



LA ZANGA EN CANARIAS

JUEGO DE CARTAS, NAPIES

BARAJA ESPAÑOLA

Indice

LA ZANGA

A INTRODUCCIÓN A LA ZANNGA, REGLAMENTO DEL JUEGO

1. HISTORIA
2. OTROS FRAGMENTOS DE HISTORIA
SOBRE EL JUEGO DEL HOMBRE
3. FRAGMENTO DE MÁRGENER
LITERARIOS DEL JUEGO

a) Aclaraciones

B INTRODUCCIÓN A LA ZANGA. REGLAMENTO DEL JUEGO

1. REQUISITOS
2. JUGADORES
3. LOS VALES (O LAS PIEDRAS)

C VALOR DE LAS CARTAS EN LA ZANGA (Juego de Cartas)

1. VALOR DE LAS CARTAS
2. VALORES GENERALES, POR PALOS

- a) OROS Y COPAS
- b) ESPADAS Y BASTOS
- c) LA ESPADILLA
- d) LA MALILLA
- e) EL BASTILLO
- f) ESTUCHE
- g) EL PUNTILLO
- h) REY, CABALLO Y SOTA
- i) RESTO DE CARTAS

D EL TRIUNFO

E LAS CUENTAS (En Canarias Las Piedras)

1. LAS CUENTAS

F EL JUEGO DE LA ZANGA (En Canarias)

1. INICIO
2. OTROS PASOS

G REGLAMENTO POR ARTÍCULOS DE LA ZANGA

1. TITULO I. FORMA DE JUEGO Y VALOR DE
LAS CARTAS
2. TITULO II. AS PIEDRAS O LOS VALES
 - a) LAS PIEDRAS O LOS VALES
2. TITULO III.- LA PARTIDA



En esta sección encontraréis un manual y curiosidades sobre el juego de cartas

LA ZANGA

Es la forma de jugar en Canarias. Para navegar utilizad el menú de la izquierda.

INTRODUCCIÓN A LA ZANGA. REGLAMENTO DEL JUEGO

HISTORIA

La zanga es un **juego de cartas de origen español, derivado del llamado "Juego del Hombre"**. Este último puede considerarse como el primer juego de cartas, del que nacieron muchos otros, tales como el dosillo, el tresillo, el cuatrillo, el quintillo, la cascarella, el renegado, la malilla, la zanga, etc.

La zanga se juega actualmente - y con variaciones respecto del primitivo juego - así se deduce de la definición que hace el ****Diccionario de Autoridades** - en la zona definida como "Cuenca del Río Campanillas", es decir, Almogía, Villanueva de la Concepción, Campanillas y Puerto de la Torre. Otro foco importante de actividad de este juego se da aquí en Canarias, donde su práctica está muy extendida.

OTROS FRAGMENTOS DE HISTORIA SOBRE EL JUEGO DEL HOMBRE, JUEGO DEL QUE SE CREA LA ZANGA

Según el **Diccionario de Autoridades (16)**, el **juego del hombre** se define del modo siguiente:

Género de **juego de naipes entre varias personas, con elección de palo**, que sea triumpho, y el que le elige se llama hombre. Hay varias especies de él, jugándose unas veces entre más personas que otras, y con más o menos cartas, con descarte o sin él, y **se dan varios nombres: como la zanga, la cascarella, el cinquillo y otros**. La más principal y antigua es la que llaman Renegado: y se juega entre tres, dando á cada uno nueve cartas, y el que tiene juego entra eligiendo triumpho, y para sacar la polla necesita de hacer cinco bazas, si no es que de los contrarios haga el uno tres y el otro dos: que entonces le bastan quatro para ganar.



FRAGMENTO DE MÁRGENER LITERARIOS DEL JUEGO

Autor Jean-Pierre Etienvre

..Villancico del juego del hombre en metáfora, 12 de enero de 1677..

TEXTO

Estríbillo

*Vaya el juego del hombre,
Que no se ha visto,
Pues hasta aquí era todo
Juego de niños.
Púsole de esclavo el nombre
Por nombre rey del ocaso;
Y el duende dijo: “yo paso”,
Don Juan dijo: “yo soy hombre”.*

Coplas

*Viendo el príncipe don Juan
Lo que este reino perdió,
Al juego del hombre quiso
Restaurar su perdición.
Fue mano, y entróla solo,
Mas ¿qué mucho si se halló
Con muchos triunfos, el rey
Con punto, y buen jugador?
A jugar entraron muchos,
Pero luego les pesó,
Pues de cartas falsas era
Todo su juego mayor
Empezó a jugar la mano,
Y un pequeño triunfo echó,
Que para arrastrar después,
Quiso triunfar de menor.
Fuese prosiguiendo el juego,
Y Fernando atravesó,*

*La malilla, pero el hombre,
Con la espada le mató.
El almirante repuesta
Quiso hacerla, y renunció:
Y pues salió desterrado
Bien el renuncio pagó.
Por esperar mejor juego
Fernando cautela usó,
Que fue meterse en baraja,
Pero peor le salió.
Jugó el hombre el rey de copas
Y Valenzuela tembló,
Pues bebió en ellas lo amargo
De su sedienta ambición.
Quiso se saliese el rey,
Y el duende basto metió,
Mas como estaba con guarda,
No se logró su intención.
“Gano”, pidió Valenzuela,
Si se queda está empatado.
La espada por guarda el rey,
Siendo firme, no ha jugado;
Si es zanga, hartas bazas tiene,
Pero él juega al renegado.
Con todas sus calidades
Fuera el juego consumado,
Si al todo y cinco primeras,
No faltaran triunfos bajos.*



Aclaraciones

Ser mano: se llama también al primero en orden de los que juegan.

Mano: es el que está a la derecha inmediato al que da las cartas, y es de mucha ventaja en este juego.

Punto: ases de oros y copas cuando alguno de estos dos palos es triunfo y entonces ganan antes que el rey; pero sin ser triunfo se llaman ases y ganan después de la sota.



Arrastrar: en el juego es salir triunfando de las cartas superiores del palo que se ha elegido, a que deben precisamente servir los demás que juegan con él, echando carta del mismo palo elegido.

