

EL LÉXICO DEL JUEGO DEL ENVITE (RESULTADO DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS EN GRAN CANARIA Y TENERIFE)

Gonzalo Ortega Ojeda
M^a. Isabel González Aguiar
Universidad de La Laguna

RESUMEN

El envite es el nombre de un juego de cartas muy popular en Canarias. Su terminología configura lo que en lingüística se llama una lengua especial. En el presente artículo proporcionamos los resultados de una amplia encuesta planteada en Gran Canaria y Tenerife.

PALABRAS CLAVES: terminología, dialectología, lexicografía.

ABSTRACT

«Envite» is the name of a popular card game widely played in the Canary Islands. The terminology used by the players of this game constitutes a so-called special language. This paper presents the results of a field research carried out in Gran Canaria and Tenerife regarding the vocabulary employed in this game.

KEY WORDS: terminology, dialectology, lexicography.

Cuarenta naipes han desplazado la vida.
Pintados talismanes de cartón
nos hacen olvidar nuestros destinos
y una creación risueña
va poblando el tiempo robado
con las floridas travesuras
de una mitología casera.

J.L. Borges, *El truco*.

1. INTRODUCCIÓN

El envite es un juego de cartas muy popular y representativo del archipiélago canario¹. A diferencia de lo que ocurre en otras modalidades lúdico-deportivas como la lucha canaria, la vela latina, las peleas de gallo, etc., su práctica se verifica en

todos nuestros espacios insulares. Así mismo, en contraste con esas otras actividades, regidas por los correspondientes reglamentos federativos, el envite no ha sido objeto de tal reglamentación. Tradicionalmente este juego se ha circunscrito al ámbito familiar y amistoso, razón por la cual existe una cierta dispersión de normas y, en consecuencia, de la nomenclatura propia. Con todo, se puede afirmar que las reglas esenciales por las que se rige son las mismas en todas las islas, y sólo se producen variaciones que pueden calificarse de superficiales: qué cartas son las que más valen cuando son ocho los jugadores en liza, cuántas piedras se rayan cada vez que se gana una mano, etc. Conviene no olvidar que tales diferencias se pueden encontrar en el seno de una misma isla.

En cuanto a la terminología del envite, y como sucede en toda *lengua especial* (*sectorial* en este caso), el conjunto de voces y expresiones es bastante copioso. Así, la riqueza léxica propia de esta actividad es equiparable, pongamos por caso, a la del ciclismo, el fútbol o la tauromaquia.

De otro lado, el envite comparte algunos vocablos con otros juegos de naipes y, de este modo, palabras como *envidar*, *querer*, *cortar*, *pasarse*, *triunfo*, etc., son comunes a muchos de ellos. En lo que se refiere a nuestras islas, la nomenclatura del envite es muy similar. Así, son generales a todas ellas términos como *pegarlo*, *caña*, *chico*, *tumbar* o *hacer la cama*. Finalmente, en cada isla, y en ocasiones en cada localidad, se registran particularidades léxicas o fraseológicas: *machetear*, *balsa*, *la gallina picando llena el buche* o *entre más gordo, más manteca*.

Como se podrá comprobar más adelante, en muchas de las respuestas proporcionadas por nuestros informantes abundan los fraseologismos, los cuales son expresados a menudo bajo la forma de retruécanos, réplicas jocosas, etc., todo ello en sintonía con el tono desenfadado en el que se desenvuelve esta actividad. En tal sentido, es oportuno recordar que los datos recabados de los sujetos encuestados pertenecen al ambiente familiar o amistoso en que se suelen desarrollar las partidas de este juego, y no responden por tanto al carácter competitivo que presentan los Campeonatos de Envite, que tanto han proliferado en las fiestas de nuestros pueblos, y en los que no hay un ambiente propicio para el uso de muchas de estas voces y expresiones.

Una prueba de la importancia cultural y simbólica de este juego la constituye el hecho de que algunas de sus expresiones han trascendido la esfera puramente lúdica, para integrarse como expresiones idiomáticas (o *envitismos* fraseológicos) en el uso habitual del idioma de los hablantes insulares. Es el caso de expresiones como *¡(ar)ráyate un millo!*, *estar en buenas piedras*, *hasta el final/hasta última hora hay señas*, etc. Son igualmente frecuentes las alusiones al envite en las composiciones folclóricas populares de nuestro archipiélago.

