PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: EL PERRO

Autores:

Ezequiel Gallego Vegas

Agustín Gómez Rojas

Sergio Durán Romero

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. MARCO TEÓRICO

3. RESULTADOS

3.1. CONTEXTO SOCIO-CULTURAL

3.2. HISTORIA DEL "EL PERRO"

3.3. REGLAMENTO

4. CONCLUSIONES

5. BIBLIOGRAÍFÍA

6. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

MUSEO DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo vamos a realizar un estudio pionero de un juego de cartas minoritario, "El Perro". La inexistencia de estudios previos sobre este juego nos lleva a partir de cero en nuestra investigación. No obstante trataremos de enmarcarlo dentro de las necesidades de juego y ocio que Huizinga propuso en su libro Homo Ludens, ya que los juegos de cartas forman parte del ocio recreativo de nuestro país.

"El Perro" es un juego que se caracteriza por su naturaleza picaresca al no mostrar las cartas y jugar con el misterio de las mismas, tratando de hacer creer al opositor que tenemos jugadas mejores o peores de las que realmente poseemos.

"El Perro" guarda similitudes con otros juegos del panorama nacional, tales como el "mus" o el "truque", manteniendo con este último características comunes. La principal peculiaridad de "El Perro" es la utilización de dos cartas que veremos más adelante, obligando al cambio radical de la toma de decisiones y del reglamento respecto al "truque". Vamos a localizar este juego en una zona muy concreta de la Península Ibérica, concretamente en los pueblos salmantinos de Castillejo de Azaba y Fuenteguinaldo, pertenecientes a la comarca de Ciudad Rodrigo, situada al suroeste de la provincia. Esta localización no es casual o premeditada, sino que se debe a que son estas localidades el único lugar de España donde se juegan.

Tal y como hemos dicho antes, la inexistencia de bibliografía nos obligará a centrar nuestra investigación en plasmar por escrito las costumbres y transmisiones orales de la cultura perteneciente a las personas residentes en dichas localidades.

MUSEO DEL JUEGO

2. MARCO TEÓRICO

En este trabajo pretendemos indagar en cuestiones culturales y antropológicas de los juegos de azar, en concreto de un juego de cartas. Haremos un estudio minucioso sobre un juego en concreto "el perro" y una zona concreta de nuestro territorio Español.

Como sabemos en todas las culturas, nacen diversidad de juegos, y en la nuestra la española los juegos de naipes están muy arraigados. Tal como dice Johan Huizinga "No nos es difícil señalar, en el surgimiento de todas las grandes formas de la vida social, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagrada. El derecho surge de las cuestiones de un juego socia. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, *se juega.* No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, si no que se de desarrolla en el juego y como juego". *Homo Ludens. Huizinga, J. 1972 Ed. Alianza Editorial (Pág. 220)*

Para analizar previamente nuestro juego, queremos saber el origen de los naipes, los juegos de cartas. Una de las principales barreras con las que se encuentran los estudios sobre el origen de los naipes

MUSEO DEL JUEGO

es la dificultad de definir claramente qué es un naipe, ya que ni la materia con la que están hechos (cartulina, papel, seda, marfil...), la forma (naipes rectangulares, cuadrados, redondos, biselados, troquelados...), el contenido (signos españoles, signos alemanes, signos franceses, juegos de familias, cartas de Mah Jong, naipes educativos, naipes históricos...), o los juegos que con ellas se juegan sirven como criterios de identificación absolutamente determinantes. En los principales museos del mundo dedicados a los naipes pueden encontrarse ejemplos de todos estos tipos de cartas. Tal vez las únicas características comunes a todas ellas son su extrema delgadez -lo cual diferencia las cartas de las fichas u otros objetos utilizados para el juego- y la pertenencia a un grupo de elementos semejantes organizado según un criterio preciso. En cualquier caso, ambas características deben encontrarse inseparablemente unidas en el objeto que usualmente denominamos naipe.

Aunque los orígenes de los juegos de cartas no resultan del todos precisos ni están claros, parece probado que los naipes empezaron, en primer lugar, a emplearse como instrumento de adivinación para convertirse después en un mero entretenimiento popular. No obstante, podemos asegurar con toda firmeza que esta invención, al igual que los dados y el ajedrez, procede de Oriente. Parece que encontrar al inventor de los naipes y explicar cómo se extendieron de un país a otro por todo el mundo debería ser una tarea más fácil. Después de todo, los naipes cuentan con poco más de 600 años de existencia en Europa: los primeros testimonios de naipes europeos son de finales del siglo XIV.

