actividades de esparcimiento. Somos humanos, somos jugadores. El juego, entonces, es intrínseco a la naturaleza humana.

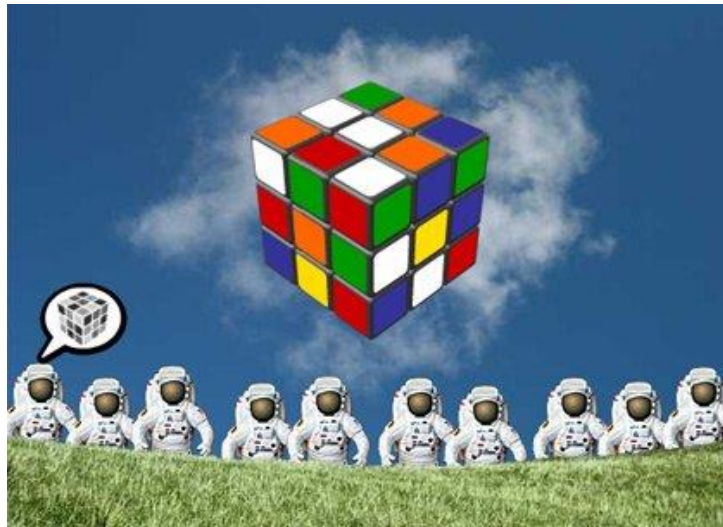
1.2.- EL ROL SOCIAL DE LA DIVERSIÓN.

A lo largo del proceso histórico se ha podido observar que el hombre, ya sea en la caverna o en los palacios, se ha unido con sus congéneres para sortear los problemas de la vida cotidiana; esta organización se ha transformado de manera directamente proporcional a como los humanos hemos ido desarrollando nuestros potenciales, primeramente respondiendo al instinto y a la espontaneidad, y posteriormente al intelecto.

Las grandes construcciones de la antigüedad son resultado de un conjunto de factores que confluyeron, entre los cuales, obviamente, se puede incluir a la participación social, motivada por elementos religiosos, civiles, militares y económicos. En los grupos sociales

siempre han destacado, por su carácter, fortaleza física o inteligencia, líderes que han encabezado las acciones en conjunto; ellos han sido, en gran medida, los promotores o gestores naturales de la participación social.

Está suficientemente comprobada la necesidad de actividades recreativas para compensar las tareas y labores cotidianas de los miembros de la sociedad. Digamos entonces, que no es solamente una necesidad personal sino que, por su condición de gregarismo y colectivismo, se convierte en una necesidad social. ¿Por qué el hombre juega?. La respuesta no está solamente en la psiquis.



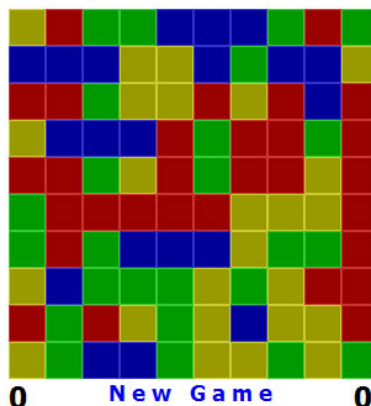
Digamos que socialmente el hombre se ve impulsado también a la realización de actividades lúdicas. La diversión es, entonces, uno de los principales ingredientes en nuestra rutina diaria desde hace tiempos muy remotos. Tanto es así, que se ha levantado toda una industria del entretenimiento, de la cual, por cierto, forman parte los medios de comunicación social (básicamente el radio, el cine y la televisión). Este aspecto, del papel de los medios

masivos en el contexto de la industria del entretenimiento, será estudiado en un capítulo sucesivo. De cualquier manera es importante no perder de vista este fenómeno, y tenerlo presente para entender, en su justa dimensión, el entorno social del juego.

El juego se ha convertido en el antídoto natural y muy efectivo contra el estrés (la enfermedad de las sociedades modernas), que sufren tanto hombres como mujeres, niños como adultos, ciudadanos como habitantes de las zonas rurales. Aunque a veces el mismo juego se convierte en fuente de angustias y ansiedad; el análisis de ese círculo vicioso escapa de los límites propuestos en este trabajo de investigación. Como individuos sociales, entonces, estamos inmersos necesariamente en la dinámica del juego y la diversión.

1.3.- LA PSIQUIS: EL HOMBRE Y SU CONDICIÓN INNATA AL JUEGO.

El ser humano, per se, explora mecanismos de distensión de la carga emocional que representa el trabajo. De acuerdo a las lecturas efectuadas, de diferentes fuentes, se infiere que el hombre es propenso al juego. La realidad nos hace ver que el camino entre la propensión al juego y la ludopatía es muy corto. Se diría que excesivamente corto y para nada intrincado. De entrada, haremos algunas apreciaciones sobre la ludopatía y sus víctimas.



La ludopatía es una adicción al juego y consiste en una alteración progresiva del comportamiento, que ocasiona en un individuo una incontrolable necesidad de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa. Definitivamente, se trata de una peligrosa adicción. La ludopatía también recibe el nombre de Juego Patológico. La Ludopatía es un trastorno reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) que en su clasificación Internacional de Enfermedades en el año 1992.

El juego puede llegar a ser algo más importante en la vida de un jugador patológico, que su familia, su trabajo o los bienes materiales. Tan fuerte puede ser la dedicación al juego que la alimentación, el sexo o las relaciones sociales pasan a constituir algo secundario. El jugador compulsivo es dominado por un impulso incontrolable para aceptar riesgos, hecho que progresivamente va minando toda su vida. No es el caso Venezuela, pero en algunos países la ludopatía es considerada causal de divorcio.

El ludópata presenta, en general, los rasgos psicológicos de un individuo que carece de estabilidad emocional y que se muestra incapaz de alcanzar un estado de madurez para afrontar por sí solo la vida cotidiana. Desarrolla sentimientos mágicos, propios de la infancia, como una válvula de escape que le permite evadirse de una realidad que le angustia. Las personas afectadas por esta patología pueden llegar a sufrir los síntomas propios de un síndrome de abstinencia, como diarreas, vómitos, cefaleas e incluso tentativas de suicidio.

Dentro de la amplia gama de personalidades que componen el heterogéneo grupo de los jugadores compulsivos, cabe destacar los tres perfiles tipo más frecuentes:

El primero es el constituido por mujeres de edad avanzada que comienzan a jugar por el sentimiento de frustración generado cuando ven que sus hijos ya no necesitan su ayuda y son capaces de valerse por sí mismos. Además, también suelen quejarse de falta de atención por parte de su cónyuge. Los premios obtenidos le sirven para sentirse útil y adquirir notoriedad. De acuerdo a la apreciación de varios especialistas, es un grupo de ludópatas cuyo número ha ido aumentando progresivamente en los últimos años.

Otro tipo de perfil está conformado por varones con edades comprendidas entre los treinta y los cuarenta y cinco años, con profesiones poco calificadas, que se refugian en el juego como una forma de alimentar sus propias fantasías. Unas fantasías que suelen ir encaminadas a la utilización de hipotéticas ganancias para la adquisición de productos inasequibles para él, dados sus reducidos y menguados ingresos, con los que pretende obsequiar a su familia. La edad media de los integrantes de este colectivo se ha ido reduciendo paulatinamente.

Un último perfil tipo de ludópata estaría integrado por jóvenes que, incluso en numerosas ocasiones, no han alcanzado la mayoría de edad. Suelen ser individuos incapaces de desarrollar una personalidad propia que muchas veces se inician en esta problemática a través de la utilización de consolas y videojuegos. Posteriormente, ascienden en el escalafón, y se dedican a jugar en máquinas tragamonedas con la esperanza de obtener un premio con el cual destacar dentro de un grupo de amigos, y de esta manera reivindicar un espacio propio dentro de su entorno.

Esta tendencia, de adolescentes y jóvenes jugadores, ha obligado a las autoridades, sobretodo en los grandes centros poblados a instaurar e incrementar los controles, para evitar acceso a las salas de juego y de internet de la población con uniforme escolar. Adicionalmente se han reglamentado los horarios para estos pequeños clientes. Incluso, bajo ciertas condiciones, se hace obligatoria la compañía de adultos representantes.

Este acercamiento teórico nos ofrece la posibilidad de apreciar la identificación y compenetración de las personas con las actividades lúdicas. Estas consideraciones las usaremos como preámbulo al estudio del juego como elemento siempre presente en la vida del hombre. Revisaremos ahora, someramente, el cariz filosófico de esta atávica relación del hombre con el juego. Para ello acudiremos a algunos de los enunciados del filósofo alemán Hans-Georg Gadamer (1900-2002), muy estudioso del tema, y cuyas reflexiones se encuentran también en la web, en notas relacionadas con el acontecer filosófico.

Según Gadamer “el verdadero sujeto del juego es el juego mismo y no la subjetividad del que desempeña el acto de jugar, es decir, el que juega. Es a través de los jugadores como el juego accede a manifestarse, y así, una vez que el jugador decide jugar, el juego se apropia de los jugadores, en tanto un ser jugado, determinándose mediante reglas inherentes al juego en cuestión, y que para cada caso prefiguran un movimiento lúdico. (Hans-George Gadamer: Verdad y Método I, España, 2001. Pág. 92). De esta manera, entrar en el juego implica dejar de lado las referencias cotidianas y dejarse llevar por las reglas propias del juego, y en ese sentido es que decimos que el juego se "apropia" de los jugadores. Y esto implica una cierta cuota de riesgo en tanto que se ponen en juego las identidades mismas de los jugadores.

Continúa Gadamer: "...el juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad que remita al protagonista más allá de él, sino únicamente la seriedad del juego mismo". (Gadamer, op. cit. Pág. 97). De cierta manera, se puede interpretar que el juego suele primar frente a la conciencia del jugador.

Sumando estos preceptos a los anteriormente señalados, se puede construir el mosaico de razones que llevarían al hombre a ser, en esencia, jugador; igualmente, se puede verificar la cualidad que tiene el juego para atrapar al hombre, para subyugarlo, para dominarlo.

Habría que decir, como corolario, que el hombre juega y que su apego a lo lúdico es un proceso natural. De acuerdo a este autor el sentido del juego es, en sí mismo, un prurito de auto manifestación y auto afianzamiento, precisamente porque la entrega de sí mismo a las tareas del juego es en realidad una expansión de uno mismo.

CAPÍTULO II - FOLKLORE ES CULTURA, PERO CULTURA NO ES FOLKLORE

2.1.- FOLKLORE Y CULTURA POPULAR

Al emprender un trabajo de investigación como el que nos ocupa, el juego de truco como manifestación popular tradicional y sus mecanismos de difusión, se hace necesario, dedicar tiempo y espacio para revisar y explicar los conceptos de Folklore y Cultura Popular; aunque es bien sabido que se ha escrito bastante sobre ellos, consideramos que nunca será suficiente, sobretodo por el dinamismo social en los grandes conglomerados modernos, por la globalización y los avances científicos y tecnológicos en materia de telecomunicaciones y cibernética. De por sí, un trabajo de investigación sobre algún aspecto relacionado con lo folclórico y lo popular, implica, necesariamente, colocar sobre el tapete los diferentes puntos de vista de varias personas, que se han dedicado por muchos años al estudio de lo que tiene que ver con el folclore y la cultura popular.

De entrada, debemos admitir que lo popular es un concepto algo abstracto, dinámico, amplio, ambiguo y que connota lo primitivo, lo pintoresco, lo telúrico. Igualmente, es dable entender que hay varios criterios en torno a la percepción del tema. Como señala Carlos Monsiváis en su obra *Ídolos Populares y Literatura en América Latina*, refiriéndose al tratamiento de las manifestaciones culturales en la sociedad: “como muro de protección en los medios académicos, intelectuales y oficiales se rehabilita la distinción entre la alta cultura y la cultura popular, y se vilipendian los productos dedicados a esta última en el ámbito urbano.” (Carlos Monsiváis: *Ídolos populares y Literatura en América Latina*. México, Pág. 32).

Desde esta óptica, se observa a la cultura popular en contraposición a la alta cultura, confrontados oficialmente, y el rezago que tiene lo popular en el entorno del habitante de las ciudades. Habría que agregar aquí, que debe entenderse por alta cultura todo lo que no es cultura popular, pero esta ambivalencia deja espacio para muchas inquietudes. De cualquier modo, siempre habrá ideas encontradas y será polémico cualquier trabajo que se proponga estudiar eso que se ha dado en llamar cultura popular. Carlos Monsiváis señala, en esa misma obra, “la modernización industrial y el proceso de actualización cultural en toda América Latina determina, en alto grado, el cambio en la percepción de lo popular”. (Monsiváis Carlos, op. cit., Pág. 61). La crítica académica no cede fácilmente y no acepta, por tanto, la asimilación entre lo popular y lo elitesco.

Revisando la opinión de otros autores, encontramos también reflexiones muy interesantes en torno al manejo de lo popular y la manera como este aspecto es tratado, dentro del esquema de funcionamiento de los medios de comunicación social. Citaremos a Carmelo Vidal, en una revista publicada por la Fundación Centro Gumilla. En relación con la supervivencia de unas costumbres y tradiciones, y la desaparición de otras, señala este autor que “confluyen varios procesos paralelos en la difuminación de las barreras culturales, y se acercan las fronteras después de haber sido derruidos los muros que las sostenían.” (Carmelo Vidal: Proceso de la Cultura en Venezuela III, Venezuela, 1997, Pág. 19). Aunque, remata el autor, “el resultado es confuso”.

Como abre boca al apartado siguiente, lo citaremos de nuevo porque consideramos muy pertinentes sus comentarios cuando señala que “son precisamente los llamados medios masivos de comunicación la manifestación más patente de la industria cultural que se

constituye decisivamente en vector primordial de los cambios culturales que se gestan en América Latina y en Venezuela”. (Vidal, op. cit., Pág. 21).

Argumenta tal enunciado porque, según sus comentarios, los medios masivos son parte de una industria cultural que “encumbra o destruye tradiciones que se creían inamovibles, propone modelos nuevos de conducta, encumbra ídolos, fija sonidos y ritmos, propaga hablas y neologismos, pauta prototipos de conducta”...”son los promotores de un nuevo santoral en el que lo popular se funde y cohabita con lo elitesco”. “La tecnología audiovisual lo mismo mitifica las apariciones de la Virgen de Coromoto que las de Batman. Y ciertamente, para la mayoría de los tele o cinevidentes, la Beata María de San José hubiera podido ser la protagonista del “Derecho de Nacer” o de “Simplemente María”. Las distancias se acercan y los títulos se democratizan. Lo santo, lo sublime, lo rico sabio y culto se acercan al pueblo”. (Vidal, op. cit., Pág. 21)

Tenemos, entonces, la perspectiva de Carmelo Vidal, que le confiere a los medios de comunicación social un papel preponderante en el modelaje de las conductas, en el léxico que se maneja, y en la manera de abordar y entender lo popular, en la región latinoamericana.

Al hablar de cultura popular, debemos establecer similitudes entre las expresiones relacionadas con el ámbito de lo folclórico, de modo que podamos aproximarnos a los puntos de convergencia entre ellas, y marcar también las diferencias más sobresalientes, desde una visión si se quiere, antropológica, sociológica. Manifestaciones folclóricas como “La Cruz de Mayo”, por ejemplo deben su permanencia en gran medida a Redes Populares

de Cultura Popular, que son iniciativas básicamente personales que han contado con cierta coordinación colectiva, regional o local, y apoyo de organismos oficiales, sobretodo en los centros urbanos donde se libra esta lucha por no dejar morir manifestaciones eminentemente de carácter rural, campesino.

Así mismo podríamos señalar otras tradiciones un poco más conocidas, como los Diablos Danzantes de Yare, o la Paradura del Niño que han permeado hasta nuestros tiempos, con apoyo casi nulo de los medios de comunicación masivos. Más bien, se podría decir que han sido rudimentarios y hasta artesanales los mecanismos de difusión. En este lote, de las manifestaciones populares que ha logrado trascender aún cuando no han tenido apoyo oficial ni comunicacional, estamos incluyendo, también, al juego de truco.



Hay una serie de juegos, denominados tradicionales, que prácticamente ya no se observan en la población infantil y juvenil de nuestra tierra. Estamos hablando de los juegos

tales como metras, papagayo, trompo, perinola, y otros que han cedido su lugar a los videojuegos, los entretenimientos electrónicos. Ese concepto de “juegos tradicionales” engloba un sentido nostálgico, de añoranza, pues en la actualidad su presencia tiende a ser cada vez menor, y pareciera que las generaciones que se están levantando, las conocerán sólo referencialmente.

La proliferación de estas nuevas formas de diversión entre la población infantil y juvenil, está necesariamente vinculada con el auge de la televisión y la informática en la sociedad moderna. Todo, en el marco de la sociedad mercantilista, de la industria del entretenimiento, que basa su razón de ser en el consumo masivo de sus productos: cyberjuegos, consolas de video, accesorios y otros aditamentos.

Por las mismas condiciones del mercado y por las características propias de la tecnología, suele ocurrir que los aparatos y juegos dejan de estar de moda o caen en la obsolescencia de manera muy rápida, por lo cual es permanente el deseo o la necesidad de ir innovando, cambiando de versiones, mejorando el rendimiento, ampliando la memoria, invirtiendo más dinero en las adquisiciones técnicas; en fin, pareciera una carrera *ad infinitum* tras la consecución del más alto nivel de juego, el cual pareciera ser inalcanzable, pues siempre hay un movimiento vertiginoso en la industria del entretenimiento.

Justamente, en esta categoría de video juegos, el truco también está presente. Hay muchos sitios en la web dedicados a los truqueros internautas. Así como se consiguen otros juegos de “mesa” o de “salón” (por ejemplo ajedrez), también se pueden conseguir muchas opciones para conocer el juego de truco, para comprar un libro que te enseña a jugar, para

invitar a torneos, para bajar un software que se instala en tu computadora, para jugar una partida con personas conectadas desde otros países, para inscribirte en un club de jugadores de truco. En este sentido, el truco ha conseguido un aliado en la tecnología. A diferencia de los juegos tradicionales que, por razones absolutamente comprensibles, se vieron desplazados, el juego de truco ha podido entrar en ese mundo de tecnología y hacerse de un espacio también en la autopista de la información.

2.1.1.- CONTRIBUCIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL

La participación de los medios de comunicación social en la preservación y difusión de las manifestaciones culturales tradicionales ha sido materia de diversos estudios. Siempre ha sido cuestionada su contribución, pues al momento de hacer un balance, en términos generales, no salen muy favorecidos. Ha habido, ciertamente, varios intentos muy tímidos y esporádicos, de algunos medios para masificar los valores culturales propios del gentilicio del venezolano.

Más que una actitud institucional o corporativa, la existencia de espacios dedicados a la promoción y difusión de las tradiciones venezolanas, responde a iniciativas de personas o fundaciones que aprovechan el efecto multiplicador de los mensajes, cuando se difunden a través de los medios de comunicación social, para sembrar y regar esas semillas de venezolanidad.

De hecho, una revisión de la parrilla de programas de los principales canales privados nacionales de televisión nos muestra una ausencia casi total de espacios y mensajes

dedicados a resaltar y potenciar las expresiones culturales folclóricas de nuestro país. En el caso de las televisoras regionales pudiera presentarse un panorama diferente, pues su orientación es básicamente local y ofrecen un enfoque más regionalista. El caso es que estos medios regionales, como puede deducirse fácilmente, tienen un alcance muy limitado (geográficamente hablando) y también en la cuantía del público receptor.

Vale acotar que algunos canales de televisión han nacido recién, precisamente, con la premisa de resaltar lo popular, lo cotidiano como hecho social, y abonar así el terreno para la construcción de un nuevo venezolano, más arraigado a su tierra, más identificado con sus costumbres y tradiciones, más consustanciado con lo nacional. Se entiende que son televisoras para afianzar y difundir la cultura popular.

Hay un aspecto legal a considerar, que ha sido causante de varias polémicas en el entorno de los medios masivos de comunicación, y que es conocida como Ley RESORTE (Ley de Responsabilidad Social para Radio y Televisión), y que dicta pautas en cuanto al contenido de la programación, y en cierta forma, condiciona la emisión de programas culturales y de corte social, y que busca darle espacio a lo nacional (en cuanto a la música y otras manifestaciones culturales).

Por otro lado, la posición de la televisora del Estado tampoco ha sido marcadamente inclinada hacia la promoción y difusión de los valores tradicionales asociados al folclore. Aunque, en honor a la verdad, ha sido, lógicamente, quien ha propiciado en mayor cantidad y con mayor contundencia y duración en el tiempo, la cobertura de eventos y quehaceres del

universo cultural folclórico. Eventualmente se han llevado a efecto campañas sobre una u otra manifestación como afianzamiento de las costumbres musicales o artesanales del país.

En este contexto debemos acotar que estamos de acuerdo con lo que señala Carmelo Vidal, en su obra *Proceso de la Cultura en Venezuela III*, en cuanto a que “la prensa, el cine, la radio y la televisión conforman hoy una estructura comunicativa de enorme influencia comunicativa, política, cultural y lúdica. Pero hay que lamentar la poca presencia del Estado con proposiciones alternativas positivas de gran altura y contenido, frente a la rapacidad cultural que desarrollan mayoritariamente privados”. (Vidal, op. cit., Pág. 11).

Aún más, la existencia de los llamados programas culturales es casi nula, tanto en los canales privados como en la televisora del Estado. Se ha señalado ya la reciente aparición de canales nuevos de televisión, que enfilan sus baterías hacia la exaltación de lo venezolano, lo nuestro, lo tradicional. Pareciera que esta iniciativa está comenzando a dar sus primeros frutos, pues se observa una incipiente y tímida reaparición de nuestros bailes tradicionales en los escenarios escolares, y un moderado crecimiento en la frecuencia en algunos medios masivos.

