

## REGLAS DEL JUEGO MINCHIATE

### 1) El Mazo:

El mazo del Tarot Minchiate está compuesto de 97 cartas.

Además de las 56 cartillas conformadas por las tradicionales cuatro semillas<sup>1</sup> italianas: copas, oros, espadas y bastos, compuestos de catorce cartas cada una -10 numerales y 4 figuras de la "Corte"<sup>2</sup>-, el Minchiate tiene 40 Triunfos o Tarot.

La nonagésima séptima carta – El Loco- no es un Tarot ni una Cartilla, y juega un rol particular que será descrito más adelante.

Las figuras de la corte de las semillas de Copas y Oros son llamadas "Figuras Rojas", y las de Espadas y Bastos "Figuras Largas" o "Figuras Negras". De todas las figuras, la carta de valor más alto son los Reyes, seguidos por la Reina, el Caballero/a y los Infantes/as (pajes).

A las figuras de cada semilla, les siguen los numerales, que en las "Cartas Largas (o Negras)" van del 10 al As, siendo el As la mas baja. En las "Cartas Rojas" el valor es invertido, por lo tanto, las cartas numerales van desde el As (valor más alto), hasta el 10 (de valor más bajo).

En las semillas rojas el infante es femenino y se le llama "Infanta", y el As de oro es llamado "Sol de Campo". Pese a que las Infantas y el Sol de Campo tienen nombres propios, no tienen ningún valor especial. Los 4 Reyes son, de hecho, las únicas cartas de semillas (cartillas ordinarias) que poseen valor, es decir que son "Cartas de cuenta".

Los cuarenta Tarot son:

- 1) El Papa Uno o "Papino"
- 2) El Papa Dos o "Granduque"
- 3) El Papa Tres o "Emperador del Oeste"
- 4) El Papa Cuatro o "Emperador del Este"
- 5) El papa Cinco o "El Enamorado"
- 6) La Templanza
- 7) La Fuerza
- 8) La Justicia
- 9) La Rueda de la Fortuna
- 10) El Carro
- 11) El Jorobado o El Tiempo
- 12) El Colgado
- 13) La Muerte

---

<sup>1</sup> También conocidas como "Palos", "Trajes", o "Pintas" de una baraja de naipes.

<sup>2</sup> Infante/a, Caballero/a, Reina y Rey.

- 14) El Diablo o El Demonio
- 15) La Casa del Diablo
- 16) La Esperanza
- 17) La Prudencia
- 18) La Fe
- 19) La Caridad
- 20) El fuego
- 21) El Agua
- 22) La Tierra
- 23) El Aire
- 24) Balanza (Libra)
- 25) Virgen (Virgo)
- 26) Escorpión
- 27) Aries
- 28) Capricornio
- 29) Sagitario
- 30) Cangrejo (Cáncer)
- 31) Pez (Piscis)
- 32) Acuario
- 33) León (Leo)
- 34) Toro (Tauro)
- 35) Gemelos (Géminis) o La Carne
- Sin numerar (36) La Estrella
- Sin numerar (37) La Luna
- Sin numerar (38) El Sol
- Sin numerar (39) El Mundo
- Sin numerar (40) La Trompeta
- El Loco

Los Tarot del 1 al 5 son llamados *Papas*

Los Tarot del 6 al 9 son llamados *Tarotitos* o *Papitas*.

Los Tarot del 10 al 19 son los *subveinte*

Los Tarot del 20 al 29 son los *sobreveinte*

Los Tarot del 30 al 35 son los *sobretreinta*.

Los cinco Tarot más altos, que normalmente no son numerados, son llamados *Arias* (Aires).

Los Tarot del 16 al 19 representan a la virtud cardinal de la prudencia y las tres virtudes teológicas; la fe, la esperanza, la caridad y se les llama *plegarias*.

## **2) Las Cartas de Cuenta (Honores):**

Las cartas que tienen un determinado valor son:

- Los Cuatro Reyes

- Los Cinco Papas
- El 10 (El Carro), el 13 (La Muerte), el 20 (El Fuego), el 28 (Capricornio) y todo el Tarot del 30 al 40 (Cangrejo, Pez, Acuario, León, Toro, Gemelos/La Carne, La Estrella, La Luna, El Sol, El Mundo y La Trompeta).

Sus valores particulares son los siguientes:

- **3 Puntos:** Los Papas, del 2 al 5.
- **5 Puntos:** Los 4 Reyes.  
El Loco.  
El Papa 1.  
Las Décimas (10 Carro, 20 Fuego, 30 Cangrejo)  
La Muerte.  
Capricornio.  
Los sobretreinta del 31 al 35 (Pez, Acuario, León, Toro, y Gemelos)
- **10 Puntos:** Los 5 Aires (Estrella, Luna, Sol, Mundo y Trompeta)

Todos los otros Tarot y las 56 cartas de semillas, es decir todas las cartillas ordinarias restantes (distintas del Rey), no tienen ningún valor hasta el final del juego, momento en que se puede obtener puntaje por cantidad de cartas, como se describe en el párrafo 11.

Atención: 10 puntos son sumados a la pareja que gana la última mano de una partida.

### 3) Las Versículas:

Un Versícula es una combinación de naipes que tiene atribuido un valor particular. Existen dos tipos de Versículas, *regulares* e *irregulares*.

Las **Versículas regulares** están formados por 3 o más cartas ordenadas en valor correlativo creciente: 1,2,3 o 1,2,3,4 o 1,2,3,4,5 o también 2,3,4 o 2,3,4,5, o 3,4,5; todo el Tarot del 28 (capricornio) a la 40 (Trompeta) por ejemplo 28, 29 y 30, o 28, 29, 30 y 31, o 29, 30 y 31 o también 35, estrella, luna o estrella, luna y sol o luna, sol, Mundo y Trompeta. Reiteramos que son necesarias tres o más cartas seguidas, y pueden ser sobre treinta seguidos de aires.

El 29 (Sagitario) no es una carta de cuenta, pero si es parte de una Versícula, tiene un valor de 5 puntos.

Existen cinco tipos de **Versículas irregulares:**

- Papa Uno, El Loco y la Trompeta, conocida como *la Versícula del loco*, porque es la única en la que aparece El Loco.
- Papa Uno, 13 (La Muerte) y 28 (Capricornio), conocida como *la Versícula del trece*.
- 10 (El Carro), 20 (El Fuego), 30 (Cangrejo) y Trompeta (40), es la *Versícula de las decenas*. Si falta el 10 o La Trompeta (40), es conocida como *la Versícula vergonzosa*, porque se avergüenza de no estar completa.
- 3 o 4 Reyes componen al final *la Versícula del Rey*.

- En algunas variantes del juego es considerado válido como Versícula el 14 (Diablo), 35 (Gemelos) y El Mundo, conocido como la *Versícula del demonio*, *el Mundo* y *la carne*. Esto porque el 35 representa a los Gemelos con la imagen de dos figuras desnudas que se abrazan: La carne.

