

PRIMER MARATON DE GUIÑOTE

ORGANIZADO POR LA
ASOCIACION CULTURAL
CASINO DE CALAMOCHA

REGLAMENTO

BARAJA

El guiñote se juega con una baraja española de cuarenta cartas.
Las cartas de cada palo son, de mayor a menor, según su valor:

As, Tres, Rey, Sota, Caballo, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

NUMERO DE JUGADORES:

El guiñote puede jugarse entre dos o cuatro jugadores, pero, corrientemente, se juega entre cuatro. En este último caso se juega por parejas de compañeros.

SORTEO DE PAREJAS Y DISTRIBUCIÓN DE CARTAS (cuando no estén previamente determinadas).

Existen varias formas, indicando las más usuales: "a reyes" y "o las dos más altas y las dos más pequeñas.-

1. A"REYES"

ELECCIÓN DE JUGADORES: (cuando el nº de personas que desean jugar es superior al de posibles jugadores)

Los posibles jugadores deberán acercarse a la mesa de juego y tomar posición y lugar alrededor de la misma.

Una de las personas toma la baraja y, después de bien barajadas las cartas, las ofrece a cortara la persona situada a su izquierda. Hecho esto, distribuye las cartas de la baraja, siguiendo el orden de derecha a izquierda, y de una en una, a las posiciones que tengan los jugadores, siempre que las mismas no hubieran recibido con anterioridad un rey en cuyo caso se salta a la siguiente posición, y hasta que salgan los cuatro reyes de la baraja.

Jugaran las cuatro personas que les haya tocado un rey, formando pareja los jugadores que hubieran recibido los dos primeros, siendo repartidor y dará, por tanto las cartas, el jugador que recibiera el primer rey.

SORTEO DE PAREJAS: (cuando hay tantas personas como jugadores, pero no están previamente determinadas o acordadas las parejas):

Si solo se trata de elegir parejas, ya que el número de jugadores es exacto, se realiza la misma operación, pero hasta que salen únicamente los dos primeros reyes, que determinaran una de las parejas y asimismo el reparto de cartas, según lo indicado con anterioridad.

DETERMINACIÓN DEL REPARTIDOR DE CARTAS:

Para el caso en que las parejas ya están determinadas o acordadas previamente y de mutuo acuerdo.

Un jugador cualquiera toma las cartas, baraja, pone el mazo en la mesa y levanta carta enseñándola al resto de los jugadores. El palo de la carta indica el jugador que dará las cartas, según este orden, contado de derecha a izquierda del jugador que levanta carta: oros, copas, espadas y bastos.

2.- "A LA CARTA MAS ALTA"

ELECCIÓN DE JUGADORES Y/O DETERMINACIÓN DE PAREJAS:

Cada jugador toma una carta, o bien uno cualquiera baraja, da a cortar y echa una carta a cada jugador. Los dos jugadores que tengan las dos cartas mayores, según punto de guiñote, juegan contra los que tengan las que sean inmediatamente menores.

En caso de sacar dos o más cartas iguales, si la situación no permite aplicar la regla anterior, se repite nuevamente la operación.

Quien sacó la carta más alta será el que ha de darlas, y elige sitio, sentándose frente a él su compañero.

DETERMINACIÓN DEL REPARTIDOR DE CARTAS (Para el caso en que las parejas estén ya determinadas o acordadas previamente y de mutuo acuerdo).

Cada jugador toma una carta, siendo repartidor el jugador que saque la carta más alta, en caso de empate en la carta más alta, los jugadores empatados vuelven a levantar carta, siendo repartidor el que saque la carta más alta, aunque fuese menor que las levantadas con anterioridad.

VALOR RELATIVO DE LAS CARTAS:

En todos los palos, el orden de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente: As, Tres, Rey, Caballo, Sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

Por tanto, una carta cualquiera de la serie indicada gana a cualquiera de las siguientes y es ganada por cualquiera de las anteriores.

TANTEO:

Tienen valor en tantos, las cartas, los acuses o cánticos y la última baza del juego, como sigue:

VALOR ABSOLUTO (EN TANTOS) DE LAS CARTAS:

AS	11
TRES	10
REY	4
SOTA	3
CABALLO	2

Las restantes cartas, llamadas blancas, no tienen ningún valor en tantos.