Puestas: en el juego es la obligación que tiene el que entra de poner otra tanta cantidad de piedras, tantas como había en la mesa, lo cual sucede cuando le empatan las bazas al que entró.



Firme: cartas firmes son todas aquellas que quedan superiores después de haber salido las mayores de aquel palo.

Zanga: es el juego del hombre que se juega entre cuatro, parecido al que le llaman cascarella; sólo que las ocho cartas, que quedan, a las cuales se les llama ZANGA, y habiendo pasado todos el último a elegir puede optar por quedarse con sus cartas o elegir usar la ZANGA, debiendo meter una piedra por este hecho.



Renunciar: es no servir al palo que se juega, teniendo carta de él. El renuncio es la falta en que se incurre en el juego no sirviendo el palo que se juega. Este defecto tiene pena sea por malicia o descuido.



INTRODUCCIÓN A LA ZANGA. REGLAMENTO DEL JUEGO

REQUISITOS

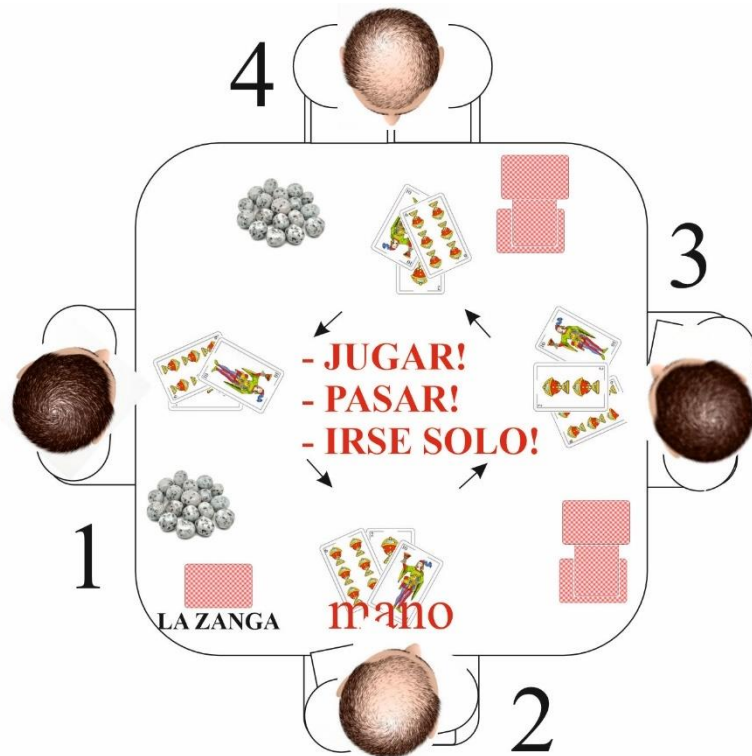


Se juega con la **Baraja Española**, compuesta por 40 cartas y 4 palos (oros, copas, espadas y bastos). Las cartas serán del 1 al 7 de cada palo más las figuras sota, caballo y rey.

Entran en juego **treinta y dos cartas**, que se reparten de cuatro en cuatro a cada jugador, comenzando por la derecha del que reparte, hasta completar **ocho cartas para cada jugador** (normalmente se dice “*dar las cartas*”). Las otras **8 cartas se quedan sin repartir** y a ese montón de cartas se le llama **LA ZANGA**.



JUGADORES



Lo juegan **cuatro personas**, formando **2 parejas** cuyos componentes de equipo se sientan frente a frente. Un jugador de zanga se denomina "zanguero".

El jugador situado a la derecha del que reparte las cartas se dice que es "**mano**", ser mano implica ser el primero en jugar. El jugador que reparte debe ofrecer el fajo de cartas **antes de repartir** al contrincante de su izquierda para que este "**corte**" el mazo, esto es, coger la parte de debajo de las cartas y ponerlas por encima, dividiendo el fajo de cartas en 2 según tu criterio para cortar (esto se hace para evitar fulleras por si alguien preparó las buenas cartas a conciencia para él o para su compañero).

Nota 1:

*Si el jugador que es mano no ofreciera el fajo de cartas al contrincante para cortar y reparte las cartas (por despiste por ejemplo) el equipo contrario puede cantar "**renuncio**" y se deben volver a repartir.*

Nota 2:

Es común al ofrecer el corte que el contrincante de un toque en la parte superior de las cartas en vez de cortar, y eso significa que se fía y no es necesario el corte, por lo que se procede a dar las cartas. Otra cosa a tener en cuenta es que no se deben levantar las cartas para verlas hasta que estén todas repartidas, o también se podría cantar renuncio.



LOS VALES (O LAS PIEDRAS)

En la zanga se juega con 32 piedras o vales, 16 por cada equipo, y ganará el equipo que se quede con todas ganándolas en las diferentes manos jugadas.



VALOR DE LAS CARTAS EN LA ZANGA (Juego de Cartas)

VALOR DE LAS CARTAS

El valor de las cartas es muy variado en la zanga.

Para comprender los valores en principio hay que **dividir los palos en 2 grupos:**

GRUPO1: oros y copas;

GRUPO2: espadas y bastos.

VALORES GENERALES, POR PALOS

Recuerda este dicho que te servirá cuando dudes al principio:

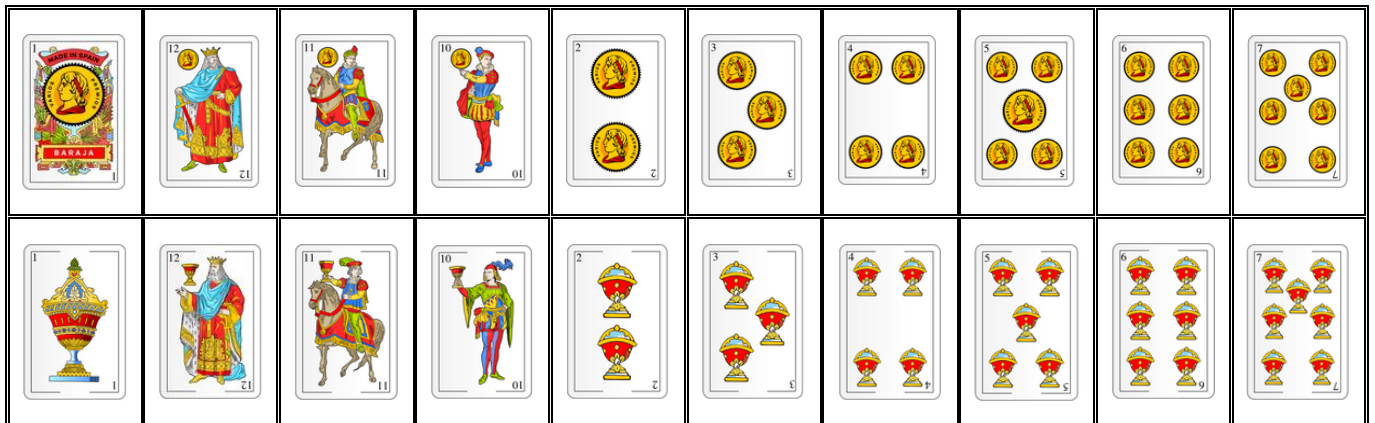
"Oros copas ganan las más pocas. Espadas bastos ganan los más altos"

OROS Y COPAS

La principal diferencia es que en este primer grupo, oros y copas,

tienen más valor las cartas mientras más bajo sea el número.

Esto es, por ejemplo, que un 5 de copas tiene más valor que un 6 de copas, un 4 más que un 5 y así sucesivamente.

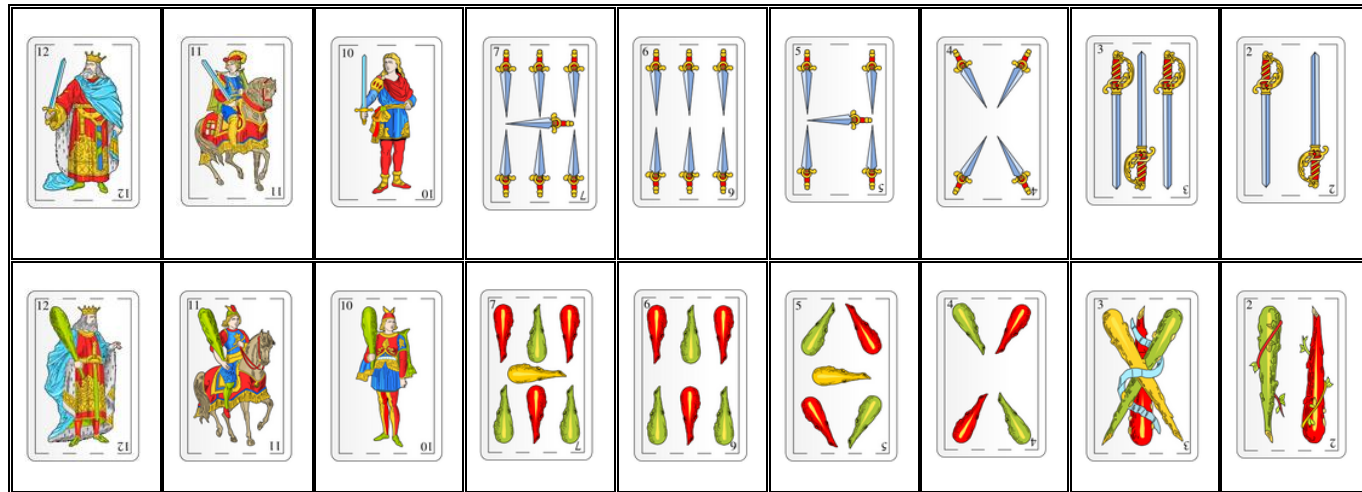


ESPADAS Y BASTOS

En las espadas y bastos

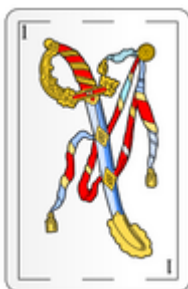
es al revés, las cartas tienen mayor valor mientras más alto sea el número

siendo el 5 de espadas por ejemplo de más valor que el 4 de espadas y éste a su vez mayor valor que el 3.



LA ESPADILLA

Es el uno de espadas, es la carta que más vale de todas, y esa siempre ganará a cualquier otra carta.

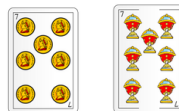


LA MALILLA

En este caso depende del palo que sea triunfo en la jugada.

Oros y Copas

-> **la malilla es el 7**



Bastos y Espadas

-> **la malilla es el 2**



En este caso esta es la carta que ocupa el segundo valor después de la espadilla, pero solo tendrá ese valor cuando se esté jugando en su triunfo (por ejemplo en una mano con oros de triunfo, un 7 de copas o un 2 de espadas son cartas con valores muy bajos, no siendo así el 7 de oros que sería la malilla).

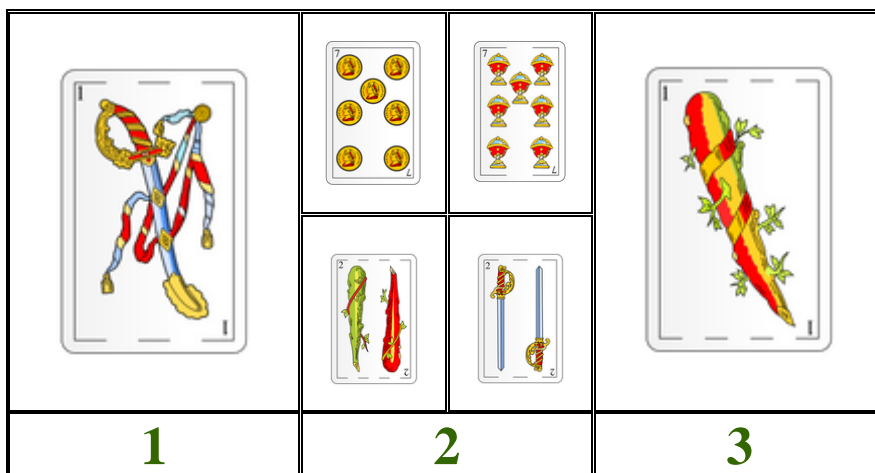
EL BASTILLO

Está representada en el **uno de basto**, es la que prosigue en valor a la malilla (**la tercera que más vale**), y solo es superada en valor por la malilla y la espadilla.



