

SUGERENCIAS PARA JUGAR AL GUIÑOTE CON BARAJA DE 40 CARTAS:

En la primera parte del juego, sobre todo si la carta de triunfo es de medio cuarenta o guiñote, debe procurarse no matar, para que en últimas esa carta sea recogida por tu compañero. Puede interesar dar un giro al juego, es decir matar, cuando al que lleva juego eres tu y te interesa robar esa carta. Ese giro debe ser sigiloso, para no alertar a los contrarios, pudiendo montar con una carta pequeña, a veces con la mas pequeña, para que el contrario, a su vez, pueda montar la tuya. Incluso puede simularse tu interés haciendo creer a los contrarios que buscas la carta de triunfo y en últimas intentarán cambiar el sentido del juego y se la echarán a tu compañero que es el que puede llevar mas juego que tu.

En esta parte del juego es conveniente descartarse del mismo palo que el de tu izquierda, con lo cual si su compañero en arrastres toca ese palo siempre podrás tu montar el triunfo que se gaste.

Si sale el de tu izquierda, si tienes varias opciones de descarte, es conveniente descartarte a diferente palo del que se juega pues si le encarta a tu compañero tu ya has empezado el descarte a otro palo del que pueden quedar por jugar los dos guiñotes.

También es conveniente echar las cartas medianas, dejándote dentro del mismo palo alguna pequeña para que no te veas obligado a matar si después sale el de tu derecha.

Montar en la primera parte del juego puede producir muchos efectos, a veces perjudiciales, a saber:

Sale el contrario, tu matas, el contrario monta con el AS, y tu compañero no lleva triunfo, o incluso lleva el Tres con el que podía haber matado de no haber interferido tu.

Tu matas, el contrario la deja libre, y tu cargas un guiñote y te quedas a todos los palos para el arrastre.

Puestos a cargar, es mejor cargar un Rey que lleves solo, del que no hayan salido guiñotes, que un guiñote acompañado, sobre todo si éste es el AS. Si es el Tres hay que sopesar las circunstancias.- En todo caso depende de los triunfos que lleves, pues si son fuertes a base de arrastres puedes hacer fuerte el guiñote que no cargaste, y sin embargo si te quedas con el Rey falso nunca podrás jugar arrastrando.

Esto también ocurre cuando llevas un buen juego y sales tú de últimas, teniendo un guiñote fuerte, otra carta falsa y 4 triunfos. A veces es preferible dejarse la carta fuerte lo que te permitirá arrastrar y jugar el guiñote al final cuando no haya triunfos.

Cuando la carta de triunfo no es importante, matar o no matar tiene menos importancia. Por regla general si no llevas juego es preferible que el triunfo vaya a tu compañero. Evidentemente también debes descartarte, y si al hacerlo matas, el contrario será el que tome la decisión de montar o no. Indudablemente hay veces que la matanza sin que el contrario monte, permite cargar al compañero alguna carta de las “incómodas”.-

Si el de tu izquierda monta a tu compañero y tu llevas el guiñote que supera, puedes matar para evitar que el otro contrario cargue y si quiere tu guiñote deberá gastarse triunfo, lo que a veces no hace porque se “desharía” su juego.

Si tu llevas un buen descarte, y si se trata de la primera o segunda jugada, puedes permitir que el contrario pueda cargar, si tiene, que a veces no puede. Luego tu compañero dispondrá de 2 o 3 oportunidades para matar e igualar la jugada, y mientras tú te habrás descartado correctamente.

Puestos a cargar, siempre se ha dicho que es preferible un buen descarte que un mal cargue. Los Treses falsos casi siempre deben cargarse, salvo que estén bien acompañados y tengas ese buen descarte, si faltan los dos guiñotes de éste. Si falta solo un guiñote de tu posible descarte no merece la pena esperar a hacerte el guiñote, cuando ya tienes seguro el cargue del que llevas. Lo mismo ocurre en últimas cuando puedes hacer un descarte, esperando hacerte un guiñote que falta de

ese palo, cuando en la mano tienes tu guiñote que puedes jugarte en últimas.

