

Juego del TRESILLO en Villar de Cañas (CUENCA)



VOCABULARIO

JUGADOR: El que juega.” El jugador”: el que nombra palo.

CONTRA: Los otros dos jugadores, que van de compañeros y contra “el jugador”

MUESTRA: Palo al que se juega.

ENTRADA: Conjunto de cartas con las que apuesta el jugador.

VUELTA: Primera carta de la maceta que se descubre y marca el palo a jugar (muestra).

FAVOR: Palo al cual se juega la primera vez.

SOLO: Jugar con las 9 primeras cartas (que te sirven) sin ir al robo.

IR AL ROBO: Cambiar las cartas que se estimen por otras de la maceta.

ESTAR SERVIDO: No cambiar ninguna carta.

JUGAR MAS: Querer jugar cuando un jugador anterior ya ha dicho juego.

ARRASTRAR: Jugar, al salir, una carta de la muestra.

FALLAR: Jugar una carta de la muestra cuando no es arrastre.

ARRASTRE:

- a) De mayor: Salir de carta alta.
- b) De baja: Salir de carta baja
- c) Al codo: Cuando el jugador está en medio de los dos contras (en esa baza)
- d) Al mano: Cuando el jugador es el último (en esa baza).

IRSE DE FEA: Jugar una carta que no es del palo ni de la muestra.

PUESTA: Cantidad de dinero que se juega en una mano. Está depositada en un platillo o anotada en un papel.

1ª Puesta: 4 tantos más de los que vayan en el platillo

2ª Puesta: 4 tantos más de los que vayan en el platillo tras la 1ª puesta.

Siguientes Puestas: Igual cantidad que la del platillo

SER PUESTA (la jugada): Cuando el jugador hace las mismas bazas o menos que uno de los contras.

CODILLO: Cuando un jugador contra hace mas bazas que el jugador.

DAR BOLA: Hacer todas las bazas (nueve).

ESTUCHES: La Espada, la Mala y el Basto

LA MALA: En espadas y bastos: el 2. En oros y copas: el 7.

LLEVAR ESTUCHES: Tener los 3 estuches. Y llevando los 3 estuches a las cartas inmediatamente siguientes, sin interrupción, también se les llama estuches.

CONTRAESTUCHES: Cuando no se lleva ninguno de los tres estuches.

EL PUNTO: La Copa; el Oro.

CHILINDRO: El rey y el caballo juntos (de la muestra).

TANTO : Moneda que se acuerde (10, 20, 50, 1 euro,...) o cualquier otra cantidad.

NOMBRAR PALO: Establecer el palo al que se va a jugar.

PENETRAR: Jugar con las cartas de la maceta.

PASAR LA BAZA: No subir (no poderle).

PASAR LA JUGADA: Rendirse (se dice simplemente: paso).

TOMAR LA JUGADA: Hacer suya la jugada rendida. Se continúa con las bazas tal y como estén.

DESCARTE: Cambio de cartas por las de la maceta

EXPRESIONES

Oros y copas las más pocas: Se refiere al valor de las cartas de una cifra (entiéndase): el 3 de oros o copas puede más que el 4: sin embargo el 4 de espadas o bastos puede más que el 3.

Tener interés: Desear ir el primero al descarte.

Seis aunque sean triunfos (con la espada).

Espada y cuatro reyes, míralo bien que SOLO tienes.

Jugador de "VUELTA ", no te casarás con mi hija.

El basto para "roba" (cuando sale en una vuelta).

A la cuarta el jugador meditará.

Al que falla y arrastra se le acaba la casta (muestra).

Cinco de "malilla ", agárrate a la colilla (entrada floja).

Solo que durmió, solo que triunfó (repartido el contra)

Entre puesta y llevada seguir, entre puesta y codillo pasar.

Pescador que pesca un pez, pescador es (cuando se roba un Estuche)

Sota pasarás y caballo fallarás.

VALOR DE LAS CARTAS

La Espada y el Basto son comodines; siempre están en 1º y 3º lugar respectivamente.

Siendo muestra:

OROS: ESPADA, MALA (el 7), BASTO, ORO (punto), Rey, Caballo, Sota, 2, 3, 4, 5 y 6.

COPAS: ESPADA, MALA (el 7), BASTO, COPA (punto), Rey, Caballo, Sota, 2, 3, 4, 5 y 6.

ESPADAS: ESPADA, MALA (el 2), BASTO, Rey, Caballo, Sota, 7, 6, 5, 4 y 3.

BASTOS: ESPADA, MALA (el 2), BASTO, Rey, Caballo, Sota, 7, 6, 5, 4 y 3.

Sin ser muestra:

OROS y COPAS: Rey, Caballo, Sota, As (Oro o Copa), 2, 3, 4, 5, 6 y 7.