ESTUCHE

Esto no es una carta, sino un concepto. **Si un equipo tiene entre ambos jugadores la espadilla, el bastillo y la malilla se llevará más piedras por tener lo denominado estuche.**



EL PUNTILLO

Es el **1 de copas** y **1 de oros** cuando éstos son triunfos viene después del bastillo en valor.



REY, CABALLO Y SOTA

Estas cartas tienen un papel importante en el desarrollo del juego. **Siempre el rey vale más que el caballo y éste más que la sota.**



RESTO DE CARTAS

Luego, como dijimos anteriormente, excluyendo cuando su palo sea el triunfo vendrían **del 7 al 2 en espadas/bastos** y **del 2 al 7 en oros/copas ordenado lo anterior de mayor a menor valor**, excluyendo los valores especiales de puntillo y malilla cuando pertenecen al palo que es triunfo.

EL TRIUNFO

Al principio de cada partida el que es mano en la mayoría de los casos elegirá el triunfo, que viene a ser un palo concreto. A veces el triunfo no lo elige el mano si este “pasa”, pudiendo elegirlo cualquier otro jugador por orden de turnos. Lo elegirá en función de las mejores cartas que él tenga y, según el triunfo elegido, el valor de las cartas varía considerablemente.



LAS CUENTAS (En Canarias Las Piedras)

LAS CUENTAS



Antes de empezar el juego se **reparten a cada pareja 16 piedras** (en Canarias es tradicional representarlos mediante pequeñas piedras o garbanzos). Cada equipo deberá designar cuál de los dos jugadores llevará las piedras y se encargará de pagar y cobrar las jugadas, así como poner las piedras cuando toque.

Gana la partida la pareja que consigue todas las piedras.

Para las cuentas de las jugadas, hay que distinguir el resultado de cada lance:

llevada, puesta y codillo.

En el apartado (Reglamento) se explica mejor la manera de dar y recibir las piedras en el juego, aquí se explicará brevemente lo más importante a groso modo.

El jugador o la pareja que se lleve la mano o dé codillo, cobrará más piedras por cada uno de estos grupos que posea, siempre que vayan en orden sucesivo:

- **Estuche** (espada, malilla y bastillo) o bien por conseguir:
- **Hechas:** por hacer las cinco primeras bazas seguidas.
- **Pidiendo ocho:** por hacer las ocho bazas de una mano.

Si se va a por todas y no se consigue, se pierde las primeras.



EL JUEGO DE LA ZANGA (En Canarias)

INICIO

Normalmente **empieza la partida quien tenga el 7 de espadas.**

En cada mano, cada jugador tendrá que “hablar”, esto es, decidir entre una de estas tres posibilidades de jugada en la zanga:

- **Jugar**
- **Pasar**
- **Irse solo.**

El **jugador que es mano** debe, como mínimo, entrar (meter 4 piedras), luego puede **jugar, pasar o si lo desea puede también irse solo**. Recordar que todos los jugadores, aunque el primero haya decidido jugar, tienen que “hablar”, es decir, decir si juegan o si “mandan solo” al jugador que es mano.

A continuación del mano hablan, en orden empezando por la derecha, los sucesivos jugadores, que pueden:

- **Pasar** (meterían 1 piedra por cada jugador que pasa)
- **Jugar:**

- En el caso de que seas el mano o que hayan pasado los anteriores a tí, jugar significa elegir el triunfo e indica que crees que tus cartas te dan alguna posibilidad de ganar la partida.

- Si el mano o alguno de los jugadores que eligen antes que tú ha dicho “juego”, tu dirás “juego” también indicando que prosiga la partida y que no mandas solo al que juega.

• **Irse solo:** expresa su intención de jugar él solo contra la pareja contraria. Esto lo dirás cuando seas mano o, si los anteriores se han pasado, en tu turno para hablar. Un jugador del equipo contrario al mano puede mandar a jugar solo al mano, y en este caso el mano puede elegir entre **dejarlo ir solo a él o irse solo el propio mano**.



OTROS PASOS

La partida empieza jugando una carta el mano, o el jugador sucesivo si el compañero del mano va solo. **Siempre el que gana cada baza sale para la siguiente**, jugando los demás en **el turno de derecha a izquierda**.

El equipo al que pertenece **el jugador que es mano debe meter 4 piedras al empezar la partida** (en el reglamento se aclara el tema de las piedras). Sin embargo, **si tuviese muy malas cartas, o a modo de estrategia, el jugador podría "pasar"**, diciendo "paso". En ese caso metería 1 piedra ese equipo y debería elegir el triunfo el siguiente jugador a la derecha del que pasó, que es del equipo contrincante. Todos podrían pasar, metiendo cada vez una piedra,

menos el 4º jugador a elegir que dado el caso debería jugar obligatoriamente.

Nota: Normalmente hay que tener ojo en la acción de jugar de segundas (habiendo pasado el primero) porque puede ser una estrategia y sí tener cartas buenas y ganarte la partida.

La primera carta que se juega en cada baza obliga a que las demás sean del mismo palo, ya sea menor o mayor -es decir, **sin obligación de ganar la mano-**, puesto que ello queda al arbitrio del que la juega.

(Sólo hay una excepción a este principio:

la espadilla, el bastillo y la malilla no tienen esa obligación de servir al arrastre, es decir, "son reservadas").

En el caso de no tener del palo de la primera carta de cada baza, jugará la que más le convenga. El acto de **poner la carta del mismo palo que la salida se llama "servir"**. Y el de **poner triunfo cuando no se tiene de la salida, "fallar"**. La salida del palo de triunfo se llama

"arrastrar".

Nunca se levantará carta jugada en la mesa, a no ser por "renuncio", que consiste en no servir teniendo carta del palo a que va la baza.

Nota: también se puede renunciar por no haber ofrecido el corte al equipo contrario al repartir o si existen fulleras de otro tipo.



FINAL DE LANCE

El **resultado de los lances** puede ser también triple:

- **Hecha:** cuando la pareja o el jugador mano hace cinco o más bazas.
- **Puesta:** cuando la pareja o el jugador mano hace cuatro bazas y los contrarios otras cuatro.
- **Codillo:** cuando la pareja o el jugador que pone triunfos no hace sino tres o menos bazas.

