



REGLES JOC DOMINÓ

NORMES GENERALS PER A LA DISPUTA DE PARTIDES

Segons la Normativa de la Federació Espanyola de Dominó (FED)

PRIMERA. - Les partides es disputaran a 300 punts. En cada mà s'anotaran els punts de totes les fitxes que resten per a col·locar a favor de la parella que domine o guanye el tancament. En cas d'empat en un tancament no s'anoten els punts i es corre la mà.

SEGONA.- Reunits els jugadors que componen les dues parelles, acordaran qui anota els resultats i qui dels contraris efectua els recomptes. A continuació cada jugador triarà una fitxa, sent el de major puntuació el que triarà efectuar l'eixida.

TERCERA.- El jugador de l'esquerra de qui inicia el joc (d'ara en avant "el mà") remourà les fitxes, i a continuació les tornarà a moure "el mà", qui serà l'últim a agafar les fitxes. Si és un doble, el "mà" la posarà en sentit horitzontal si fora de dos valors en sentit vertical, posant el valor major cap al seu company

QUARTA.- En alçar les fitxes, aquestes es deixaran en la mateixa posició i ordre sense poder alterar-les el jugador, qui en utilitzar-les les col·locarà sense dubtes, d'una manera ferma però suau, tenint present que si es toca una fitxa serà obligatòria la seua col·locació, encara que no seria la fitxa desitjada.

CINQUENA.- Si davant un tancament un jugador desitja tancar, però per equivocació col·loca la fitxa en el costat contrari, el joc quedarà obert i en cap cas es podrà modificar la jugada. En presentar-se jugada de tancament, el company de qui analitza la jugada mantindrà una total immobilitat amb la mirada baixa, així mateix el jugador que estudia el tancament no haurà de mirar la cara del company abans d'executar la jugada.

SISENA - Es consideren infraccions o vulneració de les normes:

- 1) Pensar, sense tenir més d'una fitxa a posar, sempre que aquesta tinga cabuda per un sol costat.
- 2) Quan per error es diu "passe" tenint fitxa o fitxes per a jugar.
- 3) Dubtar fent acció de triar entre les fitxes fins i tot sense tocar-les.
- 4) Efectuar l'eixida un jugador sense correspondre-li.
- 5) Qualsevol fitxa descoberta o caiguda, fins i tot de manera involuntària, una vegada alçades les fitxes pels jugadors.
- 6) La realització de gestos, estridències, canvis de postura, colpejar la taula i manifestacions verbals. La partida ha de jugar-se de forma relaxada i només al final de la jugada es podran fer breus comentaris. No s'ha d'elevat el to de veu amb recriminacions.

Es procurarà mantenir la mateixa postura durant el desenvolupament de la jugada.

SETENA.- Qualsevol vulneració o infracció haurà de reflectir-se en la fulla d'anotacions.

NOTA: La tolerància ha de ser un element bàsic quan es disputen partides de dominó amb gent no habituada a les normes de la FED i els jugadors experimentats han de facilitar la normalitat en les partides de joc.

Els Delegats de Sector, tindran totes les competències i la representació de l'organització.

Si alguna comissió abandona la partida en la qual està jugant, es considerarà com si no haguera iniciat el Campionat.

Correspon al Comitè de Competició la imposició de la sanció corresponent si considera la retirada no justificada.

Aquesta sanció podria portar fins i tot a la inhabilitació dels jugadors i de la comissió a participar en futurs Campionats.

La parella que no estiga en el moment d'inici del joc, quedarà automàticament desqualificada.

Les regles del joc d'aquest Campionat són les que s'adjunten en aquestes BASES, editades per la Delegació de Festejos de la Junta Central Fallera.

Es considerarà FALTA GREU, i per tant motiu de desqualificació, la no acceptació per part dels participants d'aquestes regles.

El Comitè de Competició estarà format per tres persones de la Delegació de Festejos de Junta Central Fallera i les seues decisions seran inapel·lables. La participació en aquest Campionat comporta l'acceptació i el coneixement per part de les comissions i dels jugadors d'aquestes bases.



REGLAS JUEGO DOMINÓ

NORMAS GENERALES PARA LA DISPUTA DE PARTIDAS

Según la Normativa de la Federación Española de Dominó (FED)

PRIMERA. - Las partidas se disputarán a 300 puntos. En cada mano se anotarán los puntos de todas las fichas que restan para colocar a favor de la pareja que domine o gane el cierre. En caso de empate en un cierre no se anotan los tantos y se corre la mano.