Si el compañero fuerza con un AS o un TRES ya fuerte, generalmente te indica que mates y debes hacerlo con cualquier carta que te lo permita, incluso con cualquiera de los guiñotes o del medio 40. Cuando fuerza es porque lleva juego o cartas comprometidas (las 40 mal defendidas o dos veintes) y si no cantase lo que puede llevar son triunfos o guiñotes, con lo cual en la primera ocasión debes arrastrar.

En penúltimas a veces se presenta la posibilidad de hacer un buen descarte matando. Puede ser conveniente siempre y cuando el triunfo del corro no sea importante. Ello te puede permitir hacer otro buen descarte en últimas o salir de un guiñote, y en arrastres salir del descarte que te haya dado el compañero.

En primera o segunda jugada, tu eres pie con dos ases y un tres falso, de diferente palo que no es triunfo, y el otro As todavía no ha salido. Echa el de tu derecha para encartarte a uno de los ases. Yo no mataría y esperaría a que en la siguiente jugada pudiera encartarte al tres, que es la carta falsa, y luego salir de uno de los ases en últimas. Si al principio matas con un As, puedes verte obligado a salir del tres antes de últimas con las complicaciones que eso puede acarrear.

En últimas, si pinta un triunfo más o menos importante, si no tienes juego y presumes que pueda tenerlo tu compañero, si no tienes descarte y llevas dos o tres cartas de un palo, entre ellas el TRES, puedes salir de TRES pues en el supuesto de que le encartase al de tu izquierda, si mata el triunfo del corro lo recogerá tu compañero que podrá aprovecharlo más que tú.

En últimas, sale el de tu izquierda de guiñote, llevas solo el As de triunfo, no tienes un claro descarte o estas descartado precisamente del palo del que se está jugando el guiñote, el triunfo del corro no es importante, la mejor jugada puede ser matar de As y esperar que tu compañero te cargue otro guiñote o te dé un buen descarte. No es fácil hacer treinta tantos con el As de triunfo.

En últimas sale cualquiera de los contrarios, de guiñote, tú llevas cuatro triunfos pequeños. Puede ser buena jugada matar y arrastrar, pues los triunfos pequeños a veces no te permiten hacer baza y los tienes que regalar. Sobre todo matar al de tu izquierda, esperando que el de tu derecha monte, o si lo deja facilites el cargue o descarte de tu compañero. Si te dejan la baza arrastrar puede ser buena solución si cuentas con 3 o 4 triunfos, aunque sean pequeños, pues a veces con los triunfos pequeños no vuelves a entrar y no te habrán servido de nada.

En últimas sale de guiñote el de tu izquierda y tu llevas cuatro triunfos, algunos importantes, y dos cartas de otro palo, es decir, no puedes descartarte, puede ser bueno matar del triunfo más pequeño para que el contrario de la derecha lo monte, en cuyo caso te vendrá el triunfo del corro, y si no lo hace te cargará o descartará el compañero, y además enfocarás tú el juego según lo que robes.

Si tu compañero da muestras de llevar juego (forzando con algún guiñote, descartándose de diferentes reyes, etc, etc., es conveniente dejarle la iniciativa del juego a él y no forzar el juego en últimas.

Si él arrastra con triunfos fuertes en los “arrastres” y tu tienes la oportunidad de cargar, a veces es conveniente no cargar cartas fuertes hasta la penúltima jugada por si él llevara alguna falsa que pudieras sujetar con la tuya fuerte.

Cuando ambos compañeros arrastran y vuelven arrastrar haciendo las bazas y se demuestra que los contrarios ya no tienen triunfo, hay que salir de carta fuerte para que el compañero pueda descartarse de alguna falsa. Si no se tuviera carta fuerte es conveniente darle entrada al compañero, por el triunfo, a ver si él dispone de esa carta fuerte para que se la juegue y tu puedas descartarte de la falsa.