Cuando el jugador que elige el triunfo está jugando y se hace las primeras 3 hay que esperar su indicación, porque bien pudiera aspirar a "**pedir 5**", y esto significa que si se hace las 5 bazas pedidas se lleva un número mayor de piedras de más. También se pueden "**pedir 8**" o "ir a por todas". Se entiende que se va a por todas cuando echa en la mesa la sexta carta, pues se comprende que, ganadas las cinco primeras, se ha llevado el juego y, por lo tanto, al echar

la sexta sólo aspira a mayor jugada. Obviamente si no se las hace todas, una vez pedidas, tendría que servir al medio ese mismo número de piedras.

El que gana la mano, gana también las puestas que pudiera haber en medio y salda, si las tuviere, sus deudas con la mesa.

El que da codillo no puede ganar las de en medio, que se quedan ahí, "acodilladas".

ALGUNAS ESTRATEGIAS

Enumeraré las siguientes:

- 1.- Si el que arrastra es tu compañero,** generalmente debes echarle el triunfo más grande que tengas y repetir el arrastre tras jugar previamente algún rey de los no triunfos, si lo tuvieres.
- 2.- Procura** combinar el juego de carteo con el de arrastre.
- 3.- Si el mano echa la primera carta y no es un triunfo,** te está indicando que probablemente no tiene más de ese palo para que el compañero le eche luego de ese palo y poder fallar.



REGLAMENTO POR ARTÍCULOS DE LA ZANGA

TITULO I. FORMA DE JUEGO Y VALOR DE LAS CARTAS

Artículo 1º.- La **ZANGA** se juega con la **baraja española de cuarenta cartas**, que son las numeradas del uno al siete y las figuras Sota, Caballo y Rey, en cada uno de sus palos **OROS, CO PAS, ESPADAS y BASTOS**.

Artículo 2º.- El juego se desarrolla entre **cuatro jugadores** que forman **dos parejas**, constituyendo cada una de estas un equipo.

Artículo 3º.- Cada uno de los cuatro jugadores lo harán con **ocho cartas**, depositándose las ocho restantes en el centro de la mesa. Estas últimas reciben el nombre de cartas de "**La Zanga**":

Artículo 4º.- La carta de máximo valor es siempre el As de Espadas, denominada "**ESPADILLA**":

Artículo 5º.- Las "**MALILLAS**" son las cartas que siguen en valor a la anterior cuando correspondan al palo de triunfos. Son "**Malillas**" en los palos de **Oros y Copas** el **SIETE** y en los de **Espadas y Bastos** el **DOS**.

Artículo 6º.- La Tercera carta en valor es siempre el As de Bastos, denominado "**BASTILLO**".

Artículo 7º.- El conjunto formado por la "**Espadilla**", "**Malilla**" de triunfos y "**Bastillo**" recibe el nombre de "**ESTUCHE**":

Artículo 8º.- El **valor de las cartas restantes** difiere en cuanto a los palos de oros y copas o de espadas y bastos, en el siguiente orden:



a) Cuando son triunfos:

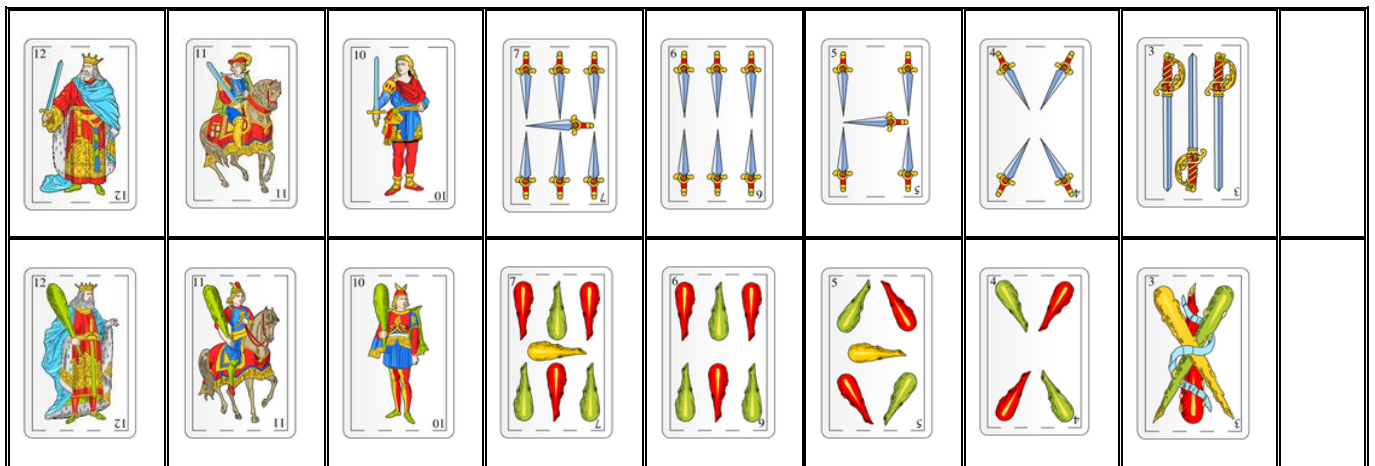
OROS y COPAS:

PUNTO (AS) > REY > CABALLO > SOTA > DOS al SEIS en orden de mayor valor a menor.



