

El juego del Guiñote. Reglas del juego

Adaptadas de internet por Luis Gil

Parejas y mano

- a) Para elegir la persona que ha de dar las cartas al iniciar el juego, uno cualquiera de los que vayan a jugar coge una carta de la baraja -ya colocada en el centro de la mesa con las cartas tapadas- y por su derecha, señalando cada vez a uno de los jugadores, dice: *Oros, Copas, Espadas y Bastos*. Aquél a quien coincida el palo así cantado será quien las repartirá.
- b) *Echar a reyes*. Este procedimiento, además de elegir el jugador que haya de darlas, sirve para aparear a los jugadores, si no están las parejas ya formadas; y en el caso de que hubiese más de cuatro personas que quisieran jugar, a los que les toca. Consiste en repartir cartas de una en una, hasta que salgan los cuatro reyes, entre los que pretenden jugar -colocados alrededor de la mesa-, y aquellos a quienes les haya correspondido un rey juegan. En el orden que les haya tocado los reyes se formarán las dos parejas: el primero con el segundo. El tercero con el cuarto. Y el primero al que le haya tocado rey, las dará.

Para las partidas individuales o mano a mano, los dos jugadores levantan cada uno una carta cualquiera de la baraja, colocada en el centro de la mesa y antes de verlas dirán: por tantos o por número. El que haya obtenido la carta de mayor puntuación es el que deberá repartirlas.

Una vez entrados en el juego, siempre dará las cartas el jugador que consiga hacer las diez últimas.

Barajar las cartas.

El que haya sido favorecido con dar las cartas tendrá que mezclar, repetidas veces, unas con otras; después las coloca en un montón o mazo, tapadas, y las ofrece al contrario de su izquierda para que corte por donde quiera, cuidando éste que no se vea ninguna carta y procurando al cortar tomar más de dos por encima o dejar más de otras dos en el montón, para no infundir suspicacias.

Quien corta puede hacer uno o varios cortes, que es tanto como dividir la baraja en los montones que quiera. Lo normal es hacer un solo corte, que la divide en dos montones. Puede barajar, pero el último que baraja es el que da las cartas.

Si la persona a quien corresponde cortar no quiere hacerlo, con que toque el montón es suficiente. Se entiende como una muestra de confianza hacia quien ha barajado.

También, algunas veces, este jugador encargado de cortar en lugar de hacerlo, levanta la primera carta del mazo y la señala como triunfo. Son, ésta y la anterior, maneras de hacer infrecuentes, que no benefician ni perjudican a ninguna de las partes, pero en cierto sentido quitan seriedad al juego.

Acto seguido, una vez más la baraja el jugador que haya de darlas, cogiendo primero el montón que ha quedado sin tomar y colocándolo, sucesivamente encima del montón o montones cortados, y reparte las cartas por encima en dos vueltas, tres en cada una, hasta seis que serán las que recibirá cada jugador. Total repartidas, veinticuatro, y quedarán en el corro para hacer robadas, dieciséis.



Si al repartir las cartas se equivoca, volverá a darlas de nuevo. Si se equivocase por segunda vez, perderá el derecho a darlas, pasando a hacerlo el jugador contrario que está a su derecha.

El triunfo. En la partida por parejas, la carta que hace el número veinticinco, es decir, la siguiente a la última repartida, que se deja vuelta debajo del montón que queda para hacer robadas, será la que marque el triunfo. Si la partida es mano a mano, será la carta número trece la que lo marcará, puesto que en este caso son doce las repartidas.

Cantes.

Se canta con el REY y la SOTA de cualquier palo, hecho que confiere a la pareja que canta veinte tantos. Es lo que se llama cantar un VEINTE. Para que un jugador pueda cantarlo, tendrá que haber obtenido su pareja la última baza.

Deberá decir de qué palo se trata y estará obligado a enseñarlo si así se lo pide un jugador contrario. Aunque no es preceptivo, para no olvidarse a la hora de contar los tantos, conviene marcar los veinte volviendo a la vista la carta blanca del montón de bazas de la pareja que lo ha conseguido.

Cuando el veinte se canta durante el arrastre, el jugador que lo hace, para evitar que se conozca las cartas que lleva, no tendrá obligación de decir de qué palo se trata, solamente su propio compañero podrá pedirle que lo diga.

Las CUARENTA se cantan lo mismo, con el REY y la SOTA, pero del palo que es triunfo. Valen, como su propio nombre indica, por cuarenta tantos, y es el logro más importante de la partida. Igual que ocurre con los veintes, quien las tenga solamente las podrá cantar cuando su pareja tenga baza ganada inmediatamente anterior al cante. A diferencia de lo que se hace con los veintes, las cuarenta no se enseñan nunca.