2.1.2.- EL ESTADO COMO PROMOTOR CULTURAL

El Estado venezolano siempre, a veces más, a veces menos, ha prestado apoyo a las actividades que tienen que ver con el desarrollo cultural del pueblo. De manera progresiva se han venido fomentando y desarrollando iniciativas tendentes a la concreción de proyectos en el ámbito cultural. Desde el INCIBA hasta el CONAC han transcurridos varios años, varios

gobiernos. De hecho, la cultura hoy tiene rango ministerial, pues dejó de ser vice ministerio, para transformarse en Ministerio del Poder Popular para la Cultura. A pesar de ello, no puede considerarse que el Estado sea un eficiente agente o promotor cultural. Es más, lo cultural, lo folklórico ha estado relegado, casi de manera permanente, en un plano no prioritario, en la agenda de los gobiernos que hemos tenido.

El Estado (a través de sus instituciones formales relacionadas con el mundo cultural), a veces de manera indirecta, apoya las actividades culturales pues ofrece contribuciones económicas y de índole operativo a fundaciones, organizaciones no gubernamentales y personas dedicadas a la gestión del hecho cultural. Es por esta razón que los límites y barreras de lo popular, impuestos por la cultura académica, se han ido derrumbando o permeabilizando.

En el argot de las expresiones folclóricas y las tradiciones en nuestro país, se maneja el término de Cultores Populares, o simplemente Cultores. Son personas dedicadas a un oficio, a una manifestación, a una actividad relacionada o referida indefectiblemente a lo popular, a lo típico, a lo venezolano. Son portadores de un conocimiento, casi siempre empírico pues lo popular ha estado reñido con el academicismo, que han venido cultivando desde hace bastantes años, y que transforman en un hecho cultural.

Muchas veces el trabajo de estos cultores trasciende su propio entorno geográfico, y ellos mismos no alcanzan a comprender, en la dimensión exacta de su alcance, su impacto en el espectro cultural. Por lo general, estos cultores y cultoras, son personas de avanzada edad y aunque han compartido sus experiencias con otras personas, siempre desprovistos del

propósito comercial y mercantilista, dejan ver que su labor no está completa pues no hay suficientes seguidores, no hay suficiente apoyo, no hay suficiente difusión, no hay suficientes jóvenes interesados en aprender.

De acuerdo a lo que señalan algunos especialistas, para ellos, para los cultores y cultoras populares, no hay generación de relevo. Alguien debe proponerse seriamente diseñar esquemas, mecanismos, programas de continuidad para que estos conocimientos y los valores intrínsecos a los saberes populares sean objeto de difusión masiva y de conocimiento público. Es pertinente, preguntarse si los jóvenes estarían interesados en aprehender ese conocimiento, y hacerlo parte de su vivencia social.

Para ampliar la visión sobre este aspecto consultamos la opinión de Eutimio Caraballo, quién se autodescribe como trabajador de la cultura popular, muy cercano al trabajo de promoción y con vasto conocimiento sobre el quehacer cultural en Río Caribe (población del Estado Sucre) y sus adyacencias. Sus palabras no resultaron nada alentadoras para quienes tenemos esperanzas en el crecimiento y fortalecimiento de agentes culturales, facilitadores y multiplicadores del acontecer tradicional venezolano: “Los jóvenes, especialmente vulnerables por su grado de desorientación, falta de modelos y con necesidades insatisfechas, es el grupo depositario, con razón, del mayor grado de descontento y desconfianza. Su respuesta se manifiesta en apatía, conformismo, desencanto, pesimismo ante el futuro. Lo cual se refleja en la baja motivación de logro, deserción, carencia de sueños, agresividad y desvalorización, aparente indiferencia por el rumbo del país y preocupación personalista, en mucho copiada de sus mayores... la atención a los jóvenes será la tarea más urgente de los tiempos que se avecinan”.

Según la percepción de este trabajador cultural, no es tarea fácil darle continuidad a los esfuerzos de difusión de las tradiciones. Hay demasiados factores que atentan contra estas iniciativas. “Empezando por la apatía y burocracia oficial, pasando por la escasez de promotores culturales y terminando con el poco apoyo de las empresas privadas y de los medios de comunicación social.”

2.2.- EL VENEZOLANO: AUTOESTIMA E IDENTIDAD

Algunos intelectuales venezolanos han dedicado buena parte de su esfuerzo a tratar de comprender y explicar el problema de identidad y despersonalización del hombre venezolano. Señala Juan Liscano, en una entrevista radial, que el “drama de nuestra cultura como el de nuestra economía es la falta de raigambre”. Mientras tanto, José Luis Alvarenga, en un texto publicado en el Diario El Universal lo dibuja con otras palabras, al señalar que “entre nosotros hay ausencia de conciencia histórica, de memoria de país nacional”. No se tiene escrúpulos para arrasar el pasado.

Mario Briceño Iragorry, otro intelectual, además acucioso y prolífico expositor de sus ideas sobre la forma de ser del venezolano, sobre la identificación con ciertos patrones de conducta, nos legó varios textos muy importantes, muy ilustrativos sobre la materia. Prácticamente, en todos ellos, retrata a los nativos del país, como seres ajenos a un sentido nacionalista, soberano, de autodeterminación.

En resumen, hay un grupo importante de intelectuales de nuestro país, que coinciden sobre algunos rasgos de la población, relacionados con la forma de ser, actuar y pensar de los venezolanos. La autoestima de la población venezolana está consustanciada con el problema de identidad. Se ha planteado, en diversos trabajos, la falta de identidad del venezolano.

Tomemos como ejemplo la celebración de la “Noche de Brujas” (o Halloween, por su nombre original). De acuerdo a la percepción generalizada, pareciera ser una expresión cultural urbana emergente en Venezuela. Pudiera esgrimirse acá una argumentación muy extensa, pero mencionaremos solamente dos aspectos sobresalientes. El primero tiene que ver con los medios de comunicación social y su conexión mercantilista con la sociedad de consumo; el otro aspecto tiene que ver con cierta dosis de autocolonialismo y despersonalización que parecieran ser parte del *modus vivendi* del venezolano.

Pero es un tema que por extenso y polémico, escapa del alcance de esta investigación. Asumiremos entonces, que no somos precisamente un pueblo con una elevada autoestima, y, quizás producto de esa circunstancia, somos además un pueblo culturalmente poco desarrollado.

Ahora bien, si para evaluar el desarrollo cultural de los pueblos es preciso considerar los procesos o instancias que humanizan los estratos de convivencia social, hay que concluir que en Venezuela la cultura ha sido superficial, mimética, abstracta, elitesca.

2.3.- EL FOLKLORÍMETRO: RESULTADOS DE LA ENCUESTA

La aplicación de una encuesta ayuda, en buena medida, a apreciar la realidad circundante y permite tomar una fotografía de la situación sujeta al análisis, como es, en este caso, el conocimiento de la población adulta urbana sobre los aspectos relacionados con la cultura popular, y específicamente con el juego de truco. Con este instrumento, se quiere medir el nivel de identificación de la muestra con las manifestaciones folklóricas propias del ámbito denominado cultura popular y los canales a través de los cuales ha recibido el mensaje, la información.

Como bien lo indican los enunciados teóricos relacionados con la ciencia estadística, al elegir una muestra se espera que sus propiedades sean extrapolables a la población estadística. En nuestro caso, la población o el universo, se constituyó tomando un criterio de característica personal de sus integrantes; está compuesto por el grupo etario considerado adulto (entre los 17 y 46 años de edad). La muestra es el subconjunto de casos o individuos a quienes se aplica el instrumento de medición y que se supone es representativo de la población.

La técnica de muestreo aplicada para la selección es conocida como aleatoria simple, de manera tal que todos los elementos de la población tienen la oportunidad de ser escogidos en la muestra. Toda vez que es muy puntual la información que se quiere obtener, el diseño de la encuesta responde a un modelo sencillo. También esta simplicidad se debe a que ofrece más facilidades para el manejo, la interpretación, la tabulación y la presentación de los resultados obtenidos.

El cuestionario contiene preguntas abiertas y cerradas, y preguntas de control para validar que el encuestado está realmente consustanciado con el tema, y lograr el objetivo de sondear el grado de identificación de la población estadística con los términos asociados a la cultura popular, y especialmente con el juego de truco. Para determinar el tamaño de la muestra, se tomaron en cuenta los criterios propios y los técnicos que, avalados por la inexistencia de cifras confiables en cuanto al tamaño de la población, dictaminan que un número apropiado oscilaría entre 175 y 225 casos. En la práctica, la muestra estuvo conformada por 180 individuos.

Este ejercicio estadístico, aunque apegado a los lineamientos teóricos y requerimientos técnicos, carece de toda la rigurosidad científica de un estudio completo e integral sobre la materia; se incluye a modo de complemento, mas la presentación de los resultados pudiera dar cabida a muchas otras interpretaciones adicionales. Se reitera, entonces, que este trabajo de campo tiene como propósito recabar alguna información sobre la percepción de la muestra con respecto a la cultura popular, en lo general, y al juego de truco, en lo particular, y no busca medir estadísticamente, con la aplicación estricta de la metodología correspondiente.

Sin mayores pretensiones, entonces, luego de la elemental cortesía y una breve presentación se aplicó el cuestionario. Antes de la conformación definitiva se ejecutó una prueba piloto, con 12 individuos, para verificar la comprensión del vocabulario utilizado y afinar la secuencia de la batería de preguntas. La encuesta se estructuró de la siguiente manera:

1) ¿ El término Cultura Popular le dice algo?

SI ____

NO ____

Las respuestas obtenidas ante esta pregunta cerrada, dicotómica se distribuyeron de la manera siguiente:

SI	NO
127	53

La representación porcentual de las respuestas se muestra en el gráfico número 01

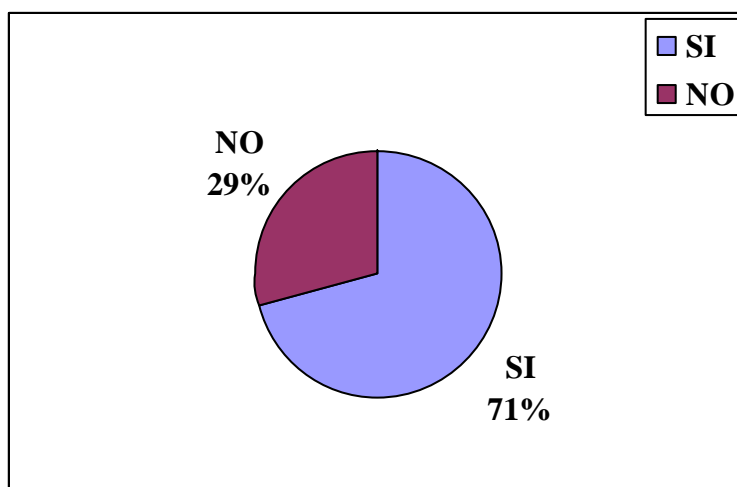


Gráfico 01

Se observa claramente que hay un predominio de la respuesta afirmativa en la población, lo que indica que mucha gente ha de poseer una noción, aunque sea vaga, del significado de la expresión “cultura popular”. Las preguntas sucesivas pretenden indagar hasta que punto es correcta la percepción de esa mayoría.

2) ¿Cuál(es) de estas manifestaciones tradicionales considera usted que forman parte de la Cultura Popular en Venezuela?

La Paradura del Niño _____ Los Tambores de San Juan _____
 El juego de Bolas Criollas _____ El juego de Truco _____
 El Velorio de Cruz de Mayo _____ Los Diablos de Yare _____

Las respuestas obtenidas se muestran a esta pregunta, tipo abanico, se muestran en la tabla siguiente:

manifestación	frecuencia	porcentaje
LA PARADURA DEL NIÑO	49	27,22%
LOS TAMBORES DE SAN JUAN	162	90,00%
EL JUEGO DE BOLAS CRIOLLAS	151	83,89%
EL JUEGO DE TRUCO	86	47,78%
EL VELORIO DE CRUZ DE MAYO	114	63,33%
LOS DIABLOS DE YARE	157	87,22%

Para una mejor visualización y comprensión se reflejan los resultados de las respuestas en el gráfico número 02.

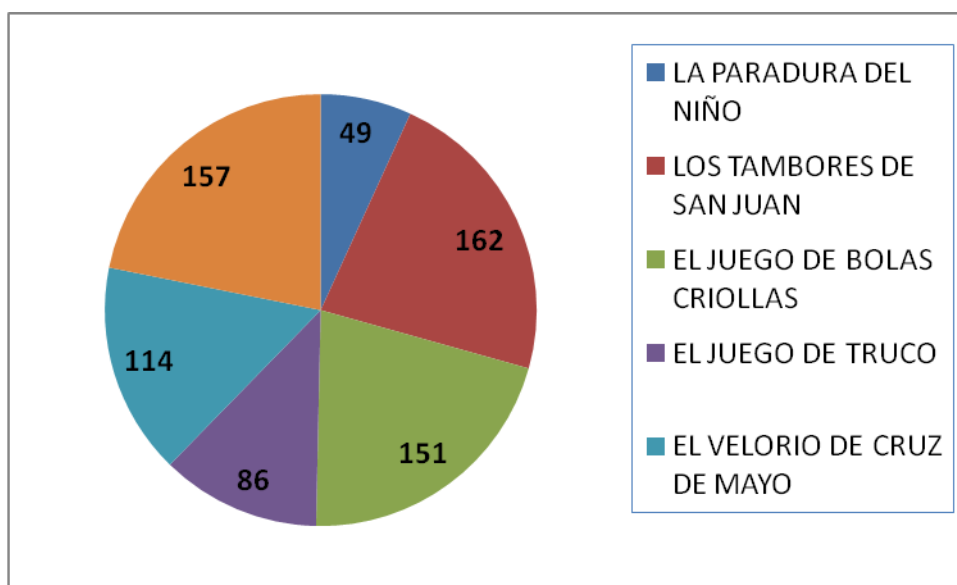


Gráfico 02

La interpretación de las respuestas obtenidas según el planteamiento hecho, indica que la mayoría de la muestra poblacional asocia a la cultura popular con las manifestaciones de mayor popularidad. En parte puede deberse a su carga festivo religiosa (tambores de San Juan, Velorio de Cruz de Mayo), y en parte al eco que consiguen estas expresiones en los medios de comunicación. Pareciera además que una manifestación “deportiva” cómo lo es el juego de bolas criollas, es considerada parte de la cultura popular, aun cuando no sea necesariamente así. Es una percepción generalizada, según se desprende de la frecuencia de las respuestas.

3) ¿ Conoce el juego de Truco, aunque no lo juegue ?

SI _____

NO _____

En caso afirmativo indique:

En qué ciudad / localidad lo descubrió _____

En qué evento / circunstancia / medio _____

La primera parte de la pregunta, arrojó la siguiente frecuencia en las respuestas:

SI	74	41,11%
NO	106	58,89%

Las respuestas obtenidas ante esta pregunta dicotómica, marcan una tendencia hacia el desconocimiento de la existencia del juego de truco. Se concluye entonces que la mayor parte de la población no tiene idea de lo que es el juego de truco. En principio, no puede inferirse más que esta interpretación. Las preguntas siguientes, sólo efectuadas a quienes respondieron afirmativamente (74 personas), buscan medir efectivamente las fuentes originarias y los canales de comunicación, a través de los cuales llegó esa información sobre la existencia del juego de truco.

NUEVA ESPARTA	4	5,41%
CARACAS	14	18,92%
CUMANÁ	8	10,81%
CARÚPANO	11	14,86%
MARACAIBO	6	8,11%
CIUDAD BOLÍVAR	9	12,16%
MATURIN	5	6,76%
VARGAS	8	10,81%
PUERTO LA CRUZ	9	12,16%
total	74	100,00%

Se puede observar que el juego de truco ha sido “descubierto” por los encuestados en varios puntos de la geografía nacional, con cierta preeminencia de la zona central y la región oriental del país. Esta frecuencia de respuestas da cuenta del alcance nacional del juego de truco, por encima de otras manifestaciones lúdicas más locales, más cerradas, más pertenecientes a un entorno geográfico. Veamos los resultados en el grafico número 03.

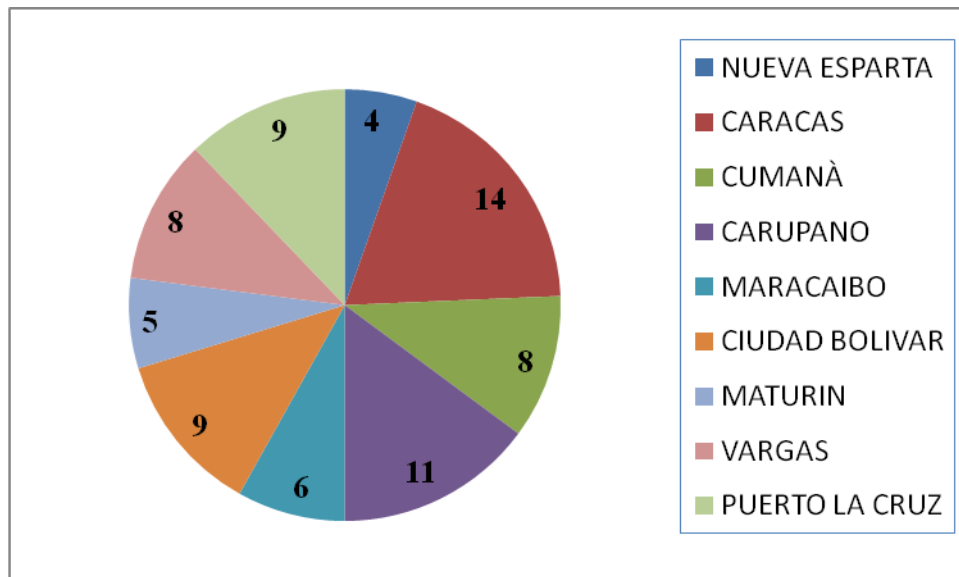


Gráfico 03

Al preguntar el evento o la circunstancia para determinar el canal a través del cual llegó la información, se obtuvieron las siguientes respuestas:

FERRY	2	2,70%
VELORIO	11	14,86%
FIESTA	3	4,05%
CARNAVAL	7	9,46%
LUGAR DE ESTUDIO	22	29,73%
ÀMBITO DE TRABAJO	19	25,68%
WEB	10	13,51%
total	74	100,00%

El gráfico número 04 nos muestra los resultados de la manera siguiente:

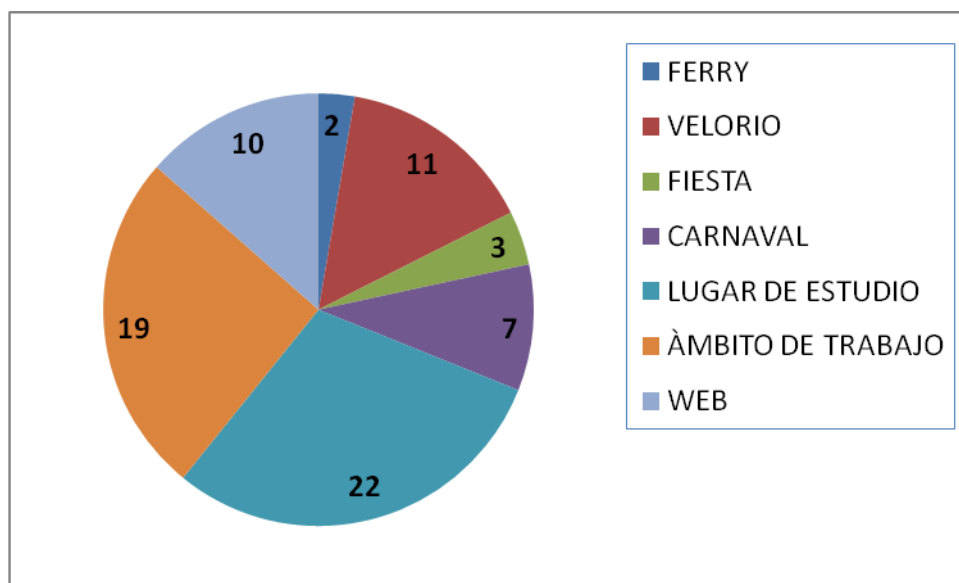


Gráfico 04

Se puede inferir que la mayor parte de la muestra ha tenido su contacto inicial con el juego de truco en su ámbito de estudio o de trabajo, aunque no deja de ser significativo que varios de los que dijeron conocer el juego, se enteraron de su existencia a través de la web. Las otras respuestas están relacionadas con reuniones familiares y turismo nacional.

La siguiente pregunta tiene que ver con la cantidad de personas jugadoras de truco que, eventualmente, cada uno de los encuestados conoce. Con la idea de medir y proyectar el alcance del juego entre la población total.

4) ¿ Cuántas personas cree conocer que jueguen Truco?