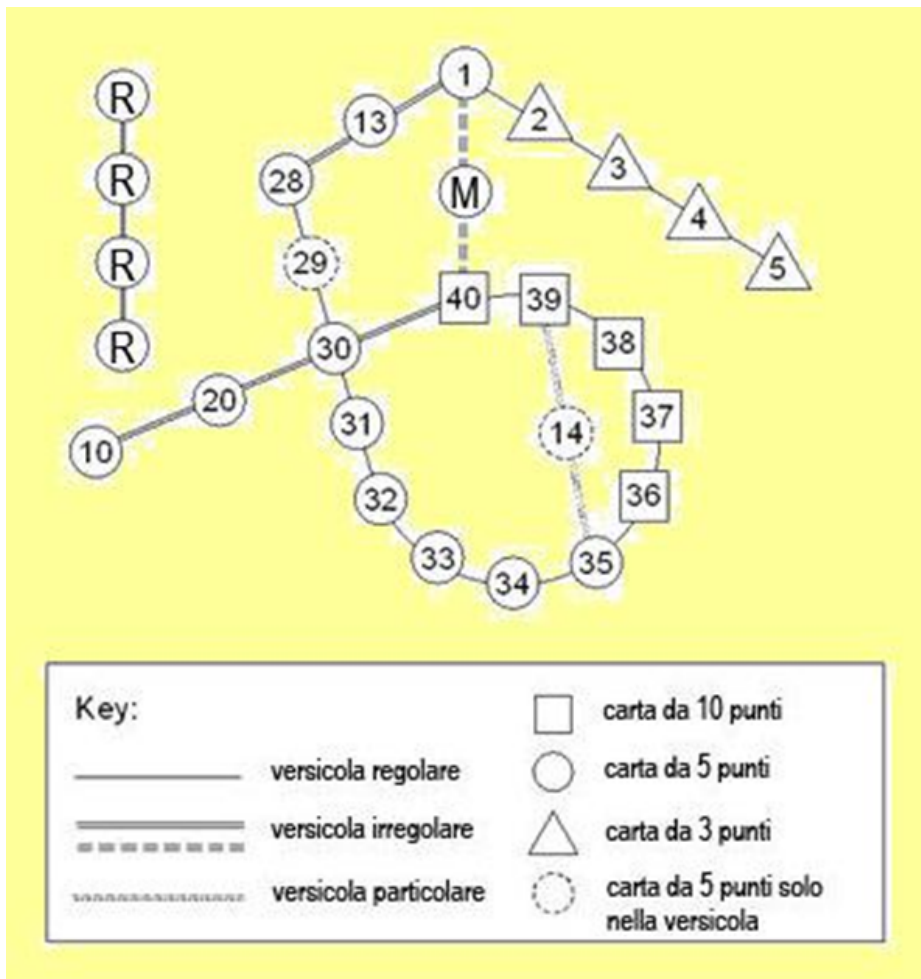
Sólo en el cálculo del puntaje de las cartas como Versículas y no como cartas en sí, el 29 (Sagitario) y el 14 (Diablo) valen 5 puntos.

El Loco puede adjuntarse (y por lo tanto aumenta 5 puntos) a cada Versícula, regular o irregular, pero no puede ser utilizado para reemplazar alguna carta (no es un comodín)

El Valor de cualquier Versícula está calculado sumando el valor de todas las cartas que lo componen, por ejemplo:

- La Versícula compuesta de 1 (Papa Uno/Papino), 2 (Granduque) y 3 (Emperador del Oeste) vale 11 puntos, porque el Papa Uno vale 5 puntos, mientras que el 2 y el 3 valen 3 puntos cada uno.
- Papa Uno, el Loco y la Trompeta vale 20 puntos, porque la Trompeta vale 10 Puntos, mientras que el Papa Uno y el Loco valen 5 puntos cada uno.
- El Versícula del 13 vale 15 puntos.
- Una Versícula de tres sobretreinta vale 15 puntos.
- 1,13,28 con 28,29,30 vale 30 puntos, (si se le ha sumado el Loco le sumas 5 puntos a cada Versícula), llegando en este caso a 40 puntos.

Si se tiene una Versícula y durante el juego captura una carta que la alarga, esa carta aumenta el valor del Versícula. El siguiente Diagrama, permite visualizar las Versículas y el valor de las cartas singulares:



#### 4) Las cartas celosas:

Las cartas celosas son cartas particularmente importantes que deben ser jugadas con gran atención:

- El Papa Uno, es el más bajo de los Tarot que puede ser fácilmente capturado y es necesario en la realización de muchas Versículas.
- El Papa Tres también es fácilmente capturable, y como papa del medio es esencial para todas las Versículas del papa.
- La Muerte, esencial para la Versícula del trece.
- El 20 (fuego) aunque relativamente pequeño, es indispensable para la Versícula de las decenas.
- El 30 (Cangrejo) utilizado en las Versículas de los sobretreinta y las Versículas de las decenas.
- El Sol, necesario para la Versícula del los Aires.
- El 33 (León) al centro de las Versículas de los sobretreinta.

En la práctica, cualquier carta imprescindible para la formación de una Versícula es considerada celosa. Normalmente estas cartas vienen jugadas solo cuando eres el último de la mano, comenzando por las más bajas, que son aquellas más fáciles de capturar. Por esta razón el Papa Uno es una de las primeras cartas a ser jugadas.

**5) A propósito del 29 (Sagitario):**

El 29 tiene una atención particular, de hecho, por no ser parte de las cartas de cuenta, no tiene un valor específico, a diferencia de capricornio (28). Pero cuando forma parte de una Versícula (por ejemplo 28,29,30) entonces vale 5 puntos.

Naturalmente, si una de las dos parejas ya capturó el 28 (Capricornio) y el 31 (Pez) y la otra el 30 (Cangrejo), el 29 (Sagitario) no debe ser considerada como una carta importante, por el hecho de que no puede formar una Versícula y como ya se ha dicho, no tiene ningún valor en sí misma.

Lo anterior, vale también para el 14 (Demonio) en la Versícula Irregular del demonio, el Mundo y la carne.

**6) A propósito del Loco:**

El Loco (también conocido como “Disculpa” o “Excusa” porque es una tradición pedir disculpa al momento de jugarlo) es una carta que no pertenece ni a las semillas ni al Tarot. Porque **no gana nunca**, puede ser jugado en cualquier momento, **menos en la última mano**, porque entonces pierde su privilegio y es capturado por quién gana la mano.