ESPADAS Y BASTOS:

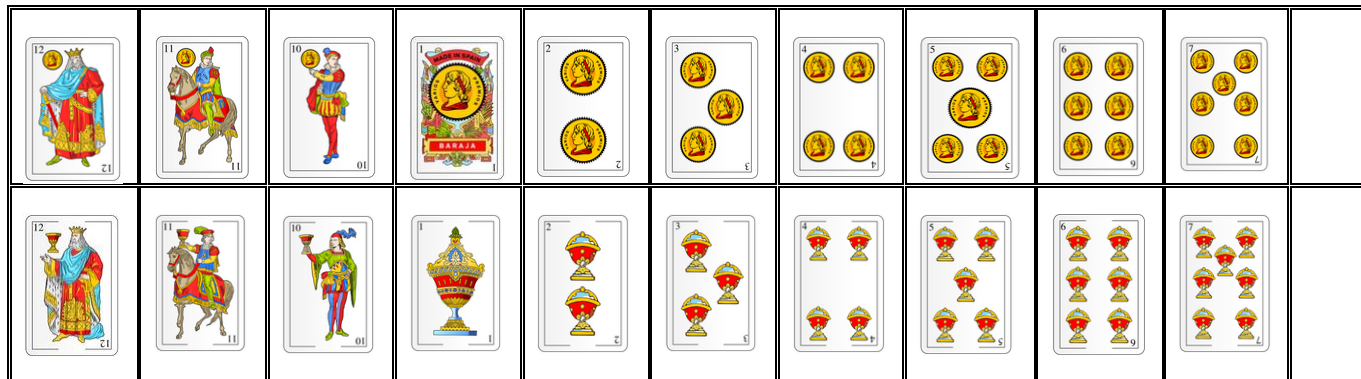
REY > CABALLO > SOTA > SIETE al TRES en orden de mayor valor a menor



b) Cuando no son triunfos:

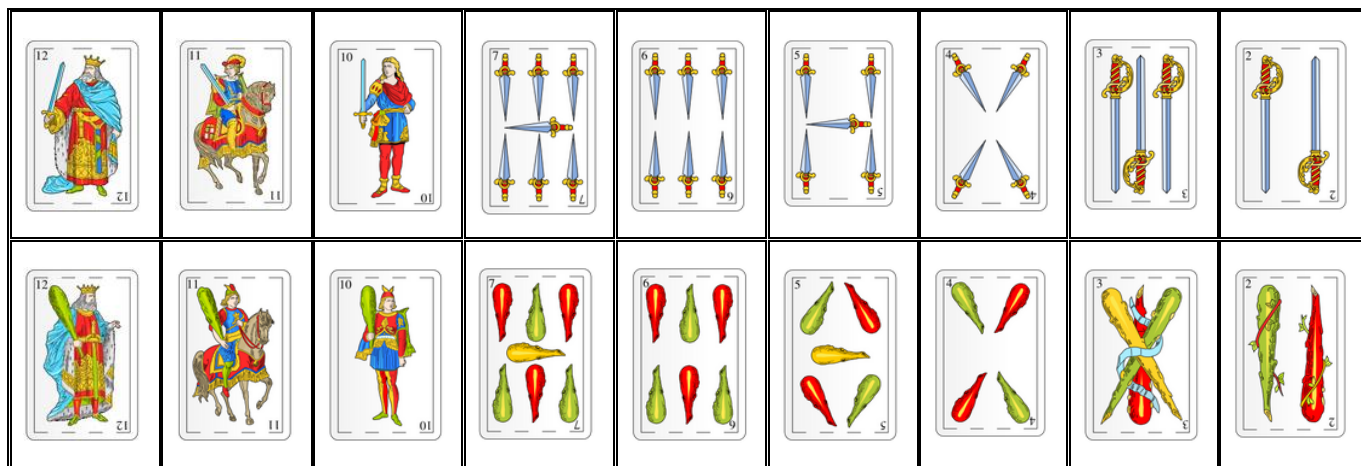
OROS Y COPAS:

REY > CABALLO > SOTA > AS al SIETE en orden de mayor valor a menor



ESPADAS Y BASTOS:

REY > CABALLO > SOTA > SIETE al DOS en orden de mayor valor a menor



Se observa que las malillas cuando no son triunfos, son las de menos valor en sus respectivos palos.

También se observa en el esquema de triunfos que,

en los palos de OROS y COPAS hay un triunfo más que es el PUNTO (As),

ya que, como se ha dicho, en los palos de espadas y bastos los ases constituyen la "ESPADILLA" y el "BASTILLO" que son cartas de valor fijo e inmutable.



TÍTULO II. LAS PIEDRAS O LOS VALES

Artículo 9°.- Se denomina **vale** a cada una de las fichas en juego.

Artículo 10°.- El número total de vales en juego es de **TREINTA Y DOS**, esto es **Dieciseis** por cada una de las parejas o equipo.

Artículo 11°.- Una pareja o equipo ganara la partida cuando, conservando los suyos, obtenga los dieciséis vales de la pareja o equipo oponente, o sea la totalidad de los treinta y dos en juego.

TITULO III. LA PARTIDA

Artículo 12°.- El juego o la partida se iniciara levantando el jugador numero 1 de cada equipo una carta, y corresponderá dar la baraja a aquel que haya alzado la de mas alto valor numérico.

Artículo 13°.- El jugador que haya de dar la baraja, según lo dispuesto en el artículo anterior, después de barajarlas suficientemente, las pondrá sobre la mesa y **EFFECTUARÁ UN CORTE**, ofreciéndolas luego al jugador colocado a su izquierda, para que efectúe, **FORZOSAMENTE**, otro y comenzará a darlas de cuatro en cuatro, empezando por el jugador situado a su derecha. Una vez finalizado esto, contara obligatoriamente las ocho cartas restantes (que son denominadas de la zanga) y las depositara en el centro de la mesa.

Artículo 14°.- Las cartas denominadas de la zanga deberán permanecer siempre en el centro de la mesa y ninguna pareja jugador, en caso de "solo", podrá colocar las correspondientes bazas ganadas encima de aquellas.

Artículo 15°.- Ningún jugador podrá levantar sus cartas hasta que el jugador al que haya correspondido dar la baraja termine de contar las denominadas de la zanga y comprobar que no ha habido error alguno.

Artículo 16°.- La partida la iniciara el jugador al que haya correspondido, entre sus ocho cartas, el **SIETE DE ESPADAS**. Si dicha carta no estuviera en juego, corresponderá la iniciativa a aquel que tenga el SEIS, y así en orden descendente hasta el tres del mismo polo. Si ninguna de estas cinco cartas relacionadas (siete, seis, cinco, cuatro y tres de espadas) estuviera en juego, se procederá de nuevo a dar la baraja en la forma expresada en el artículo 13°.

Artículo 17°.- Sucesivamente será cada jugador mano el situado a la derecha de aquel al que haya correspondido dar la baraja.