A partir de nuestro conocimiento acerca de este juego, hemos procedido a la elaboración de un cuestionario, que creció sensiblemente a medida que realizába-

¹ En dicho juego se emplea la baraja española de 40 cartas.

mos las encuestas. El formulario que aquí presentamos está configurado por 153 preguntas, que tocan todo el amplio abanico de aspectos que tienen que ver con esta actividad. Al margen de nuestra aportación personal como practicantes de este juego, hemos entrevistado a cinco informantes en cada una de las dos islas mayores. Estos sujetos, cuyas identidades se relacionan al final, son hombres en su totalidad, por ser ésta una actividad preferentemente masculina.

Por último, deseamos precisar que las respuestas obtenidas tras el planteamiento del cuestionario no tienen por qué ser ni únicas ni generales en la isla a la que están adscritas². En ulteriores trabajos, trataremos de dar cuenta del léxico y de la fraseología del envite para las islas menores.

2. CUESTIONES Y RESPUESTAS

1. ¿Cómo se denomina el juego de cartas más representativo de las Islas Canarias?
envite (GC, Tf).
2. ¿Cómo se denomina cada una de las partes de que consta un partido de *envite*?
chico (GC, Tf).
3. ¿Cómo se llama el conjunto de dos *chicos* ganados por uno de los dos equipos?
partido (GC, Tf).
4. ¿Cómo se denomina el *chico* en que uno de los equipos no llega siquiera a rayar una piedra?
*zapatero*³ (GC, Tf⁴).
5. ¿Qué frase festiva se les dice a los del equipo perdedor tras ganar una mano, un *chico* o un partido?
¡a tostar! (GC), *¡a cagar!* (GC), *¡a cagar a las tuneras!* (GC), etc.

² Hemos reproducido fielmente las respuestas de nuestros informantes aun cuando, en contados casos, las formas fonéticas de algunas de ellas diferían de sus correlatos normativos. Son ejemplos de este tipo *arrayar*, *cieguera* y *balsa*, que se relacionan respectivamente con *rayar*, *ceguera* y *baza*.

³ Según el DRAE-92, s.v. *zapatero*, este término se define en su acepción octava del siguiente modo: «el que se queda sin hacer bazas o tantos en el juego. Ú.m. en la frase *quedarse zapatero*». Con parecida lógica semántica se emplea este término en el deporte de la vela latina, para aludir al bote que en un determinado torneo no ha sufrido ninguna derrota. En el mismo sentido, se registra para el español de Cuba *dar un zapatero*, aplicado al juego del dominó (véase G. HAENSCH y R. WERNER (2000): *Diccionario del español de Cuba*, Madrid: Gredos, s.v. *zapatero*).

⁴ En Tenerife, en estos casos algún jugador del equipo perdedor suele dar un golpe sobre la mesa con el tacón de un zapato, en un intento entre festivo y supersticioso de que la suerte cambie de orientación. Con el mismo fin, también se suele sustituir el asiento por otro o intercambiar el sitio con un compañero.

6. ¿Cómo se llama el *chico* en que uno de los equipos se ha quedado sólo con una *pedra*?
pupulo (GC), *pupilo* (GC), *tarugo* (Tf).
7. ¿Cómo se denomina el *chico* en que uno de los equipos no pasa de tres o cuatro *pedras*?
cagaplazas (GC).
8. ¿Qué suele decirse cuando un equipo tiene dos *pedras*, en contraste normalmente con la menor cantidad de tantos reunidos por el otro equipo?
*dos tiene cualquiera*⁵ (GC).
9. ¿Se dice alguna frase festiva cuando los dos equipos están empatados a siete *pedras*⁶?
siete a siete, el que no lo pega es un tolete (GC).
10. ¿Qué suelen decir justificativamente los del equipo perdedor cuando el otro equipo gana el primer *chico*?
el primero es el de los chiquillos/de los niños (GC), *el inglés no quiere buen principio* (GC, Tf), *el primer chico pa(ra) los chicos* (Tf), *el inglés no quiere buen principio pa(ra) el hijo* (Tf), *inglés no querer buen principio* (Tf), *el primer chico se le regala a cualquiera* (GC, Tf), etc.
11. ¿Qué suelen replicarles los del equipo perdedor?
la luz que va adelante es la que alumbra (GC, Tf).
12. ¿Qué se dice cuando ambos equipos están empatados *chico a chico* y se encuentran además en la piedra de *tumbo*?
chico a chico, once a once, y las cabras en el corral (Tf).
13. ¿Cómo se denomina cada una de las jugadas de las tres (o, en su caso, de las dos) de que consta cada mano?
balsa (GC), *base* (Tf)⁷.
14. ¿Qué se dice cuando se ha ganado una baza?
tener una balsa levantada (GC), *tener una base ganada/levantada* (Tf).
15. ¿Cómo se denomina el hecho de dirigir el juego de uno de los equipos?
mandar (GC, Tf), *llevar el juego* (Tf).