Después de que se ha jugado, si la mano viene ganada por la pareja adversaria, el Loco es reemplazado por una carta sin valor ya capturada de la pareja que lo ha jugado. Si la pareja que lo jugó aún no se ha robado o tomado una presa (no ha ganado ninguna mano) el loco queda descubierto sobre la mesa hasta que la pareja que lo jugó gane una mano. Entonces es reemplazado por una carta sin valor lo antes posible (se entrega a la pareja adversaria cualquier carta sin valor de la mano ganada por la pareja que jugó al loco, y se recupera al loco a cambio de esta carta sin valor). Si después en toda la partida, la pareja que jugó al Loco captura solo cartas de cuenta, el Loco debe ser sustituido por la carta de menor valor. El Loco no se puede perder nunca, solamente en aquel improbable caso en que la pareja que lo tiene no efectúe ninguna captura (es decir, no haya ganado ni una sola mano en toda la partida), o se olvide de jugarlo antes de la última mano (¡y los adversarios se ganan 5 puntos inmediatamente, más 5 por la muerte – ¡totalmente rara de ser penalizada! - del loco).

**7) La formación de parejas:**

El juego se juega de a cuatro.

Antes de iniciar el juego, cada jugador toma una carta del mazo. Aquel que ha tomado la carta más alta se convierte en el *Repartidor*<sup>3</sup>, y tendrá como compañero a quién saque la segunda carta más alta, que se va a sentar frente a él, ellos serán la pareja “Norte - Sur” (NS). Los otros dos van a jugar juntos como adversarios del Repartidor y su compañero, y se llamarán “Este - Oeste” (EO). La distribución de las cartas es conocida como “hacer la Fola” entendiéndose por esta palabra el pozo de las cartas que no son repartidas entre los jugadores. Después de cada partida el turno sigue en sentido contra reloj. De modo que la nueva Fola será hecha por el jugador que esté a la derecha del Repartidor. Cuatro partidas son un giro (vuelta), al final del primer giro

---

<sup>3</sup> También llamado Crupier o Mazzero.

cambian las parejas de los compañeros y el jugador que había sido la tercera carta más alta, se cambia de puesto y juega frente al Repartidor (éste último no cambia nunca de lugar, son los otros tres jugadores los que se deben ir cambiando de puesto para quedar frente a él). Al tercer giro, el compañero del Repartidor será el que sacó la 4ta carta (la carta más baja). Después de tres giros se acaba el juego. Como son tres giros de cuatro partidas cada uno, el juego completo dura 12 partidas. Si se quiere jugar de nuevo se vuelven a sacar 4 cartas para determinar las nuevas parejas. Si dos o más jugadores sacan cartas con el mismo valor, ambos deben sacar nuevas cartas para dirimir quien tiene la más alta. El loco no se considera "extracción válida" y se debe sacar carta de nuevo. Si por falta de tiempo no es posible terminar un giro, se deben pagar dos "Restos" por Fola que no alcanzó a hacer un jugador (en caso de que los jugadores hayan acordado apostar dinero). El concepto de "resto" se explicará más adelante.

#### **8) La Distribución de las cartas:**

El Repartidor mezcla las cartas terminando sólo después de haber verificado que al finalizar, al levantar el mazo y revisar la última carta, ésta una cartilla de semilla común sin valor. Si en el fondo hay un Tarot debe seguir barajando. Cuando el mazo está listo se lo pasa al jugador que se encuentra a su izquierda, el cual, después de haber cortado, controla si ha encontrado una carta de cuenta o sobreveinte, si éste es el caso, roba las cartas de cuenta o sobreveinte que encuentre inmediatamente en forma consecutiva, hasta que aparezca una cartilla de semilla o tarot subveinte que no sea de cuenta. El valor de las cartas robadas se pone a su ventaja, si son sobreveinte sin valor no puede apuntarse puntaje, pero se las queda y sigue robando hasta que salga una cartilla y entonces deja de robar. El jugador puede en este caso guardarse las primeras 13 cartas que encuentre si es que son de cuenta o sobreveinte que le aparezcan en forma consecutiva. Las cartas que quedan, se las pasa al Repartidor que las pone debajo del resto del mazo. El Repartidor entonces procede a distribuir las cartas de la siguiente forma: primero 10 cartas a cada uno de los otros jugadores, partiendo por el jugador sentado a su derecha, luego vuelve a repartir 10 cartas más en el mismo orden, hasta terminar con la vigésima primera carta, que se pone descubierta a cada uno de los jugadores, en total todos debieran tener 21 cartas, el repartidor mantiene su vigésima primera carta cubierta, pues debe verificar la Fola antes de poner su última carta al descubierto. Si la última carta que se repartió a los jugadores en forma descubierta es una carta de cuenta, su valor es inmediatamente asignado. El Repartidor cuenta el pozo, es decir, las cartas que quedaron en la Fola, que -a menos que exista un error- debieran consistir en 13 cartas (menos las cartas robadas por el jugador que cortó el mazo). En el improbable caso de que se hayan robado más de 13 cartas, el Repartidor tendrá menos de 21 cartas, y esperará que el "ladrón" suelte sus cartas en exceso, en caso contrario y ya comprobado que se han repartido correctamente las cartas, descubre su vigésima primera carta, anotándose su eventual valor. Las cartas que quedaron sobrando son conocidas como la Fola. Entonces el Repartidor descubre la primera carta de la Fola, la que está encima, y si se trata de una carta de cuenta o sobreveinte la pone sobre la mesa y se asigna la ventaja de su valor, sigue descubriendo cartas mientras aparezcan cartas de cuenta o sobreveinte, y se

asigna el valor hasta que aparezca una cartilla sin valor, entonces deja de robar. Luego el Repartidor revisa la Fola, sin que nadie más pueda mirarla y se apropia de las cartas de cuenta que tenga, pero esta vez no las sobreveinte, y a diferencia de las que robó que estaban encima de la Fola, las pone delante de él **sin asignarse el valor de su puntaje**. Se llama a esta parte del juego “pillar”. En Este punto pasa a su compañero el resto de la Fola, éste la guarda y comunica al resto de los adversarios el número de las cartas de semilla. Por ejemplo “dos copas, dos bastos, una espada ningún oro” omitiendo comunicar el número de los Tarots.

Atención: si fueron robadas o pilladas algunas cartas, deben ser descartadas otras tantas. Las cartas descartadas se ponen cubiertas sobre la mesa, delante del jugador, hasta que comience la primera mano y sea jugada la primera carta de cada jugador. Cada jugador debe tener 21 cartas y aquel que se sienta a la derecha del Repartidor tiene el primer turno y puede comenzar y jugar su primera carta.

### 9) **Más sobre la Fola:**

Como observaremos en el próximo párrafo, la Fola queda en la mesa a la derecha del Repartidor, y puede ser consultada en cualquier momento. Todos los jugadores tienen el derecho de preguntar qué es lo que contiene. La Fola se comunica mencionando siempre la semilla en orden decreciente, o dicho de otra forma, comunicando siempre los números más altos. Si dos o más semillas tienen el mismo número de cartas por azar, de dice, por ejemplo: cuatro copas y una “por suerte”. Significa que Oro o Espada o Basto, tienen la misma cantidad de cartas (cuatro).

Las cartas de la Fola pueden ser reagrupadas también en Rojas y Negras, por ejemplo: cuatro rojas y una negra indica: cuatro copas o cuatro oros y una de espada o de basto. Al final, si cuatro semillas tienen cartas en orden creciente, se puede anunciar simplemente “Oros, espadas, copas y bastos”, entendiéndose que hay una de Oro, dos de Espadas, tres de Copas y cuatro de Bastos.