ACUSES O CANTES:

Se llama acuse o cante a la combinación de rey y sota del mismo palo en manos de un jugador.

Los cantes tienen un valor de 40 tantos cuando son del palo de triunfo y de 20 tantos, cuando son de otro palo.

Se pueden hacer dos cantes a la vez, ya sea después de haber ganado una baza o después de levantar o robar las cartas del mazo o montón, pero siempre antes de iniciar la tirada.

Los cantes de 20 tantos hay que enseñarlos, excepto en el arrastre en que se puede cantar sin indicar en qué palo se hacen, pero no está prohibido el hacerlo. Las cuarenta no se enseñan nunca.

ÚLTIMAS:

Ganar la última baza de juego vale 10 tantos, llamados "diez en últimas". El hecho de ganar las "diez de últimas" hacer ganar el juego cuando ambos hayan llegado o sobrepasado los 101 tantos .

El que se lleva la última baza, reparte las cartas en juego siguiente.

De acuerdo con lo expuesto, vemos que el número total de tantos posibles es:

- 130 en un juego que no hay cantes.
- 150 en un juego con cante de 20
- 170 en un juego con cante de 40 (2 de 20 o 40)
- 190 en un juego con cante de 60 (3 de 20 o 1 de 20 + 40)
- 210 en un juego con cante de 80 (2 de 20 + 40)
- 230 en un juego con cante de 100 (3 de 20 + 40)

Los primeros 50 tantos que se cuentan son "malas"; a partir de 51 se restan las malas y se dice que la diferencia son "buenas".

DISTRIBUCIÓN DE CARTAS:

El jugador que ha de dar las cartas, después de bien barajadas. (Se entiende como bien barajadas haberlas cruzado al menos cinco veces).- Las ofrece a cortar al que está a su izquierda, quien, al hacerlo, no podrá tomar ni dejar menos de cuatro cartas, una baza. Hecho esto, distribuye seis cartas a cada jugador, de tres en tres, y siguiendo el orden de derecha a izquierda, volviendo sobre la mesa la carta siguiente, que es la que señala, pinta o marca el palo de triunfo, y deja las restantes (mazo o montón) sobre ella y boca abajo, en el centro de la mesa.

El turno de dar, en los juegos siguientes, será siempre el que ganó la última baza del juego anterior, como ya se ha indicado.

Si al dar las cartas se equivoca, dando más o menos de seis cartas a cada uno o a un solo jugador, vuelve a dar de nuevo y si vuelve a equivocarse pierde la baraja y da el primero de su derecha.

Si algún jugador padece alguna discapacidad o muestra torpeza para dar cartas, podrá darlas por él su compañero o cualquier otra persona, incluso alguno de los contrarios, siempre que aquél dé la conformidad al barajado y sea cortado el mazo por quien corresponda.

Cualquiera de los jugadores contrarios puede barajar las cartas antes de repartirse, si bien el que debe repartirlas puede barajarlas más antes de ofrecerlas a cortar.

Si repartiendo las cartas se descubre alguna, cualquiera que sea su valor, se vuelven a dar, y si se repite la acción, reparte las cartas el jugador contrario como en el caso anterior.

MARCHA DEL JUEGO:

Inicia el juego el mano, siguiente por la derecha al que repartió las cartas, jugando una carta cualquiera, que dejará descubierta sobre la mesa. Los demás jugadores, al llegarles su turno,

jugaran una carta de la siguiente forma:

Mientras haya mazo o montón no hay obligación de asistir al palo de salida, ni de montar, ni jugar triunfo si no se tiene del palo de salida.

Terminado el mazo, (**arrastre**): hay obligación de asistir (seguir al palo de salida) y de montar (echar carta superior del mismo palo) cuando se asiste, y si no se puede asistir y la baza no va del compañero, es obligado fallar y jugar triunfo superior al del contrario si éste también fallase.- Si no se tiene triunfo o es inferior al del contrario se puede tirar cualquier carta.

Gana la baza la mayor carta jugada del palo de triunfo y, en su defecto, la carta más alta del palo de salida.

El jugador que gana la baza recoge las cartas que la forman, dejándolas boca abajo.

Después de jugada una baza, cada jugador, comenzando por el que la haya ganado, robará una carta del mazo o montón.