SEGUNDA.- Reunidos los jugadores que componen las dos parejas, acordarán quién anota los resultados y quién de los contrarios efectúa los recuentos. A continuación cada jugador elegirá una ficha, siendo el de mayor puntuación el que elegirá efectuar la salida.

TERCERA.- El jugador de la izquierda del que inicia el juego (de ahora en adelante "el mano") removerá las fichas, y a continuación las volverá a poner "el mano", quién será el último en coger las fichas. Si es un doble, el "mano" la pondrá en sentido horizontal y si fuera de dos valores en sentido vertical, poniendo el valor mayor hacia su compañero.

CUARTA.- Al levantar las fichas, estas se dejarán en la misma posición y orden sin poder alterarlas el jugador, quien al utilizarlas las colocará sin dudas, de una manera firme pero suave, teniendo presente que si se toca una ficha será obligatoria su colocación, aunque no sería la ficha deseada.

QUINTA.- Si ante un cierre un jugador desea cerrar, pero por equivocación coloca la ficha en el lado contrario, el juego quedará abierto y en ningún caso se podrá modificar la jugada.

Al presentarse jugada de cierre, el compañero de quien analiza la jugada mantendrá una total inmovilidad con la mirada baja, así mismo el jugador que estudia el cierre no habrá, antes de ejecutar la jugada, de mirar la cara del compañero.

SEXTA - Se consideran infracciones o vulneración de las normas:

- 1) Pensar, sin tener más de una ficha a poner, siempre que esta tenga cabida por un solo lado.
- 2) Cuando por error se llama "pase" teniendo ficha o fichas para jugar.
- 3) Dudar haciendo acción de elegir entre las fichas aun sin tocarlas.
- 4) Efectuar la salida un jugador sin corresponderle.
- 5) Cualquier ficha descubierta o caída, aun de forma involuntaria, unavez levantadas las fichas por los jugadores.
- 6) La realización de gestos, estridencias, cambios de postura, golpear la mesa y manifestaciones verbales. La partida tiene que jugarse de forma relajada y sólo al final de la jugada se podrán hacer breves comentarios. No se tiene que elevar el tono de voz con recriminaciones. Se procurará mantener la misma postura durante el desarrollo de la jugada.

SÉPTIMA.- Cualquier vulneración o infracción tendrá que reflejarse en la hoja de anotaciones.

NOTA: La tolerancia tiene que ser un elemento básico cuando se disputan partidas de dominó con gente no habituada a las normas de la FED y los jugadores experimentados tienen que facilitar la normalidad en las partidas de juego.

Los Delegados de Sector, tendrán todas las competencias y la representación de la organización.

Si alguna comisión abandona la partida en la cual está jugando, se considerará como si no hubiera iniciado el Campeonato.

Corresponde al Comité de Competición la imposición de la sanción correspondiente si considera la retirada no justificada.

Esta sanción podría llevar incluso a la inhabilitación de los jugadores y de la comisión a participar en futuros Campeonatos.

La pareja que no esté en el momento de inicio del juego, quedará automáticamente descalificada.

Las reglas del juego de este Campeonato son las que se adjuntan en estas BASES, editadas por la Delegación de Festejos de la Junta Central Fallera.

Se considerará FALTA GRAVE, y por lo tanto motivo de

descalificación, la no aceptación por parte de los participantes de dichas reglas.

El Comité de Competición estará formado por tres personas de la Delegación de Festejos de Junta Central Fallera y sus decisiones serán inapelables.

La participación en este Campeonato comporta la aceptación y el conocimiento por parte de las comisiones y de los jugadores de estas bases.



REGLES DEL JOC DEL PARXÍS CAMPIONAT JCF

1. – Eixida

A l'inici de la partida les fitxes de cada jugador són col·locades en el quadre d'espera del seu color corresponent. El tauler se situa de manera que el quadre d'espera de cada jugador quede a la seua dreta i el seu corredor de casa davant d'ell. Per a decidir qui inicia el joc, tots els participants tiren el dau i comença el que obtinga major puntuació.

Només es podrà traure una fitxa del quadre d'espera quan en tirar el dau s'obtinga un cinc. En aquest cas, el jugador traurà una de les fitxes que tinga en el seu quadre d'espera i la col·locarà en la casella d'eixida del seu color. En la casella d'eixida no poden col·locar-se més de dues fitxes, per la qual cosa si el jugadorja té dues fitxes en ella, no podrà traure una tercera i haurà de moure una altrade les seues fitxes en joc. Si alguna de les fitxes de la casella d'eixida son d'un altre jugador, l'última en arribar serà eliminada i enviada al seu corresponent quadre d'espera per a fer lloc a la que eixirà.