⁵ Frase de claras referencias sexuales.

⁶ Esta pregunta sólo tiene sentido para aquellos lugares donde se *tumba* al llegar uno de los equipos a ocho *pedras*.

⁷ Probables derivaciones de la voz estándar *baza*.



16. ¿Cómo se denomina el jugador que dirige el juego en cada uno de los dos equipos?
mandador (GC, Tf), *capitán* (GC, Tf), *jefe* (GC, Tf).
17. ¿Cómo se denominan los jugadores de cada equipo, excepción hecha de los capitanes o *mandadores*?
peones (GC, Tf).
18. ¿Cómo se denomina festivamente al jugador poco experto?
chamizo (Tf).
19. ¿Qué se suele decir familiarmente cuando un jugador desconocido para muchos de los participantes en el juego resulta ser, contra todo pronóstico, un experto en el *envite*?
*que es un gallo tapado*⁸ (GC).
20. ¿Qué se suele decir festivamente del jugador que ha jugado mucho al *envite*?
que tiene el culo quemado (Tf).
21. ¿Cómo se denomina el último jugador que ha de servir a la hora de jugar?
pie (GC, Tf).
22. ¿Cómo se denomina el penúltimo jugador que ha de servir a la hora de jugar?
contrapié (GC, Tf).
23. Al jugador que dice ser *mano*, ¿se le replica jocosamente de alguna manera?
la mano castiga el culo (GC).
24. ¿Cómo se denomina el jugador imaginario que recibe cartas pero que no existe en realidad⁹, y que se habilita para completar un número par de jugadores o para sustituir al que se ausenta circunstancialmente?
*una moza*¹⁰ (GC), *un muerto* (GC, Tf), *un mudo* (GC), *una mariquilla* (GC).
25. ¿Qué se dice cuando se descubre la carta que ha de marcar los triunfos durante una mano?
virarla (GC, Tf).

⁸ Esta expresión procede del mundillo de las peleas de gallos, deporte muy arraigado en las islas.

⁹ En este caso el capitán es quien mira las cartas de este jugador imaginario y las juega al corresponderle el turno.

¹⁰ Según algunos informantes, el término *moza* procede del juego de naipes conocido como «julepe».

26. ¿Cómo se llama la carta que marca el palo que rige en cada mano y que van cortando rotativamente los jugadores de los dos equipos, siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj?
vira (GC, Tf).
27. ¿Se emplea alguna frase jocosa cuando se descubre la *vira* y, por tanto, se conoce el palo que ha de regir la mano?
orines y meados de vieja (GC), *oros son triunfos y pedos son bufos* (GC), *abastos y suministros* (GC), —*copas*— *las que tengo en la barriga* (GC), etc.
28. ¿Cómo se llaman los tantos que se van retirando del centro de la mesa a medida que se desarrolla el juego?
piedras (GC, Tf), *millos* (GC, Tf).
29. ¿Cómo se denomina el hecho de retirar las *piedras* del centro de la mesa a medida que se van ganando los tantos de cada *chico*?
(ar)rayar (GC, Tf).
30. ¿Cómo se denomina el equipo tenido por muy inferior con respecto a otro?
un equipo cagón (Tf), *un pobre equipo* (GC, Tf), *un equipo de millo pajero* (GC).
31. ¿Qué nombre recibe la sota de oros?
la perica (GC, Tf).
32. ¿Cómo se denomina el dos de cualquier palo?
mala (GC, Tf), *malilla* (GC, Tf).
33. ¿Cómo se denomina familiarmente el as de oros¹¹?
don Heraclio (GC), *el despertador* (GC, Tf), *el huevo frito* (GC, Tf), *el boca (de) rana* (Tf), etc.
34. ¿Cómo se denomina familiarmente el cinco de oros?
Aquí son frecuentes las referencias locales: *el reloj de La Perdoma* (La Orotava, Tf), *La Plaza del Cristo* (La Laguna, Tf), etc.
35. ¿Cómo se denomina familiarmente el tres de bastos?
el manojo (GC), *el manojo de tollos* (GC, Tf), *el amarrado por la cintura* (GC), etc.