ESPADAS y BASTOS: Rey, Caballo, Sota, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.8

Cualquier carta de la muestra es mayor (más valor) que cualquiera de las que no son muestra.

REGLAS DEL JUEGO

El TRESILLO tiene mucha similitud con el TUTE SUBASTADO; pero mientras en el TUTE se gana por tantos en el TRESILLO es por bazas. Tanto en el TRESILLO como en el TUTE siempre hay que seguir el palo. Pero mientras que en el TUTE siempre (que sea posible) hay que montar y si no se tuviera del palo jugar de la muestra, en el TRESILLO se puede montar o no montar y si no se tiene de ese palo fallar o no fallar con muestra, según considere tanto el jugador como el contra.

Juegan tres y el cuarto deposita un tanto en el platillo y reparte las cartas. Entrega 9 cartas, en grupos de a 3, a cada jugador y siempre por arriba de la maceta reservando 13 cartas en la Maceta. Por lo tanto habrá 9 bazas. Si por error un jugador tiene menos de 9 cartas o más de 10 se vuelve a dar; pero si uno (solo uno) tiene 10 cartas, no importa, se puede jugar, pero el que tiene 10 cartas no podrá jugar SOLO ni se podrá "Penetrar".

El jugador "gana la jugada" si hace "una baza más que el que más"; esto es: Si hace 5 bazas gana siempre, pero también puede ganar con 4 bazas si uno de los dos contrarios hace 3 bazas y el otro contrario 2 (a esto se le llama "endose"). Si el jugador consigue solo igual de bazas que un jugador-contra hace una puesta; y si hace, el jugador-contra más bazas que él se llama "codillo", con lo que además de la puesta pagará otra puesta igual al jugador contra de más bazas. El jugador siempre (excepto en el SOLO) y antes de jugar él la cuarta baza, puede decir "paso" rindiendo así la jugada; esto da opción a un jugador-contra a seguir convirtiéndose en el nuevo jugador con las bazas como estén. Y puede ocurrir con el nuevo jugador:

- a) Se lleva la jugada: Gana la apuesta.
- b) No se la lleva, es puesta: Cada uno de los dos jugadores se anotará una puesta.
- c) No se la lleva y es codillo: El nuevo jugador se anotará las dos puestas.

El nuevo jugador no podrá pasar a la cuarta.

El jugador que considere que tiene buenas cartas (posibilidad de hacer 3 ó 4 bazas) dice juego y nombra palo (muestra). Si no dirá paso. Si juega tiene tres posibilidades:

ENTRADA: nombra palo y cambia las cartas “feas” por otras de la maceta.

VUELTA: descubre la 1ª carta de la maceta y está obligado a jugar a ese palo. También puede cambiar las cartas que considere por otras de la maceta.

SOLO: El jugador no cambia ninguna carta por las de la maceta (solo sus 9).

Una vez que el jugador está servido, los jugadores–contra se ponen de acuerdo para descartarse de sus cartas “feas” cambiándolas por las de la maceta. Pueden quedar cartas en la maceta sin cambiar, entonces el dador dirá al jugador el número de cartas que “duermen” y que permanecerán ocultas. Si después del descarte un jugador tuviese 10 cartas se le retirará una al azar.

EMPEZAMOS A JUGAR

Para la 1ª baza sale el mano. Para las bazas siguientes sale el que ha hecho (ganado) la baza anterior (última). Gana la baza el que juega la carta mayor. Los Estuches son reservables siempre que no arrastre el que salga de un Estuche mayor, esto es:

Si el que sale arrastra de Basto el que lleve la Espada o la Mala puede o no jugarla (pero si lleva muestra debe rendir muestra).

Si el que sale arrastra de Mala hay obligación de rendir el Basto (si se lleva solo) pero no la Espada.

Si el que sale arrastra de Espada hay que rendir la Mala o el Basto (si van solos).

Si el que sale arrastra, pero no de Estuche, y el siguiente juega un Estuche (el que sea) el que le sigue puede reservarse su o sus Estuches (tanto si lleva o no más Muestra).

ACLARACION: En los casos anteriores, si no se rinde el Estuche hay que servir muestra si se lleva. Las bazas jugadas, que estarán separadas para su rápida observación, podrán ser vistas en todo momento por cualquiera de los jugadores.

QUIEN TIENE DERECHO A JUGAR

Por mano el jugador dirá "juego" (sin descubrir palo). Si un siguiente también quiere jugar dirá: "más" y estará obligado a jugar (sin descubrir palo) a Favor, Vuelta o Solo (no a otro palo); y si el tercer jugador también quiere jugar, lo hará exclusivamente a Solo y cuando ninguno de los dos anteriores juegue a Solo.