1.2 – Moviments

Una vegada que un jugador té almenys una fitxa en joc, quan li arribe el seu torn llançarà el dau i haurà d'avançar una de les seues fitxes tantes caselles com punts indique el dau, en el mateix sentit que estan numerades les caselles de manera ascendent, és a dir, en sentit contrari a les agulles del rellotge.

Excepcionalment, quan el jugador tinga ja en joc totes les seues fitxes, si obté un 6, podrà avançar 7 caselles en el tauler.

Quan es té més d'una fitxa en joc, el jugador optarà per moure la que més li interesse.

Quan un jugador obté un 6 el torn no passa al següent jugador després de moure la fitxa corresponent. Una vegada realitzat el moviment repetirà la tirada fins a un màxim de dues repeticions (tres tirades).

En el cas que traga tres sisos consecutius, l'última fitxa que va moure (després de la segona tirada) haurà de tornar al quadre d'espera per a començar novament el seu recorregut i passarà el torn al següent jugador. Això no ocorrerà en el cas que aqueixa fitxa ja haguera entrat a casa (en les set caselles del seu color), encara que, en aquest cas, tampoc mourà fitxa ni continuarà tirant.

1.3 - Barreres

Si un jugador opta en una tirada per col·locar una fitxa en una casella que ja està ocupada per una altra del mateix color, formarà una barrera (denominada també Pont o Bloqueig). Aquestes barreres fan impossible el pas per eixa casella de qualsevol fitxa incloent les pròpies del jugador que l'ha creada, i podrà ser mantinguda tot el temps que desitge mentre puga moure qualsevol altra fitxa en joc. Si el jugador que forma una barrera obté un 6 haurà de desfer-la, llevat que siga impossible realitzar el moviment amb les fitxes que la formen. Quan un mateix jugador tinga 2 barreres i trau un 6, podrà triar quina d'elles desitja obrir.

Si té fitxes en el quadre d'espera és obligatori traure fitxa quan s'obté un cinc. Si una fitxa no pot avançar el nombre total de caselles que li correspon per toparse amb una barrera, el moviment no es podrà realitzar, ja que no es permet comptar un nombre parcial de caselles.

1.4 - Captures

Si una fitxa, després d'avançar el nombre de caselles que corresponga, arriba a una casella ocupada per una fitxa d'un altre color, la primera eliminarà a la que allí estava, havent de tornar la fitxa capturada al quadre d'espera on haurà de romandre fins a complir els requisits necessaris per a tornar a entrar en joc. Aquesta maniobra es denomina menjar i no és obligatori realitzar-la. Quan es menja una fitxa, el jugador que la captura haurà de comptar 20 amb qualsevol de les seues fitxes en joc. Si no pot realitzar el compte complet amb cap d'elles, perdrà aquesta opció.

No es podrà menjar una fitxa quan la casella on es produeix l'abast siga una casella segur, i en aquest cas no hi haurà captura i podran compartir la casella les dues fitxes de diferent color. Una casella no podran ocupar-la més de dues fitxes alhora, per la qual cosa si una fitxa haguera d'acabar el seu moviment en una assegurança que ja està ocupat per 2 fitxes, el moviment no es realitzaria. L'excepció a aquesta regla es produeix en les caselles d'eixida de cada color que, encara que són caselles segur, si estan ocupats per dues fitxes i una d'elles, o ambdues, són de color diferent al de la casella, si el jugador al qual correspon la casella d'eixida traguera una fitxa, eliminaria l'última que va arribar a aqueixa casella i comptaria 20 amb qualsevol de les seues fitxes.

1.5 Final de la partida

Quan una fitxa ha fet un volta al tauler i arriba a les caselles d'arribada del seu color, començarà a ascendir per elles amb la finalitat d'arribar a la seua casa. Per a entrar a casa el jugador haurà de comptar el valor exacte de les caselles que li falten per a aconseguir-la des d'aquella en la qual es troba. Si el valor obtingut és major que el total de caselles que li resten, el moviment no es pot dur a terme.

Quan una fitxa arriba a casa, el jugador haurà d'avançar 10 caselles amb qualsevol de les seues restants fitxes. Si no pot realitzar el compte complet amb una de les seues fitxes, perdrà aquesta opció. En el corredor format per les caselles d'arribada d'un determinat color només podran entrar fitxes d'aqueix color, per tant, en ell no es podran realitzar captures. Si en una sèrie de tirades successives per obtenir el valor 6, amb la segona tirada una fitxa acabara a la casa i en la tercera tirada isquera un altre 6, no esrealitzarà cap moviment però tampoc aquesta fitxa haurà de tornar al seu quadre d'espera.

El joc finalitza quan un jugador aconseguix introduir totes les seues fitxes en la seua corresponent casella final.