00 _____ Entre 1 y 10 _____ Entre 11 y 20 _____
 Entre 21 y 50 _____ Más de 50 _____

NINGUNA	28	15,56%
ENTRE 01 y 10	59	32,78%
ENTRE 11 y 20	42	23,33%
ENTRE 21 y 50	32	17,78%
MÀS DE 50	19	10,56%
total	180	100,00%

El resultado lo podemos observar también en el gráfico 05:

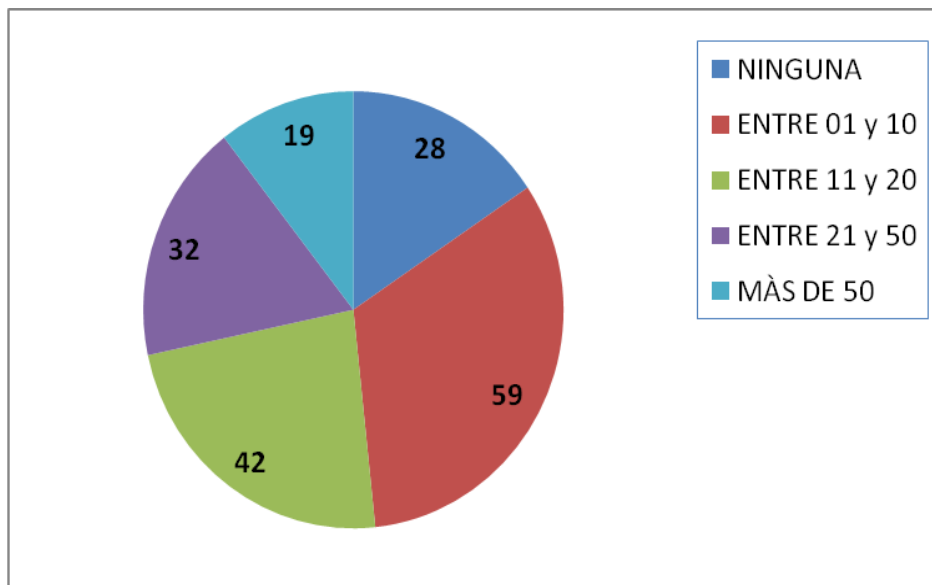


Gráfico 05

La frecuencia de las respuestas refleja que mucha gente (aproximadamente 84% de la muestra) conoce por lo menos a una persona que juegue truco, lo cual se puede interpretar como una señal de que ciertamente el truco es un juego popular, de arraigo entre la población. Vale destacar que aún cuando el encuestado no supiera jugar truco, pudiera ser que conozca a alguien que si lo sea. Es más, a quienes no conocían el juego, les fue explicado en que consistía, y entonces, en buena medida, afirmaron conocer a algún truquero. En resumen, entre los jugadores, los conocedores no jugadores y los que no conocían el juego hasta el momento de la encuesta, conforman un alto porcentaje de quienes saben de la existencia de, por lo menos, un jugador de truco.

Para finalizar la encuesta se quiso indagar sobre la cantidad de jugadores presentes en la muestra seleccionada, y el lugar de aprendizaje. He aquí la pregunta formulada a los 74 encuestados que dijeron conocer el juego y la frecuencia de las respuestas.

5) ¿ Es usted jugador de truco?

SI _____

NO _____

En caso afirmativo indique:

En qué ciudad / localidad lo aprendió _____

SI	21	28,38%
NO	53	71,62%

Se observa que menos de un tercio de los conocedores de la existencia del truco son realmente jugadores. Apenas un 28% de los encuestados, que previamente habían manifestados conocer el juego de truco, saben jugarlo. Aunque no se indagó formalmente sobre las razones de las respuestas negativas, la dificultad de su aprendizaje salió a flote en

más de una ocasión. Al preguntarle a los 21 jugadores sobre el lugar de Venezuela donde aprendieron a jugar el truco las respuestas son muy diversas, y reflejan el ámbito nacional del juego de truco. Veamos:

GUANTA	1	4,76%
CARACAS	3	14,29%
CUMANÀ	2	9,52%
CORO	1	4,76%
TACARIGUA	1	4,76%
CAUCAGUA	3	14,29%
VALENCIA	2	9,52%
MATURIN	2	9,52%
SAN CARLOS	1	4,76%
MARACAY	2	9,52%
VARGAS	1	4,76%
BARCELONA	2	9,52%
total	21	100,00%

La representación en forma de diagrama la vemos en el gráfico número 06:

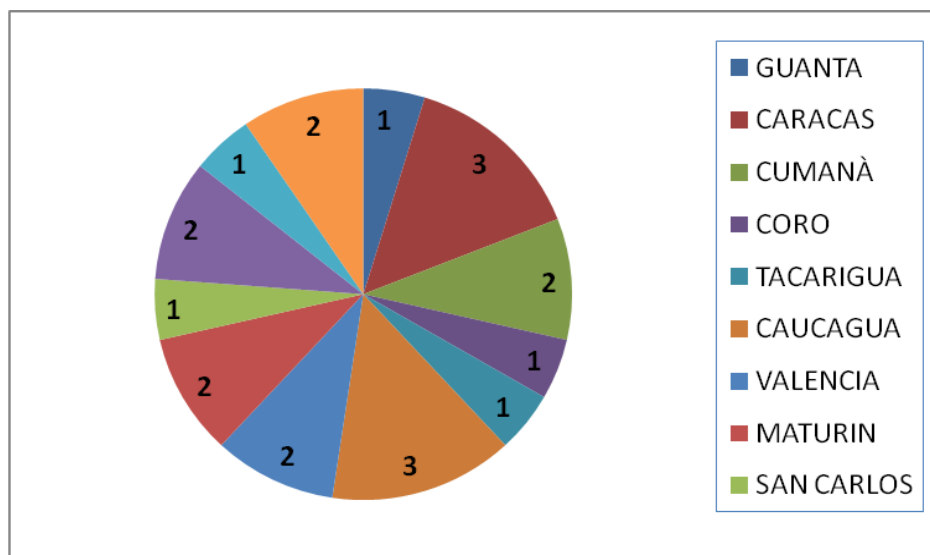


Gráfico 06

CAPÍTULO III - EL TRUCO LLEGÓ EN UN VIAJE DE DOS TIEMPOS

3.1.- PRIMER TIEMPO: DE EUROPA A AMÉRICA

La aparición del truco en Venezuela pudiera plantearse como un viaje en dos tiempos. Inicialmente, se da como un hecho su zarpe desde el puerto de salida en las costas europeas, más específicamente, españolas. En este primer tiempo se instaló en las áreas pobladas cercanas a las zonas costeras, lugares de arribo de las embarcaciones donde venían los conquistadores y colonizadores. Naturalmente, tal y como sucedió con otros factores sociales y políticos, los rasgos culturales se fueron entremezclando; en algunos aspectos, con preeminencia de lo extranjero sobre lo nacional.

Este mestizaje cultural fue provocando, como es de suponer, variantes en el estilo de vida y en la organización de las sociedades aborígenes radicadas en el territorio americano. Algunas manifestaciones, puramente indígenas, sufrieron los embates del proceso de colonización con toda su carga histórica que conocemos, en diferentes ámbitos. Pudiera decirse, que la cultura aborígen en América, fue bombardeada y disminuida por la invasión española. Este contexto histórico, ha sido, suficientemente estudiado y documentado por innumerables investigadores e intelectuales; de suyo, el análisis y la documentación de tal aspecto, está fuera del alcance de este trabajo, por lo cual se podría afirmar, alegando esa mixtura cultural, que el truco, tal como se juega en nuestra región, es el resultado de la mezcla de componentes españoles e indígenas.

A pesar de que el juego encuentra adeptos en varios países de Europa y América, se puede considerar una incógnita su origen y conformación definitiva. Como ocurre con otros fenómenos y manifestaciones socio-culturales cuya autoría se desconoce y por ende se atribuye al anonimato, existen varias teorías acerca del nacimiento del juego. Entre las más verosímiles, hay una hipótesis que lo asocia con un hecho histórico de la época de la colonización, en que unas de las figuras del juego representan al país colonizador y las otras figuras las naciones colonizadas. Es decir, que el juego sería un reflejo de las relaciones de poder que se estaban dando en ese momento (dominante - dominado, colonizador - colonizado), pues hay unas cartas que son más poderosas que otras y son las que permiten ganar el juego, dominar al contrario. Análogamente, hay países fuertes y países débiles, premisa fácilmente observable en ese contexto de colonización, de naciones que conquistan y someten a otras.

Para entender esta relación juego - realidad ayudaría, por ejemplo, saber que el As de espadas, conocido en el juego de truco como espadilla (y muy criollamente como machete), pudiera interpretarse como el símbolo de la colonización española, pues, junto con el arcabuz, era un arma de sometimiento de los conquistadores sobre la población indígena; esta carta es una de las principales y más valiosas del truco (tercera en orden de importancia). Las cartas superiores que la preceden (perica y perico), equivalentes al príncipe (sota) y al caballo y pudieran también asociarse con figuras reales, representativas del dominio español sobre las colonias americanas. La figura del rey, eventualmente en el juego puede convertirse en la carta de mayor valía, y muy bien pudiera pensarse en su significado y su peso en los acontecimientos históricos en la época de la colonia.

Existe, también, una leyenda asociada al hecho de que sean esas las cartas que se emplean en el juego del truco, si bien es difícil saber cuánto de verdad pueda haber en el asunto: dicen los libros musulmanes, que tenían los españoles un mazo de barajas entero, pero en un descuido, un grupo de chiquillos lo tomó para jugar a guerras y recortaron las figuras, es decir los reyes, los caballos y las sotas, designando el as de oros como símbolo y el de copas para premio de los campeonatos. Enterados los adultos, y una vez pasado el disgusto por la travesura infantil, al ver que no podían hacer una partida de brisca, pues no contaban con todas las cartas, se propusieron crear otro juego y de allí nació el truco.

Otra teoría afirma que el juego original es de origen árabe (y se llama truk o truch), y algunos lingüistas creen que es el origen etimológico de la palabra truco, y que se debe, precisamente, a los ardidés y picardías que se emplean en el desarrollo de este juego.

Aunque el truco se juega, con ciertas modificaciones, en otros países de América y de Europa (como por ejemplo en España, Portugal e Italia), tal como ocurre con otras manifestaciones folclóricas, se desconoce, a ciencia cierta, su origen. De acuerdo a las investigaciones realizadas sobre el nacimiento del juego, el truco llega a Venezuela en los buques de los españoles durante la colonización.

Vale destacar que tampoco hay certeza de sus orígenes en el continente americano; de hecho, varios países, por ejemplo, se atribuyen su paternidad, al punto que ha sido un ingrediente más de la consabida “rivalidad”, en el buen sentido del término, entre países como Uruguay y Argentina. Los habitantes de ambos países se jactan de manera petulante, atribuyéndose tanto la autoría como la superioridad en el juego. Si hubiera un Mundial de

Truco, tal como existen un Mundial de Fútbol y una histórica rivalidad balompédica reconocida entre ellos, sin duda que estos dos países serían unos contrincantes muy especiales.

3.2.- SEGUNDO TIEMPO: DE AMÉRICA A AMÉRICA

La dinámica de los movimientos poblacionales de esa época, impulsados por el afán de conquista de los españoles, por su propia voluntad, por deseos naturales de expansión o como parte de la movilización espontánea de los grupos humanos, produce el desplazamiento de los habitantes hacia otras zonas anteriormente despobladas. Gradualmente los territorios desocupados comenzaron a recibir un contingente de pobladores con toda su carga material e intelectual hasta configurar las ciudades y posteriormente las naciones. Obviamente, hay procesos filosóficos, sociológicos y antropológicos entrelazados a la historia actual de los países que conforman la América Latina, que escapa de los límites de esta investigación, por lo cual no sería pertinente ahondar en esta materia.

Cada país tiene sus propias características y su personalidad, aún cuando también presentan muchos puntos en común. Como en otros ámbitos, se presentan muchas similitudes en manifestaciones culturales entre los países de la región. El juego de truco, considerado folclórico en Venezuela, es igualmente catalogado en Argentina, Uruguay y Brasil, y tiene pequeñas variaciones en la modalidad del juego y sus voces. Pero esencialmente se trata de lo mismo. De hecho las diferencias son, en algunos casos, tan

sutiles que sería posible la organización de torneos internacionales, con la respectiva y pequeña aclaratoria de los aspectos divergentes.

En la tónica de indagar sobre los orígenes del juego de truco, vale mencionar que en varios países del área, como Brasil y Argentina, también han dedicado muchos esfuerzos a investigar sobre el origen de juego, y los resultados no han arrojado precisión acerca de la fecha y lugar de nacimiento del truco. Debemos inferir entonces que, dadas las condiciones de anonimidad que prevalecen, no obstante las investigaciones que se han llevado a efecto, igualmente el truco no puede considerarse un juego originario de Venezuela.

En Venezuela se juega truco. En unas regiones más que en otras. En unas zonas con más intensidad que en otras. En algunas ocasiones de manera informal, en otras de manera organizada (campeonatos, torneos). En plena calle o en locales. En casas de familia o en las universidades. A veces entre hombres, a veces entre mujeres, a veces entre niños, a veces grupos mixtos. Como decíamos, entonces, el truco está entre nosotros. Y todo parece indicar que llegó para quedarse.

En nuestro país, quien lleva la batuta en eso de jugar truco, es principalmente la región oriental, desde Barlovento hasta Guayana, pasando por Puerto La Cruz, Carúpano, Maturín, Río Caribe. De hecho la Universidad de Oriente, más específicamente su núcleo asentado en Cumaná, publicó un libro sobre el tema, para enseñar a jugar truco. Según entendimos, fue un esfuerzo editorial, aislado y de corto alcance, pero aún así, ha aportado su granito de arena en la difusión y preservación del juego de truco.

Y es que jugar truco no es sencillo y tampoco, por tanto, se aprende fácilmente. Posiblemente esa dificultad sea uno de sus encantos. Un observador ignoto en la materia del truco, por muy acucioso y pertinaz que sea, puede deleitarse viendo una buena partida de truco, sin entender absolutamente nada, y en consecuencia sin aprender mucho. A diferencia de otros juegos de cartas, que con una simple y corta explicación se pueden enseñar, para aprender el juego de truco se requiere de mucho tiempo, mucha paciencia, mucha práctica, un buen instructor y, preferiblemente, un material escrito.

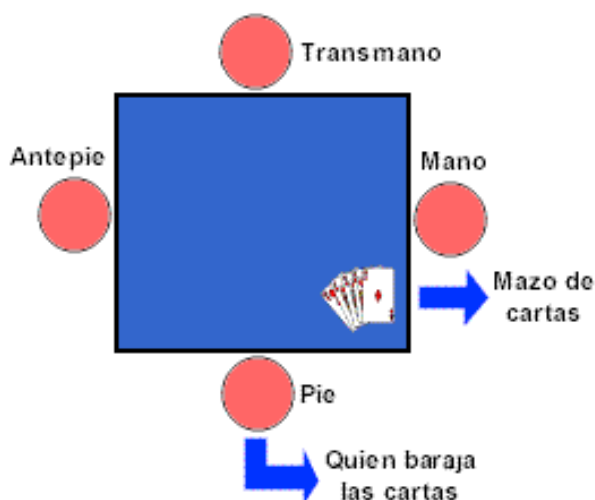
3.3.- COMO SE JUEGA TRUCO

3.3.1.- INSTRUCTIVO

Como ya se ha dicho el Juego de Truco se practica en diversos países, y tiene variantes muy importantes, entre ellas el tipo de cartas con las que se juega. Aquí se explica la modalidad más popular, con las cartas españolas y con el número de participantes más común (cuatro personas, en dos equipos de dos miembros cada uno), siendo ésta la modalidad más vistoso e interesante, ya que implica mayor complejidad y aditivos, como las señas entre la propia pareja, y la cantidad de alternativas y combinaciones de juego. Esta conformación corresponde a lo que se podría llamar el Juego de Truco venezolano.

De entrada el truco se diferencia de los otros juegos de cartas hasta en el modo de barajar y repartir las cartas. Es importante conocer algunos aspectos del juego entre dos equipos o cruces de dos personas cada uno. Los jugadores tienen sus denominaciones

particulares de acuerdo a su lugar en la mesa, lo cual lo define el lugar donde se baraja el mazo (ver gráfica).



Tales denominaciones servirán para explicar claramente otros puntos de este juego. Luego de barajar, el Pie le da el mazo al Antepie para que lo divida y lo regrese al Pie. Este lo toma y comienza a repartir tomando las cartas de la parte de abajo del mazo, dando la primera carta al Antepie; se espera a que este la vea y se la pase a su compañero (El Mano); a continuación el Pie toma la segunda carta, la mira y se la pasa a su compañero (El Transmano), y se continúa repartiendo en sentido contrario a las agujas del reloj hasta completar tres cartas para cada uno.

Al final se vira una carta, lo que se llama entonces La Vira. La Vira puede ser sacada por el Pie antes de dar la primera carta o luego de haber dado a los jugadores todas sus cartas. En la siguiente mano o base le toca barajar a quien era El Mano. Esta forma de dar las cartas puede tener algunas variaciones. Luego de haberse barajado el mazo, El Antepie puede tomar la carta de arriba del mazo luego de haberlo dividido, mirarla y

pasársela a su compañero (El Mano); el Pie a continuación puede sacar La Vira o tomar la carta de su compañero, en cuyo caso La Vira se saca al finalizar. El Antepie puede solicitar al Pie, luego de barajar las cartas, que le entregue a El Mano la carta de abajo del mazo (debido probablemente a que este la vio por descuido de El Pie), en cuyo caso debe efectuarse obligatoriamente esta operación pero el Antepie no podrá tocar las cartas, de modo que no se dará la división del mazo. El Antepie también podrá, si así lo desea, barajar nuevamente el mazo luego que lo ha hecho El Pie, luego dividir el mazo y seguir con el procedimiento ya explicado.

Si se observa alguna anomalía luego de comenzar a barajar el mazo -y antes de comenzar la mano o base-, cualquier jugador puede Cantar Barajo (solicitar barajar nuevamente el mazo), mediante la voz "barajo". Luego de ello el jugador debe justificar su petición, y si está justificado, se procede al barajo, pero ya no por quién era El Pie, sino por el jugador que le sigue, es decir, se corre la mano. Si no se justifica el barajo, lo cual debe discutirse, vuelve a barajar quien lo hacía en ese momento.

Después de dadas las cartas comienza el partido, tomando el turno El Mano, y luego quienes siguen, en sentido contrario a las agujas del reloj, hasta completar tres vueltas. El juego puede terminarse antes de culminar la tercera vuelta. Ganará el partido el primer equipo en llegar a 24 puntos.

Usualmente, en los ámbitos rurales sobretodo, se usan granos (caraota, maíz o frijol) para llevar la cuenta de los puntos, también denominados tantos, obtenidos por cada equipo. Igualmente se acostumbra el uso de chapas o pequeñas piedras en sustitución de los granos. Al obtener 12 o más puntos se dice que el equipo está anotado, o que sus tantos son buenos. Cuando esto ocurre, se marca con una piedra más grande o una señal distintiva para no facilitar la cuenta, siempre a la vista de todos los jugadores. Menos frecuente es el uso de anotaciones sobre papel al estilo del dominó, pues ello no permite que los puntos estén a la vista, lo cual se puede prestar a desarmar la estrategia de juego de los jugadores.

3.3.2.- LAS PARTES DEL JUEGO.

3.3.2.1.- ENVITE.

El Envite consiste en ofertar una determinada cantidad de puntos que se los lleva quien tenga el score más alto en las cartas repartidas, pasando a contar esos puntos para el equipo respectivo. Solo se puede jugar el Envite en la primera vuelta, y no es obligado jugarlo; se jugará si alguno de entre los cuatro jugadores desea hacerlo en su turno.

Pasemos a continuación a la explicación del valor de las cartas.



Si La Vira es de oro, el caballo de oro pasa a ser El Perico. Igualmente aplica con todos los caballos.

El Perico vale 30 puntos.



Si La Vira es de oro, la sota de oro pasa a ser La Perica. Igualmente aplica con todas las sotas.

La Perica vale 29 puntos.