### 10) **El juego:**

Los turnos en que se juegan las cartas en cada mano son en sentido contra reloj, comenzando por el jugador sentado a la derecha del Repartidor.

#### Primera mano y declaración de los Versículas

Después de haber jugado la primera carta, es decir, mientras se desarrolla la primera mano, los jugadores que tienen una o más Versículas las tienen que mostrar y declarar para señalar el valor, el que será apuntado a su favor. Justo después de recoger la primera mano no es posible declarar más Versículas.

#### Descarte

Al final de la primera mano, las cartas que se van a descartar tienen que ser mostradas, estas cartas descartadas se entregan al compañero del Repartidor, que debe anunciarlas en voz alta, especificando quién las ha descartado y poniéndolas en la Fola. Después de eso canta nuevamente la Fola, en el modo precedentemente



descrito, y le entrega la Fola final (que tiene 13 cartas) al Repartidor, quien las pone sobre la mesa a su derecha.

#### Coger una mano

Cuando comienza el juego, la persona que tiene el primer turno pone una carta de Semilla o un Tarot, los demás jugadores deben responder a cada una de las Semillas, Tarots incluidos, poniendo una carta de la misma semilla o un Tarot (pero no es obligatorio sobreponer un Tarot más alto, o que supere al Tarot precedente). En el caso que no existan o no se tengan cartas de la misma semilla jugada, es necesario jugar un Tarot, en Este caso se dice que la mano fue "cortada". En el caso de que una semilla, **en la primera mano** venga cortada (es decir un jugador no tiene esa semilla y corta con un Tarot) el que juega después, si tiene un Rey de esa semilla debe jugarlo obligatoriamente, esta es una regla particular del Minchiate.

En la segunda mano en cambio, puede jugar una carta más baja o el Loco.

Como en muchos juegos, la carta más alta gana la mano y el jugador que la jugó, recoge las cartas y las junta y agrupa junto con las de su pareja y juega la primera carta de la mano sucesiva.

Cada vez que una carta de cuenta es tomada por la pareja adversaria, se suma de inmediato el valor a la pareja que la capturó. Se dice que muere respectivamente, un 3 o un 5 o un 10 en base al valor de la carta.

El perder una carta de cuenta es por lo tanto una doble pérdida: no se anotará al final el valor, valor que será anotado por los adversarios quienes además se suman un bono extra por la carta que muere. Si una carta es tomada por el compañero se dice que "murió en casa" y no tiene bono extra, es decir no se anota su valor a favor de la pareja que se la quedó.

#### Caerse

Si un jugador no tiene más Tarots, se dice que "se cayó", y puede descubrir todas las cartas que le quedan. De ahora en adelante no jugará más (como el muerto en el bridge). A partir de Este momento el vencedor de la mano elegirá la carta que debe jugarse, obviamente respetando la obligación de responder a la semilla si es posible o jugando una carta cualquiera, ya que no tiene en su poder más Tarots. Como es fácil entender, se trata de una elección que no se debe tomar, si se posee, algún Rey o el loco. Es importante recordar que los jugadores pueden en cualquier momento mirar todas las cartas que fueron tomadas por la pareja de que hacen parte (es decir revisar sus capturas).

#### 11) **El puntaje:**

Al final de cada una de las cuatro partidas que forman un giro (vuelta), el puntaje se calcula de la siguiente forma:

- Cada pareja reúne las cartas tomadas y pone de debajo de cada carta de cuenta dos cartas sin valor que pueden ser, cartillas, Tarotitos o sobre 20, creando de esta forma macitos de tres cartas cada uno. A partir del 14avo macito, todas las cartas que tengan, incluidas aquellas sin valor valen un punto. Por ejemplo, una pareja tiene 64 cartas, 17 de las cuales son cartas de

cuenta. Sabiendo que los primeros 14 macitos contienen 42 cartas, la pareja gana  $64 - 42$ , o sea 22 puntos.

- Después de estos puntos, se calculan los obtenidos por las Versículas. Recuerde que la pareja que tomó el Loco le suma valor de 5 puntos a cada una de sus Versículas.
- La pareja que tomó la última mano se sumará 10 puntos.
- Después se cuentan las cartas de puntos, Loco incluido, comenzando como siempre por los Papas y los Reyes.
- Se suman a este resultado los puntos anotados durante el juego (por corte, por Fola, por versículas declaradas en la primera mano, y capturas) y la diferencia viene al final, calculada entre el puntaje conseguido entre las dos parejas.

60 puntos de diferencia constituyen un resto. Este resto viene inmediatamente pagado al terminar cada partida (cuando jugamos apostando dinero, acordamos al comienzo del juego cuanto pagaremos por resto). Al término de la partida, hasta un solo punto constituye un resto, así, de 61 a 120 valen 2 restos, y de 121 a 180 tres restos y así sucesivamente. Es sumamente improbable el caso de que una pareja no efectúe ni una sola presa, pero si ocurre, la pérdida viene redoblada y el puntaje se fija a  $2 \times 7 = 14$  restos, además del puntaje ya hecho que a su vez también es redoblado. Los restos precedentes ya realizados (en partidas anteriores) y pagados, no son, en cambio, redoblados.

Es posible pero improbable hacer + de 700 puntos (o dicho de otra forma 12 restos) en una sola partida.

Como ejemplo se considera que, si al final de la mano una pareja posee todas o tres Versículas que piden al papa uno, o dicho de otra forma: papa uno/loco/Trompeta, papa uno/muerte/capricornio, y los cinco papas, es el puntaje conocido como "74 del uno" (donde los papas 2,3,4,5 son todos contados como Versícula y también como cartas individuales). De hecho, papa uno/loco/Trompeta valen 20 puntos, papa uno/muerte/capricornio son otros 20 puntos, con el loco son otros 20 puntos, y los cuatro papas menores contados 2 veces hacen otros 24 puntos+ uno y el loco hacen 10 puntos para un total complejo de 74 puntos.

Si falta papa uno/loco/Trompeta o uno/ muerte/ capricornio, tenemos el 54 del uno.

Si en vez falta solo el papa 5 y el 4, tenemos el 68 del uno.

Y si al final falta toda la versícula de los papas tenemos el 40 del uno.

Si al final de la mano las dos parejas tienen tomadas dos Reyes o dos Papas y no realizan ninguna Versícula, entonces no hay pareja que cuente la versícula como propia y se dice "sin Rey" o de otra forma "sin Papa", en este caso se excluye naturalmente al Papa uno.

Si entre las dos parejas tienen en la mano los dos Reyes y dos Papas cada una se dice "sin esto ni aquello".

Al final de este manual pondremos unos ejemplos para aclarar esto.