1.6 - Variant del joc a parelles

La normativa i reglamentació d'aquesta modalitat de joc és igual que la que s'aplica en partides de parxís en manera individual. Es diferencia en l'estratègia de joc que han de seguir els jugadors. Si en la manera de joc individual cada jugador ha de procurar el seu propi benefici, en aquesta modalitat de parelles l'estratègia del joc s'encamina a ajudar-se mútuament els dos membres de la parella per a aconseguir ser els primers a portar totes les seues fitxes a casa.

Cada membre de la parella juga amb un grup de fitxes d'un color oposat al del company (roig i groc o blau i verd). En principi, les captures de fitxes del propi company no es consideren jugades lògiques, encara que conforme avança la partida es puguen donar determinades situacions en les quals un dels dos companys tinga una posició global més favorable que l'altre i decidisca capturar fitxes de l'altre membre de la parella per a avançar més ràpidament i, en correspondència, el que estiga més retardat en la partida afavorirà aquesta maniobra del seu company.



REGLAS DEL JUEGO DEL PARCHIS CAMPEONATO JCF

1. Salida

Al comienzo de la partida las fichas de cada jugador son colocadas en el cuadro de espera de su color correspondiente. El tablero se sitúa de forma que el cuadro de espera de cada jugador quede a su derecha y su pasillo de casa delante de él. Para decidir quién inicia el juego, todos los participantes tiran el dado y comienza el que obtenga mayor puntuación.

Sólo se podrá sacar una ficha del cuadro de espera cuando al tirar el dado se obtenga un cinco. En este caso, el jugador sacará una de las fichas que tenga en su cuadro de espera y la colocará en la casilla de salida de su color. En la casilla de salida no pueden colocarse más de dos fichas, por lo que si el jugador ya tiene dos fichas en ella, no podrá sacar una tercera y deberá mover otra de sus fichas en juego. En el caso de que alguna de las que está en la casilla de salida pertenezca a otro jugador, la última en llegar será eliminada y enviada a su correspondiente cuadro de espera para hacer hueco a la que va a salir.

1.2 Movimientos

Una vez que un jugador tiene al menos una ficha en juego, cuando le llegue su turno lanzará el dado y deberá avanzar una de sus fichas tantas casillas como puntos indique el dado, en el mismo sentido que están numeradas las casillas de forma ascendente, es decir, en sentido contrario a las agujas del reloj.

Excepcionalmente, cuando el jugador tenga ya en juego todas sus fichas, si obtiene un 6, podrá avanzar 7 casillas en el tablero. Cuando se tiene más de una ficha en juego, el jugador optará por mover la que más le interese.

Cuando un jugador obtiene un 6 el turno no pasa al siguiente jugador después de mover la ficha correspondiente. Una vez realizado el movimiento repetirá la tirada hasta un máximo de dos repeticiones (tres tiradas).

En el caso de que saque tres seises consecutivos, la última ficha que movió (tras la segunda tirada) deberá volver al cuadro de espera para comenzar nuevamente su recorrido y pasará el turno al siguiente jugador. Esto no ocurrirá en el caso de que esa ficha ya hubiera entrado en casa (en las siete

casillas de su color), aunque, en este caso, tampoco moverá ficha ni seguirá tirando.

1.3 - Barreras

Si un jugador opta en una tirada por colocar una ficha en una casilla que ya está ocupada por otra del mismo color, formará una barrera (denominada también Puente o Bloqueo). Estas barreras hacen imposible el paso por esa casilla de cualquier ficha incluyendo las propias del jugador que la ha creado, y podrá ser mantenida todo el tiempo que desee mientras pueda mover cualquier otra ficha en juego. Si el jugador que forma una barrera obtiene un 6 deberá deshacerla, a menos que sea imposible realizar el movimiento con las fichas que la forman. Cuando un mismo jugador tenga 2 barreras y saque un 6, podrá elegir cual de ellas desea abrir.

Si tiene fichas en el cuadro de espera es obligatorio sacar ficha cuando se obtiene un cinco.

Si una ficha no puede avanzar el número total de casillas que le corresponde por toparse con una barrera, el movimiento no se podrá realizar, ya que no se permite contar un número parcial de casillas.

1.4 - Capturas

Si una ficha, tras avanzar el número de casillas que corresponda, llega a una casilla ocupada por una ficha de otro color, la primera eliminará a la que allí estaba, debiendo regresar la ficha capturada al cuadro de espera donde tendrá que permanecer hasta cumplir los requisitos necesarios para volver a entrar en juego. Esta maniobra se denomina comer y no es obligatorio realizarla. Cuando se come una ficha, el jugador que la captura deberá contar 20 con una cualquiera de sus fichas en juego. Si no puede realizar la cuenta completa con ninguna de ellas, perderá esta opción.