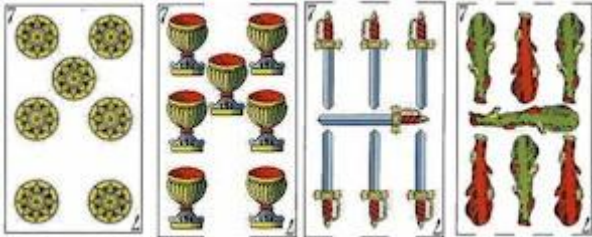
0 Puntos



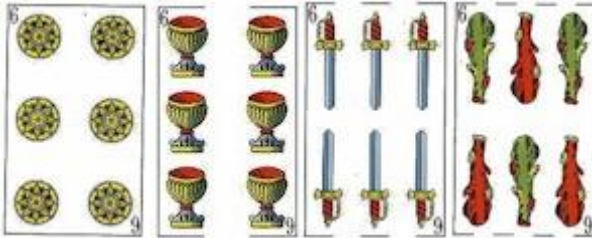
0 Puntos



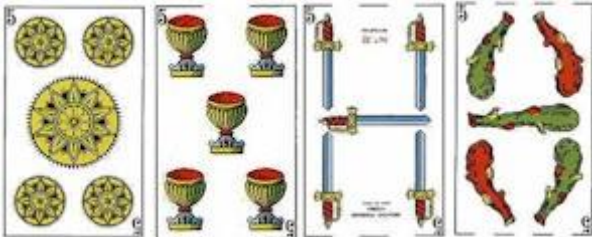
0 Puntos



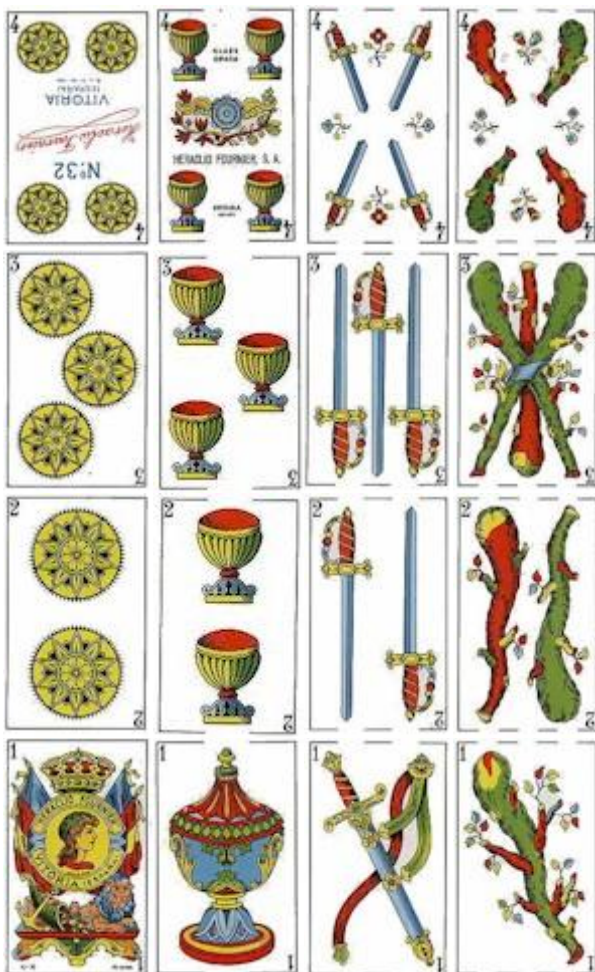
7 Puntos



6 Puntos



5 Puntos



4 Puntos

3 Puntos

2 Puntos

1 Punto


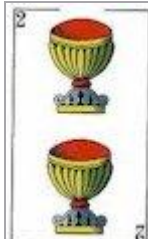


Si la Vira es un caballo o una sota, esa figura viene a ser sustituida por el Rey de la misma pinta:





Los puntos de El Envite que se tienen en las tres cartas se calculan de la siguiente manera:

VIRA	CARTAS	PUNTOS	EXPLICACIÓN
		28	Al obtener dos cartas de la misma pinta, se obtienen automáticamente 20 puntos. A esos 20 puntos se le suman los valores nominales de esas dos cartas en cuestión ($20+3+5=28$). La carta restante no cuenta
		21	Se obtienen 20 puntos por tener dos bastos. Se le suman los valores de las cartas de bastos ($20+0+1=21$)
		37	Al valor del Perico se le suma el valor de la carta más alta de las restantes ($30+7=37$). La otra carta no cuenta
		29	Al valor de La Perica se le suma el valor de la carta más alta de las restantes ($29+0=29$)

				4	<p>Al no haber dos cartas de la misma pinta, ni Perico o Perica, solo cuenta el valor de una sola carta, la más alta</p>
---	---	---	---	---	--

Cuando un jugador obtiene tres cartas de la misma pinta, se tiene una Flor, lo cual será explicado más adelante. Cuando se tiene una Pieza (Perico o Perica), acompañada de dos cartas de la misma pinta, también se tiene Flor. Tener las dos Piezas hacen la Flor Reservada (ver más adelante). La presencia de una Flor en la mesa, anula los puntos de Envite jugados en forma regular.

Cuando a un jugador le llegue su turno, puede Envidar, para lo cual dice "envido". El contrario puede responder "quiero", con lo que el ganador se lleva dos puntos o piedras; o responder "no quiero", con lo que el retador se lleva un punto. Si los jugadores lo desean, pueden seguir retándose entablando una batalla de palabras, donde gana aquel con más puntos en las cartas si la batalla termina con un "quiero"; si alguno de los jugadores dice "no quiero", la última oferta se la lleva el otro equipo.

Vale el comentario sobre la picardía de los jugadores que, para confundir al contrario, dicen "enviudo" o "hervido" lo cual no puede ser tomado como apuesta válida. Para contestar y confundir, el jugador que debe responder si acepta la apuesta, puede apelar también al recurso de usar palabras fonéticamente parecidas al "quiero" (por ejemplo "quieto"). De allí la importancia de las "voces" o los "cantos" en el juego de truco.

El Envite se puede desarrollar de la siguiente manera:

JugadorX	Contrario	JugadorX	Contrario	Número de puntos para el ganador
"envido"	"no quiero"	-	-	1
"envido"	"quiero"	-	-	2
"envido"	"quiero y envido"	"no quiero"	-	2
"envido"	"quiero y envido"	"quiero"	-	4
"envido"	"quiero y envido"	"quiero y dos piedras más"	"quiero"	6

Para saber quién ganó el Envite -si este terminó con un "quiero"- se espera el final de la mano o base para comparar las cartas. Si el Envite termina con un "no quiero", se lleva los puntos el retador, indistintamente de si sus cartas superaban o no las del contrario. Luego de haber envidado por segunda vez, se recomienda envidar nombrando las piedras o puntos, para que sea más fácil su contabilización (Ejemplo: "envido", "quiero y envido", "quiero y dos piedras más", "quiero y cuatro piedras más", etcétera).

El Envite también contempla la voz "envido la falta", lo que quiere decir que se envida la cantidad de puntos que le falta para llegar a 24 puntos al equipo que va adelante. Luego de esa voz todas las piedras o puntos ofertados anteriormente no cuentan (Ejemplo: "envido 5 piedras", "quiero y la falta". Solo se cuenta la falta). Esta estrategia la debe implementar el equipo que va adelante si un contrario envida una cantidad de piedras o puntos superior a la falta y se desea el Envite. Si el Envite se encuentra empatado entre dos contrarios gana quien sea más mano, es decir, aquel que se encuentre más cerca de El Pie.

3.3.2.2.- TRUCO.

Esta parte del juego consiste en enfrentar las cartas consecutivamente, comenzando por El Mano y jugando en sentido contrario a las agujas del reloj, con la finalidad de ganar o "hacer" dos vueltas de las tres correspondientes.

Simplemente, se comienza con El Mano; este, con sus cartas en la mano de manera que solo él las pueda ver (como casi todo juego de cartas), escoge una carta y la voltea sobre la mesa justo delante de si mismo. Luego se continúa con el siguiente jugador, el cual en la forma más simple y sencilla de jugar, tratará de superar la carta de su contrario.

Veamos ahora el valor de las cartas para el aspecto Truco -ordenadas desde la de mayor valor (El Perico) hasta la de menor valor-, el cual no es nominal sino posicional:



PERICO

Si La Vira es de oro, el caballo de oro pasa a ser El Perico. Igualmente con todos los caballos.



PERICA

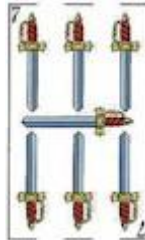
Si La Vira es de oro, la sota de oro pasa a ser La Perica. Igualmente con todas las sotas.



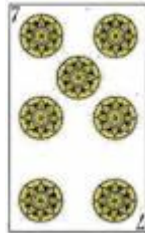
ESPADILLA



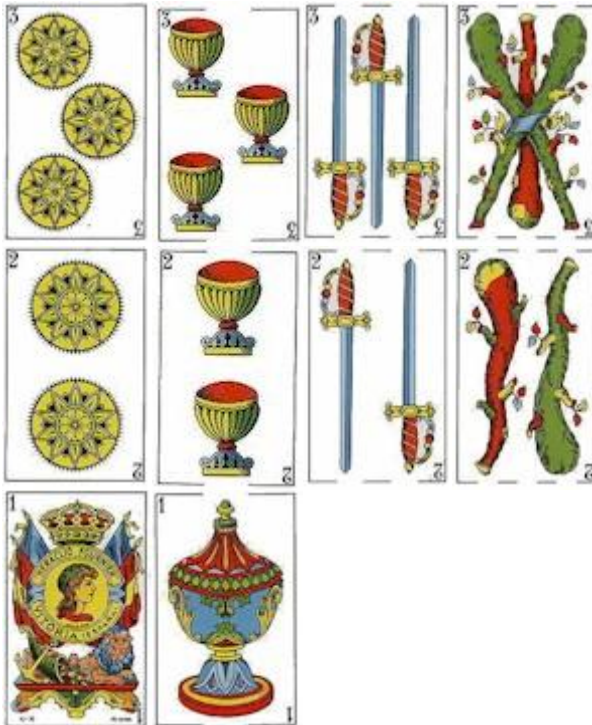
BASTILLO



SIETE DE ESPADAS
También llamado siete negro



SIETE DE ORO
También llamado siete amarillo



TODOS LOS TRES

TODOS LOS DOS

AS DE ORO
AS DE COPAS



TODOS LOS REYES



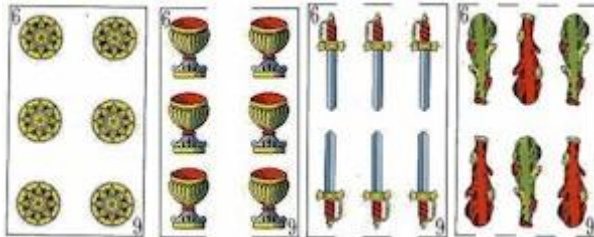
**CABALLOS QUE NO
PINTARON PERICO**



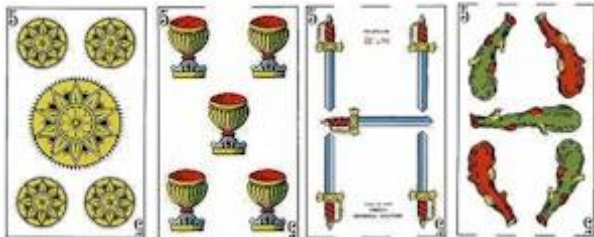
**SOTAS QUE NO
PINTARON PERICA**



**SIETE DE COPAS
SIETE DE BASTOS**



TODOS LOS SEIS



TODOS LOS CINCO



TODOS LOS CUATRO

Recuérdese que si la Vira es un caballo o una sota, esa figura es sustituida por el Rey de la misma pinta.

El puntaje que se le da a este aspecto depende de como lo desarrollen los jugadores. Si solo se enfrentan las cartas en las tres vueltas respectivas, sin que algún jugador cante la palabra "truco" en su turno respectivo, el equipo que gane esa mano o base cobrará un solo punto, y se procede a barajar el mazo nuevamente.

Si un jugador canta "truco" -antes o después de jugar su carta-, un jugador del equipo contrario deberá contestar "quiero" (lo que se llama Truco Querido) o "no quiero" (Truco No Querido). Al contestarse "quiero", se continúa jugando regularmente, pudiendo cantarse otras veces en el mismo momento o en otro momento, en el turno de cualquiera de los jugadores del equipo que tiene la voz (es decir, el último que dijo "quiero" al equipo contrario).

Si se responde "no quiero" a la palabra "truco", el juego culmina allí, y se anota un punto el equipo que cantó "truco". Cuando se canta "truco", el equipo contrario puede contestar "quiero y retruco", aumentándose el valor de este aspecto en forma similar al aspecto Envite.

A continuación se da una breve explicación del posible desarrollo del aspecto Truco:

Jugador X	Contrario	Contrario	Jugador X	Jugador X	Contrario	Contrario	Jugador X	PUNTOS
-	-	-	-	-	-	-	-	1
truco	no quiero	-	-	-	-	-	-	1
truco	quiero	-	-	-	-	-	-	3
truco	quiero	retruco	no quiero	-	-	-	-	3
truco	quiero	retruco	quiero	-	-	-	-	6
truco	quiero	retruco	quiero	vale nueve	no quiero	-	-	6
truco	quiero	retruco	quiero	vale nueve	quiero	-	-	9
truco	quiero	retruco	quiero	vale nueve	quiero	vale el juego	no quiero	9
truco	quiero	retruco	quiero	vale nueve	quiero	vale el juego	quiero	El Juego

Luego de culminada una mano o base, se contabilizan los puntos totales, sumando el resultado de el Envite y el resultado del Truco. Ejemplo: 2 (Envite) + 3 (Truco) = 5.

Se anota de la forma antes descrita y se baraja el mazo nuevamente para comenzar la siguiente mano o base.

3.3.3.- ASPECTOS REGLAMENTARIOS ADICIONALES.

EMPATAR, EMPARDAR, O EMPALDAR CARTAS.

Cuando en la primera mano o base hay empate entre contrarios, se decidirá el juego en una sola vuelta adicional, siguiendo la ronda sin modificaciones y colocando las dos cartas restantes juntas con la más alta arriba, sin dejar en ningún momento que se vea la carta de abajo. De existir un nuevo empate entre contrarios, se procederá a decidir con la

carta tapada dejada en medio, pero solo entre los dos últimos que empataron. Procede a destapar quien sea más mano (pudiendo antes cantar alguna voz reglamentaria de truco), y luego el contrario (quien puede también cantar la voz correspondiente).

GANAR DE MANO.

Si los equipos empatan las tres cartas (la primera vuelta, la segunda y la carta tapada), la victoria y los puntos se los lleva el jugador más mano de entre aquellos que empataron al final.

GANAR POR PRIMERA.

Si durante la segunda vuelta, los equipos empatan las cartas, la victoria es de aquellos que hicieron la primera.

PASAR CARTAS.

Un jugador puede jugar una carta pasada (tapada), es decir, con la figura hacia abajo. Dicha jugada anula su valor, lo que la hace la carta de menos valor en el juego. Esto sólo puede hacerse con la segunda o tercera carta. Si se hace con la primera, el jugador deberá pasarlas todas. Esta jugada, aunque parezca no tener sentido, puede tener mucho valor en partidos donde intervienen jugadores de alto nivel analítico.

IRSE AL MAZO

Los jugadores de un equipo pueden -por tener muy malas cartas-, ponerse de acuerdo en no jugar esa mano e irse al mazo, con lo que le otorgan automáticamente al equipo contrario, dos puntos, uno por concepto de Envite y por concepto de Truco.

Es distinto a que en la primera vuelta un jugador cante "truco" y un contrario responda "no quiero". En ese caso, si ninguno cantó Envite antes de terminar la mano o base, el equipo ganador solo se llevará un punto por concepto de Truco no Querido.

ESTAR CANTANDO, ESTAR PRIVANDO

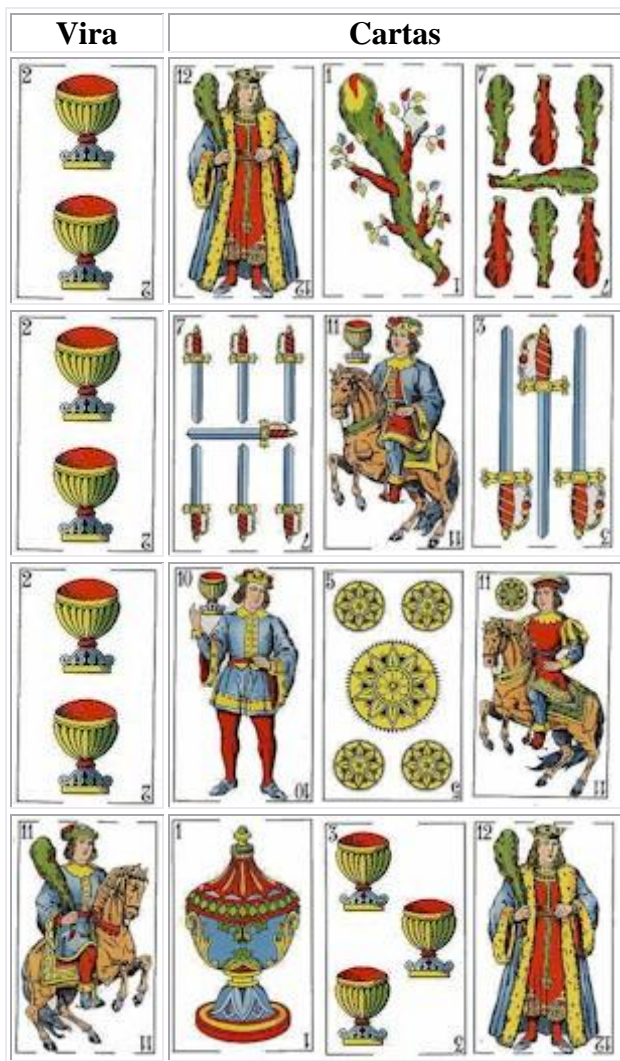
Cuando un equipo llega a 23 puntos, se crea una situación que se llama "Estar Cantando". Al comenzar la próxima mano o base, el equipo que lleva 23 puntos, debe cantar el Envite más alto que se tenga. Si ninguno de los dos jugadores del equipo contrario tiene un Envite mayor, el otro equipo cobra un punto y gana automáticamente el partido. Si uno de los contrarios tiene un Envite mayor, debe decir "privo y truco" (sin decir cuanto se tiene de Envite), a lo cual los otros contestarán "quiero" si quieren ir al Truco (con lo que el equipo ganador se llevará un punto de Envite y los puntos correspondientes al aspecto Truco), o "no quiero", con lo que el equipo que se encuentra debajo en el marcador se llevará dos puntos, uno por concepto de Envite y uno por concepto de Truco. Al finalizar la mano o base, el equipo que está cantando debe verificar que sus contrarios en efecto tienen un Envite mayor, si es que estos últimos han ganado el aspecto Truco. Si no hay Envite mayor, ganan el partido automáticamente. Si no revisan el Envite, y ya se han echado las cartas al mazo, no se debe discutir sobre ello, y el equipo que va perdiendo cobra el punto respectivo.

FLOR

Cuando un jugador obtiene tres cartas de la misma pinta, se tiene una Flor. También se obtiene una Flor si entre las tres cartas se tiene una Pieza -bien sea el Perico o la Perica-, acompañada de dos cartas de la misma pinta. Cuando se tienen las dos Piezas -

acompañadas de cualquier otra carta-, se tiene una Flor Reservada, situación que se explica en el apartado siguiente.

A continuación se muestran situaciones de Flor:











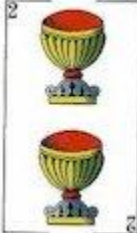







Al tener una Flor, esta debe ser cantada por el jugador que la posea diciendo "flor" o "con flor envido" antes de que el jugador que le sigue coloque su primera carta sobre la mesa, cobrando automáticamente tres puntos para el equipo que la tenga; si son dos flores

en un mismo equipo deben ser cantadas cada una por su respectivo dueño y se cobrarán seis puntos.

Al finalizar la mano o base, el dueño o dueños de las flores deben mostrarlas para poder cobrar sus puntos. Si no lo hacen, y las cartas se mezclan con el mazo, dichos puntos no cuenta. Si un jugador canta "Flor" y no la tiene, no cobrarán puntos por ningún concepto si los ganan; el equipo contrario si cobrará los puntos que hayan ganado por concepto de Envite o Truco. Si un jugador tiene una Flor y no la canta, y los contrarios se dan cuenta de ello, sucede lo mismo en el caso de cantarla y no tenerla.

ENVITE DE FLORES

La presencia de una Flor en la mesa invalida los puntos del Envite regular, pero si hay una o más flores por equipos, se procede al Envite de Flores. En este caso, para saber el valor en puntos de una Flor, se suman los valores de todas las cartas y se le agrega 20 puntos, esto en caso de una Flor sin Pieza (Perico o Perica), lo que se llama Flor Blanca (Ver Tabla). Si hay una Pieza entre las tres cartas, se suman sus valores respectivos sin agregar los 20 puntos.

Vira	Cartas			Puntos
				28 20+1+7
				40 7+30+3
				34 29+5+0
				34 1+3+30

Cuando un jugador canta "flor" y un contrario -en su turno- canta la suya, se pasa la voz al que sea más mano. Dicho jugador podrá decir "mi flor envida" o "mi flor envida la tuya", a lo que el contrario deberá contestar de igual manera a lo antes explicado en el apartado sobre el Envite. El jugador que gana el Envite, cobrará sus tres puntos de Flor y los puntos del aspecto Envite. Aquel jugador que pierda el Envite de la Flor, no cobrará ningún punto. En la mesa solo un equipo puede cobrar puntos por concepto de Flor.

El jugador que tiene la voz puede achicar su flor -no querer envidar su flor, debido quizá a que su flor es de baja puntuación- diciendo "mi flor es chica", y el contrario podrá en este caso envidar o achicarse también diciendo "mi flor es chica también". En este caso se revisan las flores al final de la mano o base, y aquel que tenga la Flor más alta, cobrará tres puntos para su equipo, sin cobrar puntos de Envite.

FLOR RESERVADA

Cuando se logra tener entre las tres cartas el Perico y la Perica, se tiene una Flor Reservada. Esta combinación es invencible en los aspectos Envite y Truco, a menos que se comentan errores.

Vira	Flor Reservada			
				
				
				

El dueño de la Flor Reservada puede cantar su flor o no hacerlo, lo cual de igual manera le vale sus tres puntos. Sin embargo, si un contrario tiene Flor y la canta, y el dueño de la Flor Reservada no lo hace, no podrá cobrar sus tres puntos de Flor, pero si son válidos los puntos que gane del aspecto Truco (que debe ganarlos, a menos que se cometa un error). El contrario, por otro lado, podrá cobrar los puntos del aspecto Envite si los hay, en el caso de que la Flor Reservada no fuera cantada.

La Flor Reservada respalda el Envite con Flor o sin Flor. Esto quiere decir que cualquier cosa que suceda en el aspecto Envite, lo cobrará el dueño de La Reservada, así pierda los puntos de Flor al no cantarla habiendo otra Flor en manos de los contrarios. Incluso, si no se juega el Envite en la mano o base respectiva, La Reservada cobrará un

punto por concepto de Envite. La excepción de esto se da cuando el compañero del dueño de La Reservada tiene también una Flor. En resumen, se dice que una Flor Reservada vale (si no se cometen errores) al menos cinco puntos (3 de Flor, 1 de Envite y 1 de Truco).

EL COIME

El Coime es el Juez en un partido de Truco, quien debe conocer a profundidad las reglas del Juego para dilucidar situaciones que originen discusión. Puede jugarse o no con Coime. Se recomienda su participación en juegos de gran importancia (torneos donde se jueguen medallas, trofeos).