Atención: como ya se dijo, las parejas no apuntan el puntaje sumándolo de forma continuada, sino solo la diferencia con lo que tiene el adversario. En particular el puntaje menor viene sustraído del mayor y viene anotada la diferencia. Si por ejemplo la pareja NS se anotó 15 puntos y después la pareja EO obtiene 32 puntos, esta última anotará sólo 17, mientras que la pareja NS quedará en 0.

## **12. Errores y sus penalizaciones:**

Si el Repartidor comete un error en la distribución de las cartas, el error puede ser corregido mientras los otros jugadores no hayan tomado sus cartas y la vigésima primera todavía no haya sido distribuida. En caso contrario se aplica una penalización de 10 puntos, más 10 puntos por cada carta mal repartida, que se anotan a favor de los adversarios del Repartidor. Luego, antes que el Repartidor pueda pillar o descubrir, si un jugador tiene menos cartas de lo normal, toma de la Fola las cartas faltantes sin mirarlas ni mostrarlas. Al contrario, si un jugador ha recibido demasiadas cartas puede descartar las que tiene demás, pero no puede de esta forma hacer una falla (quedar sin una semilla).

Las cartas olvidadas (por ejemplo, en una esquina o debajo de una mesa) hacen parte de la Fola, independientemente del hecho de que sean cartas de cuenta; en Este caso no está prevista ninguna penalidad. Si ahora en la Fola hay demasiadas cartas, aquellas que son excesivas son tomadas por el Repartidor.

Si un jugador tiene muchas o muy pocas y se da cuenta de esto durante el juego, él y su compañero pueden sólo anotarse las últimas cartas que fueron anotadas, de todo lo que fue asignado durante el juego.

Si no hay una respuesta a una semilla o viene cortado un Tarot cuando en realidad si se tenía para responder, en el momento en que aparece el error, el jugador debe pagar dos restos a todos los jugadores adversarios, pero la mano que se está jugando queda válida y no hay que volver a jugarla. Este es el único caso en que el compañero del jugador que hace el error puede resultar aventajado del error mismo.

## **13. Señas de estrategia:**

Al inicio buscamos liberarnos de las cartas y ayudar al compañero a liberarse de las de él. Por lo tanto, mientras uno tenga cartillas -y a menos que sea por circunstancias particulares- es bastante raro jugar un Tarot.

Cuando viene jugada una semilla en donde el jugador tiene una falla natural – conocida como la primera- está bien jugar la carta más importante, aunque la segunda mano en que viene jugada aquella semilla un Tarot alto podría ser la respuesta justa. En cambio en la tercera mano, en general podría o debería ser usado solo un Papa o el 29, sobre todo si la semilla fue jugada por un adversario o muchas de sus cartas se encuentran en la Fola. Si mi compañero juega una semilla cubierta por el jugador de mi izquierda, yo puedo tranquilamente cortar el Tarot más bajo porque mi compañero conoce la distribución de las cartas de las semillas y también sabe cuales están en manos de mi adversario de la derecha. Esto explica la

importancia de contar todas las cartillas conociendo las que están en la Fola, a fin de no engañar al propio compañero.

Naturalmente el modo más simple para “llevar a casa” las propias cartas de cuenta es contar las cartas restantes de una semilla y jugarlas apenas el compañero tiene una falla, mientras sabemos que el adversario que le sigue tiene todavía cartas de la misma semilla.

Cuando somos los únicos que tenemos cartas de una semilla, no debíamos jugarlas, si no bajar un Tarot bajo u otra semilla, para hacer entender al compañero que esa semilla no es más segura. Por otra parte, si se tienen muchas cartas de una misma semilla, se aconseja jugarla una sola vez y luego cambiar la semilla, únicamente en la óptica de comunicar al compañero que no es seguro jugar de nuevo esa misma semilla.

En el juego la cosa mas importante es tratar de ser el último de la mano para “llevarse a casa” las propias cartas de cuentas, y cuando no tenemos más, para permitir que lo haga el propio compañero. Por esta razón es conveniente tener hasta el final de la última mano los Tarot bajos, también a los papas y aún el papa y el loco, con los sobreveintes mas grandes que deberían ser utilizados para ganar la última mano.

Un Rey descubierto, robado o pillado, debería ser capturado lo antes posible, con la esperanza que los adversarios no lo hayan notado y estén creándose una falla. Otra carta debería ser puesta sobre la mesa para no cometer errores en el descarte, y debemos mostrarla a los adversarios si estos quieren verla.

Si han sido robadas algunas cartas y el Repartidor descubrió delante de él un Rey, conviene descartarla de modo de liberarse de las cartas de semilla, creando así una falla. De esta forma es posible jugar Tarots cuando el compañero entra en aquella semilla y capturar así al Rey.

El descarte de cuatro cartas de semillas diferentes es conocido como el descarte “de las Trompetas”, porque es probable que se disponga de briscas altas que se quieren tener en la mano a disposición el mayor tiempo posible. Y bastante raro que se deba descartar un Tarot, en este caso es inverosímil que sea una carta de cuenta.

Si el Repartidor tiene un Rey descubierto (pillado u obtenido como vigésima primera carta) a los adversarios les conviene normalmente jugar una carta pequeña de esa semilla, como veremos a continuación.

#### **14. La Falla.**

Con la palabra falla se entiende la semilla en donde el jugador no tiene ninguna carta. Hay dos modos para conseguir una falla, descartando, o porque es “servida de mano”, esto último es conocido como “falla natural”. Si uno tiene una sola carta de una semilla y la descarta, se dice que ha “Hecho una primera”, dos cartas descartadas hacen “una segunda” y tres “una tercera”. Hacer una tercera normalmente no es muy inteligente, pero algunas veces puedes desplazar a los adversarios. Tampoco es muy inteligente hacer una falla de una semilla de la cual esta enriquecida la Fola, porque los adversarios se pueden haber liberado de esa semilla, si las propias cartas no son demasiado celosas y si tienes 6 o 7 cartas de una misma semilla es preferible descartar alguna de estas cartas, antes de hacer una falla con ellas para evitar que el

compañero tenga una mala posición, en la cuál se vería obligado a jugar sus Tarots. Las Fallas son creadas normalmente para que se capture al Rey, si es que uno tiene 3 Reyes es mejor no hacer falla. Tener pocos Tarots es una razón válida para no hacer fallas (a menos que no sean cartas demasiado celosas) sobre todo si uno tiene aires mas altos (Trompeta y Mundo) que deben ser mantenidas por el mayor tiempo posible.

### **15) Colgar.**

“Colgar” significa tener un Rey y jugar una carta de la misma semilla para evitar que sea capturado (ver punto 11) Este juego viene normalmente hecho cuando muchas cartas de la misma semilla se encuentran en la Fola o son poseídas por un mismo jugador. Cuando uno no posee al menos 5 o 6 cartas de la misma semilla del Rey no es en general útil colgarlo. Porque es difícil salvarlo. Mientras que al mismo tiempo le estás dando a los adversarios preciosas indicaciones de tu propia mano. Análogamente (y normalmente) es inútil colgar al Rey si uno tiene muchos Tarots porque al final podemos encontrarnos obligados a jugar el Rey propio cuando el compañero no tiene mas Tarots.