Cuando el 2º jugador dice "más" el primero tiene opción de seguir jugando, pero solamente a Vuelta o a Solo y sin descubrir palo. Ahora el 2º jugador para jugar él tendría que jugar a Solo. Si jugasen a Solo dos o tres jugadores el derecho será: a) Por mano. b) Si alguno es a Favor el de Favor. Si dos fuesen a Favor, el Favor mano (a veces ocurre). Una vez aclarado quien va a ser el jugador, éste nombrará el palo. El jugador que ha servido las cartas avisará cuando es la 4ª baza. Con la Espada y el Basto es obligatorio decir juego; también se está obligado a decir "más" si un jugador anterior ha dicho juego. Si con Espada y Basto se dice juego y un siguiente dice "mas", el primero no está obligado a seguir jugando. Jugar a Vuelta sin la Espada es poco ¿ético? Sin la Espada no se puede dar BOLA.

Cuando solo hay 3 jugadores y no hay ninguna puesta, el de la Espada, si no juega nadie, jugará él a Vuelta.

EL PENETRO

Jugada REINA, CLIMAX del Tresillo y de la que se hablará al día siguiente.

Cuando no juegan ninguno de los tres jugadores, con las 13 cartas que quedan en la maceta, el repartidor tiene opción de jugar con ellas contra los otros tres. Para ello pregunta si la espada está en la maceta. Si está en la maceta juega con las 10 primeras cartas descartándose después de una y las 3 cartas restantes (de la maceta) podrán ser cambiadas por otras de los jugadores-contra, puestos de acuerdo, en voz alta, y manifestando el número (cantidad) de cartas a cambiar por cada uno. (actualmente se va al cambio por mano, antes según convenían los tres contras).

Si la Espada no está en la maceta jugará con las 13 cartas descartándose de 4 cartas.

El dador puede jugar con las 10 cartas últimas si previamente (al repartirlas) lo ha manifestado y se lo han consentido.

La jugada se considera Solo.

Si no puede nombrar palo (no debe jugar) hace una puesta.

Si nombra palo (juega) y se retira antes de jugar la cuarta baza, hace dos puestas iguales. Si continúa y le ponen la jugada, hace tres puestas iguales. Y si es codillo, hace tres puestas y además paga otra al jugador-contra.

En el PENETRO el jugador puede llevarse (ganar) la jugada haciendo solamente 3 bazas, si cada uno de los otros tres jugadores hace dos.

COBRAR Y PAGAR

Por cada 5 puntos o fracción: 1 tanto (recuerde, moneda que se acuerde). Esto es:

Por 5 puntos 1 tanto.

Por 6 puntos 2 tantos .Así sucesivamente.

¿Cómo se consiguen los PUNTOS?

Por JUGAR: 5 puntos.

Por VUELTA: 2 puntos.

Por SOLO: 8 puntos.

Por cada ESTUCHE: 1 punto, si se llevan los tres mayores (Espada, Mala y Basto) y un punto más por cada uno, si es seguido, y con un máximo en total de 5 puntos.

Por hacer las 5 primeras bazas (hacer primeras): 1 punto.

Por conseguir BOLA: Lo que corresponda de la jugada más 8 tantos. Si no consigue dar BOLA: gana la apuesta, cobra también la jugada pero paga los 8 tantos de la BOLA.

Si no hay puesta o es 1ª el jugador cobrará, si se lleva la jugada, a cada uno (el dador se considera para todo un jugador-contra) los tantos que correspondan por la suma de puntos, y si es Puesta o Codillo pagará, también a cada uno, un tanto menos de lo que hubiese ganado.

Si es 2ª puesta o siguientes cobrará un tanto menos que si fuese 1ª puesta. Y si es puesta deberá pagar la misma cantidad que hubiese ganado.

Si se juega a Favor los puntos se multiplican por dos (no los tantos).

Si se rinde la jugada el jugador no pagará por los Estuches.

Si el jugador rinde la jugada, el jugador-contra que la tome ya no puede rendirla, ni cobrar, ni pagar cualquiera que sea el resultado.

Si no se lleva ningún Estuche, se cobra o se paga como si se llevaran.

Si el jugador no hace ninguna de las 5 primeras bazas, aunque se lleve la jugada, perderá 1 punto (primeras)

PROPUESTA: A este juego solo le modificaría un punto: Que el codillo, que solo lo cobra el jugador-contra que hace más bazas, sea repartido con el otro contra y el dador de cartas ya que los tres cobran y pagan también por igual. Creo que esto, además de ser justo, corregiría pequeños “desvíos” que pueden afectar a la caballerosidad del juego.

Villar de Cañas, diciembre de 2010,

Rubentino Ramírez Velázquez