No se podrá comer una ficha cuando la casilla donde se produce el alcance sea una casilla seguro, en cuyo caso no habrá captura y podrán compartir la casilla las dos fichas de diferente color. Una casilla no podrán ocuparla más de dos fichas a la vez, por lo que si una ficha debiera acabar sumovimiento en un seguro que ya está ocupado por 2 fichas, el movimiento no se realizaría.

La excepción a esta regla se produce en las casillas de salida de cada color que, aunque son casillas seguro, si están ocupados por dos fichas y una de ellas, o ambas, son de color diferente al de la casilla, si el jugador al que corresponde la casilla de salida sacara una ficha, eliminaría la última que llegó a esa casilla y contaría 20 con cualquiera de sus fichas.

1.5 - Final de la partida

Cuando una ficha ha dado una vuelta al tablero y llega a las casillas de llegada de su color, empezará a ascender por ellas con el fin de llegar a su casa. Para entrar en casa el jugador tendrá que contar el valor exacto de las casillas que le faltan para alcanzarla desde aquella en la que se encuentra. Si el valor obtenido es mayor que el total de casillas que le restan, el movimiento no se puede llevar a cabo.

Cuando una ficha llega a casa, el jugador deberá avanzar 10 casillas con cualquiera de sus restantes fichas. Si no puede realizar la cuenta completa con una de sus fichas, perderá esta opción. En el pasillo formado por las casillas de llegada de un determinado color sólo podrán entrar fichas de ese color, por tanto, en él no se podrán realizar capturas. Si en una serie de tiradas sucesivas por obtener el valor 6, con la segunda tirada una ficha acabase en la casa y en la tercera tirada saliese otro 6, no se realizará movimiento alguno pero tampoco esta ficha tendrá que volver a su cuadro de espera.

El juego finaliza cuando un jugador logra introducir todas sus fichas en su correspondiente casilla final.

1.6 - Variante del juego a parejas

La normativa y reglamentación de esta modalidad de juego es igual que la que se aplica en partidas de parchís en modo individual. Se diferencia en la estrategia de juego que deben seguir los jugadores. Si en el modo de juego individual cada jugador debe procurar su propio beneficio, en esta modalidad de parejas la estrategia del juego se encamina a ayudarse mutuamente los dos miembros de la pareja para conseguir ser los primeros en llevar todas sus fichas a casa.

Cada miembro de la pareja juega con un grupo de fichas de un color opuesto al del compañero (rojo y amarillo o azul y verde). En principio, las capturas de fichas del propio compañero no se consideran jugadas lógicas,

aunque conforme avance la partida se puedan dar determinadas situaciones en las que uno de los dos compañeros tenga una posición global más favorable que el otro y decida capturar fichas del otro miembro de la pareja para avanzar más rápidamente y, en correspondencia, el que esté más retrasado en la partida favorecerá esta maniobra de su compañero.



REGLAMENT DEL TRUC

Les cartes

Se separen de la baralla els reis, cavalls i sotes i els asos d'or i copes, quedant vint-i-dos cartes, que són:

- ORS: 3-4-5-6 i 7, que és la manilla d'ors. (Quarta)
- COPES: 3-4-5-6 i 7
- ESPASES: As-3-4-5-6 i 7 que és la manilla d'espases (Tercera)
- BASTOS: As-3-4-5-6 i 7.

El valor d'elles és com segueix:

- AS D'ESPASES: La major, és a dir, la que guanya a totes.
- AS DE BASTOS: El bast o la segona que, com indica, guanya a totes menys a la major.
- EL SET D'ESPASES: La manilla d'espases, és a dir, la tercera en valor.
- EL SET D'ORS: La manilla d'ors que ocupa el quart lloc.

Segueixen en valor els TRESOS, que valen els quatre el mateix. Les altres cartes, pel número que tenen.

Amb aquestes 22 cartes es pot jugar mà a mà, dues per a dues, que és el més corrent, i tres per a tres.

Manera d'asseure's i repartir

En cas de no haver desafiament entre dos bàndols, es tira a tresos i els que traguen aparellats van en contra dels altres.

Se senten envoltant la taula (un si i un no) i per qualsevol procediment, dóna el que li toque, tenint en compte de mesclar bé les cartes, perquè la noblesa d'aquest joc ha de ser el principal element.