### **16) Ternuta (llevarla)**

Hacer una *ternuta (llevarla)* significa jugar una carta para impedir a los adversarios salvar una de sus cartas celosas. Si por ejemplo todavía no han sido jugados los papas y viene jugado uno de los Tarots menores se está haciendo una *ternuta* al papa, análogamente es posible hacer una *ternuta* al 13 con un bajo veinte o una *ternuta* al 20 con un sobreveinte. No es fácil, en cambio, hacer una *ternuta* al 30 porque ésta pide una sobreveinte, no obstante, a veces viene tentada hasta por una *ternuta* al sol, en este caso, si se juega al Mundo, debemos poseer la Trompeta, o estar seguros de que la tenga nuestro compañero.

Cuando se hace una *ternuta* al compañero, se pone en el juego un Tarot alto, para consentir al compañero de llevarse a su casa una de sus cartas de cuenta que es mas baja que la de la *ternuta*. Esta puede ser hecha, aún cuando uno de los adversarios se ha caído (o, dicho de otra forma, ya no tiene más Tarots). En este caso, los jugadores deben poner en medio al otro adversario jugando cartas altas (haciendo una *ternuta* al compañero) obteniendo de esta forma la última palabra. Una *ternuta* en el momento oportuno es fundamental en la estrategia del juego.

### **17) La Fumada.**

Con el término Fumada se indica el juego de un Tarot para entregar alguna información al compañero. Hay varios tipos de Fumada:

- La Fumada del papa (o de una pequeña carta de cuenta): le pide al compañero que tome el Tarot más alto y de esta forma continuar con los Tarots mas altos, hasta que estés en situación de tomar una.
- Fumada de sobreveinte: jugar un sobreveinte generalmente indica el poseer la Trompeta o si ya se conoce quien posee este aire, indica que se posee el Mundo o el Sol, es decir cartas altas.

- Fumada escondida: En la primera mano debe jugar un Tarot y jugar el 10 no obstante tengas de las cartas de mejor cuenta. Esto también indica que se posee la Trompeta.

Naturalmente una Fumada no debería ser nunca entregada con el 29 porque el compañero no está en posición de entender exactamente el significado.

**18) Una jugada de ejemplo:**

Lo que sigue va a ser un ejemplo de una jugada histórica, está sacada del Manual de Reglas del Minchiate impreso en Dresden (Alemania) el año 1798. Seguiremos con la convención adoptada hasta el momento, introduciendo solo los símbolos de las cuatro semillas, T (espadas), V (copas), O (oros), I (bastos), en negrillas están señaladas las cartas de cuentas. La corte será R (Rey), D (Reina), C (Caballero/a) y F (Infante/a) el símbolo Ø indicará la primera mano. Para el puntaje vamos a hacer un gráfico de Este tipo:

NS	EO

Donde en la primera línea pondremos los restos ganados y en la segunda los puntos.

**Distribución:**

Sur es el Repartidor, Oeste corta el mazo y descubre, primero el 21 y después el **33** (carta de cuenta) entonces EO marca 5 puntos; la carta sucesiva es un 4 de espadas (4T) y termina de robar de Oeste.

La situación al final de la levantada (alzada) la podemos resumir gráficamente de esta forma:

NS	EO
	5

Se reparten las primeras 10 cartas:

	Oros	Espadas	Copas	Bastos	Tarot
Sur	R		2	10,9	2, <b>3</b> , 16, 24, <b>38(Sol)</b> ,  <b>39(Mundo)</b>
Este		8,7,6,5,3,2,1	10	5	<b>40(Trompeta)</b>
Norte			8,9	8,7,3,2,1	12, 14, 15
Oeste	D, C, F		3,4,5		23, 26, <b>34, 37(Luna)</b>

Las sucesivas 11 son las siguientes (en rojo la última carta descubierta)

	Oros	Espadas	Copas	Bastos	Tarot
Sur	1, 2, 9	D	6, 7	<b>C</b> , F	10, <b>35, 36 (Estrella)</b>
Este		C, F	F		<b>Loco, 13, 27, 28, 29,</b>  <b>30, 31, 32</b>
Norte	<b>4</b>		D, C, 1		4, <b>5</b> , 6, 7, 8, 9, 11
Oeste	3, 5, 6,  7, 8	10,9	<b>R</b>	6,4	1

A consecuencia de las descubiertas el puntaje será:

NS	EO
	5
	10
	15

Ahora le toca al Repartidor (Sur) observar la Fola (de 11 cartas, luego del robo de Oeste): Sur descubre la primera carta de la Fola, el 17 y no anota ningún punto. Entonces toma de la Fola las únicas cartas de cuenta que se encuentran: el Rey de espadas, el Rey de bastos y un 20 (no se suma este puntaje). Norte, compañero de Sur, canta la composición de la Fola: 1 por oros, espadas y bastos. Entonces tenemos la siguiente situación en las manos de los jugadores, y en las cartas de la Fola (quedan 8 después que Sur pilló 3):

	Oros	Espadas	Copas	Bastos	Tarot
Sur	<b>R</b> , 1, 2, 9	<b>R</b> , D	2, 6, 7	<b>R</b> , C, F, 10, 9	2, <b>3</b> , <b>10</b> , 16, <b>20</b> , 24, <b>35</b> , <b>36</b> , <b>38</b> , <b>39</b>
Este		C, F, 8, 7, 6, 5, 3, 2, 1	F, 10	5	<b>Matto</b> , 13, 27, <b>28</b> , 29, <b>30</b> , <b>31</b> , <b>32</b> , <b>40</b>



Norte	4		D, C, 1, 8, 9	8, 7, 3, 2, 1	4, <b>5</b> , 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15
Oeste	D, C, F, 3, 5, 6, 7, 8	10,9	<b>R</b> , 3, 4, 5	6, 4	1, 21, 23, 26, <b>33, 34</b> , <b>37</b>
<i>FOLA</i>	<i>10</i>	<i>4</i>		<i>D</i>	<i>17, 18, 19, 22, 25</i>

Sur descarta 3 cartas (las tres de copas) y Oeste dos (de espadas) hacen esto para poder generar fallas en esas semillas y tener disponibilidad a cortar con tarot. Después Norte anuncia la composición definitiva de la Fola: 3 para espadas y copas, uno para bastón y oros (el número de los Tarots no se dice, pero se deduce por diferencia las 13 cartas de la Fola menos 6 semillas cantadas por Norte, lo que nos deja cinco tarots) la situación final de la distribución es:

	Oros	Espadas	Copas	Bastos	Tarot
Sur	<b>R</b> ,1,2,9	<b>R</b> , D		<b>R</b> , C, F, 10, 9	2, <b>3, 10</b> , 16, <b>20</b> , 24, <b>35, 36</b> , <b>38, 39</b>
Este		C,F, 8,7,6,5,3,2, 1	F,10	5	Matto, 13, 27, <b>28</b> , 29, <b>30, 31</b> , <b>32, 40</b>
Norte	4		D, C, 1, 8, 9	8, 7, 3, 2, 1	4, <b>5</b> , 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15

Oeste	D, C, F, 3, 5, 6, 7, 8		<b>R</b> , 3, 4, 5	6, 4	1, 21, 23, 26, <b>33, 34, 37</b>
<i>FOLA</i>	10	10, 9, 4	2, 6, 7	<i>D</i>	17, 18, 19, 22, 25

Este comienza el juego atacando con el 5 de bastos, tratando de hacer ceder al Rey de Sur, que había sido visto aparecer en las cartas robadas de la Fola. Antes de que los otros puedan responder, se declaran las Versículas que cada jugador tiene por la distribución de las cartas (Versículas en mano). Este declarará Versícula de sobretreinta 28, 29, 30, 31 y 32 más el loco por 30 puntos.