El Coime también deberá estar vigilante de las trampas (picardías) que se cometan durante el juego, como esconder cartas, marcarlas, montarlas (barajarlas con maestría para obtener las cartas deseadas), barajo ilegal, etc. Si se evidencia alguna irregularidad de este tipo, el Coime puede penalizar al equipo infractor con cinco puntos, o incluso expulsar a un jugador.

3.3.4.- GLOSARIO DE TÉRMINOS

El juego de truco se caracteriza por la gran cantidad de palabras y frases que intervienen en el desarrollo del mismo. Es muy importante conocerlas pues cada una de ellas tiene un significado especial en el juego. A continuación se presenta un glosario de algunos de esos términos más comunes, el cual no pretende ser único y definitivo pues así como van apareciendo neologismos, el léxico de los truqueros también va variando.

A LEY, CON LEY Canto para indicar la posibilidad de FLOR (primera carta) y que obliga, en caso de poseerla, a cantarla en su segunda carta.

CANTO Es un vocablo, palabra o conjunto de palabras que se deben usar obligatoria y adecuadamente, en el contexto del tiempo y de las cartas jugadas, a fin de apostar, aceptar o no la apuesta o intimidar a los contrarios. El canto también se conoce como VOZ.

CANTAR BARAJO Acción de solicitar que sean nuevamente repartidas las cartas. Esta petición debe estar bien sustentada por un mal manejo de las cartas o una trampa descubierta al momento picar, repartir o virar

CANTAR TRUCO, PEGAR TRUCO Acción de apostar los puntos del truco en esa mano, mediante la voz de truco.

CARTA PASADA Jugada estratégica de poner una carta volteada (con la figura hacia abajo) para que sea matada por cualquier otra carta propia, del compañero o de los contrarios.

COIME Persona que vigila el desempeño de un juego y se encarga de llevar la puntuación y que se aplique el reglamento de manera adecuada.

ENVITE Conforman una de las dos partes del juego que se apuestan: truco y envite. Cada una vale la mitad (12) de los puntos totales necesarios para ganar (24). Viene dada por una combinación de las pintas de las cartas obtenidas.

ENVIDO Canto o voz que se usa para apostar el envite al equipo contrario, y que debe ser usada en la primera ronda de cartas para que tenga validez.

ESTAR CANTANDO, ESTAR PRIVANDO Situación de juego que indica que solamente falta un punto para obtener el triunfo. Pudiera presentarse que a cada equipo le falte un punto y se usa la expresión “privando por privando”.

FLOR Canto o voz que se usa para apostar indicar que se tiene una combinación de cartas que anula el envite normal, y que, en condiciones normales, otorga 3 puntos al poseedor, aunque puede perderlos o ganar más.

MATAR TAPADO Jugada de estrategia para propiciar la obtención de mayor cantidad de tantos o para intimidar al contrario, dejando la incógnita de la muerte o no de la carta del contrario.

PALDAS, PARDAS

Situación de cartas con el mismo valor en una ronda (nadie mata pues las cartas mayores de cada equipo valen lo mismo) y que es usada en diversas circunstancias.

PARAR UN TRUCO, PEGAR UN TRUCO

Jugar u organizar una partida de truco. A manera de invitación se dice “vamos a parar un truco” o “vamos a pegar un truquito”

PERICA

Segunda carta en cuanto al valor para el envite y el truco, dada por la sota que coincide con la vira. En ciertos casos (cuando vira la sota) la perica pasa a ser el rey (doce).

PERICO

Carta de máximo valor para el envite y el truco, dada por el caballo que coincide con la vira. En ciertos casos (cuando vira el caballo) el perico pasa a ser el rey (doce).

PIEZA

Se aplica indistintamente para nombrar al perico y a la perica.

PINTA

Figura (oro, copa, basto o espada) que tiene una carta, ya sea la vira u otra del mazo. Significa también la cantidad de puntos que se quiere apostar en el envite.

POROTO

Piedra, grano o chapa que se usa para llevar la cuenta de los puntos o tantos que lleva cada equipo.

PUYAR

Acción de poner una carta de valor mediano con la intención de averiguar, maliciosamente, si el contrario es capaz de matarla.

RESERVADA, RECETA

Situación de juego originada por la posesión del Perico y la Perica por un mismo jugador.

RETRUCO

Es un canto o voz que se usa en el juego para contestar (replicar) a quien dio la voz de truco.

TENER LA VOZ

Se refiere al jugador o equipo que en ese momento esta facultado para apostar o aceptar una apuesta, de acuerdo a la rotación de la mano y de lo que determinen las cartas jugadas.

TRUCO

Juego de naipes (cartas españolas) que consiste en un enfrentamiento oral (lingüístico) y de valor nominal de las cartas entre dos parejas contrincantes. Se dan voces o cantos, uno de los cuales es “truco”.

TRUQUERO

Persona que juega truco.

VIRA	Carta que indica, mediante la figura o pinta, cual será la sota y el caballo que están mandando (perica y perico respectivamente).
VOCES	Cantos que se usan para apostar, contestar, confundir y engañar a los jugadores.

Así mismo, existe una serie de frases que generalmente corresponden a situaciones del momento del juego en particular, o se consideran axiomas dentro de la lógica del juego. De hecho, para cierta situación (por ejemplo cantar una flor) llega incluso a decirse un pequeño verso, aunque esta practica ya esta en desuso. Se hará mención de algunas de ellas, con la aclaratoria de que no son las únicas, pues estamos omitiendo adrede algunas con cierta carga escatológica, u otras que son variantes de las originales, que se han venido haciendo populares.

“AL PIE SIEMPRE SE VIENE”

Indica que siempre debe tratarse de que el pie haga la primera (juegue la carta mas alta), pues por ser el último en jugar en la ronda, no corre peligro de ser matado.

“¿VOY O ME QUEDO?”

Se utiliza para preguntarle al pie si realmente va a poner una carta alta para hacer primera, o porque el compañero del pie (transmano) tiene cartas muy altas. Es una consulta entre los compañeros de equipo.

“SI VIENE ES A NADA”

También suele usarse la variante **“A PASAR HAMBRE, MISERIA Y NECESIDAD”**. Respuesta que ofrece el pie, aunque no necesariamente sea cierto, pues a veces la intención y la jugada de estrategia da para engañar al contrario (que es lo usual) y, además por añadidura, al compañero del mismo equipo.

“PRIMERA EN CASA”

Indica que siempre debe tratarse de ganar la primera vuelta, matar en la primera, poner la carta más alta que el contrario en la primera ronda, para ya tener ventaja para el truco. No necesariamente el que hace la primera gana, pero es un axioma que casi siempre funciona.

“FLOR ME DIERON LOS NAIPES”

Se anuncia al compañero y al equipo contrario que se tiene un FLOR y por tanto se obtendrán 3 puntos (mínimo, en caso de que se juegue correctamente y no haya envite de flores).

“YO LAS HE VISTO MÀS FEAS Y SE HAN CASADO”

Expresión que se usa para darse ánimo cuando el contrario lleva mucha ventaja. Quiere decir que podemos remontar y ganar el juego.

“MATE, PONGA Y QUE LE QUEDE”

Frase utilizada para indicar al compañero que debe jugar tratando de ganar con sus cartas, pues pareciera poco lo que puede colaborar quien dice la frase porque indica que tiene cartas muy bajas, lo cual no es rigurosamente así.

“EL PRIMER MAIZ ES PARA LOS PERICOS”

Se utiliza, también, para darse ánimos y tratar de apocar, al oponente pues el equipo contrario arrancó ganando unos buenos tantos.

“VEN A MI QUE TENGO FLOR”

Frase muy común que se utiliza para indicar al compañero que probablemente hay flor, o en todo caso para llamarlo, lo cual significa que se hay una buena carta para hacer primera.

“MATO Y VOY”

Significa que puedo poner una carta mas alta que la del contrario, pero voy a contar con la carta del compañero para la próxima ronda.

“MATE Y VENGA”

Respuesta o mandato de un compañero sobre el otro, para indicar que ponga la carta mas alta y deje la posibilidad, a quien la dice, de hacer la siguiente ronda, jugando una carta bajita.

“JUEGUE NADA”

Expresión utilizada en forma imperativa para que el compañero se pase la carta o juegue la de menos valor pues ya se tiene una estrategia en mente.

“PERRO COBARDE NO HACE PERRITOS”

Frase utilizada para insuflarse valentía y querer una apuesta, o para que hacer creer al equipo contrario que sería bueno querer la apuesta cuando, muy probablemente, se tiene el juego ganado.

“MATE, AUNQUE QUE LE CUESTE LA VIDA”

Expresión que por lo general va acompañada de una carta que no puede ser ya empaldada ni matada (pieza) y cuya efectividad depende, justamente, de que el compañero mate la carta del equipo contrario.

“QUIERO, MAL JUGADOR”

Se utiliza esta frase para aceptar la apuesta, y dejar entrever que no fue una buena idea del jugador del equipo contrario haberla hecho.

Así como estas, hay otras frases y refranes que configuran lo que se denomina el léxico del jugador de truco. Vale acotar que estas expresiones, ya de por sí cargadas de sonoridad, normalmente van acompañadas de gestos y señas para reforzar el mensaje o para negarlo. La idea es comunicarse claramente con el compañero de equipo y confundir al oponente, aunque, ocasionalmente, suele ocurrir exactamente lo contrario.

CAPÍTULO IV – ALGO MÁS QUE UN JUEGO DE CARTAS

El poeta Jesús Rosas Marcano se encuentra entre los cultores más reconocidos del universo cultural venezolano, y más propiamente de lo que se denomina cultura popular. Es lo que se denomina un poeta popular, básicamente por su origen y por el desarrollo de su trabajo intelectual orientado fundamentalmente al cultivo de las expresiones folklóricas de Venezuela y más específicamente de la región oriental. De hecho, sus primeros trabajos literarios consisten en décimas (género musical venezolano típicamente oriental y de mucha fuerza en el estado Nueva Esparta, lugar nativo de Jesús Rosas Marcano).

Cuenta el poeta que en sus primeros años de infancia acompañó durante mucho tiempo a su padre en las labores propias de una pulpería. Allí coincidían frecuentemente los paisanos a beber cervezas y jugar truco, o tal vez trocando la prioridad, a jugar truco y beber cervezas. Algunos acudían simplemente para ver, pues ciertamente se puede considerar un espectáculo llamativo. Incluso un alto porcentaje solamente jugaba y no ingería licor. Naturalmente, por su edad, y por esa semilla de poeta que ya se encontraba sembrada en su interior, se sintió impresionado y cautivado por la animosidad y vistosidad propia del juego.

En ocasión de este trabajo se considera muy importante conocer y difundir la relación que tuvo este gran venezolano con el folklore, de por sí fructífera, tanto para él como para todos los venezolanos. Nuestro primer acercamiento, hace ya algunos años en las postrimerías del siglo pasado, se dio en las aulas de la Universidad Central de

Venezuela, más específicamente en la Escuela de Comunicación Social, donde este conecedor de la cultura popular impartía clases y dictaba talleres relacionados con el área.

Ese interés nos llevó, pocos meses después, a esta conversación. Por supuesto, ignorábamos en ese instante que el destino ya le había puesto fecha a su pasaje de partida de ésta, su tierra. La entrevista se realizó una tarde lluviosa de agosto de 1999. Dos años mas tarde, el 21 de julio de 2001, el poeta se trasladó hacia otros planos a canturrear, a escribir, a colorear las palabras.

Vaya pues este trabajo, como homenaje a quien es considerado una de las personalidades más importantes en el folklore, sobretodo por sus aportes en la composición de piezas musicales popularizadas por el grupo Un Solo Pueblo. He aquí lo más relevante, de esa grata conversación, efectuada en la biblioteca de casa donde residía en Caracas el poeta Jesús Rosas Marcano.

4.1.- ENTREVISTA AL POETA ROSAS MARCANO

- **¿ Se considera usted un pilar de la cultura popular venezolana ?**
- En cierta medida todos lo somos. Todos formamos parte de ese conglomerado humano que vive en esta tierra. Yo tuve la dicha de disponer de letras y palabras como juguetes en mi infancia. Mi vida sencilla y humilde con mis cinco sentidos abiertos como radares para captar la esencia de lo popular y escribirlo con gracia. Lo demás vino gratis.
- **Da la impresión que a Venezuela le hicieran falta varios Rosas Marcano. Más poetas y menos políticos. ¿No está de acuerdo conmigo?**

- Yo diría como dice el refrán: zapatero a su zapato. Ni un político puede ser poeta ni un buen poeta ser político. A Venezuela le faltan muchas cosas, entre ellas buenos políticos y buenos poetas.
- **¿Se siente un tono de resignación en sus palabras, ... ?**
- Yo hice lo que pude. A esta edad ya no es mucho lo que se espera. Y menos cuando uno está disminuido por las enfermedades.
- **Pero Venezuela es una nación joven. Como país debe tener esperanzas y aspiraciones. ¿Cómo ve el estado de salud de Venezuela ?**
- Hasta donde alcanzo a ver, pues mis ojos no me ayudan mucho, siento que Venezuela está bien. Con sus enfermedades que no son incurables, pero están latentes. No es un cuadro clínico grave, pero como todo paciente tiene que cuidarse para que no se agraven los males. Alimentarse bien es fundamental.
- **¿ El folklore alimenta, contribuye a la buena salud de la nación?**
- Por supuesto. El folklore es el pan, o más bien la arepa o el casabe de esa alimentación. Si un país dejar de comer folklore se enferma y muere sin saber quien es. Se muere de una enfermedad mental. Por ese lado Venezuela no está muy bien.
- **¿Será porque estamos comiendo más pan francés que casabe oriental ?**
- De todo se puede comer siempre y cuando se mantenga el equilibrio. El casabe a veces es muy tieso y seco para comérselo solo. Hay quienes lo mojan en agua, en café o en sopa.
- **Usted se ha destacado más que todo por sus piezas musicales y el apoyo de una agrupación musical de mucha nombradía. Si no existiera Un Solo Pueblo ¿dónde estaría la música de Jesús Rosas Marcano, sería igualmente conocido sin el apoyo de los medios de comunicación social?**

- Yo creo que he ayudado a un Solo Pueblo y Un Solo Pueblo me ha ayudado a mí. Yo siento que igual las hubiera escrito. ¿dónde estarían esas canciones? La verdad que no sé. Escritas por allí. Quizá se hubieran conocido muchos años después.
- **Pero todo cambia, incluso Un Solo Pueblo. Ya no es aquel grupo que usaba sólo instrumentos y ritmos autóctonos. Han incluido otra instrumentación, otra musicalización. ¿Eso es bueno o malo para el folklore?**
- Esa es la gran pregunta. Yo considero que tiene, como muchas otras cosas en la vida, un lado bueno y un lado malo. Lo bueno es que aunque sea a medias la gente se ha acercado a esos ritmos o mejor dicho los ritmos se han acercado a la gente. Lo malo es que a veces se quedan con esa manifestación hasta allí y eso lo consideran “música folklórica”. Algo es algo. A veces pueden servir de ventana para asomarse o de puerta para entrar y conocer la verdadera música criolla o autóctona. Por eso puede resultar bueno.
- **En cuanto a las otras manifestaciones, por ejemplo la danza, ¿ cuál es la situación, de acuerdo a su punto de vista ?**
- De la situación actual de los bailes típicos conozco poco. Prefiero no meterme a brujo si no conozco la yerba.

Para manifestar sus opiniones con respecto al juego de truco el poeta hizo gala de su condición de jugador, de la gracia de su personalidad, de la magia de las palabras, de la riqueza semántica que caracteriza al juego. Transcribo aquí la segunda parte de la entrevista sobre aspectos más directamente relacionados con el juego de truco y su universo.

- **Algo que si conoce es el juego de truco, ciertamente un juego tradicional, parte de la cultura popular, del folklore nacional. ¿Quiere darme su opinión al respecto?**
- Quiero y retruco...
- **Quiero ...**
- A mi parecer es un juego maravilloso. Pero como todo juego, puede volverse peligroso. Vuelve al hombre vicioso. Sin embargo es un vicio bonito. Además es tanto lo que se habla en el juego de truco que parece una conversación. Hay mucha picardía y mucha algarabía. Definitivamente el juego de truco parece una fiesta de palabras más que de cartas.
- **De hecho, uno de sus primeros escritos está inspirado en las cartas del truco. ¿Aún recuerda ese texto y las circunstancias que lo inspiraron ?**
- Por supuesto. Uno siempre recuerda sus primeros trabajos. Apenas tenía yo como 10 años. Me inspiré en esas largas jornadas de truco que se jugaban en la pulpería de mi padre.
- **El truco tiene tanto arraigo popular como para considerarlo parte del folklore nacional. ¿ Acaso el truco es mejor que el dominó ?**
- Sinceramente no creo que el dominó pueda destronar al truco. Definitivamente son dos cosas distintas. Me quedo con el truco.
- **Pareciera que los juegos tradicionales, en general, tienden a desaparecer. El trompo, las metras, la perinola están agonizando. ¿Usted cree que el juego de truco también está condenado a muerte ?**
- Tal vez desaparezca algún día. Quién sabe. Aunque yo creo que le quedan bastantes años de existencia. Aunque son juegos, su esencia es diferente. El truco lo juegan tanto niños como adultos, aunque estos son los principales, más cuando se asocia el juego de

truco con juerga y licor. La sociedad está dominada por los adultos y de pronto no interesa o no se sienten motivados preservar el trompo o las pichas (metras) como manifestaciones folklóricas. Pero el truco tiene vida por sí mismo.

- **¿ Está en la esencia del venezolano el hecho de ser jugador ?. Está en la esencia de los orientales jugar truco ?**
- Yo creo que sí. Salvo excepciones muy contadas al hombre le gusta divertirse y yo creo que tiene que ser así. El juego es importante en la vida. Se dice que una de las características del gentilicio nuestro es la inclinación al juego. Yo creo que hay múltiples factores para que esto sea efectivamente así o se perciba de esa manera. De cualquier modo el juego de truco combina muy bien con la forma de ser de los orientales: bullangueros, fiesteros, pícaros.
- **¿Como ha sobrevivido el truco? ¿Cómo sobrevivirá frente a la electrónica y toda esa tecnología que acompaña a la industria del entretenimiento?**
- Hasta ahora nadie ha podido con el truco. Lo verdaderamente popular, lo del pueblo estará siempre en el aire, en el ambiente. El truco está ahí. Algún día, que yo lo veo lejano, tendrá que ceder su puesto

El juego de truco se ha ganado su espacio en la vida de los venezolanos. No se sabe desde cuando ni hasta cuando. Lo que sí se sabe con certeza es que se ha valido de los recursos que le son propios a las manifestaciones folklóricas para mantenerse vivo. De acuerdo a la apreciación del poeta Jesús Rosas Marcano hay juego de truco para rato. Esperamos de todo corazón que así sea. Y que así como el truco, otras manifestaciones tradicionales de diversas índoles, como la hallaca o el tamunangue, se mantengan por mucho tiempo entre nosotros.

4.2.- ANECDOTARIO.

EL TRUCO EN LAS CARTAS (tomado de la Web)

Las cartas de truco forman un universo, tienen, me parece, sus propias leyes, sus jerarquías, sus valores, sus estructuras de parentesco, significados simbólicos; tienen un mismo destino, pero a su vez como en la vida, pueden tener diferentes alternativas en cada juego, en cada mano. Hasta pueden formar flores.

Ellas saben que pueden ser amadas, odiadas, esperadas, recordadas, maldecidas.

Pueden estar gastadas como neumáticos interiores de un camión, ajadas como las ilusiones de una romántica incurable, marcadas como las licitaciones oficiales, rotas como juguetes o nuevas a estrenar como un título universitario.

¿Qué pasaría si las espadas se independizaran de su marco, si las copas se llenaran de bebidas transgénicas? ¿Si los bastos nos sirvieran para quemar algunas penas y los oros para pagar viejas deudas?

El juego de la vida ¿es? como el juego de truco ¿es? como el juego de la vida ¿es? como el juego del juego ¿es? como el truco del juego ¿es? como el truco en las cartas ¿es?

EL TRUCO FILOSÓFICO

Jorge Luis Borges, connotado escritor y filósofo argentino, dedicó algunos textos al juego de truco; del lote entresacamos un poema, *El Truco*, que fue escrito, originalmente, en 1923. Luego sería reescrito en 1969. Incluimos ambas versiones, según su orden cronológico de escritura.

*Cuarenta naipes han desplazado la vida.
Pintados amuletos de cartón
nos hacen olvidar nuestros destinos
y una creación risueña
va poblando el tiempo robado
con las floridas travesuras
de una mitología casera.
En los lindes de la mesa
la vida de los otros se detiene.
Adentro hay un extraño país:
las aventuras del envido y del quiero,
la autoridad del as de espadas,
como Don Juan Manuel, omnipotente,
y el siete de oros tintineando esperanza.
Una lentitud cimarrona
va demorando las palabras,
y como las alternativas del juego
se repiten, se repiten,
los jugadores de esta noche
copian antiguas bazas:
hecho que resucita un poco, muy poco,
a las generaciones de los mayores
que legaron al tiempo de Buenos Aires
los mismos versos y las mismas diabluras.*

*Cuarenta naipes han desplazado la vida
amuletos de cartón pintados
conjuran en placentero exorcismo
la maciza realidad primordial
de goce y sufrimientos carnales
y una creación risueña
va poblando el tiempo usurpado
con los brillantes embelecos
de una mitología criolla y tiránica.
En los lindes de la mesa
el vivir común se detiene.
Adentro hay otro país:
las aventuras del envido y del quiero
la fuerza del as de espadas
como Don Juan Manuel, omnipotente,
y el siete de oros tintineando esperanzas.
Una lentitud cimarrona
va refrendando palabras
y como los altibajos del juego
son sempiternamente iguales
los jugadores en fervor presente
copian remotas bazas:
hecho que inmortaliza un poco, apenas,
a los compañeros muertos que callan.*

EL TRUCO EN PUERTO RICO (tomado de la Web)

Para jugar Truco se usa la baraja española. De la baraja se escogen sólo 22 piezas (cartas), las cuales se les bautiza como "las pintas". Se juega entre dos parejas, utilizando granos de maíz o habichuelas rojas para llevar la puntuación, a estos se le llaman "granos". Se usa expresiones vocales, señas manuales y faciales entre las parejas de jugadores para comunicarse y/o engañar (bluff) a los contrarios.