¹¹ En Gran Canaria, aunque no en todas las zonas, éste es el *matador* de más valor jugando entre ocho jugadores, mientras que en Tenerife esta carta es la que más vale jugando entre diez.



36. ¿Cómo se denomina la circunstancia de que un equipo lleve *perica*, caballo de bastos y tres de bastos, con una de estas cartas *achicada* y siempre que se sea mano (jugando entre ocho participantes)?
*tercia real*¹² (GC).
37. ¿Tiene algún nombre familiar el siete del palo que se *vire*?
la semana (GC, Tf).
38. ¿Recibe algún nombre especial la partida de *envite* en función de que sean cuatro, seis, ocho o diez los jugadores participantes?
En algunos lugares de Tenerife: *barandilla*¹³ («entre cuatro»), *pericón* («entre seis»), *cinquillo* («entre ocho») y *diecillo* («entre diez»).
39. ¿Cómo se denominan las señales que se intercambian los jugadores de cada equipo con su capitán para comunicarse las cartas?
señas (GC, Tf).
40. ¿Qué otra expresión se emplea para «hacer las señas»?
picar las señas (GC).
41. ¿Cómo se denomina el hecho de tratar de sorprender a los jugadores contrarios cuando hacen las señas?
marcar (Tf), *acechar* (GC, Tf), *coger las señas* (GC, Tf), etc.
42. ¿Qué se dice cuando un peón enseña con disimulo una o varias de sus cartas al *mandador*, aprovechando la desatención de los jugadores del equipo contrario?
enseñarla(s) por debajo (GC).
43. ¿Cómo se denomina la mano decisiva en que se ha de jugar para resolver quién gana el *chico*?
tumbo (*estar en tumbo*) (GC, Tf).
44. ¿Cómo se denomina la circunstancia de decidirse a jugar una vez se está en *tumbo*?
tumbar (GC, Tf).
45. ¿Qué suele decir el *mandador* cuando en la mano de *tumbo* le señala a un jugador que las únicas cartas de valor las lleva él, pues sus otros compañeros van *ciegos* o casi?
tú solo eres (GC).

¹² Este nombre también se utiliza en el juego de cartas llamado «subastado».

¹³ En Gran Canaria se emplea en este caso la denominación *rey-mala*, en alusión a las cartas de más valor.