Norte y Oeste no tienen nada mientras Sur declara la versícula del Rey (3) por 15 puntos.

La situación es entonces la siguiente:

NS	EO
	15
	45
	30

Pasaremos a ver el juego de las cartas:

	Norte	Oeste	Sur	Este	Comentarios	NS	EO
1	81	61	<b>R1</b>	Ø 51	No cae el Rey de bastos en la trampa de Este ya que Oeste puede responder.		30
2	40	70	Ø <b>R O</b>	<b>30</b>	Cae en cambio el Rey de Oros jugado por Sur sin mucho criterio.		35
3	14	<b>33</b>	<b>R t</b>	Ø 1 t	Y muere también el Rey de espadas, jugada justa de Este, que tiene más suerte que en la primera mano.		40
4	15	Ø 80	20	<b>13</b>	Muere el 13 de Este, sin suerte (desafortunadamente).		35
5	Ø 9 u	5 u	<b>20</b>	10 u	No cae el Rey de Copas.		

6	8	60	∅90	29	Esta salva el 29, útil sólo para su versícula (sólo no vale nada) teniendo ya el 30.		
7	11	37	Dt	∅3t			
8	6	∅50	10	32			
9	Du	4u	36	∅Fu			
10	11	41	∅91	28	Este se lleva a casa el 28, haciendo una Versícula con el 29 y el 30.		
11	4	26	35	∅2t	Norte da vuelta el papa 4 al compañero.		
12	21	1	∅101	27	Oeste tiene el Papa Uno, Este debería haber jugado el 31 para mejor alcanzar la Versícula.		
13	5	23	16	∅5t	Sur prefiere hacer morir al papa 5 que descartar un aire.		38

14	7	3 O	24	Ø 31	Este hace el 31		
15	9	21	2	Ø 6 t	Muere el Papa 2.		41
16	12	Ø D O	10	Matto	Sur rinde después el 10.		
17	Ø 8 u	3 u	3	40	Cede también el Papa 3		44
18	1 u	34	38	Ø 7 t	Muere el 34.		39
19	3 l	F O	Ø F l	8 t			
20	7 l	C O	Ø C l	F t			
21	C u	R u	Ø 39	C t	Muere el Rey de Copas.		34

El juego de la primera partida se termina con la pareja EO en ventaja de 34 puntos, pasamos ahora a la cuenta del puntaje, y analizaremos sucesivamente el juego.

	Para NS	p.	Para EO	p.
De la fase precedente: distribución, declaración y juego	Última presa tomada	10	Puntaje acumulado	34
Del número de cartas			44 carte, entonces:	2
De las cartas de cuentas capturadas	Rey de copas y bastos	10	Rey de espadas y oros	10
			El Loco	5

	4	3	2, 3, 5	9
	10, 13, 20, 34, 35	25	1, 28, 30, 31, 32, 33	30
	36, 38, 39	30	37, 40	20
Versículas capturadas	De aire 34, 35 y estrella (36)	20	El Loco	20
			De los papas (1,2,3) con el loco	16
			De sobretreinta (28, 29, 30, 31, 32, 33) con el loco	35
<b>TOTAL</b>		<b>98</b>		<b>181</b>
			Sustrayendo los puntos de NS	98
			Puntaje Ganado	83
			<b>Total de Restos</b>	<b>2</b>

Por lo tanto EO Gana por dos restos la mano.

### **19. Análisis de la Partida**

Ahora analizaremos la partida para ir introduciendo y repasando los conceptos base de la estrategia del juego en su discusión.

En la primera mano, como habíamos acentuado, Este ataca con bastos, después de haberse dado cuenta (haber visto) que Sur encontró en la Fola el Rey de bastos, con la esperanza que el propio compañero esté “seco” es decir tenga un Fallo Natural y no tenga cartas de esa semilla. En tal caso podría cortar con un tarot y obligar a Sur a perder su Rey. Este está en conformidad con su decisión también por dos hechos: la distribución no regular (desbalanceada) -por usar el término derivado del bridge- de las cartas en su posesión (2 copas, 9 espadas, 1 bastón, ningún oro) indica estadísticamente que las otras distribuciones también están desbalanceadas, por lo tanto aumenta la probabilidad de encontrar a Oeste sin cartas de bastos y con posibilidad de cortar. Por otro lado, jugando la única de bastos que tiene, genera un fallo y aumenta su disponibilidad para cortar mas adelante y ocupar sus 10 Tarots. Como hemos visto la operación no está siendo coronada por el éxito, ya que Oeste tiene dos cartas de bastos.

La segunda mano con Sur primero en jugar es el ejemplo de un azar.

Sur juega con el Rey de oros, no obstante, la mano desbalanceada, con 4 cartas en mano y 1 en la Fola esperando que las 9 cartas que están sobrando se distribuyan regularmente. Viendo que perder un Rey –hacerlo morir- vale al menos 10 puntos para el adversario (5 por la muerte, 5 por el conteo final) y que los Reyes hacen Versícula por su propia cuenta, hubiese sido mas prudente defenderlo jugando una pequeña carta de oro. Aclararemos el concepto de defensa: jugando primero cualquier carta de oros –no el Rey- Sur habría impedido que otro jugador adversario, tome su Rey a través de la regla del corte (aquella buscada por Este en la

primera mano). Esta forma de jugar, para tenerlo siempre presente, se llama “ahogar” o “ahorcar” al Rey. Si Sur hubiese seguido tal principio, habría cambiado considerablemente el curso de la partida.

El mismo esquema de la primera mano viene intentado por Este, con mejor suerte en la tercera mano. Aquí, Este utiliza 2 informaciones: lo que derivó en el descarte de las espadas en consecuencia de las cartas robadas, y la extrema largueza de su palo de espadas. La primera información le proviene por el lado de Norte, por haber anunciado la composición de la Fola primera, y después el descarte de Sur y Oeste, y es una información de cualquier modo ambigua, no tiene forma de saber quien de los dos descartó las espadas. El tener en mano 9 cartas de espadas, con 3 que quedaron en la Fola, hace que sólo dos cartas de esa semilla queden en juego. La otra posibilidad –siempre anexada (conectada) a los descartes- sería la de jugar a las copas, con una semilla menos conocida: si hubiera probado –mirando a las cartas- habría puesto a Oeste en un gran riesgo de perder su Rey.