En los momentos cruciales del juego se puede escuchar a los jugadores gritando a todo pulmón palabras y expresiones tales como: "Envío", "Envío Más", "Flor", "Truco a las Flores", "Truco", "Truco Más" entre otras. Esto se hace para amedrentar al contrario, retándolo para que enseñe cierta carta o haga cierta jugada, buscando que acepte lo que puede ser un engaño (bluff) o para concluir la mano.

Al igual que la tradición de las máscaras, el juego de truco es un legado de los españoles de Islas Canarias (conocidos como "isleños") que se asentaron en nuestro pueblo a principios del siglo XIX. La concentración de estos "isleños" fue en los barrios Corcovado, Naranjito y Capáez. Por tal razón el juego tomó más arraigo en estos barrios. Sectores como Pajuil, Punta Brava y Lechuga fueron la meca del juego en años pasados. El juego se ha convertido en una tradición netamente hatillana, por lo cual fue reconocida oficialmente como una herencia cultural exclusiva de Hatillo por el Instituto de Cultura Puertorriqueño.

Debemos agregar que el juego nunca trascendió a los casinos. Siempre ha mantenido su carácter doméstico, familiar y de amigos. Sin embargo algunos puertorriqueños que no son hatillanos han aprendido el juego, ya porque han vivido en Hatillo o por que lo aprendieron con hatillanos radicados en Nueva York que llevaron consigo la tradición de jugar Truco.

CUIDAR PALABRAS EN EL TRUCO (tomado de la Web)

Hay pocas cosas en este mundo que enseñen tan bien a no hablar de más o a cuidarse con las palabras como lo hace el juego de truco. Para los que saben jugarlo, no hacen falta más explicaciones, para los que no lo practican, simplemente les digo que en este entretenimiento con naipes es más importante lo que se dice que lo que se tiene en la mano o se pone en el paño. En pocas palabras, la lengua vale más que las cartas.

Cuando me lo enseñó a jugar, mi tío Clodomiro me advirtió:

- Si va a querer jugar bien a esto, sobrino Boyerito, escuche mi consejo, ponga freno a sus palabras, que todo lo que diga puede hacerle ganar puntos, pero también, como dice la Policía, puede ser usado en su contra.

La experiencia le daría la razón, pero hay un inolvidable partido, que tiene por protagonista a mi amigo Cabrito Toledo, que viene como lluvia al sembrado para abonar lo que les digo.

Resulta que este buen hombre se había amanecido en una truqueada con amigos en Jesús María.

- Ni nos habíamos dado cuenta que ya era de día lo que estaba nublado -relata mi amigo-, hasta que se despertó la esposa del dueño de casa y nos intimó. “Se van en media hora o llamo a la Policía”, nos puso el cuchillo en la panza la doña. “Hacemos el bueno”, se escuchó por fin.
- ¿El bueno? ¿Tanto habían tardado con los chicos? -le pregunté.
- Era una forma de decir, como para cortar, si ya nos habíamos jugado como 30 chicos -explicó mi amigo.

Como en todo cierre de velada, en el último partido, los que van perdiendo -no dinero, porque jugaban por otras cosas, como damajuanas, lechones y todo tipo de atractivos gastronómicos y húmedos-, se dispusieron a recuperar, o al menos a salvar un poco de lo perdido. Quedaron entonces en que la cosa iba por dos lechones y repartieron.

- Dos lechones y un costillar - subió la apuesta un rival de Toledo al que le pintó para el envido.
- Dos lechones y dos costillares –contestó el Cabrito, cuando descubrió que le alcanzaba para echar la falta (únicamente para los que no saben jugar: se dice así a una instancia del juego denominada “falta envido” en la que, dada cierta combinación de cartas del mismo palo, puede otorgar la victoria definitiva al equipo o jugador que más porotos tenga al cantarse la jugada, o a cualquiera de

los dos bandos en caso de que estén empatados en ese momento, lo que es natural en la primera mano del partido, como en este caso).

- Falta envido por una vaquillona completa con dos damajuanas del bueno -saltó el rival de mi amigo.
- Que sea una vaquillona, las dos damajuanas, pero no le saque los dos lechones y los costillares, que ya los habíamos jugado –se quejó el Cabrito.
- Bueno, cerramos trato –quedó conforme el rival.
- Cante los puntos, entonces -pidió Toledo, ante la mirada pícaro de su compañero de equipo.
- No cante nada, si este hombre todavía no ha dicho que quería -advirtió el compañero del rival, un poco más ducho en las trampas de este juego. (Otra para los que no saben: cuando un jugador de truco canta algo, como en este caso la falta, no se da por aceptada la apuesta hasta que el rival no diga “quiero”. No obstante, para poner en descubierto al rival, muchos suelen decir cosas como “quieto” o utilizar engaños, como hizo en este caso nuestro amigo).
- ¡Quiero, qué tanto! -gritó Toledo, enérgico, como para lavar las culpas.

Hay momentos en los que uno se da cuenta, no me pregunte por qué, pero es así. Y Cabrito lo entendió todo en ese momento, su rival tenía más puntos que él, y encima era mano. “Para pagar una vaquillona, dos lechones, dos costillares y dos damajuanas del bueno voy a tener que vender el Citroën, y no sé si me alcanza”, pensó Toledo, y actuó rápido:

- Diga los puntos, pero los quiero con ceremonia de despedida -pidió, mientras miraba el reloj de pared con el que la esposa del dueño de casa cronometraba su ultimátum. La estrategia le dio resultado.
- Está bien –obedeció el rival, y cayó en la trampa–, siendo las siete y cuarto de la mañana, tengo el agrado de informarles...
- ¡32 son mejores! -lo interrumpió el Cabrito, satisfecho, y mostró un siete y un cinco de espadas.
- ¿Qué mejores? Yo tengo 33 -se quejó el rival, y mostró un siete y un seis de copas.
- Pero usted ya dijo siete, me debe la vaquillona, los dos lechones, los costillares y dos damajuanas del bueno -cerró Toledo, y se marchó con una sonrisa tan amplia que le despeinaba el bigote.

Nada que hacer para el rival (para los que no lo saben, en el momento de cantar se toma como válido el primer número que se diga, y en este caso, el pobre perdedor dijo la hora: siete y cuarto. En efecto, 32, tanto en matemáticas como en el truco, es más que siete). Como les decía, en el truco, como en las relaciones humanas, hay que cuidar las palabras, y más cuando se juega con rivales muy astutos.

EL TRUCO EJECUTIVO

Entre los hechos más significativos, y que dan fe del arraigo y la pasión que despierta el juego de truco, se encuentra una situación anecdótica, contada por su propio protagonista, quien para ese entonces era un alto ejecutivo de una entidad financiera. Cuenta nuestro personaje que se inició en el juego casi por casualidad, pero después que aprendió se apasionó tanto por ese “intercambio de cartas y voces”, que resultó una situación casi imposible de creer por las personas no conocedoras del truco.

Narra el protagonista de esta anécdota, un profesional de alto nivel en el mundo de la informática, que él solía reunirse, eventualmente, con algunos colegas para pasar un rato divertido jugando a las cartas; específicamente un juego denominado “caída”. Hasta que sucedió que una pregunta inocente, de un técnico del área, recién llegado de Puerto La Cruz ¿y ustedes no juegan truco...?, cambió, para el grupo de jugadores, el curso de los acontecimientos en lo que se refería al “vamos a jugar cartas un rato”.

Así, casi sin darse cuenta, comenzaron las lecciones de truco. Vale la aclaratoria, que se requieren varias sesiones de teoría y de práctica para comenzar a entender y dominar las reglas, las triquiñuelas, los intrínquilis, los recovecos del juego, pues debe acotarse que el aprendizaje no es sencillo ni rápido. De hecho, puede durar varios días de acuerdo a la intensidad, al interés y la vivacidad de quien enseña y de quien aprende.

Adicionalmente al dominio de los aspectos teóricos del juego, se requiere una alta dosis de ejercicios prácticos para llegar a convertirse en un jugador completo. En los

ambientes formales de torneo, se hace necesaria la presencia de un coime, que viene a representar un árbitro, un mediador entre los equipos contrarios para resolver situaciones de juego, que como es natural en el truco, se prestan a ambigüedad o a interpretaciones tergiversadas o malintencionadas. Además, en no pocas ocasiones debe recurrirse al manual o al reglamento escrito, por lo cual se recomienda que un ejemplar debe estar siempre a mano.

En este orden de ideas es perfectamente aplicable la premisa, presente en algunos aspectos de la vida, que nunca se termina de aprender. En cada partida, en cada jugador siempre hay variantes que permiten que ese ingrediente particular vaya enriqueciendo las incidencias de un buen juego de truco, y a su vez haciendo que cada jugador aumente su experticia y crezca como truquero. Poco a poco, entonces, se fue descorriendo la cortina, se fue abriendo la ventana y fue apareciendo ante la vista de los curiosos e interesados aprendices el maravilloso y absorbente mundo del truco.

En la medida en que iban aprendiendo a jugar, estas personas comenzaron a enamorarse del juego. El truco tiene la virtud de hacer que aflore la personalidad de cada jugador. Este elemento, sumamente importante de acuerdo al juicio del autor, le va agregando sabor a esas inefables partidas de truco. Esa posibilidad de interacción con los demás jugadores, y de ir tratando de disimular características personales que se destacan, así como de resaltar o inventar aptitudes y actitudes no intrínseca y naturalmente nuestras, representa, uno de los aspectos más atractivos y resaltantes del truco.

Retomando la historia de nuestro personaje, resulta que la fiebre se apoderó tanto de ellos que cierto día, aproximadamente a las 3:30 de la tarde, la secretaria, muy discretamente, tuvo que interrumpir una sesión de juego que habían empezado, en la propia oficina del Vicepresidente de Sistemas del banco, para preguntarle ¿señor, usted no va a almorzar? ¡son las 3:30!. Un sorpresivo ¡Carajo! fue lo que obtuvo por respuesta. “por favor, baja a la panadería y cómprame un sándwich y medio litro de leche, que ya voy terminando esta partida”. Acto seguido, colgó el teléfono y se sumergió nuevamente en su juego para tratar de dar punto final a esa jornada vespertina de truco.

Este señor, a la postre, se erigiría en uno de los principales promotores del juego, y uno de los asiduos asistentes a la sede del Colegio de Médicos, ubicado en la Urbanización Santa Fe, en la capital de la república, donde todos los jueves se reúnen varios truqueros, a jugar su partida semanal. Por supuesto, también acuden aprendices y observadores curiosos, muy curiosos, tratando de buscar explicación a ese embrujo. Allí demuestran sus cualidades y van conociendo y reconociendo el estilo de juego de los demás, quienes en algún momento pueden ser sus compañeros o sus enemigos en una mesa de truco.

EL TRUCO UNIVERSITARIO

Durante la etapa del levantamiento de información para el desarrollo este trabajo, nos topamos con una persona, profesional graduada en Matemáticas en la Universidad Central de Venezuela, con estudios de postgrado, inclusive, que insistía en “el bajo nivel cultural” de los jugadores de truco. Ella reconocía a su padre como un empedernido y escandaloso jugador de truco; pero decía al mismo tiempo, sin ánimos ofensivos ni de retaliación, que su progenitor siempre había sido un pendenciero, un hombre de “bajo nivel cultural”, un borracho, un “echador de vaina” profesional, prácticamente iletrado, pues apenas culminó la primaria y a duras penas cursó el primer año de bachillerato, el cual, por cierto no concluyó. Por supuesto, él se reunía con personas de “más o menos sus mismas condiciones” para sus partidas de truco.

Ante este señalamiento, se pueden hacer varias apreciaciones. En primer término, lo que ya se ha esbozado en algunos párrafos precedentes: el truco hace que afloren los aspectos más resaltantes del carácter o la personalidad del jugador. Dicho con otras palabras, no son requisitos *sine qua non* ser pendenciero, ni poseer bajo nivel cultural, ni estar tomando licor para jugar truco. Permítaseme una expresión sintácticamente discutible: la gente es como es. El truco hace que los demás se den cuenta.

Claro, a veces el truco te atrapa, te envuelve y no te deja salir; pareciera una droga, una energía superior, sin embargo, considero un error pensar que, necesariamente, el bajo nivel cultural está vinculado directamente con el juego de truco.

Aunque de arraigo popular, el truco se pasea también por otros recintos más elitescos, menos folklóricos; pudiera decirse, parafraseando a nuestra entrevistada, “de un alto nivel cultural e intelectual”. Digamos, entonces, que el truco se viste de gala y se transforma en un “juego de salón”. Y vaya que cabe la acotación, pues los estudiantes de las universidades e institutos universitarios han convertido este juego en un miembro más de la comunidad estudiantil, al punto que se gradúa junto con ellos y trasciende al gremio. De hecho, un club de jugadores de truco, “El Rosal” cuenta entre sus miembros con un alto porcentaje, más del 90%, de profesionales egresados de las universidades nacionales. La mayoría de ellos médicos, ingenieros (varias especialidades) y otros vinculados a las ciencias de la computación y la informática.

Entonces, no es un hecho casual que otros lugares donde se reúnen los jugadores de truco son las sedes de los colegios de los gremios profesionales: Colegio de Contadores Públicos, Colegio de Ingenieros, Colegio de Médicos. De igual modo en ambientes más competitivos, más deportivos se encuentra el truco como una disciplina más. Un ejemplo de ello son los juegos deportivos de PDVSA, donde los equipos que representan a cada una de las regiones se van enfrentando, en un ambiente altamente organizado.

De acuerdo a las investigaciones preliminares, en casi la totalidad de la muestra seleccionada del universo de la educación superior en Venezuela, hay cultores del juego de truco, con mayor incidencia las que se encuentran en la zona oriental del país. En otros casos, las universidades ubicadas en el centro y el occidente del país, este fenómeno tiene que ver con el índice de estudiantes no locales cursando estudios universitarios.

Inclusive, referencialmente, se conoce de liceos y colegios de educación primaria (sobretodos ubicados en el nororiente del país) donde se “juega el truco parejo”, según señala un profesor radicado en Cumaná. “He conocido más de uno que se jubilaba del liceo nada más que para jugar truco. Y eran buenos estudiantes, académicamente hablando”.

Estudiantes de la Universidad Central de Venezuela (principalmente en la Facultad de Ciencias y en la Facultad de Ingeniería), de la Universidad Simón Bolívar (ingeniería en computación y electrónica), Instituto Universitario de Tecnología Región Capital (fundamentalmente de la especialidad de informática y electrónica), de la Universidad Nacional Experimental Politécnica Luis Caballero Mejías, del Instituto Universitario de Nuevas Profesiones, de la Universidad de Oriente, de la Universidad de Carabobo se encuentran entre los principales protagonistas de estas historias que entremezclan y combinan los apuntes de álgebra y los circuitos electrónicos con sesiones de truco.

Las universidades que tienen asiento en la región central y oriental del país, son los principales escenarios de este popular juego. Es significativo, además, que tanto en las universidades públicas como privadas el juego de truco se ha hecho presente. Tanto así, que se conoce el caso de una de ellas en la cual las autoridades se vieron en la necesidad de prohibirlo.

Como puede observarse, hay un factor común en la población estudiantil precitada: sus miembros están académicamente familiarizados con los números, con la manipulación de esos guarismos que le son tan propios y que se encuentran tan lejos de los pensa de estudio de las carreras humanísticas. Pudiera pensarse que este vínculo es lo que propicia

esta afición o identificación hacia el truco. En los mismos espacios donde se rompen los sesos lidiando con las ecuaciones, con la trigonometría y otros números presentados en forma que parece poco apetecible, estos estudiantes se deleitan cuando tienen entre sus manos las cartas con el “tres” que sirve para ganar el truco, con el “siete malo pero bueno para el envite”, con el “siete bueno” para hacer primera, con el “dos” que es mayor que cualquier “cuatro” o el “doce” que se convierte en “diez”, es decir en “perica”.

Cuando no hay espacio en los salones de clase, el juego se traslada a los pasillos y jardines de la universidad, y muchas veces fuera de ella. Total, solamente hace falta un mazo de cartas y un pequeño espacio donde puedan ubicarse cuatro jugadores. Vaya su historia a modo de anécdota.

Cuenta un joven ingeniero quien se desempeña en el área de proyectos de una reconocida compañía de telecomunicaciones, dicho sea de paso furibundo jugador de truco, que en sus días de estudiante de la Universidad Simón Bolívar, cuando las reservas financieras lo permitían y el Dios Kronos abría un pequeño espacio en la apretada agenda estudiantil, solía ir al cine para disfrutar de una película, en esos días bien llamados, lunes populares.

Como era de esperarse, por el hecho de que las entradas costaban la mitad del valor que cualquier otro día, asistía mucha gente y se formaban unas filas interminables frente a las taquillas. Nuestro entrevistado, quien iba siempre acompañado de algunos otros estudiantes, relata que, para mitigar la espera y hacer más llevadera la carga de esa pesada cola, ponían sus cuadernos en el piso a manera de asiento y en el centro de ellos, simulando

una mesa, colocaban una pequeña torre de libros; como punto culminante, emergía de cualquier morral o bolsillo un mazo de cartas ajadas, que unas manos diestras empezaban a barajar y repartir ante la mirada atónita de los aburridos y confundidos rostros de las otras personas que, al igual que ellos, aguardaban la entrada al cine.

EL TRUCO FEMENINO

Otro hecho relacionado con la práctica del truco, es la condición sexual de los jugadores. Ciertamente, de acuerdo a la percepción generalizada, el truco es considerado “un juego de hombres”. Sin embargo, son varias las mujeres que han sucumbido ante los encantos de este seductor juego. Bien sea por las características sociales y psicológicas atribuibles a la mujer, se da por sentado que el truco está necesariamente relacionado con la población masculina. Tanto dentro como fuera del país, el mayor porcentaje de seguidores de este juego es masculino.

Si revisamos un poco las causas, este hecho tiene que ver con los diferentes roles sociales que interpretan los hombres y las mujeres en la sociedad actual. Es decir, no necesariamente el truco es un juego masculino, sino que esa preponderancia se da porque la sociedad tiende a dar mayores responsabilidades a la mujer, en cuanto a crianza de los hijos y oficios del hogar, otorgando a la vez más tiempo de ocio y esparcimiento individual a los representantes del sexo masculino.

Aunque el truco es mayoritariamente jugado por hombres, no deja de ser verdad que existen muchas y muy buenas jugadoras de truco.

CONCLUSIONES.

El desarrollo del trabajo permitió, a la luz de las investigaciones realizadas, de las encuestas aplicadas, de las entrevistas concedidas, la obtención de varios aspectos temáticos con visos de conclusiones. En primer lugar, se evidencia la relación existente entre los mecanismos de comunicación informales, no necesariamente oficiales, y la difusión y aceptación que tiene el juego de truco entre la población venezolana.

Las circunstancias sociales, relacionadas con el ámbito de las comunicaciones, que propician la permanencia en la memoria histórica del pueblo de sus tradiciones, de sus manifestaciones folklóricas, tienen un componente importante en la transmisión de información por vía de la oralidad directa, entre los emisores y receptores del mensaje, sin mayor apoyo de la estructura formal de los medios de comunicación social. La cultura popular, se concluye, tiene sus propios mecanismos informales de comunicación, individuales o tribales, que permiten que las manifestaciones tradicionales, folklóricas, como el juego de truco, vaya pasando de generación en generación y se arraigue como parte del gentilicio. A veces el estado como promotor cultural y la empresa privada (con sus medios de comunicación masivos) apoyan la difusión de los mensajes relacionados con el acontecer de la cultura popular.

Una segunda conclusión puede estructurarse en torno al fenómeno del juego de truco, como una pieza lúdica importante, dentro de la cultura popular de varios países de América y, en específico, de Venezuela.

Se logra constatar, por varios medios, que países como Brasil, Argentina, Chile, Panamá, México, Uruguay, Puerto Rico, Paraguay y España conceden al juego de truco un sitio importante dentro de las manifestaciones culturales y autóctonas de la región.

Para cerrar, a modo de conclusión final, diremos que el juego de truco, según lo que hemos podido analizar e interpretar, seguirá formando parte de la cultura popular del pueblo venezolano. Sus principales apoyos se encuentran en dos aspectos que parecieran suministrarle el oxígeno necesario para que se mantenga vivo: por un lado, el soporte de saberse preferido en un porcentaje significativo de los jóvenes, y por otro, su presencia *in crescendo* en la web, otra fuente de permanente consulta y visita por parte de la población adolescente y juvenil.

Con la realización de este trabajo, sentimos que, en cierto modo, también hemos contribuido en el fortalecimiento de esas formas alternativas de comunicación en la difusión y preservación de la cultura popular.

ANEXOS

ANEXO 1.- REGLAMENTO GENERAL

Un juego de Truco entre jugadores experimentados se desarrolla usualmente fuera de los patrones lógicos del juego. Esto es lo que se llama La Antilógica del Juego de Truco. Se trata de engañar al contrario, y así obtener un buen número de puntos. Para colaborar con la difusión del juego de truco y apoyar la labor de quienes participan activamente en este vistoso juego, se presenta este reglamento general, con las acotaciones propias de cada circunstancia de juego y combinación de cartas.