46. Cuando se tiene un número de *piedras* tal que, si se le gana un *envite* al equipo contrario, ya se gana el *chico*, ¿qué se dice festivamente?
que se tiene la pita plantada (GC).
47. ¿Qué se dice familiarmente cuando los dos equipos están empatados a *piedras* y cercanos a la conclusión del *chico*?
la pelota está en el tejado (GC, Tf).
48. ¿Qué se dice cuando un equipo que va muy rezagado en tantos va rayando *piedra a piedra* por *estar* el otro *en tumbo*?
estar engordando pa(ra) morir (GC), *el cochino se mata gordo* (GC, Tf), *doña Ciriaca engorda el cochino pa(ra) después darle el mochazo* (Tf, La Orotava), etc. A esto se suele responder con la frase: *la gallina picando llena el buche* (Tf), *millo a millo*, *la gallina llena el buche* (GC), *como las gallinas, picando una a una* (Tf), etc.
49. ¿Hay algún juego de palabras cuando alguien sentencia que el *partido* o el *chico* está *ganado*?
ganados son cabras (GC, Tf), *ganado son cabras y alguna que otra oveja* (GC).
50. ¿Qué respuesta jocosa se le da al que afirma que los de su equipo van a *ganar*?
...tierra por donde correr (GC, Tf), *...terreno* (Tf).
51. ¿Qué suelen decir algunos jugadores del equipo momentáneamente ganador como para infundirles moral a los del otro equipo?
empezamos a la vez (GC).
52. ¿Cómo se denomina la acción de alzar parte de las cartas dividiendo la baraja?
cortar/corte (GC, Tf).
53. ¿Cómo se denomina la operación de mezclar las cartas tras cada mano?
barajar (GC, Tf), *barajear* (GC, Tf), *embarajar* (Tf).
54. ¿Cómo se denomina la operación de barajar cuando se hace concienzudamente y durante bastantes segundos?
tallar la baraja (GC), *picar la baraja* (GC), *dar machete* (Tf), *dar machetazos* (Tf), *machetear* (Tf).
55. ¿Cómo se denomina el hecho de ir cogiendo sucesivamente la primera y la última carta del montón de naipes para barajar concienzudamente?
(d)escartillar (GC).
56. ¿Qué se le dice reprobatoriamente a quien se demora más de lo debido al barajar?
no la talles más (GC), *le vas a sacar brillo* (GC, Tf), *no la marees más* (GC, Tf), *ya le has dado bastante machete* (Tf), etc.



57. ¿Cómo se denomina la trampa que consiste en situar las cartas al barajarlas de forma que se sepa dónde están colocadas las de más valor¹⁴?
empaquetar (GC, Tf), *hacer (el) paquete* (GC, Tf).
58. Cuando se corta la carta que ocupa el último lugar superior del mazo de naipes, ¿qué se dice?
pelar la baraja (GC), *cortar en banderilla* (Tf).
59. ¿Con qué frase o frases se suele justificar el que *pela* la baraja?
de ahí pa(ra) abajo están todas (GC).
60. ¿Cómo se denomina la acción de sacar un naipe de en medio del mazo de cartas a la hora de cortar, dejando el resto en un solo montón?
capar la baraja (GC, Tf).
61. ¿Qué se dice cuando el jugador que ha de cortar lo hace dejando muy pocas cartas para repartir?
cortar hondo (GC), *ir pa(ra) el fondo, que en el fondo están los garbanzos* (Tf).
62. ¿Cómo se llama el hecho de repartir «el que es mano» las cartas entre sus compañeros?
darla (GC, Tf).
63. ¿Qué dice el jugador al que, por turno, le corresponde cortar la baraja cuando, sin embargo, decide facultativamente no hacerlo?
dala pa(ra) adelante (GC), *da pa(ra) adelante* (GC, Tf), *da por ella(s)* (Tf).
64. ¿Se le dirige alguna frase festiva al jugador al que le corresponde dar las cartas, para indicarle que es su turno?
tú das/das tú, por lo bien que lo hiciste (GC).
65. ¿Qué le suele decir jocosamente un jugador a otro cuando este último se dispone a coger las cartas para repartirlas no correspondiéndole hacerlo?
¡cuidado, que te quemas! (GC).
66. ¿Qué se le dice a quien, por estar despistado, quiere repartir la baraja todas las manos?
ser un Pedro Baraja (GC), *te voy a comprar una baraja* (GC, Tf), *te voy a comprar una baraja de a perras* (Tf), etc.

¹⁴ Para evitar cualquier fullería, en los campeonatos de envite se suele jugar alternadamente con dos mazos de cartas, de forma que, mientras se juega una mano, uno de los mazos está siendo barajado incesantemente por un espectador neutral.