Cuando por el desarrollo del juego se ve que tu compañero no tiene triunfo, y son los contrarios los que llevan los fuertes, si tienes ocasión cuando hagas baza arrastra del triunfo pequeño que lleves pues con ello evitas que a tu salida de otro palo el contrario monte y el otro le cargue o se descarte.- Así, si tienes oportunidad de dar un par de arrastres, puedes llegar a

hacerte las últimas montando las cartas falsas de los contrarios.

Cuando ya se han producido un par de arrastres y quedan pocas cartas, el achicarte matando, reservándote el As, si es que queda el TRES o el REY, puede facilitarte dos bazas, pudiendo arrastrar después de ese achique si llevas triunfo pequeño y si la baza ha quedado en tu mano.- Si el triunfo que llevas es grande, puede ser mejor matar inicialmente de AS y repetir el palo, buscando que el compañero pueda hacerse con la baza.

Si el compañero te arrastra de Rey y tu llevas el As nunca se le debe matar, pues ha podido salir para salvarte a ti el Tres si lo llevaras, o para cogerle el TRES al contrario. Si arrastra de Rey llevando el Tres se dará cuenta de que el As lo llevas tu y jugará lo que le convenga, y tu también sabrás que el Tres está en manos de tu compañero. Si el Tres lo llevara el “pie” se habría hecho la baza sin cargue. Si en esa jugada al Rey de tu compañero el primer contrario cargase guiñote, deberías montar con el As y volver a arrastrar, pues por regla general cuando el compañero arrastra es conveniente hacerlo en la primera ocasión. Habrá arrastrado por llevar varios triunfos o varios guiñotes, por lo que el arrastre siempre es conveniente. Si no lleva ni una cosa ni otra la culpa del “fiasco” la tendría él y se llevará la merecida bronca, pero por regla general suele salir bien repetir el arrastre del compañero.

Hay que procurar hacer “las diez de últimas”, pues dan derecho al jugador que las hace a repartir las cartas en la siguiente partida, quedándose “de pie”, es decir, será el último en echar carta en la primera baza, lo que es siempre una ventaja, principalmente en la partida de vueltas.

Como es sabido el siete no puede darse al compañero, lo cual cuando hay carta de medio 40 marcando el triunfo, que en la cuarta baza ha de ser “robada” necesariamente por él, y si tu llevas la otra carta de 40 y el 7, impide que puedas cantar, por lo que hay que tratar de que no se produzca tal situación, montando tu al que sale o forzar para que el compañero mate.

Cuando la baza va de tu compañero o del contrario sin que tu puedas montar la carta de éste, puedes descartarte de algún solitario triunfo inferior al del contrario, que no pueda incidir en el juego, lo que en caso de arrastre te permitirá cargar guiñote o figura que pueda ser recogida por tu compañero si se hace con la baza. Este descarte puede tener en algún caso, pocos, el efecto, para bien o para mal, de facilitar a los contrarios (también al compañero) saber el número de triunfos que se han jugado pudiendo animarse a arrastrar y dejar “limpios” a los demás.-

A veces cuando la baza va del compañero con una carta de las llamadas “fuertes”, que son aquellas que a lo largo de la partida se han quedado como las mayores dentro de su palo no jugadas, se pueden cargar cartas de tantos cuando se presume que el contrario va a servir del mismo palo o ya no lleva triunfo, pues se ha demostrado en otro lance del juego.

Un ejemplo muy habitual es cuando el contrario ha cantado un 20. Si tu compañero sale del guiñote fuerte de ese palo, el otro contrario sirve o no tiene triunfo, y el que ha cantado todavía tiene en su mano alguna carta del 20, es evidente que puedes cargar lo que quieras o aprovechar para hacer un buen descarte de otro palo. Para ello es importantísimo controlar las cartas que han salido del 20, lo que debe hacerse desde el momento que se canta.

Las cuarenta deben cantarse tan pronto sea posible, salvo que se lleven muy aseguradas.- Si crees que lo están puedes no cantarlas para no dar pistas al contrario y la carta de triunfo puede llegarte, con lo cual todavía las refuerzas mas. En el caso de llevarlas aseguradas con el As, es conveniente cantarlas pues de no hacerlo es posible que en el primer arrastre te “descabecen” el AS y con ello pierdes toda la fuerza de tu juego.