MUSEO DEL JUEGO

Afirmar que los naipes llegaron de Oriente es sólo una primera y poco exacta; aproximación a su origen, ya que esta evidencia sólo sirve como indicación de que no son una creación europea. A lo largo de la historia de la humanidad puede observarse que cada grupo humano, más o menos amplio, ha acuñado algún término para calificar a los otros grupos humanos distintos del propio. Para los romanos, por ejemplo, todas las tribus situadas al norte y el este de sus fronteras eran bárbaros, es decir, extranjeros. Lo mismo sucede con la denominación «Oriente»: en esa época (finales del siglo XIV, principios del XV), Oriente comprendía el norte de África, el sur de la península Ibérica ocupado por los árabes, el este europeo y los países asiáticos comprendidos entre los mares Mediterráneo y Rojo y el golfo Pérsico. También eran una parte de Oriente, como sucede en la actualidad, los países situados al este del Himalaya (Lejano Oriente). Por ello es obvio que señalar que los naipes procedían de Oriente no aporta demasiada precisión a la incógnita sobre su origen.

Fig.1 Baraja de Oriente

MUSEO DEL JUEGO

Sin embargo, son varias las naciones que se atribuyen la invención de este juego y así los chinos adjudican a su país el origen de la baraja, ya que en el año 1120 empleaban el grabado sobre madera para el estampado de las cartas. Los hindúes y los persas remontan su

invención a los tiempos bíblicos y los árabes usaban la baraja o *naib*, como la nombraban, en el siglo XIII. Fue seguramente de Arabia donde los caballeros de las Cruzadas conocieron por vez primera este juego y lo introdujeron en Europa, donde no tardó en adquirir carta de vecindad.

Tradicionalmente ha existido un gran interés en demostrar el origen europeo de las cartas de juego. Se trata de un esfuerzo algo paradójico, cuando, como parece generalmente admitido, la idea de los naipes procede de Oriente. La respuesta a este enigma es sin embargo muy sencilla. La mayoría de las cartas utilizadas actualmente en todo el mundo son, en su concepción y características -cuatro palos, una serie de cartas numerales y tres figuras- de estilo europeo, así como la mayoría de los juegos de cartas (considerando que la mayoría de los juegos americanos y australianos también son de origen europeo). Las cartas llegadas de Oriente evolucionaron en Europa y desde este continente se expandieron hasta el último rincón del mundo, principalmente por medio de las barajas española e inglesa. Una muestra de esta influencia puede observarse en Japón, donde las misiones luso-españolas del siglo XVI -en esa época Portugal y el resto de los reinos de la península Ibérica estaban gobernados por un mismo rey: Felipe II; esta unión se prolongó hasta mediados del siglo XVII cuando, bajo el reinado de Felipe IV, Portugal volvió a separarse del imperio español- introdujeron, entre otras costumbres, el juego con las cartas de la baraja española, en especial la variante portuguesa. Así, «carta» se convirtió en karuta, «copas» en koppu, «oros» en oru y «caballo» en uma (literalmente, «caballo»).

MUSEO DEL JUEGO

Fueran una creación europea o procedieran originalmente de Oriente, lo que sí parece claro es que las cartas iniciaron su expansión a través del continente europeo desde Italia. Por lo menos de ese país proceden los ejemplares y testimonios más antiguos. De Italia pasaron rápidamente a través del sur de Francia -o directamente a través del reino de Nápoles, entonces perteneciente a la corona aragonesa- a Cataluña y el resto de la península Ibérica. Las cartas de juego se extendieron hacia el norte hasta Francia y Alemania, dando origen a las barajas nacionales de ambos países. Desde Francia los naipes pasaron a Inglaterra, donde el modelo francés adoptaría la forma de la que actualmente se conoce como baraja inglesa. Excepto en el caso de esta última baraja, que fue llevada físicamente desde Francia hasta Inglaterra por los impresores y grabadores franceses, parece que las cartas de juego se transmitieron a través de las noticias y descripciones de los viajeros que cruzaban Europa. Ello explica el surgimiento de los diversos modelos de baraja europeos.

En cuanto a las vías por las cuales los naipes llegaron a Europa, también se han aventurado múltiples teorías. En un principio se adjudicó su introducción a los árabes, que tantas cosas trajeron a Occidente, pero los árabes no tenían cartas, ni su religión les permitía reproducir imágenes antropomorfas. En realidad, el único juego de cartas «árabe» conservado es turco. También se ha mencionado a los gitanos y sus barajas adivinatorias, pero cuando las grandes migraciones gitanas llegaron a Occidente hacía tiempo ya que las cartas eran sobradamente conocidas en Europa. Los naipes o cartas

MUSEO DEL JUEGO

para jugar se han atribuido asimismo, a Marco Polo, quien los habría traído de China, pero parece que Marco Polo no llegó a China y que todas las historias que de allí contó las había oído en Oriente Medio. Otras teorías atribuyen la expansión de las cartas en Occidente a las Cruzadas, e incluso, durante mucho tiempo circularon historias atribuyendo la invención de las cartas a ciertos personajes (Vilhán, Nicolás Papin...) que en muchos casos resultaron ficticios.

Al parecer, los juegos de naipes comenzaron a practicarse en Europa allá por el siglo XIV, procedentes, probablemente, de Italia. Llegó tal la popularidad y furor de este juego que su uso fue prohibido en muchas naciones.