67. ¿Cómo se denomina el hecho de relacionar las cartas importantes que han salido juntas en la mano anterior, para intentar averiguar quién las lleva en la mano siguiente?
casar las cartas/la baraja (GC, Tf).
68. ¿Cómo se denomina el triunfo de poco valor?
bicho (GC, Tf), *bichillo* (GC, Tf), *bichito* (Tf), *chilajo* (GC), *chilasco* (GC), *chilajillo* (GC), *chíjele* (Tf), *chijalo* (Tf), *chijale* (Tf), *chijalito* (Tf), *espejillo* (GC), *fisco* (Tf), *fisquito* (Tf), *gancho* (GC), *ganchillo* (GC), *liendrilla* (GC), *petudo* (Tf), *pizco* (GC), *pizquejo* (GC), *tierrilla* (GC), *triumfejo* (GC), *triunfillo* (GC, Tf), *argolla* (GC), *chambrilla* (GC), *chamelo* (GC), *cuatro* (GC, Tf), *cagón* (Tf), *matasiete* (GC, Tf), *carta corta* (Tf), *me lo quita(n) y no gana* (GC), *me lo lleva(n) y no gana* (Tf), *pa(ra) servir (al arrastre)* (GC, Tf), *pa(ra) molestar* (GC, Tf), *tiene poco empuje (no tiene empuje)* (Tf), *por el aire* (Tf), *pa(ra) hacer daño nada más* (Tf), *aguanta poco* (GC), etc.
69. ¿Cómo se denomina el hecho de superar la carta de un jugador a la carta que viene ganando?
matar (GC, Tf), *agrandar* (GC, Tf).
70. Cuando la carta que gana es la inmediatamente superior a la que venía ganando, ¿qué se dice?
¡la medida! (GC, Tf), *tener la medida* (GC, Tf), *tenerla a medida* (Tf), etc.
71. ¿Cómo se denomina la carta que, independientemente de su valor, tiene capacidad para ganarle a otra?
mate (GC, Tf).
72. ¿Cómo se llama el hecho de jugar una carta que venga exigida por el desarrollo de la baza?
servir (GC, Tf).
73. ¿Cómo se denominan las cartas de más valor en el juego del *envite*?
matadores (GC, Tf), *cartas de mate* (GC, Tf).
74. ¿Qué nombre recibe familiar y ponderativamente la carta de alto valor?
lebrancho (GC, Tf), *lebranche* (Tf), *cherne* (GC), *trigémimo* (GC), *chocho* (GC), *muérgano* (GC), *tatayo* (GC), etc.
75. ¿Qué se dice cuando un jugador lleva en una mano determinada un conjunto de cartas de alto valor?
¡lleva un cartulario!... (GC).
76. ¿Qué se dice que tiene un jugador cuando todas las cartas que lleva son del mismo palo que aquella que marca los triunfos en esa mano?
un flux [flub] (GC, Tf).

77. Cuando esas cartas son de escaso valor, ¿qué se dice?
llevar un flux cagón/cagoncillo (GC, Tf), *llevar una miniatura* (Tf).
78. Cuando se tiene más de un triunfo (generalmente dos) de escaso valor, ¿qué se dice?
tener triunfos de la tierra (GC), *tener tierrilla* (GC), *ser tierra* (Tf), etc.
79. ¿Qué se dice estimativamente de la carta de un valor considerable sin llegar a ser un *matador*?
que se peina (GC, Tf), *que tiene patas* (Tf).
80. ¿Qué se dice cuando se tiene un rey propiamente tal?
tener un rey en cojolla (GC), *tener un rey en su pinta* (GC, Tf), *tener un rey en corona* (GC, Tf), *tener un rey a corona* (Tf), *tener un rey en su punto* (GC) (probable etimología popular a partir de «en su pinta»), etc.
81. ¿Qué seña ha de hacerle el peón al capitán cuando no lleva ningún triunfo?
la ceguera (GC, Tf), *la cieguera* (GC, Tf), *la de ir ciego* (GC, Tf).
82. ¿Se emplea alguna comparación para expresar hiperbólicamente la *ceguera*?
ir/estar más ciego que una pardela (Tf), *ir/estar más ciego que un escoplo* (GC, Tf), *ir/estar como Amaro en la playa* (La Orotava, Tf), *ir/estar más ciego que un esparto* (Tf)¹⁵, etc.
83. ¿Qué se le dice de modo informal y, a veces, supersticioso al jugador que reiteradamente va ciego?
¿estás apuntado a los ciegos? (GC), *estás meado* (GC), *estás salado* (GC, Tf), *estás seco* (GC, Tf), *hoy tienes la escoria* (Tf), *estás más seco que un tollo* (GC), *dale la vuelta a la silla* (GC, Tf), *súbete a la silla* (GC), *cambia de silla* (GC, Tf), etc.
84. ¿Qué suele decir el jugador que tiene una racha larga de mala suerte?
cuando la baraja dice no, no hay nada que hacer (GC, Tf), *la baraja es como las mujeres, que cuando dicen no...* (GC, Tf), *esto no tiene triunfos* (GC, Tf), etc.
85. ¿Qué se dice cuando la baraja, por azar, beneficia reiteradamente a un jugador o a un equipo?
la tiene(n) borracha (GC, Tf), *se le(s) está dando mucho* (GC, Tf), *las tiene(n)/lleva(n) todas* (GC, Tf), *qué leche está(n) teniendo hoy* (GC, Tf), *qué lechero(s) está(n) hoy* (GC, Tf), *¡fuertes dichas está(n) teniendo hoy!* (Tf), etc.