Partidas y cotos.

La partida. Para ganar una partida hay que hacer 101 tantos como mínimo; los cuales se cuentan por el valor de las cartas que cada pareja haya conseguido en sus bazas, más los logrados con los cantes, sean uno o varios veintes, o las cuarenta.

Los Cotos. Coto se llama a la suma de tres partidas ganadas por una pareja, o un jugador si es mano a mano. Partida es un solo juego: alcanzar los 101 tantos. Aunque si no se consigue en primeras se tenga que jugar de vueltas.

Se puede jugar a los cotos o partidas que se quiera, siempre que se especifiquen antes de empezar a jugar. Por costumbre se suele jugar dos cotos de tres partidas. (Aunque hay pueblos que juegan a cuatro partidas. Depende del tiempo que se quiere estar jugando.

Las diez últimas.

Cuando la dos parejas coinciden en haber rebasado los 101 tantos, cosa que se logra gracias a los cantes, gana la partida la que haya hecho la última baza, que se llama hacer las DIEZ ÚLTIMAS porque, según se ha explicado, se le conceden 10 tantos.

No tiene posibilidades de ganar una pareja que haya logrado más tantos que su contrario, rebasando los 101, si no ha alcanzado los treinta primeros sin los cantes. *¡Nunca se gana si no se hacen 30 malas!*

Cambio de carta de triunfo.

El jugador que posea el siete de triunfo puede cambiarlo por la carta que esté en el corro abierta bajo el montón, que es la que marca el triunfo, si ésta es superior y siempre que la última baza sea suya. Sin embargo, salvo que interese cogerlo de inmediato porque se trata de una carta de cuarenta y se lleva la otra y así cantarlas sin contratiempos, o porque se va de

vueltas, es habitual esperar al cambio en la última robada, para no descubrir el juego; o porque pueda convenir más que la carta del corro vaya a parar al compañero. Al compañero no se le podrá dar el siete nunca.

No se puede revisar bazas.

No se pueden ver las bazas después de recogidas, ni las propias ni las del contrario. Se exceptúa de esta prohibición la última baza de cada pareja, que podrá ser examinada.

Renuncio.

Se incurre en renuncio y se pierde la partida:

- a) Cuando un jugador durante el arrastre, pudiendo hacerlo, no sirve al palo que se ha salido.
- b) Cuando el jugador que echa carta inmediatamente después del contrario, llevando carta superior a la de éste, echa una inferior.
- c) Cuando ya metidos en arrastre, un jugador echa carta antes de llegarle su turno.

Consejos.

Estrategia y azar, caprichosamente combinados. Porque la práctica de este juego será la mejor enseñanza que el jugador habrá de recibir, y también porque cada juego se hace en relación a las cartas que han salido y las que están en la mesa de la baza pendiente de terminar, no es fácil dar instrucciones en principio y al respecto. Sin embargo, se puede explicar alguna jugada conveniente:

- *"A un guiñote, otro"*: Cuando el contrario que sale primero sin venir a cuento y en jugada no de arrastre, echa un guiñote, es oportuno seguir con otro, si se tiene, para que el compañero de éste -que está situado en cuarto lugar- al convenirle matar para hacerse con los tantos, pueda aprovechar mayor cantidad con un mismo triunfo. Esto no siempre sale bien, porque si éste no tiene carta que pueda a la que ha salido en primer lugar se malogra el intento.
- *"Cargar al compañero"*: Siempre que la baza vaya nuestra, también en jugada de no arrastre, hay que aprovechar para echarle guiñote o tantos.
- *"Forzar al que canta las cuarenta"*: Cuando el contrario que está a tu derecha ha cantado las cuarenta, intentar que juegue alguna de ellas, encimando al contrario o echando un guiñote, con el fin de restarle posibilidades en el arrastre.

Es interesante jugarlo bien, pero en cualquier caso el juego del guiñote es una combinación tan maestra entre la estrategia -saber jugarlas- y el azar propiamente dicho, que no se puede prever ni asegurar resultados exclusivamente por saber más.

Máximas del buen jugador.

- *"A carta tapada no hay jugada mala"*. Robar buena carta tras jugada mala.
- *"A un guiñote, otro"*. El segundo jugador pone otro guiñote. A veces sale, otras no.
- *"El que mata al compañero se queda sin él"*. Recomendable, pero según el juego.
- *"Para dar, matar"*. Cuando se juega mano a mano y no se quieren dar tantos.
- *"Si al guiñote has de ganar, en la última no has de matar"*. Tendréis otro triunfo.