De hecho, la historia deja clara constancia de que en 1331 esta forma de entretenimiento gozaba de cierto arraigo en España, ya que justamente ese año, Alfonso XI prohibió a los caballeros de la Orden de la Banda por él fundada que interviniesen en partidas de naipes, quienes pasaran sus ocios en el "*nefasto juego*".

Posteriormente, en 1387, Juan I iría mucho más lejos al prohibir por ordenanza la práctica generalizada de los juegos de cartas. Sin embargo, los períodos de persecución y censura no pueden dar al traste con una forma de diversión que podía proporcionar además importantes beneficios económicos.

En 1397, el Preboste de París, Francia, promulgó una ordenanza prohibiendo el uso de la baraja. Como no podía ser de otro modo, los gobernantes no tardan en darse cuenta de ello y el Estado hace rápidamente acto de presencia en este proceso. Así, en 1543, se

MUSEO DEL JUEGO

estipula que nadie pueda entrar naipes en España para dar, un año más tarde, la exclusiva de ventas al banquero de Medina e imponer, en el siglo XVII, el impuesto conocido como "renta de naipes".

No obstante, ninguna de las limitaciones ni de los controles instaurados impide que, ya en el siglo XIV, los juegos de naipes sean un pasatiempo habitual en España y que en clubes privados, casas particulares y casinos se maten las horas con el método de ocio más popular inventado por el hombre. Por esta razón, a lo largo de estas páginas Web nos acercamos, uno por uno, a los juegos de cartas más arraigados, acercándonos también a la simbología y funciones de las cartas como arte adivinatorio. Intentaremos, de este modo, acercar la curiosa dualidad de los naipes. Por un lado, su relación con el ocio y el entretenimiento y, por otro, su estrecha vinculación con el mundo de las supersticiones y la adivinación.

Analizando la baraja española podemos decir:

Fig 3. Baraja española

La baraja española consta de cuarenta naipes o cartas repartidos en

MUSEO DEL JUEGO

cuatro palos: oros, copas, espadas y bastos. La baraja de cuarenta cartas o naipes se numera del uno (naipe que corresponde al As) al siete, pasando después a las figuras, correspondiendo el diez a la sota, el once al caballo y el doce al rey. En la mayoría de los juegos el As es la carta de mayor valor, seguida del tres y después por las figuras.

La baraja española también puede contar con 48 naipes cuando se incluyen las cartas correspondientes a los números ocho y nueve. No es correcto considerar que una baraja española de 40 cartas se trate de una baraja incompleta, por contra se trata de una baraja distinta diseñada para jugar a juegos de naipes diferentes. De hecho existen más juegos de cartas para la baraja con cuarenta naipes.

El rey se representa mediante la figura de un rey con corona que está de pie. Como curiosidad cabe reseñar que los reyes de copas y oros suelen parecer más jóvenes y por lo general el rey de copas tiene joyas y un cetro.

El naipe del caballo se representa por un jinete montado sobre un caballo que se apoya en sus patas traseras. Desde el siglo XVIII los caballos de espadas y bastos suelen mirar hacia la derecha, mientras que los de oros y copas lo hacen hacia la izquierda. Aunque ya no se suele hacer, es también en el siglo XVIII cuando se empieza a poner bajo las patas delanteras del caballo de copas la expresión *Ahí va* o *Aiva*.

La carta de la sota se representa por un paje, simbolizando al mensajero o criado del rey. Los colores de las calzas y de los sayos,

MUSEO DEL JUEGO

así como la posición de sus piernas y la colocación del palo, varían según sea una sota de oros, copas, espadas o bastos.

La baraja española de diferencia de otras barajas como la francesa por el hecho de adoptar pintas o discontinuidades en los lados inferior y superior del rectángulo que encierra los motivos de cada naipe. Estas pintas aparecen por primera vez en naipes del siglo XVI para impedir que los mirones identificasen las cartas (las pintas permiten que el jugador de naipes no necesite extender las cartas que tiene en la mano para saber de que palo son). El palo de oros no tiene pintas, el de copas tiene una, el de espadas dos y el de bastos tres.

Basándose en las pintas de los palos de la baraja española queda claro que los palos se ordenan de la siguiente manera: oros, copas, espadas y bastos. Es decir, primero está la monarquía (hay quién asocia los oros con los burgueses o comerciantes), después la iglesia, sigue la nobleza y finalmente aparece el pueblo.

3. RESULTADOS

3.1. CONTEXTO SOCIO-CULTURAL DE LA COMARCA

Este estudio que a continuación recogemos, pertenece al INE que datan del 2000 al 2005. La Comarca de Ciudad Rodrigo cuenta en la actualidad con una población de 31.804 habitantes, si tenemos en cuenta que el área geográfica de la comarca son 2.810 Km2, comprobar la baja densidad que se encuentra en 11,31 hab/Km2,teniendo en cuenta que la densidad de la Comunidad de Castilla y León es 26 hab/ km2 podemos observar que la comarca de

MUSEO DEL JUEGO

Ciudad Rodrigo está muy por debajo de la media en densidad de la Comunidad Autónoma.