A mi me pasó, en un campeonato, algo increíble: En últimas el de mi izquierda sale de guiñote, yo llevo las 40 y el TRES, y el As está en el corro. En lugar de matar, cargo otra bresca, un TRES falso que lo llevo solo y me estorba, para que si puede el compañero recoja los dos guiñotes y yo canto las 40, o que el contrario asegure los dos guiñotes y el triunfo

del corro, sea el AS o el 7 me viene a mí y me quedo de pie con cuatro triunfos y bien descartado, Pues bien las cosas no salieron así. Resulta que el de mi derecha no mata y mi compañero no puede hacerlo, y el As del corro lo cambia el de mi derecha. El contrario de mi izquierda, que se barrunta algo por haber forzado yo el juego, arrastra y me juego el TRES, que es matado por el As que se había llevado el contrario, y luego, como era de esperar vuelve a arrastrar y me limpia las cuarenta, y lo que pasa después ya no tiene importancia. El caso es que de tener en la mano 70 puntos, (el guiñote con el que sale el contrario, mi TRES que podía haber matado, pues el As estaba en el corro, y el posible cargue de mi compañero, las 40 y al menos 4 puntos del Rey que también estaba seguro, pues no se si llegamos a entrar. Podía haberme desecho de las cuarenta en el primer arrastre, pero por una diferencia de 7 tantos confié en que el del AS no tuviera para repetir el arrastre y poder cantar las cuarenta mediante otras bazas.

Desde entonces, cuando se presenta tal circunstancia, mato de tres sin mas, aunque creo que en aquél entonces lo hice correctamente.

Si tu tienes el TRES y en el corro “pinta” el As, es conveniente girar el juego hacía tu izquierda, para que el As lo robe el contrario de ese lado, con lo cual podrás jugarte el TRES tranquilamente cuando el juego termine a tu derecha.

El triunfo del corro es conveniente que no vaya al contrario que haya cantado las 40. Para ello debe tratarse de cambiar el juego si está encaminado hacia él, preferiblemente en penúltimas pues a veces si se quiere hacer en últimas no se dispone de carta y hacerlo con triunfo, aunque sea pequeño, puede perjudicarte.

Para posibilitar tal cambio de juego si sales tú lo debes hacer con carta pequeña de las que no se hayan jugado otras cartas superiores del palo, para tu compañero pueda cambiarlo.

Ese cambio de juego también debe hacerse si se ha observado que el contrario fuerza el juego, aunque a veces lo

ha podido hacer por picardía para que se encamine el juego hacia su compañero que puede llevar más que él, aunque lo normal es que no exista tal picardía.

Hay refrán que dice que en arrastres jugar al “palo gastado” no hay nada ganado, (Es aquél del que ya han salido los guiñotes).- A veces, aunque parezca que puede producir los efectos de un arrastre con triunfo, lo que ocurre es que tu compañero deba jugarse un triunfo, superior al de tu derecha, que sea importante y con ello descansa al otro contrario. Si no queda mas remedio desde luego hay que salir de la carta mas alta de ese palo, para evitar que pudiera montar el de tu derecha. Otras veces conviene hacerlo cuando se sabe que el único que tiene triunfo es el de tu derecha, aunque ello puede producir un cargue o descarte de su compañero, por el contrario si falla con un triunfo superior al de tu compañero , éste podrá descartarse.

De ese palo gastado a veces es conveniente dejarse para servir en los arrastres y evitar matar con triunfo, sobre todo si estos son importantes.

Cuando se observa que tu compañero puede llevar triunfo importante y se ha quedado a un determinado palo, puede ser interesante salir de este palo para guardarle el triunfo.

Cuando se lleva un par de triunfos importantes a veces conviene dejarte de todos los palos, para ir sirviendo en arrastres y llegar a últimas con dichos triunfos. Ello si hubieran salido en la primera parte del juego varios guiñotes, pues si no han salido hay que procurar recoger en los descartes los guiñotes con esos triunfos importantes.