ENVITE

El Envite puede utilizarse para otros fines, no solo para obtener puntos con buenas cartas. Un jugador puede Envidar buscando la reacción de los contrarios. Si los contrarios no lo quieren, se puede pensar que no tienen alguna pieza - Perico o Perica-. Pero, esto puede ser un engaño del contrario, que teniendo Pieza pero con pocos puntos de Envite, no quiere la apuesta, sobre todo si el contrario Envida muchos puntos.

De la misma forma, un jugador puede Envidar -muchos puntos- cuando este es advertido por su compañero de que se tiene una Flor. Así, se pone a prueba el

juego de los contrarios, que teniendo Piezas, pueden querer el Envite; recordar que dicho Envite no cuenta si existe Flor en mesa.

Dejar de cantar un Envite puede ser beneficioso, esperando que el contrario Envide y aumentando la apuesta inmediatamente. Si no llega el Envite esperado, igualmente la Pieza – en caso de haberla- puede quedar oculta, siendo ventaja para el aspecto Truco.

TRUCO

Ganar la primera vuelta de una mano o base es casi siempre lo recomendable. Pero en ocasiones, se puede dejar al contrario ganarla, aun teniendo cartas para no dejarlo, buscando que este se anime a cantar truco - pensando que el contrario no tiene nada bueno- y así ganarle luego con buenas cartas guardadas. Pero cuidado, esto podría significar perder una mano o base que si se hubiera jugado tradicionalmente se hubiera ganado. Para esto se recomienda usar antes el Envite para revisar el juego de los contrarios, ya que con Pieza en mesa esto es mortal.

El curso del juego a veces dice cuando debe cantarse truco, aprovechando la aparente debilidad de un contrario, mientras que el otro luce muy fuerte y cargado de buenas cartas. Altamente recomendado, aunque no se tengan buenas cartas para el aspecto Truco.

FLOR

La Jugada a Ley es una alternativa para jugar con una Flor. Cuando le llega el turno al dueño de la Flor este puede decir "a ley" o "a ley juego" mientras juega su primera carta. Antes de lanzar su segunda carta debe cantarse "flor", y continuar con el partido. Hay que recordar que si luego de haber salido A Ley, si un contrario canta "truco", y el dueño de la Flor va a contestar, debe anunciarla primero, sino, se pierden los puntos por concepto de Flor. Lo que se recomienda es que conteste el compañero.

El hecho de cantar "a ley" no quiere decir que se tenga Flor. Cualquier jugador puede salir A Ley y no pasará nada. La razón de salir A Ley es dar un chance a que sucedan otras cosas en el partido antes de cantar La Flor, como un Envite. Con ello los jugadores pueden intuir que pueden tener los contrarios.

También se puede cantar "a ley o sin ley juego y envido", a lo que un contrario puede contestar "con ley quiero/quiero y .../no quiero", "con flor quiero/quiero y.../no quiero", "sin ley quiero/quiero y.../no quiero", o simplemente no contestar nada -a menos que se tenga Flor, que debe anunciarse inmediatamente-. Al decir "con ley..." ya se está diciendo que se tiene Flor y deberá responderse a continuación al Envite. Al decir "sin ley..." se entiende que no se tiene Flor y se proseguirá de la misma manera.

PASAR CARTAS

Un jugador puede jugar una carta volteada, con su valor oculto, excepto en la primera vuelta, a lo que se llama Pasar la Carta. Si un jugador juega su primera carta "pasada", deberá pasarlas todas. Dicha jugada encierra muchas veces la intención de engañar a los contrarios, o de hacerlos creer que eso se intenta. El caso más común es voltear una carta de alto valor, con la intención de darle vida al juego luego de haber ganado la primera vuelta, buscando que un contrario cante "truco" en otro momento y a continuación aumentar la apuesta. Esto se hace cuando se tiene una carta muy buena -como Perico o Perica-.

También es útil para tapar el Envite, es decir, no dejar ver con que cartas se Envida. Si tememos que un contrario tenga Pieza -Perico o Perica-, cuando este voltear dos cartas de la misma pinta o palo se debe descartar esa posibilidad, porque de lo contrario tendría una Flor (si es que no la cantó). Por otro lado, se puede dejar que vean las cartas que supuestamente motivaron el Envite, si el compañero tiene Pieza. Así un contrario puede creer que no hay Pieza en la mesa, y puede animarse a cantar "truco".

En ocasiones el solo hecho de pasar cartas, a veces más de una, puede desanimar al contrario a cantar "truco", pensando que le están montando una trampa. Cuando se tienen cartas muy malas esto puede resultar.

MATAR TAPADO

Luego de terminar la primera vuelta, el último jugador de la segunda vuelta puede jugar colocando juntas la segunda y la tercera carta, tapando esta última a la carta que le gana o mata a la carta más alta de los contrarios.

Si se Mata Tapado, solo podrá revisarse esa carta -y si en verdad mató- si se ha cantado "truco" y este ha sido aceptado, con la voz tradicional. Se revisa al final y es cuando se sabe quien ganó esa vuelta.

SEÑAS

Los jugadores de un mismo equipo pueden hacerse señas de cualquier tipo para informarse de las cartas que se tienen. Claro, se busca que los contrarios no capten esa señas. Tradicionalmente se usan los ojos, la boca, dedos, etc. Es cuestión de un poco de ingenio. Usualmente se pica el ojo derecho para señalar el Perico y el ojo izquierdo para la Perica. Se puede abombar la mejilla derecha o desviar la comisura labial derecha para señalar la Espadilla, y el lado contrario para señalar el Bastillo.

REGLAS GENERALES

- 1) Para jugar Truco se establecen las barajas de origen español, tipo oros, copas, espadas y bastos de 40 unidades.
- 2) Los valores absolutos de las cartas para el aspecto ENVITE son: Perico 30, Perica 29, siete (sietes), seis (seis), cinco (cincos), cuatro (cuatros), tres (treses), dos (doses), ases 1, sotas 0, caballos 0, reyes 0.

- 3) Los valores relativos de las cartas para el aspecto ENVITE son el producto de la sumatoria de los valores absolutos de cartas ligadas o de una misma pinta, a los cual se agrega el valor 20 cuando no se tiene el Perico ni la Perica.
- 4) Los valores jerárquicos de las cartas para el aspecto truco son: Perico, Perica, Espadilla, Bastillo, Siete de espadas, Siete de oros, las cartas con el valor facial tres, las cartas con el valor facial dos, as de oro y as de copa, los reyes, los caballos, las sotas, siete de copas y siete de bastos, las cartas con el valor facial seis, los cincos, los cuatros y carta pasada.

CANTIDAD DE PARTICIPANTES Y PUNTOS

- 1) El Truco puede jugarse entre dos personas. En este caso, cuando uno es El Pie, el otro es El Mano.
- 2) El Truco, generalmente, se juega entre cuatro personas. En forma rotativa participan El Pie y su compañero, quien debe estar ubicado frente a él; el Mano y su compañero, quien estará situado frente a él.
- 3) Se establece la cantidad normalizada de 24 puntos por partido. Por acuerdo mutuo entre los participantes esta regla puede ser alterada.
- 4) Puede o no contarse con la ayuda de un árbitro o coime, quien anotará los puntos y aclarará discusiones o divergencias entre los jugadores.

ASPECTOS RELACIONADOS CON EL CANTO DE ENVITE.

- 1) Durante el desarrollo del juego, la voz de "envido" es una invitación a disputarse dos puntos, lo cual puede ser aceptado a través de la respuesta "quiero", o rechazado a través de la respuesta "no quiero". Si el Envite no es aceptado entonces gana un punto quien envidó.
- 2) Decir "quiero y envido" significa invitar a disputarse cuatro puntos si se acepta, o perder dos si no se quiere. El "quiero y envido" solo es valedero después que un contrario diga "envido" o "envido dos puntos".

- 3) Decir "quiero y (tantas) piedras más" es retar a aumentar tantas piedras a lo ya apostado. Si no se desea entonces quien no quiere pierde lo antes apostado.
- 4) Decir "quiero y la falta" significa retar a jugarse la cantidad de puntos que le faltan a quien va adelante o las que falten si llevan la misma cantidad. Si se rechaza, entonces quien no quiere pierde lo antes apostado.
- 5) Decir "quiero y mi falta" o "envido y mi falta" en todo caso será igual a la cantidad de puntos de quien vaya adelante. En otras palabras, es equivalente a "quiero y la falta" o "envido la falta".
- 6) Quien envide puede exigir la respuesta del contrario antes de jugar su primera carta o, si desea, puede jugar y recibir respuesta después.
- 7) Cuando se juega entre cuatro, cualquiera de los dos compañeros puede contestar o decidir si quiere o no un Envite, o si quiere replicar más puntos, sin importar su ubicación. Al respecto, la primera voz es la valedera.
- 8) Las palabras que se utilicen para envidar, deben ser siempre las indicadas en estas reglas, las cuales son obligatorias pronunciar nítidamente. Si la voz no ha sido nítida o clara, se puede exigir que se repita lo dicho, y el adversario está en el deber de repetirlo. Nada vale el uso de otros vocablos como "hervido", "embudo" y otras de uso poco serio y que hay que evitar.
- 9) Envidar hasta igualar significa retar al contrario a jugar la diferencia de puntos del que va adelante, comparándola con la cantidad que lleve el que va detrás. Se determina la cantidad envidar mediante la resta de la cantidad de puntos que haya halado el que va adelante, menos los puntos que tiene el que detrás.
- 10) No vale envidar un solo punto. Si "envido las que pintan" o "envido hasta igualar" es igual a un punto, entonces ese Envite vales dos puntos.
- 11) Todo jugador tiene derecho a envidar al tener su turno de primera carta, sin importar si alguien pegó truco. Ningún jugador puede envidar después de pegar truco, pero su compañero si puede envidar si aun espera su turno de primera carta.

- 12) Los puntos del aspecto Envite se cobran primero que los puntos del aspecto Truco. Es decir, si alguien gana un partido con un Envite, lo que ocurra en el aspecto Truco no tiene valor.
- 13) Si al iniciar un partido un jugador envida hasta la falta, y su contrario quiere, quien gane el Envite habrá ganado el partido.
- 14) El Envite es prioritario que el Truco. En consecuencia, si alguien pega truco y su contrario, sin responderle dice "envido", es obligatorio responder primero al Envite. En este caso cualquier contrario puede envidar sin esperar que le llegue el turno.
- 15) Todo jugador que envide, con ley o sin ley, deberá conceder un tiempo prudencial (no más de 10 segundos) para recibir respuesta antes de jugar su segunda carta. Una vez concedido este tiempo y jugada la segunda carta, el contrario no tiene derecho a querer el Envite.
- 16) El Mano está en el deber de mostrar el valor de su Envite primero que su contrario, y si su contendor no le gana, no está obligado a enseñar sus cartas.
- 17) Los términos válidos para aceptar o rechazar un Envite y sus réplicas, "quiero" o "no quiero", los cuales deberán pronunciarse claramente y repetirse por petición del contrario. Nada valen otros vocablos tales como si, no, y envido, quieto, cuyo uso se recomienda evitar.
- 18) Decir "envido las que pintan", significa envidar el valor numérico de las carta jugada, pero si la carta es un as, ese Envite vale dos puntos.
- 19) Si alguien envida equis puntos, esclareciendo por su puesto, el valor numérico de equis, por ejemplo: "envido 15 puntos", y esta cantidad es mayor que los puntos que le faltan a quien va adelante, y recibe como respuesta solo la palabra "quiero", la cantidad de puntos envidados es valedero.
- 20) En todo caso no se permite querer o replicar un Envite sin ley después de que El Pie y El Mano hayan jugado su segunda carta.

- 21) Cuando un jugador hace la primera, no siendo El Pie, al jugar su segunda carta cierra la posibilidad de que un Envite sin ley pueda ser querido o replicado.

ASPECTOS RELACIONADOS CON EL CANTO DE TRUCO

- 1) Durante el desarrollo del juego, la voz de "truco" es una invitación a jugar tres puntos. El truco puede ser aceptado a través de la respuesta "quiero" o rechazado mediante las palabras "no quiero". Si el truco no es querido, entonces gana una piedra quien lo pegó.
- 2) Decir "quiero y retruco" significa retar a disputar seis puntos si se acepta o perder tres puntos si no se quiere.
- 3) Decir "quiero y vale nueve" es invitar a jugar nueve puntos si se responde afirmativamente, o perder seis puntos si la respuesta es negativa.
- 4) Replicar "quiero y vale el juego" es retar a perder o ganar el juego, sin importar la cantidad de puntos acumulados por cualquier participante o pareja. Rechazar este reto significa perder nueve puntos, porque antes tuvo que haber dicho "truco/quiero y retruco/quiero y vale nueve/quiero y vale el juego".
- 5) Después de que alguien hizo la primera o la segunda, y juega el Perico, como nadie puede ganarle, cualquier reto para aumentar los punto no vale nada o es nulo.
- 6) Solo tiene derecho de palabra para pega truco quien le toque jugar. Quien pegue truco debe esperar la respuesta del contrario para luego exponer su carta.
- 7) Cuando se juega entre cuatro, cualquier de los compañeros puede contestar o decidir si quiere o no un truco, o si quiere replicar retruco o más, sin importar su ubicación. Al respecto, la primera voz es la valedera.
- 8) Durante toda mano o base deberá cobrarse por lo menos una piedra del aspecto truco, a menos que la base sea anulada.

- 9) Cuando alguien hace la primera ocultando la carta con la cual mata, y colocando su segunda carta arriba, su contrario puede verificar inmediatamente la carta con la cual hizo la primera.
- 10) Cuando alguien hace al segunda ocultando la carta con la cual mata y coloca su tercera carta arriba, ni el contrario ni su compañero pueden verla, y solo se podrá comprobar si ha matado al finalizar la base. Quien no cumpla con esto perderá lo ocurrido en el aspecto truco.
- 11) Los puntos del aspecto Truco se cobran después de los originados por el aspecto Envite. Si alguien gana un partido con los puntos del Envite, lo que ocurra en el aspecto Truco no tiene valor.
- 12) Después de que una carta está jugada, no se puede cambiar por otra, ni pasar esa misma carta, siempre que se haya jugado en su turno correspondiente.
- 13) Si la primera está empardada (empatada), la carta mayor que se juegue en segundo lugar gana el aspecto Truco. En ese caso los cuatro participantes intervienen y es obligatorio jugar juntas las dos cartas restantes. Si durante la segunda carta siguen empardadas, entonces solamente los que empardaron en la segunda deciden con su última carta, la que tendrá que ser obligatoriamente menor o igual a las jugadas durante la segunda carta. Si alguien reserva como tercera carta, una mayor que la jugada en segundo lugar, entonces esa carta pierde todo valor, y se considera como carta pasada.
- 14) Cuando las cartas quedan empardadas le corresponde jugar a El Mano. Quien haga la primera o la segunda le corresponde jugar antes que los otros.
- 15) Las palabras que se utilicen para pegar truco deben ser siempre las indicadas en estas reglas. Es obligatorio pronunciar nítidamente. Si la voz no es nítida o clara, el contrario puede exigir que se repita lo dicho. No vale el uso de vocablos tales como "turco, ruco, muco" y otros faltos de seriedad y que hay que evitarlos.
- 16) Si una pareja posee 20 puntos y pega truco, existiendo la posibilidad de tener Flor, la pareja contraria tiene derecho a pedir Flor antes de querer o no el Truco, sin

importarle la cantidad de puntos que lleve. Los que llevan 20 puntos están en el deber de aclarar si tienen Flor.

- 17) Si la primera y la segunda vuelta están empardadas, el último de los que empardaron puede pegar truco o más, después de que su contrario muestre su tercera carta.
- 18) Quien pegue truco no puede pegar retruco, ni su compañero. Quien pegue retruco no puede pegar vale nueve, ni su compañero. Quien pegue vale nueve no puede pegar vale el juego, ni su compañero.
- 19) Los términos válidos para aceptar o rechazar un Truco y sus réplicas, son "quiero" o "no quiero", los que pronunciará claramente y repetirá a petición del contrario. De nada valen vocablos como "sí", "no", "y retruco", "quieto". Se recomienda evitarlos.

ASPECTOS RELACIONADOS CON EL CANTO DE FLOR

- 1) Quien tenga FLOR debe decirlo al jugar su primera carta, o advertirlo diciendo "a ley", si no es El Pie. Si no lo hace así, entonces no tiene derecho a recibir puntos por este concepto. Esta regla no incluye los casos de LA RESERVADA.
- 2) Quien tenga FLOR, y haya jugado a ley al exponer su primera carta, deberá decir "tengo flor" antes de jugar su segunda carta y antes de formular cualquier réplica de los aspectos envite y truco.
- 3) Si alguien tiene FLOR, el envite SIN LEY o sin FLOR no vale nada (exceptuando los casos de la tenencia de LA RESERVADA).
- 4) La FLOR vale tres puntos. Si dos compañeros tienen ambos FLOR, entonces sus flores valen seis puntos.
- 5) Si existen flores entre contrarios, entonces se procede al envite de las flores. Si ambos las achican, o dice uno "la mía es chica", y el otro "la mía también", entonces la más grande cobra tres puntos y la pequeña no cobra nada. En este caso, se exceptúa la tenencia de LA RESERVADA, la cual, aun achicando su flor, cobra un punto de envite.

- 6) Si no se quiere el Envite entre flores, entonces quien envidó cobra su flor, más un punto de envite. Si se trata de un repique del envite, entonces quien no quiera perder su flor y los puntos previamente aceptados de envite, debe aceptar el envite.
- 7) Si hay tres o cuatro flores, dos compañeros podrán achicarse, pero solamente uno podrá envidar, querer o no querer un envite, mientras el otro queda obligado a aceptar la decisión de su compañero.
- 8) Si alguien trata de esconder una flor, o no la declara, ya sea por inocencia o en forma intencional, con pretensiones de ganar un envite o un truco, entonces pierde su flor y no podrá cobrar puntos de envite si los gana, y sí tendrá que pagarlos si los pierde. No podrá cobrar puntos de truco si los gana, y sí tendrá que pagarlos si los pierde. Recuérdese que en cada mano o base uno de los dos equipos debe llevarse al menos un punto, no puede quedarse esa mano sin puntos.
- 9) Si un jugador tiene flor, aún no declarada, y le pegan "truco", deberá responder "con flor quiero" o "con flor no quiero". Si no identifica su flor de esa forma se considerará que el truco no fue correctamente querido, por lo tanto, quien tenga flor, si gana el aspecto truco de esa base, no podrá cobrar las piedras, y si lo pierde, su contrario si las cobrará.
- 10) Si un jugador tiene flor y juega "a ley" en su primera carta, luego su compañero pega truco, o responde diciendo "quiero y retruco", también durante su primera carta, los puntos del truco valen, en este caso para quien los gane.
- 11) Cuando existe la sospecha de que un jugador está ocultando una flor, su contrario puede exigir que demuestre la no tenencia de flor, y el jugador está en el deber de comprobar, por lo menos en dos cartas, que no tiene flor.
- 12) Cuando existen dos o más flores entre contrarios, le corresponde achicar o envidar primero al que sea más mano entre ellos.
- 13) Quien tenga flor está obligado a mostrarla al final de la base; si no lo muestra no podrá cobrarla.

- 14) Si un jugador canta flor sin tenerla, obstaculizando la ocurrencia de un envite sin ley, o de un truco, pierde un punto por ambos conceptos.
- 15) Quien tenga flor y desee pegar truco, está en el deber de identificar su flor primero. Si no cumple con esto, no podrá cobrar los puntos de truco, si lo gana, y si lo pierde, su contrario sí las cobrará.

ASPECTOS RELACIONADOS CON EL CANTO DE RESERVADA

- 1) Tiene LA RESERVADA quien posea entre sus tres cartas, el Perico y la Perica.
- 2) La Reservada responde a las alternativas de envidar sin flor y con flor, es decir, con ley o sin ley.
- 3) Nada podrá ganarle los aspectos envite y truco a La Reservada, a menos que se cometan errores. Aunque no se haya envidado, quien tenga La Reservada gana un punto de envite, además vale tres puntos de flor, y por lo menos un punto de truco. La mala administración de La Reservada puede disminuir este resultado mínimo.
- 4) El Pie, con La Reservada, no está obligado a cantar o declarar flor cuando su contrario no jugó a ley ni declaró flor. En este caso solo deberá enseñarla al final de la base.
- 5) Si quien tiene La Reservada, por error, no quiere un envite con ley o sin ley, entonces pierde el punto de envite y pierde los tres puntos de flor si su contrario tiene flor. De igual forma, por error, podría perder el aspecto truco si no mata dos veces entre primera, segunda y tercera, o si pasa estando las cartas emparejadas (empatadas).
- 6) Si alguien tiene La Reservada y su compañero tiene flor, entonces el sin flor o sin ley no vale ningún punto.
- 7) Si alguien tiene flor blanca y su compañero envida sin ley, y uno de sus contrarios, con La Reservada, se limita a querer o a replicar más puntos de envite, este envite no se anula, a menos que también tenga flor el compañero de quien tenga La Reservada.