La comarca de Ciudad Rodrigo se caracteriza por una disminución progresiva de número de habitantes, más acentuada en los municipios más pequeños, esto viene motivado por dos factores fundamentalmente, en primer lugar por la disminución de nacimientos y en segundo lugar por la emigración hacia núcleos de población más grandes como puede ser Ciudad Rodrigo e incluso la capital.

3.2. HISTORIA DE "EL PERRO"

La historia del "El Perro", se basa en la transmisión oral intergeneracional entre los habitantes de las localidades de Castillejo de Azaba y Fuenteguinaldo. Ante la ausencia de documentos escritos sobre el tema, nos hemos visto obligados a basarnos en los relatos de las personas que, amablemente, nos han dado toda la información que necesitábamos.

La historia de "El Perro" se remonta al siglo XIX, época en la que muchos habitantes de dichas localidades emigraron a Argentina para buscar nuevas oportunidades, allí se empaparon de la cultura ociosa de ese país.

Al regresar continuaron con la costumbre de jugar al truque en su localidad de origen, lo que produjo una simbiosis entre el juego argentino y dicho juego castellano.

Con el paso de los años, "El Perro" se convirtió en un ritual en las mesas de los bares de ambas localidades.

MUSEO DEL JUEGO

En torno a los años 80 y 90 sufrió una ligera crisis debido a la negativa de las nuevas generaciones a asumir "El Perro" como un modo de entretenimiento. Sin embargo en la actualidad las nuevas generaciones ven "El Perro" como un signo de identidad propia y una forma de ocio y de socialización.

3.3. REGLAMENTO

1. NÚMERO DE JUGADORES

Puede jugarse de forma individual, por parejas o por tríos, suponiendo un cómputo total de 2, 4 o 6 jugadores respectivamente. La forma más común de jugar es por parejas debido a su dinamismo en el juego y a la mayor participación de los jugadores, aunque la composición por tríos brinda un mayor abanico de oportunidades en las diferentes jugadas que componen El Perro.

2. CARTAS QUE SE EMPLEAN

"El Perro" se juega con Naipes españoles de 40 cartas, adquiriendo valores inhabituales respecto al resto de juegos que componen la cultura del ocio de los juegos de cartas en España, los cuales serán explicados en el capítulo siguiente.

3. VALOR DE LAS CARTAS

3.1 Ligado

La finalidad del ligado es adquirir el mayor valor sumatorio con el conjunto de las cartas repartidas a cada uno de los jugadores (que son 3).

El valor de las cartas es el siguiente:

MUSEO DEL JUEGO

- Caballo de bastos: 29 (perro).

Fig. 6. El Perro

- Sota de oros: 28 (perra).

Fig. 7. La perra

- Reyes, resto de caballos y resto de sotas: 0.

Fig 8. Reyes, caballos y sotas

MUSEO DEL JUEGO

- Sietes: 7.

Fig. 9. Sietes

- Seises: 6.

Fig. 10. Seises

- Cincos: 5.

Fig. 11. Cincos

- Cuatros: 4.

Fig. 12. Cuatros

MUSEO DEL JUEGO

- Treses: 3.

Fig. 13. Treses

- Doses: 2.

Fig 14. Doses

- Ases: 1.

Fig. 15. Ases

La adquisición de dos cartas del mismo palo supone las sume de 20 puntos, además del valor añadido que se obtiene al sumar el valor de las mismas expuesto anteriormente.

MUSEO DEL JUEGO

Fig. 16. Ligado

El perro y la perra adquieren, además del valor asignado, lacaracterística de comodín, pudiéndose ligar con la carta que mayor ligado brinde al jugador.

La reunión de tres cartas del mismo palo, o la sustitución de alguna de ellas por el perro y/o la perra se denomina flor.

Fig. 17. Algunos tipos de flores

MUSEO DEL JUEGO

Las jugadas del ligado son:

- Envite: apuesta que realiza uno de los jugadores a otro/s para que vea su ligado, el envite es de 2 piedras o fichas.
- Reenvite: envite que realiza un jugador como respuesta al primer envite propuesto por el otro jugador. Pudiéndose reenvidar de forma alternativa hasta llegar a la falta.
- Flor: El jugador dice "flor" en voz alta y se cobra tres piedras automáticamente teniendo que enseñar sus cartas al final de la jugada del truque.
- Dos flores: se juega el envite con el ligado adquirido teniendo el valor de 1 tanto, más la suma de ambas flores. En caso de que no haya envite sólo se suma el valor de la propia flor aquel que tenga mayor ligado. En caso de empate gana la mano.
- Tres flores o más: se juega el envite con el ligado adquirido teniendo el valor de 1 tanto más la suma de cada una de las flores. En caso de que no haya envite sólo se suma el valor de la propia flor aquel que tenga mayor ligado. En caso de empate gana la mano.

3.2 Truque

La finalidad del truque es ganar dos de las tres bazas posibles.