Hi ha per ací cada espavilat que es diu truquero, que sap remenar-les molt bé i dóna a qui vol, el que vol! Mai feu partida amb ells! Tant és així que quan es creua una mica de valor o es tracta de desafiament seriós, campionat, concurs, etc., s'ha de cercar un marxador perquè barregi, repartisca les bases i pinte les pedres, que també en això pot haver martingala. Molt d'ull!

Se li dóna a tallar al de l'esquerra, que sempre partirà la baralla cara cap a ell i després de posar totes les cartes juntes, es donen una a una, començant pel que és mà. És convenient donar de les de damunt per a ser més clars i veure's el que es dóna. Pot variar-se la manera de donar. Cap avant i arrere, dos a dos jugadors o transbordades. Però evitant donar dues cartes seguides al mateix i repartint-les de manera que la primera que es dóna siga per al mà i l'última per al que dóna, és a dir, el peu.

Una vegada tenen les tres cartes cadascun, es deixen les que han sobrat a mà dreta, per tindre coneixement de qui ha de donar després.

I amb aquesta disposició, comença la partida eixint el mà.

Els senyals

Aquest és un dels punts més necessaris per al bon truquero, saber fer els senyals sense que les veges els contraris i procurar veure les d'ells també dissimuladament. Així, sabent on estan les cartes de valor, és més fàcil combinar les jugades i fins a fer fallanques o dir mentides per a fer fugir als altres, però amb prevenció, perquè també se solen fer senyals falsos. Hi ha molt de sabut!

Els senyals corrents es fan així:

- AS D'ESPASES, o vulgarment dit, la major, mirant amb els ulls cap amunt.
- EL BAST: Fent l'ullet, tancant un ull.
- MANILLA D'ESPASES: El set. Traient la punta de la llengua a la dreta.
- MANILLA D'ORS: El set. El mateix a l'esquerra.
- ELS TRESES: Mossegant-se el llavi de baix.

Quan no es té cap peça, es tanquen els ulls, que vol dir que vas CEC. Però repetim que sempre dissimulant per a evitar que ho miren els contraris.

El senyal d'ENVIT, és una cabotejada i quan es té trenta-tres, unflant les galtes. Si l'envit és gran i lliga alguna manilla, se li fa el senyal de la llengua i es juga la carta que lligue amb ella a fi que el company pugui saber el que hi ha, sense dir-li que envide.

Els senyals es fan quasi sempre al peu perquè aquest combine millor les bases, però si algun porta joc, a ell sempre, obeint el que indique. Al peu una carta fluixa! Ja posarà la peça que tinga.

També hi ha altres classes de senyals i es poden combinar entre dos o tres, desorientant als contraris. Però no deixa de ser una engalifa, que no s'ha d'usar fins i tot estant permesa.

Les Pedres

Amb la finalitat de saber en tot moment qui guanya i qui perd, per cada jugada es ratllen o pinten unes pedres de les quals després explicarem la quantia, segons com s'ha desenvolupat el joc a cada mà.

Prèviament, es posa al mig de la taula, un grapatet de dacsca, cafè, fesols o una altra cosa semblant, i sempre tenint-ho a la vista, es confronta en tot moment l'estat de la partida per si fa falta estrènyer per a aconseguir, al contrari.

No recomanem posar ametles rostides ni cacau o una altra cosa comestible, perquè sempre hi ha golafres que pessiguen i a aquest pas, mai s'arribaria a la cama.

Recomanem, en canvi, molta vigilància amb el que pinta cadascun, perquè hi ha qui té les mans llargues i es pinta de més. Per això explicarem ben clar, més endavant, les pedres que li corresponen a cada jugada. A cadascun el seu!

Cama i coto

Es pot jugar a les pedres que es vulga, parlant-ho primer, però el més normal és a vint-i-quatre pedres, dotze dolentes i dotze bones. El que primer les fa té cama. Es diu al millor de tres o a dos, per tant, qui fa primer dos llits, ha guanyat el coto o siga la partida.

Els Envits

Lligar és tenir dues cartes del mateix pal. Com més alt siga el número que sumen, millor. Un set de bastos, per exemple, no té més valor que el set d'envit. Però si lliga amb un altre bast, se li afigen vint punts a la suma de les dues cartes.

Posem per cas: si es té un quatre i un sis del mateix pal, sumen deu, més vint s'afigen per estar lligades són trenta d'envit; el 4 i el 7 fan 31; el 5 i el 7 fan 32; fins que arribem al 6 i el 7 que són 13 o 33 que és el més alt, és a dir el gros o unflá.

A punts iguals, guanya el que és mà per ordre de lloc.

Manera d'envidar

L'envit, és primer que el truc, per tant, s'ha de fer abans de jugar cap carta, perquè si s'envida després de deixar la carta damunt de la taula, no és vàlid.

