# Truco

Fecha _____

| Mano | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |
| 9 | | | |
| 10 | | | |
| 11 | | | |
| 12 | | | |
| 13 | | | |
| 14 | | | |
| 15 | | | |
| 16 | | | |
| 17 | | | |
| 18 | | | |
| 19 | | | |
| 20 | | | |
| 21 | | | |
| 22 | | | |
| 23 | | | |
| 24 | | | |
| **Total** | | | |

- En cada mano, anota los tantos (envido o flor) y el truco de cada equipo. A 30, las malas van hasta 15 y las buenas, de 16 a 30.
- Envido 2, real envido 3, falta envido lo que le falta al que va ganando. Truco 2, retruco 3, vale cuatro 4. No querido: 1, o lo ya querido.
- Para 3: una columna por jugador, y lo que gana la pareja contra el gallo se les anota a los dos.
- En papel con palitos: cada cinco puntos, un cuadrado de cuatro palitos cruzado por el quinto. Tres cuadrados son las malas.