El valor de las cartas difiere respecto al ligado al ligado, siendo de forma jerárquica el siguiente:

MUSEO DEL JUEGO

- Caballo de bastos (perro)

Fig. 18. El Perro II

- Sota de oros (perra)

Fig. 19. La perra II

- As de espadas

Fig. 20 As de espadas

MUSEO DEL JUEGO

As de bastos

Fig. 21. As de bastos

- Siete de espadas

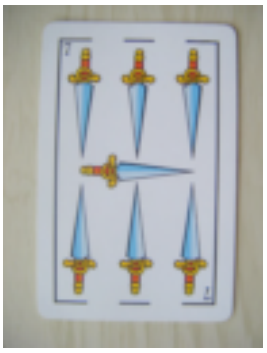

Fig. 22. Siete de espadas

- Siete de oros

Fig. 23. Siete de oros

MUSEO DEL JUEGO

- Treses

Fig. 24. Treses II

- Doses

Fig. 25. Doses II

- Ases

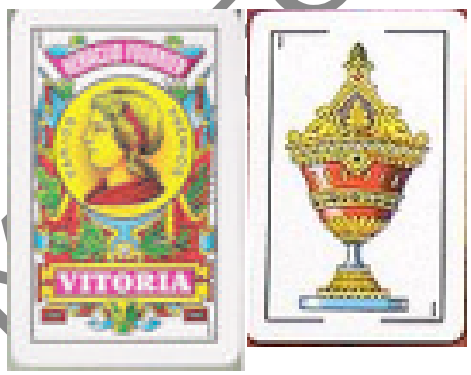

Fig. 26. Ases II

- Reyes

MUSEO DEL JUEGO

Fig. 27. Reyes

- Resto de caballos

Fig. 28. Caballos II

- Resto de sotas

Fig. 29. Sotas II

- Sietes

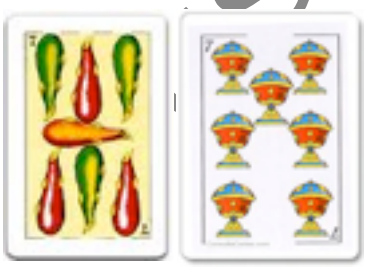

Fig. 30. Sietes II

MUSEO DEL JUEGO

- Seises

Fig. 31. Seises II

- Cincos

Fig. 32. Cincos

- Cuatros

Fig. 33. Cuatros

MUSEO DEL JUEGO

En la jugada del truque se pueden dar diferentes situaciones:

- Emparde: se habla de emparde cuando en la primera de las tres bazas se produce un empate entre el valor de las dos cartas jugadas por los diferentes jugadores. Una vez ocurrido esto se coloca la carta más alta que posee cada uno de los jugadores, dejando la restante oculta entre las dos ya mostradas, pudiendo variar esta última acción en función de las decisiones tácticas del jugador.
  Si la de arriba empata se tiene en cuenta la del medio. Si la del medio también, gana la mano, teniendo ésta última prioridad en caso de empate.
- Empate en la segunda baza: se otorga la victoria al jugador que haya ganado la primera baza.
- Empate en la tercera baza: se produce en el momento en que habiendo ganado una baza cada uno de los jugadores se produce un empate en la tercera, siendo otorgada la victoria de la misma al jugador que ganó la primera baza.
- Truque: es el envite por el que un jugador reta con tres piedras o fichas al otro para descubrir sus cartas, pudiéndose producir en cualquier momento de la jugada siempre y cuando no se hayan mostrado todas las cartas. Puede ser rechazado.
- Retruque: se produce como respuesta del jugador que ha sido trucado previamente, pudiéndose producir en cualquier momento de la jugada, siempre y cuando no se hayan mostrado todas las cartas. Se puede retrucar tantas veces como se desee de forma alternativa, de tres fichas en tres

MUSEO DEL JUEGO

fichas hasta llegar a la falta.

- La falta: es el envite por el que un jugador reta con las piedras restantes que le faltan para llegar a los 40 tantos necesarios a la pareja o trío que va por delante (20 malas + 20 buenas), para ganar un juego parcial.

4. COMIENZO DEL JUEGO

En primer lugar se procede al sorteo de parejas o tríos, salvo que estén establecidas de antemano.

Se inicia el juego sorteando quien es el que ha de repartir la baraja por primera vez, sorteo que se hace adjudicando un palo de la baraja a cada uno de los cuatro jugadores, y descubriendo una carta. Aquel que coincida con el de la carta que se ha levantado, comienza a repartir.

Después de barajarlas, las ofrecerá para cortar al jugador se izquierda, quien al cortar no podrá levantar ni dejar menos de tres cartas.

Tomará nuevamente el mazo distribuyendo tres cartas de forma alternativa al jugador de su izquierda y a sí mismo. Una vez acabada la jugada repartirá al oponente de su derecha y por ultimo al cómputo total de jugadores.

5. LAS SEÑAS DE "EL PERRO"

Está prohibido enseñar al compañero las cartas que se tienen. No obstante, los compañeros podrán comunicarse por medio de señas o palabras, ya que el interés está en ocultar a sus contrarios la jugada

MUSEO DEL JUEGO

real que se tiene, ayudándose recíprocamente durante el juego.

No está permitido dar señas falsas.