Existeix el costum de fer-li senyal al peu perquè aquest envide i així creuen els contraris que l'envit és al peu i van.

Però com es va de pillet a pillet també els altres poden fer el mateix i és quan ve la competència, o ser fallanca amb el que guanya el més atrevit.

Una vegada haja envidat un de tots, poden fer més joc els altres, encara que hagen jugat la carta, per a augmentar pedres.

El que no es pot dir és truc, abans de tirar cap carta, perquè si els altres contesten vull, ja no es pot envidar. Sempre es deu envidar abans de trucar.

L'única cosa que es pot dir és truc i passe i així queda en llibertat el peu per a envidar o voler si els contraris fan joc.

Tampoc ha de dir-se mai envide una pedra que és un vici que tenen molts, perquè si els altres saben, li han de voler per precisió, perquè si guanyen, no es pintaren més que una, que és la que s'han jugat, com si envidaren quatre, quatre que es ratllarien.

Per als envits s'ha de tenir sempre en compte les pedres que falten per a acabar el llit el que més tinga, doncs, encara que s'enviden quaranta per fanfarronada no es poden pintar més que les que falten. En el cas que només els falte una, cal voler, perquè de totes maneres acaben, si guanyen.

Veus i pedres de l'envit

Les veus corrents són, envide i els altres poden respondre vull o no vull, o torne a envidar o fer més joc fins les quals falten per a completar la cama. La falta envide és una veu de desesperats o fallanqueros i fins de mals jugadors, perquè s'acaba més prompte la cama, no té lluita ni fa elegant, més quan es pot arribar a ella de dues a dues pedres perllongant la distracció.

Tampoc s'han d'ensenyar cartes i menys d'envide fins que no s'acabe la jugada. A ningú li importa si era de debò o no.

Les pedres que es ratllen les indiquem per a més claredat en forma d' A uns i B els altres, i es diu abans de començar la basa:

Tant si es diu la faltao envide, com si després de fer joc en l'envit es tira la falta i es vol, es ratllaran les pedres de la següent manera:

-Si A va davant de B. Si guanya A, cama per a A , si guanya B se'n ratllaran les que li falten a A per acabar.

-A, envide; B, no vull. Una pedra per a A. Si B, vull; dues pedres per al qual més punts tinga.

-A envide, B, la falta; A no vull. Dues pedres per a B. Si A vull; guanya el que més envit tinga, com hem explicat abans.

-A, envide; B, torne a envidar; A, no vull. Dues pedres per al B. Si A vull; quatre pedres per al que més envit tinga.

-A, envide; B, torne a envidar; A, la falta; B, no vull. Quatre pedres per a A. Si B vull, guanya el que més envit tinga, com hem explicat abans.

També se sol dir:

Envide; Jo també, que és el mateix. Ací no existeix norma, podent-se desafiar les que es vulguen. A, envide 6 pedres; si B no vol, 1 pedra per a A; si B vol 6 pedres per al que més tinga; B 10 més, Si A no vol són 6 per a B, i si vol 16 per al qual guanye.

Del Truc

Encara que s'escrigueren deu volums sobre aquest noble joc no es podrien explicar les innombrables combinacions al fet que es presta. Però exposarem ací les més excel·lents i dubtoses, esperant que la pràctica farà la resta. No oblideu que, amb quatre cartes de valor i els tresos, s'ha de fer tot.

Per a ser bon truquero s'ha de jugar més amb les cartes del contrari que amb les pròpies. Estar molt alerta amb els senyals. Saber a qui convé asseure basa, fer el joc a temps i les fallanques quan han de fer-se, tantejar a l'enemic amb paraules i confondre'l perquè crega que es té carta, quan potser no es té res, fingir no tenir res quan es té peça, etc. En fi, com tot joc d'engany, tenir paraules (a poder ser gracioses) i fets per a guanyar el major nombre de pedres possibles, aprofitant-se dels dubtes i vacil·lacions dels contraris, sempre tenint en compte que els altres no són ximplés.

Manera de jugar-ho

Com s'ha dit, es donen tres cartes a cadascun, que es miren de seguida per a fer-li els senyals al qual porte el joc, tenint en compte que ni senyals ni cartes, les veja el contrari, perquè hi ha qui menja coll d'ànec, que vol dir que hi ha qui allarga el coll per a mirar.

Ix el mà quan li dóna ordens el peu o qui porte el joc i si aquell diu al peu, es juga la carta més fluixeta. Una vegada estiguen en la taula la primera carta de tots, es mira qui ha assegut basa o siga el que ha mort o ha jugat la carta major, i aquest és que ix per a la segona basa és el que ix després, ací està el secret que tenint bones cartes es perd potser per guardar-se les grosses per a l'última.