Las primeras tres manos, pero también la quinta, son parte de una verdadera batalla sobre los Reyes, pero tengamos en cuenta que - aparte de los puntos obtenidos “matando” eventualmente cartas de los adversarios – poseer dos Reyes por cabeza al final del partido no trae ninguna ganancia para las dos parejas. (10 puntos por cabeza, por lo tanto, cero diferencias ) mientras que tres Reyes dan a lugar 15 puntos por las cartas mas otros 15 (que podrían ser 20 si uno posee el loco) para la versícula del Rey, contra los sólo 5 de un Rey, quedando la otra pareja: 25 puntos de ventaja; cuatro Reyes dan 40 puntos netos de diferencia.

Otro concepto base de la estrategia del juego es aquel de las cartas celosas. Si observamos como se componen las versículas podemos notar como ciertas cartas son centrales y necesarias para la construcción de las combinaciones. Por ejemplo, sin el 38 –el Sol- no se pueden hacer versículas de sólo aire. Viendo que resulta necesario en la primera (36, 37, 38) y también en la segunda (38, 39, 40), poseer esta carta es mas importante de lo que parece a primera vista; Es una carta para controlar celosamente, para poder hacer Versículas e impedir a los adversarios hacerlas. Otras cartas celosas son el 20 y aun mas el 30 (necesarias ambas para la versícula de las decenas, y el 30 también útil para las versículas de regulares); el 28 que entra -además de las versículas regulares mas bajas- en la versícula del trece; el 33 puesto en el centro de la secuencia que va del 31 al 35; el Papa 1 que entra en la versícula del loco y del 13 (además de hacer parte de la versícula de los papas) y el Papa 3, que es necesario para todas las versículas del papa.

Como consecuencia, jugar en el momento oportuno y con seguridad las cartas celosas, o también tender trampas a aquellas de los adversarios, se convierte en una necesidad estratégica. Claramente se puede salvar también una carta importante descartándola sobre una presa ya hecha del compañero – como en la mano 12 de nuestro ejemplo- o también jugándola, esperando en el mejor poder de elección del compañero, esto con respecto a nuestro adversario, como en la mano 11.

Con respecto a otros juegos en donde no está permitido, la decisión de elegir qué cartas considerar importantes se ve favorecida por la posibilidad de observar a cada momento las capturas hechas. Como completar las Versículas es uno de los objetivos del juego, saber cual

carta de las que tenemos capturadas podemos convertir en objetivos celosos también otras cartas, diferentes de aquellas celosas nombradas anteriormente.

Existe también una convención – llamada Fumada- para indicarle al compañero la posesión de la Trompeta o, en general, de los Tarots mas altos, del cual la ubicación no se conoce: Esto se hace jugado en primera mano uno de los papas o de los sobreveintes (21 al 27). Otra convención de la Fumada prevé que el juego del 25, 26 o 27 signifique la posesión de 2 Tarots mas altos, mientras que con el 21, 22, 23 o 24 nos señala la posesión de tres.

Volviendo a nuestra partida, en la cuarta mano Este hace una evaluación de oportunidad escogiendo arriesgar el 13, carta de cuenta y parte de la versícula homónima, en vez de jugar el 27, que no es una carta de cuenta. El razonamiento principal es el de no reducirse a tener sólo cartas de cuentas, además el 13 es la carta de cuenta menos celosa de todas (a menos que Este tiene en sus manos el 28, que con el papa uno compone la versícula del 13). De todas maneras le va mal a Este, y Norte-Sur marca 5 puntos por la muerte del 13 (la muerte misma).

En la quinta mano Oeste se da cuenta del riesgo que podría correr con su Rey y lo mantiene en su mano, jugando en vez el 5, mientras que Sur realiza su 20, carta de cuenta que además anula la esperanza de EO de construir una versícula de decenas (habían ya tomado la 30 y el 40, por si sola, no tomables).

En la sexta mano, la elección de Este de jugar el 29, que no es una carta de cuenta, en vez del 28, dicta la posibilidad de bajar sobre esta carta una versícula regular teniendo ya el 30 mientras el 28 pierde actividad a causa de la caída del 13 (no mas Versícula del 13)

En la mano sucesiva vemos a Este jugar espadas, que sólo tenía él y Sur en la última mano, de modo de hacer caer los Tarots de la mano del Norte y – al mismo tiempo- liberar la carta de cuenta de Oeste: en Este caso el 37. Oeste replica el mismo juego con los oros, debido a que – desde esa misma mano en adelante- queda claro que Norte sólo tiene Tarots bajos: el 32 se queda también en casa, aunque si –quizás- habría sido mejor jugar enseguida el 31 y asegurarse la versícula del 29 al 31.

En la décima mano jugada, vemos el regreso del 28 y extiende la versícula de los Tarots mencionada anteriormente. Mientras que en la undécima Norte justamente juega el papa 4, metiéndolo debajo “impase” –para usar un término del bridge- Oeste mete un Tarot bajo, y permite a Sur dejar en casa el Papa 4, con una carta de cuenta alta (35), de otra forma arriesgaría perder también el 34. En efecto, salir con las espadas no ha sido algo muy útil para EO.

En la mano duodécima, Oeste comete una ingenuidad descartando el Papa I aprovechando la ternuta que le ofrece con el 27 su compañero: Habría sido mejor tomar con el 34, que vale 5 puntos, por dos motivos: bloquear la versícula de los aires de NS ya impuesta con el 35 y el 36 en la presa precedente y darse una posibilidad de extender la propia bajada sobre el 28 y sucesivas. Sin embargo, las versículas del papa son las menos ventajosas.

En la decimotercera mano, Sur, puesto frente a una réplica de la undécima mano, prefiere hacer morir al papa 5 del compañero, antes que jugar un aire, en previsión de la última mano,



teniendo mas Tarots que sus adversarios, la posesión del 38 y el 39 le permite aspirar a los 10 puntos de la última mano.

Las últimas manos son casi automáticas, tenemos que notar la falta de coraje de Oeste en la decimoséptima mano cuando, en la entrada de las copas del Norte, pasa el 3 de copas en vez de jugar el Rey: el desarrollo del juego precedente debería haberle hecho entender que Sur no tenía todos los Tarots más altos, y la jugada de Este en la mano precedente –el loco- debería haber sido leída (entendida) como una protección del 40. Si hubiera jugado el Rey – en vez de hacerlo morir en la última mano- habría ganado unos buenos 39 puntos (5 por el Rey en si mismo, 10 por puntos menos de Norte-Sur, 20 por la versícula del Rey más el loco, y 4 por las cartas apesadas) con este puntaje habrían llegado a 122 de diferencia, equivalente a tres restos: ¡¡uno más de los realmente ganados!!