Las señas más comunes son:

- Para pasar el perro, se levantan las cejas.

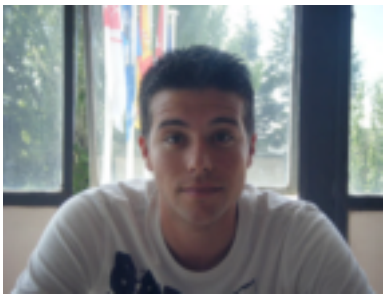

Fig. 34. Seña de el perro

- Para pasar la perra se guiña un ojo.

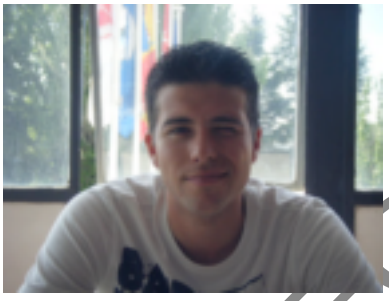

Fig 35. Seña de la perra

- Para pasar el as de espadas, se sacan los labios imitando el gesto del beso.

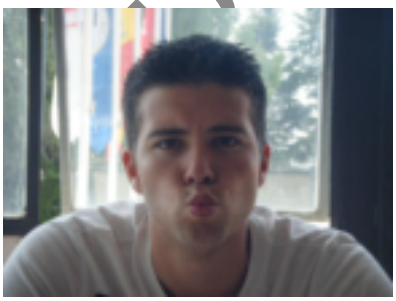

Fig. 36. Seña del as de espadas

MUSEO DEL JUEGO

- Para pasar el as de bastos se tuerce la boca hacia un lado.

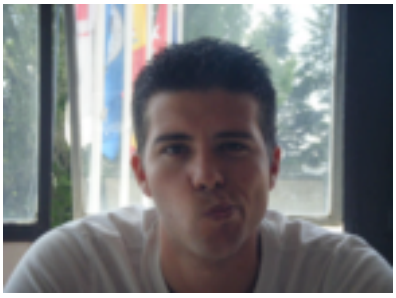

Fig. 37. Seña del as de bastos

- Para pasar el siete de espadas se levanta el hombro derecho.

Fig. 38. Seña del siete de espadas

- Para pasar el siete de oros se levanta el hombro izquierdo.

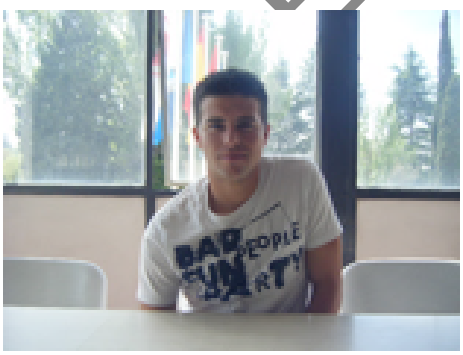

Fig. 39. Seña del siete de oros

EO DEL JUEGO

- Para pasar los treses:
  - En caso de que se tenga uno: inclinación de la cabeza hacia un lado.

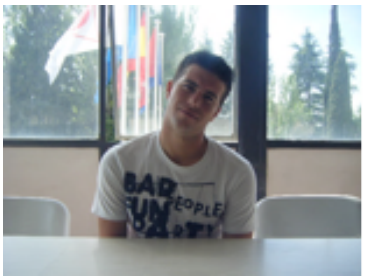

Fig. 40. Seña de un tres

  - En caso de que se tengan dos: inclinación de la cabeza hacia los dos lados.

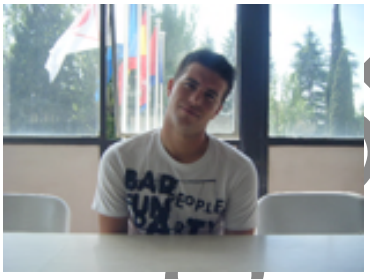

Fig. 41. Seña de dos treses

  - En caso de que se tengan tres: inclinación de la cabeza hacia los dos lados: inclinación de la cabeza hacia los dos lados, seguido de una flexión de cuello llevando la barbilla al pecho.

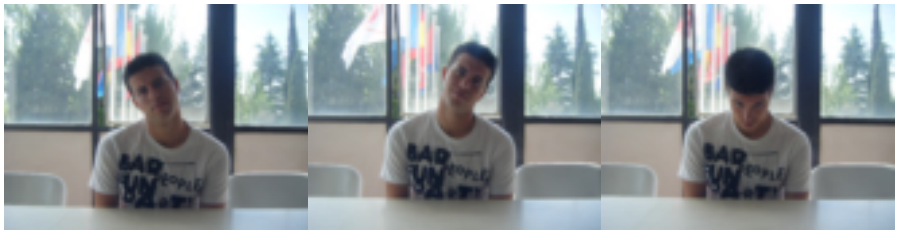

Fig. 42. Seña de tres treses

MUSEO DEL JUEGO

- Para pasar los doses: Movimiento de los dedos de la mano.