Inicia la baza siguiente el jugador que ganó la anterior, que jugará una carta cualquiera, continuando los demás por orden riguroso de derecha a izquierda, en la forma ya explicada.

CAMBIO DE LA CARTA INDICADORA DEL TRIUNFO:

Cualquier jugador, después de haber ganado, él o su compañero, una baza, puede recoger la carta que marca triunfo y sustituirla por el siete del mismo palo.

Antes de robar la última vez, el cambio del 7 por la carta de triunfo, se da sin más al que le tocaba, si se quiere. Pero no se le puede cambiar o dar al propio compañero.

JUEGO DE VUELTAS O ARRASTRE:

En caso de ir de vueltas, ha de llevarse de memoria la cuenta de tantos hechos, toda vez que únicamente se permite ver la última baza, sea suya o de sus contrincantes.

Se podrá permitir anotar el resultado de la primera parte de la partida y dejarlo visible en la mesa, para evitar discusiones.

Durante el arrastre es el momento en que se puede "marcar" al compañero y consiste en poner o echar una figura, caballo, sota o rey, o echar triunfo mas pequeño al que hubiera tirado el contrario, lo que indica que se lleva juego, un cante, el As de triunfo, etc.

También puede "marcarse" con As o Tres, no de triunfo, tanto al principio como en las vueltas, forzando la jugada.

En cualquier caso, la "marca" puede no ser cierta, consistiendo en una estrategia del jugador para despistar al contrario, aunque pueda confundir al compañero.

Cuando un jugador canta haber ganado, se termina el juego.

Si hecha la comprobación de tantos, se ve que no ha llegado a 101 puntos, gana el jugador o jugadores contrarios, aunque sumen menos puntos.

Cuando una pareja "en las vueltas" llega a 51 buenas (o sea gana), pero no lo anuncia no gana y si los adversarios "se van " o alcanzan dicho tanteo después y lo anuncian, son ellos los que ganan.

TERMINACIÓN DEL JUEGO:

El juego termina cuando ya no quedan cartas que robar en el mazo o montón y se han jugado todas las de mano.

Si se está de vueltas o arrastre, cuando se haya cantado haber ganado, conseguir 101 puntos o más.

QUIEN GANA LA PARTIDA:

La partida se gana haciendo 101 puntos o más.

En el caso de que los dos bandos lleguen o sobrepasen los 101 puntos o 51 "buenas", gana el que hizo las diez últimas. **No puede ganar el que no haya alcanzado 30 tantos sin cantes, aunque se haya llevado las diez de últimas.**

Sucede con frecuencia que ningún jugador consigue hacer los 101 puntos en un solo reparto de cartas. En dicho caso, vuelve a darlas el que hizo las diez últimas en el anterior, y se juega siguiendo las mismas normas.

El segundo reparto se llama habitualmente "ir de vueltas".

QUIEN GANA EL GUIÑOTE:

El guiñote lo ganan quien gane el número de cotos que se establezcan.

Un coto consiste en ganar un número determinado de partidas, se suele establecer que los cotos sean a 3 o 4 partidas.

Lo frecuente es que el guiñote consista en jugar y ganar:

- dos cotos de 3 o 4 partidas, o
- un coto de 4 o 5 partidas.

- Puede resultar más equitativo convenir el juego al mejor de X partidas (13, 15, 17...)

De esta forma en caso de empates en ligas de campeonato, ganaría el que más partidas hubiera ganado, computándose incluso las que hubiera ganado en los enfrentamientos perdidos.-

EL RENUNCIO:

Existe "renuncio", y con él pierde la partida el jugador que lo haya hecho, cuando:

- 1 - El jugador no sirve al palo en el arrastre teniendo de él.
- 2.- Cuando echa cartas antes de su turno.
- 3.- Cuando sirve al palo, pero no monta y "se achica", teniendo cartas para montar.
- 4.- Cuando, una vez iniciado el juego, en un momento dado, un jugador tiene menos o mas cartas de las que le correspondería.
- 5.- Cuando se cantan Veintes o Cuarenta sin ir la baza a su favor.

6.- Cuando durante el transcurso de la partida, principalmente en el arrastre, se pronuncian frases, palabras, se realizan gestos expresivos o señas convenidas que denotan o indican las cartas que se llevan.