¹⁵ Son frecuentes aquí las comparaciones locales, alusivas normalmente a personas ciegas del entorno, vivas o ya fallecidas, o a otras circunstancias, como, por ejemplo, la ubicación de la Delegación de la ONCE.

86. ¿Qué expresión se emplea cuando, una vez terminada una mano, se constata que todos o casi todos los *matadores* no han salido a jugar?
se quedaron durmiendo (GC).
87. Cuando el juego cambia de orientación, de modo que quien venía ganando empieza a perder y a la inversa, todo ello debido a la pura suerte, ¿qué se suele decir?
que se viró la baraja (GC, Tf).
88. ¿Qué se dice cuando un determinado jugador coge durante varias manos sucesivas el mismo *matador*?
que lo tiene alquilado (GC, Tf), *¿lo tienes en el bolsillo?* (GC).
89. Cuando un jugador no puede disimular el hecho de que lleva varias cartas de valor, ¿qué se suele decir festivamente?
que está embuchado (GC).
90. ¿Qué expresión se emplea para indicar que un jugador ya ha jugado todos los triunfos que tenía?
haber echado ya (hasta) la hiel (GC, Tf), *haber echado ya (hasta) la asadura* (Tf), *estar/lir confesado* (GC, Tf), *estar/lir limpio como un escoplo* (GC, Tf), etc.
91. ¿Qué frase se emplea cuando un jugador del equipo contrario, que ha permanecido largo rato agazapado, hace o dice algo que revela que lleva cartas de alto valor?
cuando los muertos resucitan... (GC, Tf), *cuando un muerto habla...* (GC, Tf), *cuando los muertos hablan...* (GC, Tf).
92. ¿Qué se dice cuando se produce un arrastre con el *matador* de más valor y, por tanto, hasta cierto punto carece de sentido seguir intercambiándose las señas?
eso quita señas (GC).
93. ¿Qué se dice cuando un equipo, que tiene cartas de menor valor que las del otro, consigue sin embargo ganarle por tenerlas mejor colocadas?
que se ha atravesado el juego (GC, Tf).
94. Cuando salen muchos *matadores*, esto es, cuando se juega entre ocho o diez jugadores, ¿qué se dice?
que sale mucho juego (GC, Tf), *que se coge mucho juego* (GC, Tf), etc.
95. ¿De qué otras maneras se puede decir envidiar?
pegárselo (GC, Tf), *mandárselo* (GC, Tf), *jincárselo* (GC), *pintárselo* (Tf), *embolárselo* (Tf), *endosárselo* (GC, Tf), *espetárselo* (Tf), *arrimárselo* (GC), *decírselo* (GC), *zumbárselo* (GC), *decirle algo* (GC), *¡ahí se pierde!* (GC), *no juegues callado* (GC, Tf), *¡ahí cabe!* (GC), etc.