- 8) Si un jugador tiene La Reservada y no juega a ley ni declara flor, y el contrario tiene flor y la declara correctamente, este contrario cobrará su flor, y quien tiene La Reservada cobrará solamente lo que ocurra en el aspecto Truco.
- 9) Si un jugador tiene La Reservada y no es El Pie, y no juega a ley en su primera carta, ni declara flor, solamente podrá cobrar tres puntos de flor y uno de envite, si no existe otra flor del contrario en esa base. Lo que ocurra en el aspecto truco es valedero para quien tenga La Reservada, aun jugando mal el aspecto Envite.
- 10) Si se achica el envite entre flores, y existe La Reservada, quien la tenga cobra un punto de envite.
- 11) Si un jugador tiene La Reservada y su compañero tiene Flor, y no ha habido mala jugada con La Reservada, cobrarán por este concepto la cantidad de seis puntos equivalente a dos flores, además de lo que ocurra en el aspecto truco.
- 12) Si existiendo La Reservada ocurren dos envites, uno con ley y el otro sin ley, quien tenga La Reservada gana solo el envite mayor, a menos que su compañero tenga flor, en cuyo caso solo vale el envite con ley.

ASPECTOS RELACIONADOS CON LA JUGADA A LEY.

- 1) La jugada A LEY solo es valedera al jugar la primera carta. El Pie no puede jugar simplemente a ley. El Pie puede decir "con ley envido" o "con ley quiero" o "con ley quiero y ...", lo que significa que tiene flor. También El Pie puede decir "sin ley quiero" o "sin ley quiero y ...", lo que significa que no tiene Flor.
- 2) Decir A LEY o A LEY JUEGO, o CON LEY o SIN LEY JUEGO, lo único que significa es advertencia sobre la posibilidad de tener flor, o la reservada o nada. Quien tenga flor y no la declare al jugar su primera carta, ni tampoco dice "a ley", entonces pierde su flor, con excepción de los casos de La Reservada (ver Puntos derivados de La Reservada).
- 3) Decir "sin ley envido", significa envido sin tener flor. Decir "con ley envido", equivale a "con flor envido". Decir "con ley o sin ley juego y envido", es igual a

decir "a ley juego y envido", y significa "con flor o sin flor juego y envido". Decir "con ley o sin ley quiero" es igual que decir "con flor o sin flor quiero".

- 4) Si alguien dice "a ley juego y envido ...equis... puntos", su contrario no puede responder simplemente con la palabra "quiero", si no que deberá contestar "con ley quiero" o "sin ley no quiero". No responder nada significa no querer.
- 5) Cuando un jugador en su primera carta dice "a ley o sin ley juego y envido", queda obligado a mostrar su carta al mismo tiempo que su emisión de voz.
- 6) Cuando hay jugada A LEY entre contrarios, el envite con ley, si lo hay, deberá resolverse antes de que uno de los que jugaron a ley, juegue su segunda carta. Si el otro no responde al envite, se sobreentiende que no tiene flor, y si tiene flor se le aplica el criterio de flor escondida.
- 7) La decisión tomada por un jugador, de envidar o no envidar con ley o sin ley, o de querer o no querer con ley o sin ley, es valedera para su compañero quien no podrá refutarla.

ASPECTOS RELACIONADOS CON ESTAR CANTANDO

- 1) Quien esté cantando solo necesita un punto para ganar el partido. En consecuencia, no se acepta, en este caso, ningún tipo de envite superior a un punto.
- 2) Quien esté cantando, al recibir sus tres cartas dirá el valor de su envite. El contrario dirá "privo y truco" si el valor de su envite es superior, o domina de mano; de lo contrario pierde el juego. Si van al truco, entonces estarán en juego tres piedras más.
- 3) Si el contrario tiene 20 puntos, el que esté cantando, después de ser privado, podrá decir "pido flor" lo cual obliga al contrario a declarar si tiene o no flor. En caso afirmativo es obligatorio ir al truco.
- 4) Si el contrario tiene 22 puntos, el que esté cantando está obligado ir al truco si su envite es privado o dominado.

- 5) Si quien está cantando declara flor, y su contrario le dice "privo y truco", y luego no van al truco, el contrario obtendrá cinco puntos si su flor es mayor. Si van al truco y su contrario lo gana, obtendrá siete puntos si también priva, de lo contrario perdería el partido.
- 6) Si el contrario priva con flor, no teniendo flor quien esté cantando, entonces el punto de envite no vale. Si no van al truco el contrario obtendrá cuatro puntos, y si van y lo gana, obtendrá seis.
- 7) Si el contrario priva con La Reservada, teniendo o no teniendo flor quien esté cantando, obtendrá cinco puntos si no van al truco, y siete puntos si van al truco.

ASPECTOS MISCELÁNEOS

- 1) Si dos compañeros responden contradictoriamente y en forma concurrente, es decir, uno primero que el otro, diciendo "quiero" y el otro "no quiero" vale solamente la emisión de voz que se pronunció primero. Si la respuesta es simultánea, o al mismo tiempo, entonces se acepta lo que dijo El Mano entre ellos dos. En último caso se acepta el criterio del Coime.
- 2) Después de tenerse más de 12 puntos.
- 3) Después de repartidas las cartas y vistas, teniendo cada quien solamente tres cartas, no se puede cantar barajo.
- 4) En truco abierto, queda terminantemente prohibido ver más de una carta de su compañero antes de jugarlas.
- 5) En truco cerrado no se permite ver más de una carta al compañero antes de jugarlas.
- 6) Cualquiera puede cantar barajo antes de ver sus cartas, siempre que pueda justificarlo.
- 7) Las cartas pasadas no valen para el truco, pero si valen para el envite.
- 8) Durante el primer turno se pueden pasar las primeras tres cartas, pero es prohibido pasar solamente una o dos cartas. Cuando se pasan las tres, valen para el envite.

- 9) No es permitido montar las cartas. Si un juez o Coime comprueba la realización de este mal proceder, advertirá al montador por un máximo de tres veces durante un partido. Si el montador persiste, entonces el Coime comenzará a sentenciar cinco puntos, a favor del contrario, por cada reincidencia.
- 10) No es permitido extraer carta que no sea la correspondiente durante la distribución que hace El Pie. Si un Coime comprueba la realización de este mal proceder, sentenciará la premiación de cinco puntos a favor del contrario de El Pie.
- 11) No es permitido marcar las cartas. Si un Coime comprueba que alguien ha marcado las cartas, podrá sentenciar ganador al contrario o anular los juegos efectuados por el infractor, además podrá expulsarlo.
- 12) Si alguien juega una carta fuera de su turno correspondiente, podrá tomarla y jugar otra si lo desea, pero está obligado a tomarla antes de la llegada de su turno.
- 13) Es permitido al emisión de señas entre compañeros. Ni el Coime ni personas ajenas al juego pueden emitir señas durante un partido; si lo hacen deberán ser expulsados del sitio. Se prohíbe el uso de los pies para emitir señas.
- 14) Se prohíbe esconder carta con la intención de jugar con más de tres. Jugador que sea sorprendido aplicando este mal proceder, será declarado perdedor del partido.
- 15) Solamente el dueño de una carta virada durante la distribución tiene derecho a cantar barajo por este motivo, pero debe ser espontáneo y, además, no haber visto ninguna de sus dos cartas restantes.
- 16) Durante el desarrollo de una base o mano es prohibido ver las cartas que no entran en juego.
- 17) Las decisiones del Coime pueden refutarse cuando no correspondan a lo establecido en estas reglas.
- 18) Quien no acepta las reglas escritas en el momento de su aplicación, ni las justas decisiones del Coime, y se niega a seguir jugando, será declarado perdedor del partido.

19) Si un jugador envida y pega truco durante su primer turno de juego, su contrario, al no querer, puede exigirle que demuestre no tener una cantidad de cartas diferente de tres, y el jugador está en el deber de complacerlo antes de irse al barajo. Si no cumple con esto, la mano o base será declarada nula.

ANEXO 2.- EL TRUCO EN LA WEB

Una manera de medir el alcance de un término, una expresión, una moda, una tendencia, un concepto en la sociedad, es cuantificar y calificar su presencia en la web. De hecho, al colocar la frase “juego de truco” en uno de los motores de búsqueda de mayor utilización en internet (GOOGLE) se obtiene una cifra siempre cercana a las 25.000 apariciones.

A continuación se muestran una serie de páginas relacionadas con el juego de truco, obtenidas de las búsquedas mencionadas en el párrafo anterior, y que dan cuenta de la diversidad de motivos, países y entes involucrados. Desde las motivaciones meramente personales y recreativas, hasta las iniciativas empresariales y mercantiles, pasando por premios, torneos y aspectos reglamentarios.

En este pequeño inventario encontraremos páginas web dedicadas gratuitamente a enseñar el juego, otras que venden libros y manuales, otras de algunos clubs de jugadores, y otras más con noticias relacionadas con el juego de truco, como el premio que NOKIA entregó a un argentino por desarrollar el software del juego para teléfonos celulares, o las páginas dedicadas a ofrecer la posibilidad de bajarlo desde la web al teléfono móvil, computador de mano (palm).

Justamente por el dinamismo en ese ambiente de la autopista de la información, solamente se incluye una muestra de los sitios relacionados, pero que son una muestra representativa de la presencia del juego de truco en la red de redes. Se intenta respetar al máximo la sintaxis y reglas ortográficas, aún cuando sabemos que en la web suelen encontrarse construcciones gramaticales y terminología no necesariamente correctas desde el punto de vista sintáctico.

El Juego de Truco

Quieres aprender a jugar este juego ?... Aquí encontrarás detalles al respecto. Visita nuestro club de Truco.

www.geocities.com/TimesSquare/Bunker/1686/ - 10k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

Truco Argentino - Juegos Online Multiplayers en Juegate.com ...

Juegate.com es Juegos online Multiplayer de Ajedrez, Damas, Dominio, Backgammon, Pool, Batalla Naval, Truco, Scrabble, Poker, Chinchon, Esoba de 15, ...

www.juegate.com/games/mp/truco/truco.asp - 35k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

MercadoLibre: JUEGO DE TRUCO - BsF 10.00

JUEGO DE TRUCO - BsF 10.00. Computación Software Juegos Otros comprar y vender en MercadoLibre.

articulo.mercadolibre.com.ve/MLV-7561338-juego-de-truco-_JM - 40k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

MercadoLibre: MANUAL PARA APREDENDER A JUGAR TRUCO VENEZOLANO,PTO ...

MANUAL PARA APRENDER A JUGAR EL FAMOSO **JUEGO DE TRUCO**,ESTE MANUAL LES ENSEÑARA A JUGAR EL TRUCO

VENEZOLANO,ARGENTINO,URUGUAYO Y PUERTO RIQUEÑO,Y ESPECIAL ...

articulo.mercadolibre.com.ve/MLV-7471153-manual-para-apredender-a-jugar-truco-venezolanopto-riqueño-_JM - 36k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

Truco (juego de naipes) - Wikipedia, la enciclopedia libre

Este artículo o sección sobre ocio necesita ser wikificado con un formato adecuado a las convenciones de estilo de Wikipedia. ...

es.wikipedia.org/wiki/Truco - 53k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

CyberJuegos.com - Juegos gratis y juegos multiplayer. Domino ...

Juegos gratis. Juegos Multiplayer. Los mejores juegos de Internet. Juegos multijugador.

www.cyberjuegos.com/ - 38k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

El Tiempo - El Periódico del Pueblo Oriental

El **juego de truco**, que se juega en parejas o en forma individual, consiste en ganar dos de las tres cartas que se colocan en la mesa. ...

www.eltiempo.com.ve/cartas/ampliar_carta.asp?id=37 - 70k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

TRUCO

Formato de archivo: PDF/Adobe Acrobat - [Versión en HTML](#)

COLEGIO DE INGENIEROS DE VENEZUELA. FUNDACION DEPORTIVA
COLEGIO DE INGENIEROS DE VENEZUELA. FUNDECIV. TRUCO. UU.
CONDICIONES ESPECIALES ...

www.cianz.org.ve/archivos/Judeciro2008/Reglamentos/REGLAMENTOTRUCO.pdf

El rey de Globovision

24 Ene 2008 ... vamos a denunciarlos, a demandarlos, en fin o lo hacemos o nos jode este REY, en el **juego de TRUCO** a un REY malo le gana cualquier AS. ...

www.aporrea.org/medios/a49853.html - 12k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) –

Juego de truco ¿? - psicofxp.com

15 Abr 2007 ... En linux podemos jugar al solitario, al póker, etc ¿Pero se puede jugar al **Juego de truco ¿?**

www.psicofxp.com/forums/gnu-linux.50/222266-juego-de-truco.html - 68k - [En caché](#) -

Truco EL Juego

El mejor y más divertido juego de cartas del mundo sin dinero. El truco.

redcamelot.com/truco/ - 11k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) –

Juego de truco. Descargar juego de truco, gratis juego de truco ...

Descargar **juego de truco**, gratis **juego de truco**, bajar **juego de truco** en español, **juego de truco** gratuito, castellano, descarga, download **juego de truco**, ...

www.ojolink.com/buscador/buscar.asp?busqueda=juego%20de%20truco - 37k –

Algo sobre Facyt: El Juego de Truco

El **Juego de Truco**. Siguiendo en esta honda de actividades de esparcimiento dentro de la facyt, les traigo un pequeño video, de una de las actividades de ...

facytsoft.blogspot.com/2008/05/el-juego-de-truco.html - 89k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) –

Juego de Truco Online - Tutto Gratis

JUEGO DE TRUCO ONLINE. Resultados de búsqueda **Juego de Truco Online**. Adobe Acrobat Reader Un software indispensable que te permite visualizar documentos ...

www.tuttogratias.es/gratis/juego_de_truco_online/ - 28k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) –

Wintruco - Juego de Truco Argentino - Español - - www.Warianos.org

18 May 2008 ... Wintruco - *Juego de Truco* Argentino - Español - De Salón.

www.warianos.cl/foros/showthread.php?t=20042 - 50k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

MercadoLibre: LEYES DEL JUEGO DE TRUCO BOCHAS Y LA TAPADA. - \$ 65.00

LEYES DEL JUEGO DE TRUCO BOCHAS Y LA TAPADA. - \$ 65.00. Libros, Revistas y Comics Libros de Recreación y Hobbies Deportes y Juegos Otros comprar y vender en ... articulo.mercadolibre.com.ar/MLA-36011302-_JM - 54k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

Juego de Truco Argentino (176x220) - Foro-Cualquiera.com

24 Abr 2008 ... Otro mas y mañana sigo, porque es la 1 de la mañana y me tengo que levantar temprano. JAJAJ El famoso juego Argentino "TRUCO".
www.foro-cualquiera.com/juegos-aplicaciones/33818-juego-truco-argentino-176x220.html - 150k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

Yahoo! Respuestas - ¿Alguien conoce algun juego de TRUCO ARGENTINO ...

Yo conocía un **juego de truco** que se jugaba Humano-...
mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20071013073011AAvg9od - 27k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

Algún buen juego de Truco? - Foro3k.com

1 Mar 2004 ... Chicos estoy buscando algún **juego de Truco** que valga la pena...busqué en el kazaa y no encontré nada. El único que jugué es el truco v.1 que ...
www.foro3k.com/gamerz/1365-algun-buen-juego-de-truco.html - 74k - [En caché](#) -

Juego de Truco para Celulares - Comunidad Canal FX

5 Dic 2007 ... **Juego de Truco** para Celulares. Último artículo 05-12-2007 4:06 PM ... Vi el programa Charge numero 1 donde mostraron el **juego de truco** para ...
comunidad.canalfx.tv/forums/t/3403.aspx - 32k - [En caché](#) - [Páginas similares](#) -

Andresito: Un hombre fue herido a machetazos en *juego de truco* ...

7 Jul 2008 ... Andresito: Un hombre fue herido a machetazos en *juego de truco* La Policía de esta localidad tomó conocimiento del caso cuando se presentó en ...
www.misionesonline.net/paginas/detalle2.php?db=noticias2007&id=116331 - 34k

Truco - Juego tradicional de Argentina

Introducción - ¿Qué es el Truco? El truco es un juego de cartas, tradicional en los países que baña el Río de la Plata y algunos países de Centroamérica ...
usuarios.arnet.com.ar/leo890/truco.htm - 48k

Un argentino premiado por crear el primer *juego de truco* para ...

El programador fue premiado en las oficinas de la compañía finlandesa como precursor del primer *juego de Truco* para celulares. ...
www.redusers.com/noticias/nota721 - 53k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

Taragüi - Juego de cartas - Truco - SIA Interactive

El tradicional *juego de truco*, jugado contra la computadora, con un sistema de premiación controlado.

www.siainteractive.com/sitio2/02010103.htm - 7k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

Home Page del TRUCO Arbiser

Introducción. Este programa fue la primera implementación del juego de cartas argentino por excelencia. La primera versión data de 1982, luego de la cual ...

www-2.dc.uba.ar/charlas/lud/truco/ - 15k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

Juego de cartas Reglamento del Truco Costumbres Argentinas

Reglamento. _Se juega con cartas españolas de 40 barajas. _Cada juego es a 30 o 15 puntos. Cuando se juega a 30 puntos se dice que quien gana, ganó un Chico ...

www.liveargentina.com/Argentina/Tematicos/Costumbres/ - 39k

Juego de Truco para Celulares (invitación gratis) - Alkon Foro

26 Feb 2005 ... Hola gente! los invito a descargarse el primer juego de Truco para celulares distribuido para el mercado argentino, el cual también es el ...

[www.alkon.com.ar/foro/telefonía_celular.120/180028-](http://www.alkon.com.ar/foro/telefonía_celular.120/180028-juego_de_truco_celulares_invitacion_gratis/)

[juego_de_truco_celulares_invitacion_gratis/](#) - 106k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

truco juego de cartas de 2 a 6 jugadores

149 sitio/s encontrado/s para "truco juego de cartas de 2 a 6 jugadores". Truco Net Espacio para jugar al truco en línea. Presenta un software para bajar, ...

www.grippo.com.ar/cgi-

Se lanzó el primer juego de Truco para celulares, multijugador ...

Entupalma.com lanzó, en exclusiva, un juego para usuarios de teléfonos celulares donde es posible jugar un partido del juego de Truco contra el mismo ...

www.publicasonline.com/node/3841 - 26k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

juego de truco, USA

juego de truco, sitios latinos. ... Categorías relacionadas: juego de truco en Argentina juego de truco en España juego de truco en México juego de truco en ...

www.chapu.net/busqueda.php?q=juego%20de%20truco&start=7&rgn=&dir1= - 22k

CaFeLUG - Foros

Acá envió un link para el que le interese de un juego de Truco para Linux

(... Re: Juego de Truco para Linux. lo baje para probar, pero requiere gambas ...

www.cafelug.org.ar/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=693&forum=4 - 13k -

juego de truco

juego de truco. ... juego de truco. descargar.mp3.es - Descargas 100% libres de virus y spyware. » Buscar. » En Internet (Ask). » Categorías ...

Truco. Quiero y retruco!!! | Toluca

Juego de truco en línea Primera comunidad truco “en línea” del Paraguay. Página de Inicio | Reglas del Truco. Reglas del truco según www.truco.com.py ...

www.truco.com.py/reglas.html - 25k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

Link To Puerto Rico.com - Tradiciones DE Hatillo

Juego de Truco - todo el año. Fiestas de la Cruz - durante el mes de mayo ... Al igual que la tradición de las máscaras, el juego de truco es un legado de ...

www.linktopr.com/hatillo_tradiciones.html - 17k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

Truco - Reglamentos: Juegos de Naipes - Acanomas.com

Origen: Valencia Baraja: Española N° de naipes: 40 cartas Jugadores: 2, 3, 4, 6 u 8 Duración de la partida: según el número de jugadores Dificultad: difícil ...

www.acanomas.com/Reglamentos-Juegos-de-Naipes/203/Truco.htm - 26k - [En caché](#) - [Páginas similares](#)

BIBLIOGRAFÍA

- BARROSO, Manuel:** *Autoestima del venezolano.* Editorial Galac, Caracas, Venezuela, 1998
- CARRERA D., Germán:** *Una nación llamada Venezuela,* Monteávila Editores, Caracas, Venezuela, 1984
- DEL RIO R., Julio:** *Periodismo interpretativo: el reportaje.* Segunda Edición, Editorial Época, Quito, 1978
- ECO, Umberto:** *Como se hace una tesis.* Gedisa. Barcelona, España. 1990.
- GADAMER, Hans-Georg:** *Verdad y Método I.* Ediciones Sígueme, Salamanca, España 2001
- GARCÍA C., Néstor:** *Arte Popular y Sociedad en América Latina,* Grijalbo, México, 1977
- HERRERA, Earle:** *El reportaje, el ensayo.* Equinoccio. Caracas, Venezuela. 1983
- KAPLÚN, Mario:** *La comunicación popular: ¿alternativa válida?.* Chasqui Número 7, Julio-Septiembre. Quito, Ecuador. 1983
- KLEIN, Melanie:** *La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado,* Editorial Paidós. Argentina 1955
- MIER, Luis y CARBONEL, Dolores:**
Periodismo interpretativo, entrevistas con ocho escritores mexicanos. Editorial Trillas, México 1981.
- MONTERO, Maritza:** *Alienación e identidad nacional,* Colección Ciencias Económicas UCV, Caracas, Venezuela 1984

- MONSIVÁIS, Carlos:** *Ídolos Populares y Literatura en América Latina*, Editorial Trillas, México, 1968
- PASQUALI, Antonio:** *Comunicación y cultura de masas*, Monteávila Editores, Caracas, Venezuela, 1977
- SÁNCHEZ P., Abel:** *La conducta social del venezolano*, Pensamiento Vivo, Caracas, Venezuela, 1962
- SOLÉ, Francisco:** *El juego de truco, su aprendizaje, sus reglas*. Ediciones de la Corporación Venezolana de Guayana (CVG). Ciudad Bolívar, Venezuela, 1986.
- VIDAL, Carmelo:** *Proceso de la cultura en Venezuela III*. Curso de Formación Sociopolítica Número 31, Fundación Centro Gumilla, Caracas, Venezuela. 1997.