Artículo 18°.- El jugador mano pensará y decidirá, en un tiempo prudencial, si juega o se pasa, y una vez haya manifestado su decisión, los tres restantes deberán pronunciarse inmediatamente en el orden establecido.

Artículo 19°.- El jugador al que haya correspondido ser mano con arreglo a lo dispuesto en el artículo que antecede, manifestara si juega o se pasa, en el primer caso depositara cuatro vales en el centro de la mesa y en el segundo cinco (los cuatro correspondientes a ser jugador mano y uno mas por haberse pasado).

Artículo 20°.- Si el jugador mano juega, el situado inmediatamente a su derecha solo tendrá dos opciones: pasarse u obligarse a jugar "solo"; luego se pronunciara el tercero (compañero del jugador mano) y por ultimo el cuarto jugador, que es el pie.

Artículo 21°.- Si el jugador mano se pasa, depositara (Art. 19°) cinco vales en el centro de la mesa, debiendo entonces manifestarse el jugador colocado inmediatamente a su derecha, en el sentido de si juega o se pasa, en este ultimo caso depositara un vale en el centro de la mesa y corresponderá manifestarse al tercer jugador (compañero del jugador mano) que, en caso de pasarse, igualmente deberá depositar un vale en el centro de la mesa.

Si el jugador mano y los dos siguientes se han pasado, corresponderá manifestarse al cuarto y último jugador (el llamado pie) quien habrá de jugar FORZOSAMENTE, ya que en el terminan obligatoriamente los pases.

Este jugador pie jugará con sus propias cartas, en el caso de estimarlo conveniente, pero podrá optar por jugar con las cartas denominadas de la Zanga. Para ejercitar esta opción deberá depositar, al igual que los anteriores, un vale en el centro de la mesa y separará dos vales más que colocará a su derecha, debiendo depositar otros dos vales la pareja contraria en el mismo orden. El conjunto de estos cuatro vales se denomina "FIANZA".

Artículo 22°.- El jugador nombrado indicará en alta voz el palo de la baraja que constituyen los triunfos y jugada inmediatamente el jugador mano, colocando la carta frente a sí, en el lugar de la mesa que le corresponde, debiendo hacerlo en el mismo orden los restantes jugadores.

Artículo 23°.- Para optar a jugar con las cartas de la zanga, la pareja a que pertenece el jugador (pie) ha de tener como mínimo TRES VALES, uno que ha de depositar en el centro de la mesa y los dos que constituyen la FIANZA tal y como se contempla en el artículo 21°.

Artículo 24°.- Si en el momento de llegar el turno de pronunciarse al jugador pie, la pareja oponente tiene solamente un vale o ninguno por haberlos expuesto en pases anteriores, aquel para optar a las cartas de la zanga, deberá depositar SIEMPRE los dos vales correspondientes a la FIANZA, en compensación a la opción de jugar con el conocimiento de dieciséis cartas.

Artículo 25°.- Si el jugador pie, después de examinar las referidas cartas de la zanga, decidiera volver a jugar con las que anteriormente le habían correspondido, perderá automáticamente los cuatro, tres o dos vales que se han depositado, o sea los denominados de FIANZA; en caso de optar por jugar con las cartas de la zanga si es PUESTA perderá los vales de la fianza y si es CODILLO perderá además todos los vales que estén en juego.

Artículo 26°.- En el caso de que algún jugador mandara jugar "SOLO" al nombrado, este deberá decidir inmediatamente si lo hace o no, quedándose absolutamente prohibido un nuevo examen detenido de sus cartas, tenga o no piezas de ESTUCHE.

Artículo 27°.- Una vez jugada la primera carta, todos los jugadores deberán jugar obligatoriamente cartas del mismo palo. En el caso de que algún o algunos de los jugadores no tenga cartas del palo jugado, podrán optar por FALLAR (jugar triunfos) o jugar otra pieza de valor superior.

Artículo 28°.- En caso de ARRASTRAR (jugarse triunfos) ha de servirse obligatoriamente. Las piezas de ESTUCHE o MATADORES (ESPADILLA, MALILLA y BASTILLO) solo servirán obligatoriamente, cuando a falta de otro triunfo el arrastre de origen lo haya sido por otra pieza de valor superior.

Artículo 29°.- El incumplimiento de alguna de las obligaciones establecidas en el artículo anterior y en el artículo 27° dará lugar a la pérdida de la totalidad de los vales en juego. Si este RENUNCIO (incumplimiento) lo efectuara la pareja nombrada, por medio de alguno de sus jugadores, se considerará además "CODILLO"

Artículo 30°.- Si el RENUNCIO (incumplimiento de alguna de las obligaciones) se produjera con una de las piezas de estuche, la pareja a que pertenece el jugador infractor perderá dos vales más y si la pareja o jugador perjudicado (en caso de jugar solo) mostrase un juego con posibilidad de hacer las ocho bazas (ir a TODAS) cobrará en total cuatro vales.

Artículo 31°.- Si en el transcurso de una mano, una pareja ha logrado las cinco u ocho bazas y comprueba la existencia de uno o más renunciados, cobrará además DOS VALES por cada uno de dichos renunciados.

Artículo 32°.- Si un jugador pide RENUNCIO y no puede demostrar la existencia de este, deberá pagar DOS VALES a la pareja oponente.

Artículo 33°.- Para ejercitar el derecho de petición de renuncio no es necesario que la pareja que lo solicite tenga vale alguno. En caso de que el renuncio sea cierto no cobrará ningún vale por este concepto.

Artículo 34°.- Después de jugada una carta no se podrá levantar de la mesa en ningún caso, considerándose renuncio según proceda.

Artículo 35°.- Una vez finalizada la baza, solo podrá ser revisada la misma en caso de petición de renuncio.

Artículo 36°.- Cuando un jugador posea una Bola carta (SEMIFALLO) de un determinado palo, al jugarse-el mismo no se podrá demorar lo mas mínimo en jugar aquella.

Artículo 37°.- Cuando un jugador posea una o mas piezas de ESTUCHE y le corresponda jugar, no deberá pensar, a fin de evitar declaración de juego, pero no esta obligado a hacerlo con la rapidez exigida para el caso de semifallo (Art. 36°).