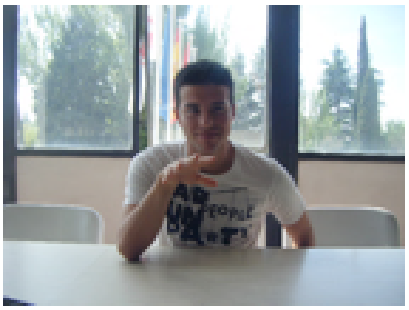

Fig. 43. Seña de doses

- Para pasar los ases: movimiento de los dedos de la mano.

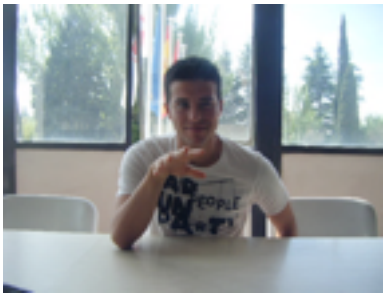

Fig. 44. Seña de ases

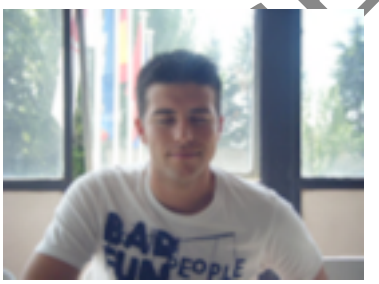

Fig. 45. Seña de ciego

- El resto de cartas no tiene seña específica, pudiéndose indicar, cerrando los ojos marcando "ciego".

MUSEO DEL JUEGO

6. VOCABLOS QUE SE EMPLEAN EN "EL PERRO".

- Envido: significa que un jugador apuesta solamente dos piedras o fichas.
- Y yo (envido): es la réplica al "envido" apostando otras dos piedras o fichas más.
- Y yo (reenvido): es la réplica a un envite apostando el doble del mismo.
- Quiero: indica que se acepta la apuesta ofrecida por otro/s jugadores.
- No quiero: indica que no se acepta la apuesta ofrecida por otro/ jugador/es.
- No queremos: la negativa en plural obliga al compañero a esta decisión.
- La falta: quiere decir que se apuesta todas las piedras o fichas que le quedan a la pareja/trío que va por delante en el tanteo para alcanzar el juego.
- "Deje" o "No" llámase así a la piedra que se lleva un jugador por la no aceptación de un envite suyo.
- Tantos: son las fichas o piedras con las que se juega. Cada ficha es un tanto.
- Amarraco: representa el valor de cinco tantos.

MUSEO DEL JUEGO

7. MARCHA DEL JUEGO

Una vez repartidas las tres cartas al jugador de la izquierda y examinadas las mismas, se comienza a jugar el ligado, si este juego no interesa al iniciador, echa la carta en silencio, lo que significa que comienza a jugar directamente el truque. Si el oponente quiere jugar el ligado dice "envido", pudiendo haber respuesta por parte del oponente, si no le interesa el ligado realiza la misma acción que su oponente.

El truque, tal y como se explicó en apartados anteriores se juega a tres cartas (gana aquel que gane do bazas).

Si hay un truque se apuestan tres cartas, si se "retruca" se debe hacer de tres tantos en tres tantos, pudiendo echar la falta cuando se crea oportuno. Si no hay truque se saca un tanto aquel que gane dos de las tres bazas.

Una vez acabado el juego se dejan las cartas boca-abajo en el medio de la mesa y se procede a jugar de igual modo con el oponente de la derecha. Una vez acabado el juego con el oponente de la derecha se procede a jugar el cómputo total de jugadores (de 4 a 6).

Siguiendo la misma dinámica que en los juegos directos explicados anteriormente.

Comienza hablando la mano o, en su defecto jugando para el truque en silencio, pudiendo envidar cualquiera de los participantes, el truque se juega de igual modo que en el juego de dos, siendo la mayor carta de alguno de los miembros de la pareja/trío la vencedora de la baza.

MUSEO DEL JUEGO

7.1 TERMINACIÓN DE CADA JUGADA

Cada una de las jugadas o lances de "El Perro" termina en el momento en que los envites o truques de aquella jugada quedarán equilibrados o en el caso de que los jugadores ganen por el valor de sus cartas las jugadas, no habiendo envites o truques.

7.2 TERMINACIÓN DEL JUEGO PARCIAL

Se produce en el momento de haberse jugado todas y cada una de las jugadas que se señalaron anteriormente como obligatorias: "ligado" y "truque".

Al final de cada jugada las cartas se dejan boca – abajo en el centro de la mesa sin que estos tengan que enseñarlas, siempre y cuando no hayan cantado previamente flor.

7.3 TERMINACIÓN DEL JUEGO COMPLETO

Un juego completo se compone del conjunto de juegos parciales necesarios para una de las parejas/tríos alcance en total de 40 tantos (20 malas + 20 buenas), y termina cuando, al verificar el tanteo al final de un juego parcial, se comprueba que una de la parejas/tríos ha alcanzado dicho total.