El que de les tres bases guanya dues és el que es pinta les pedres conforme al joc que s'haja fet.

Veus i pedres del truc

Les veus per al truc són: Truque, Retruque, quatre val, i el Joc Fora. Però cal anar amb molta cura amb el Joc Fóra perquè guanya tota la partida. Vol això dir que encara que l'envit es considera com el primer, havent-se tirat la falta fins i tot, si s'arriba al Joc Fóra guanya a la falta, i no sols la gana sinó que val per DOS CAMES, és a dir tot el COTO, perquè ja ho diu la paraula; més clar encara, si en una jugada s'arriba al Joc Fóra i es vol, el que guanya, guanyarà dos comes, és a dir el coto.

Hi ha molts que diuen que la falta és el primer, però no és cert, perquè per alguna cosa es diu el joc del Truc en el qual el Joc Fora domina a tot i així com amb altres veus es pot transigir, en aquesta és impossible per ser llei del joc, i el que diga el contrari ho diu per conveniència o no sap jugar. És l'avantatge que té el truc.

El costum més corrent, com hem dit al principi, per a les veus són: Truque, Retruque, quatre val i Joc Fora,

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

A truque; B vull. Dues pedres per al qual guanye.

A truque; B retruque; A no vull. Dues pedres per a B.

A truque; B retruque; A vull. Tres pedres per al qual guanye.

A truque; B retruque; A quatre val; B no vull. Tres pedres per a A i si volen, quatre per al guanyador.

També es pot dir després del quatreval, JOC FORA. Si no se vol, quatre pedres per al que ho dit i si es vol, finalitza la partida i es per al guanyador.

Pardes

Vol dir que van pardes quan en una basa juguen les dues parts una carta del mateix valor, bé dos tresos, dos sets, etc. Naturalment, si A juga un tres i B un altre tres, la basa no és de ningú i es diuen que van pardes.

Pot ocórrer de diverses maneres. A saber:

Si van pardes la primera basa, guanya les dues bases el que mata en la segona. Si per casualitat (o a propòsit) segueixen les dues primeres també pardes, guanya el truc, el que és mà dels quals han empardat l'última.

El millor és asseure basa la primera i si bé van pardes, la segona no cabrà discussió perquè seran les dues bases del qual va asseure la primera, per això es diu que la primera val per dos.

Se sol fer la picardia de, tenint la major, es deixen pardes la primera i fins i tot la segona, per a trucar a la tercera. És natural que es truque i llavors es fa més joc, encara que no tenint res s'ha de trucar a la tercera, perquè es veu clarament que han fet llit. (Potser no, però ho porta així el joc)

El mateix que si guanyen uns una basa i els altres una altra, en l'última es deu trucar, moltes vegades a l'aventura. Qui sap...!

Fallanques

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

El fallanquero ha de tenir valentia, gràcia i molta picardia, perquè potser (o pitjor) els altres es fan els mosquita morta com si no tingueren res i les tenen totes esperant-los a veure-les venir.

És un atreviment molt compromès, però el creiem precis en aquest joc, perquè sense fallanques no té al·licients. Ací es veu als truqueros!

Marrulleries

Així com les fallanques són jugades estratègiques del joc, les marrulleries diuen molt poc de bo en favor de qui les practica.

Aquests, quan els toca envidar o tenen el lligat fluix i els falta valor per a fer la fallanca, solen dir entre dents: Envi-u-de. Si els altres volen o fan més joc creient que han envidat, arrepleguen les cartes, aclarint que ells no han envidat sinó envi-u-dat i que per tant la jugada no té validesa. Però si els altres no tenen lligat i diuen no vull, passa com que han envidat de debò i es pinten unapedra sense haver exposat res. La broma la fan de debò.

Una altra parauleta que s'usa és la de la falca en lloc de la falta, fent-li-la valdre o no segons la reacció dels altres.

En el truc també segueixen el mateix procediment i diuen el tu-que en lloc de truque. Si els contraris no volen es pinten la pedra i si volen o fan més joc al·leguen que no han trucat, és que li deien al company: tu que ?. Per a saber el que tenia.

També sol dir-se des-truque i altres paraules similars per a desorientar a l'enemic.

Total, que quan s'entropessa amb jugadors així, el millor és no fer partida amb ells o fer-los aclarir el que han dit cada vegada que facen joc perquè no tinguen escapatòria. Li les donen de molt llestos, però de seguida se'ls veu la cua i no és de bons jugadors!

La marrulleria és inadmissible en aquest noble joc.