Artículo 38°.- Es obligatorio, cuando se ha FALLADO o exista posibilidad de RENUNCIO y no se hayan jugado las ocho manos, mostrar la totalidad de las cartas.

Artículo 39°.- Durante el transcurso del juego se observara absoluto silencio, permitiéndose solo las frases necesarias para el desarrollo del mismo, quedando igualmente prohibido todo gesto, sena o ademán que pueda implicar descubrimiento de cartas o posibilitar jugadas al margen de las reglas presentes.

Artículo 40°.- El jugador mano ha de depositar siempre cuatro vales en el centro de la mesa y si no posee esta cantidad, la totalidad de los que tenga.

Artículo 41°.- Todo jugador que se pase habrá de introducir un vale en el centro de la mesa.

Artículo 42°.- Cuando una pareja o equipo no tenga vale alguno por estar en juego todo o parte de ellos, el primero de sus jugadores al que corresponda pronunciarse tendrá que jugar OBLIGATORIAMENTE.

Artículo 43°.- Para obtener los vales en juego en una mano la pareja del jugador nombrado habrá de lograr un mínimo de cinco bazas.

Artículo 44°.- Cuando ambas parejas hayan hecho igual número de bazas, o sea cuatro, se considerara la mano "PUESTA":

Artículo 45°.- Si la pareja nombrada hace en una mano tres o menos bazas, se considerara "CODILLO".

Artículo 46°.- Cuando la mano es "PUESTA" (Art. 47°), la pareja nombrada deberá depositar en el centro de la mesa una cantidad de vales igual a la que hubiera en juego, o la totalidad de los que tenga si no alcanza aquella cantidad.

Artículo 47°.- Si la mano es "CODILLO", la pareja nombrada perderá la totalidad de los vales en juego, debiendo depositar en el centro de la mesa otra cantidad igual al número de vales perdidos, o en su caso los que le queden.

Artículo 48°.- Cuando una pareja haga las cinco primeras bazas seguidas y el jugador que haya hecho la segunda mano, y obligatoriamente antes de jugar la tercera, pida "CINCO" ganara la totalidad de los vales en juego mas DOS VALES que le abonara la pareja contraria.

Artículo 49°.- Cuando una pareja haya conseguido las cinco bazas seguidas, después de pedir "CINCO" (Art. 48°), si el jugador que haya hecho la quinta baza decide obligatoriamente POR SI SOLO seguir jugando, IR ATODAS y hace la totalidad de las ocho bazas, ganara por este concepto DOS VALES mas.

Artículo 50°.- Para que una pareja pida "CINCO" y opte a ir a todas no es necesario que uno de sus jugadores sea el nombrado ("PEDIR EN CONTRA").

Artículo 51°.- En el caso de que una pareja tenga, bien uno de sus jugadores o entre los dos

las tres piezas que constituyen el "ESTUCHE" o "MATADORES", jugando y cantando este y haciendo cinco bazas (ganar la mano o sacar la baraja) ganara dos vales mas.

Artículo 52°.- Si una pareja ha conseguido las cinco primeras bazas consecutivas después de pedir "CINCO" (Art. 49°) y además ha jugado cantando el "ESTUCHE", ganara cuatro vales más, por los conceptos expresados en los artículos 48° y 49°.

Artículo 53°.- Si una pareja ha conseguido las ocho bazas después de pedir "CINCO" (Art. 49°), y además posee el "ESTUCHE" o "MATADORES", ganará SEIS VALES (DOS por CINCO, DOS por TODAS y DOS por ESTUCHE).

Artículo 54°.- El jugador mano o aquel al que corresponda pronunciarse por haberse pasado el anterior o anteriores, podrá optar por jugar "SOLO" frente a la pareja contraria.

Artículo 55°.- Si el jugador que ha optado por jugar "SOLO" hace las cinco bazas correspondientes ganará "DOS" vales más por este concepto. En los casos de puesta, codillo, cinco, todas y estuche, se estará a lo dispuesto en los artículos anteriores.

Artículo 56°.- Para ejercitar la opción de jugar "SOLO" no es necesario tener vale alguno.

Artículo 57°.- Cuando un jugador lo haga "SOLO" por decisión propia o por haberlo obligado algún otro de la pareja contraria y la suya carezca de vales, caso de sacar el juego no cobrará ninguno por este concepto.

Artículo 58°.- Cuando un jugador se pronuncie por jugar "SOLO", su compañero pondrá inmediatamente sus cartas sobre las denominadas de la "ZANGA" y no podrá intervenir en el juego hasta una vez finalizada la mano. Ocurrido esto, el compañero del nombrado reclamara el correcto pago de los vales o revisión de las jugadas por presumir renuncio.

Artículo 59°.- Cuando una pareja haya pedido cinco (Art. 49°) y no consiga hacerlas, abonará DOS VALES a la pareja contraria.

Artículo 60°.- Cuando una pareja haya hecho las cinco bazas (Art. 49°), y decida ir a todas, si no logra hacer estas perderá los dos vales ganados por el primer concepto, ya que tendría que pagarlos por no conseguir el segundo ("LAS DE CINCO POR LAS DE TODAS").

Artículo 61°.- Cuando la baraja es "PUESTA" o "CODILLO", la pareja nombrada deberá pagar, en todo caso, el "ESTUCHE", tanto si lo tiene la contraria por haber logrado esta la consecución de las cuatro o cinco bazas, siempre que se juegue el total de las ocho.

Artículo 62°.- Cuando un jugador juega "SOLO", por haberlo decidido voluntariamente o por haberlo mandado uno de los jugadores de la pareja contraria, en caso de "PUESTA" o "CODILLO" deberá abonar dos vales por este concepto.

Artículo 63°.- Cuando un jugador va "SOLO" y decide pedir "CINCO", si no logra las cinco bazas consecutivas no cobrará vale alguno, pues los dos que debía percibir por el primer concepto ("SOLO") son los que debe de abonar por el segundo ("CINCO"). ("LAS DE CINCO POR LAS DE SOLO").

Artículo 64°.- Ninguna pareja podrá cobrar por ningún concepto más vales de los que hubiera de pagar por los mismos.