7.4 LA FALTA

Queda terminado el juego si la falta es ganada por la pareja/trío que va por delante en el tanteo, si por el contrario gana la pareja/trío que va por detrás se continua con el juego normal, puesto que no han llegado al tanteo total especificado antes.

7.5 TERMINACION DE LA PARTIDA

MUSEO DEL JUEGO

Una partida de "El Perro" se compone de tres vacas completas. Una vaca se compone de tres juegos. La pareja o trío que gane dos de tres, gana una vaca. Así pues gana la partida la pareja/trío que gane dos vacas.

7.6 TANTEO DE JUEGO Y PUNTUACIÓN

Al comenzar a jugar se coloca un platillo en el centro de la mesa, que contiene las fichas o piedras necesarias para jugar una partida.

Como cada pareja /trío de jugadores hacen su juego, la puntuación es también común a ambos, por lo cual suelen llevar los dos el tanteo, uno las fichas o piedras y otro los amarracos.

La cuantía de las apuestas de cada jugada se retendrá en la memoria para apuntarse al final de cada juego parcial. Los dejes o renuncios se apuntan en el acto.

La flor cantada y no mostrada se la cobra la pareja/trío al final del juego parcial.

Al final de cada juego parcial, los jugadores que lleven el tanteo cogerán del centro de la mesa tantas fichas como tantos ganen, ellos o sus compañeros, dejándolas ante sí para poder ver en todo momento los que cada uno tiene.

Al realizar la cuenta debe hacerse en voz alta, para que los contrarios comprueben el tanteo, debiendo expresar cuantos se toman y por qué.

Cuando el jugador que lleva las cuentas de las piedras tiene ante sí cinco, dice: "Un amarraco", y su compañero toma una ficha y las

MUSEO DEL JUEGO

otras cuatro se echan en el platillo del centro.

7.7 VALOR DE LAS JUGADAS POR EL ORDEN EN QUE HAN DE COBRARSE

- El "No" o "Deje" en un ligado: vale 1 piedra
- Ligado: vale 2 piedras
- Flor: vale tres piedras
- Ligado más dos flores: vale 7 piedras (una del ligado más 6 de las dos flores).
- Truque en pase: vale una piedra
- Truque: vale tres piedras

7.8 COBRO DE LAS JUGADAS

- Ligado: si todos los jugadores pasan sin que haya envite, pierden el derecho a cobro de la misma.

  Si un jugador envida y nadie acepta su envite, se llevará en el acto una ficha en concepto de "Deje" o "No" aceptado el envite, dándose ya con ello por cobrada la jugada.

- Truque: si se llega al final de la jugada sin truque se cobra una ficha.

  Si un jugador truca y nadie acepta su envite, se llevará en el acto una ficha en concepto de "No" o "Deje" aceptación de truque, dándose ya con ello por cobrada la jugada.

  Si hay aceptación de truque el jugador que gane se cobra tres fichas o aquellos que hayan sido apostados durante la jugada.

MUSEO DEL JUEGO

7.9 DERECHO A COBRO

El jugador que renuncia a un envite o aun truque no aceptándolo, pierde todo derecho al cobro de la jugada a que corresponda, aún cuando al mostrar las cartas, al final del juego parcial, se viera que era mejor su jugada.

En cualquiera de las jugadas, ganan las cartas del compañero que tenga mejores, aún cuando el que hubiera envidado o trucado las tuviera peores que las del jugador contrario que aceptó.

El jugador que hubiera olvidado llevarse una ficha, pierde el derecho a hacerlo en el momento en que se corte la baraja para distribuir las cartas del siguiente juego parcial.

4. CONCLUSIONES

Con este trabajo hemos podido analizar la gran diversidad de culturas existentes en nuestro país, incluso hasta el punto de diferencias culturales entre pequeños pueblos de una misma comarca.

La transmisión oral de la cultura es una de las formas más importantes de mantener las costumbres de generación en generación.

Hemos tenido la oportunidad, con este trabajo de realizar una investigación pionera sobre un juego de cartas prácticamente desconocido, plasmando en un papel aquello que se fue transmitiendo de boca en boca durante décadas.

La redacción del reglamento (anexionado a continuación), ha sido plasmada por primera vez, con una intención, que sirva como manual

MUSEO DEL JUEGO

de aprendizaje de este juego, y como panacea en la resolución de dudas acerca del mismo.

En definitiva, sentimos con la realización este trabajo que hemos ayudado a un pueblo a mantener su cultura ociosa de una forma más sostenible, que es mediante su conocimiento en la red, y su promoción más allá de las propias localidades.

El descenso del índice de población en la comarca dificulta su difusión por la zona, por lo que necesita un impulso por parte de los profesionales que dedican todo su trabajo a mantener intacto, o en expansión un patrimonio tan valioso como el artística o el arquitectónico, que son los juegos populares.

5. BIBLIOGRAFÍA

- www.acamonas.com
- www.cartas.com
- Huizinga, J. (1972). *"Homo Ludens"* Madrid, Alianza Editorial.
- www.empleorural.es/extras/adecocir.pdf

MUSEO DEL JUEGO