96. ¿Qué expresión enérgica se emplea para retar al otro equipo?
¡envido! (Tf), *¡envío!* (GC), *¡vío!* (GC), *vido* (Tf), *¡va un cartucho!* (GC, Tf), *¡va un envite!* (GC, Tf), etc.
97. ¿Qué se dice cuando un equipo, que lleva pocas piedras, envida a otro, aun sin tener cartas para ello, aprovechándose de la circunstancia de que el otro equipo difícilmente puede aceptar el reto por tener un número de piedras comprometedor?
pegárselo a las piedras (GC).
98. Cuando se sobrepuja el primer *envido*, ¿qué se dice?
¡envío seis! (GC), *¡(envido) siete!* (Tf).
99. Cuando se sobrepuja el segundo *envido*, ¿qué se dice?
¡envío nueve! (GC), *¡(envido) nueve!* (Tf).
100. Cuando se sobrepuja el tercer *envido*, ¿qué se dice?
¡chico fuera! (GC, Tf).
101. ¿Qué dice el capitán de uno de los equipos para indicar que acepta el desafío del otro equipo?
¡quiero! (GC, Tf), *¡echa, a ver!* (GC), *¡juega!* (GC, Tf), *¡juega, a ver!* (GC, Tf), *¡vira (pa arriba)!* (GC, Tf), etc.
102. ¿Hay alguna expresión para cuando, tras haber habido un *envite*, el equipo que lo ha *pegado* sale mal parado?
se llenaron los calzones (GC).
103. ¿Qué dice el capitán de uno de los equipos para indicar que no acepta el desafío lanzado por el otro equipo?
¡paso! (GC, Tf), *vámonos* (GC, Tf), *no queremos* (GC, Tf), *vámonos en esta clara*¹⁶ (GC), etc.
104. ¿Qué se dice cuando se ve venir un *envite* del equipo contrario?
que se está cirniendo (GC).
105. ¿Qué se dice familiarmente cuando un equipo ve venir la derrota por cómo está transcurriendo el juego, especialmente en las manos decisivas?
están/estamos perdidos como ratas (GC).

¹⁶ En este último supuesto («vámonos en esta clara»), a menudo no se llega a producir explícitamente el reto, sino que es el propio desarrollo del juego el que aconseja *pasarse*. Algo semejante sucede cuando el equipo que tiene juego de sobra para ganar «se vira pa(ra) arriba», pues todo indica que es innecesario envidar formalmente ante la manifiesta debilidad del contrincante.

106. ¿Cómo se denomina al capitán o mandador muy dado a aceptar o *querer* los *envites* con que lo reta el equipo contrario?
cariñoso (GC), *querendón* (GC, Tf), *querindón* (Tf).
107. Cuando un jugador envida no teniendo cartas de suficiente valor para ello, ¿qué se dice?
que ha pegado una caña (GC, Tf), *una tontona* (GC), *una longa* (GC), *un farol* (GC, Tf), etc.
108. ¿Qué se dice cuando un farol ha sido muy llamativo?
¡fuerte cañazo! (GC, Tf), *¡fuerte caña!* (GC, Tf).
109. ¿Cómo se denomina el jugador muy dado a *pegar* faroles o *cañas*?
cañero (GC), *cañento* (GC), *cañista* (GC, Tf), *cañizo* (Tf), etc.
110. ¿Cómo se denomina el equipo poco dado a *pegar cañas* y que, por tanto, arriesga poco?
millero (GC).
111. ¿Cómo se dice que está una carta de alto valor (pero distinta de la máxima) cuando está acompañada de algún triunfo?
achicada (GC, Tf).
112. ¿Qué se dice cuando, tras un arrastre, un jugador no ha servido una carta de alto valor (exceptuada la que más vale) y ha servido un triunfo?
que se ha achicado (GC, Tf).
113. ¿Qué se dice cuando uno de los equipos intenta engañar al otro aparentando no tener cartas altas?
irse/jugar por debajo (GC, Tf), *hacer la jugada/jugadilla del perro* (GC), *hacer la cama* (GC, Tf), *¡vaya cama!* (GC, Tf), etc. En Tenerife se replica a veces jocosamente: *una cama no, un colchón*.
114. ¿Qué se dice cuando algún jugador se queda agazapado con un *matador* o con un triunfo más o menos alto, para tratar de ganar por sorpresa en la última mano?
atorrarse (GC), *quedarse atorrado* (GC), *hacerse el zorrocloco* (GC, Tf), etc.
115. ¿Cómo se denomina el hecho de no ganar siendo contrapié en una determinada jugada y llevando cartas suficientes para ello?
hacerse pie (GC, Tf).
116. Cuando uno de los equipos tiene unas cartas a las que de ningún modo, salvo equivocación, les pueden ganar las del otro equipo, ¿qué se dice?
que se tiene juego seguro (GC, Tf).



117. ¿Cómo se denomina el hecho de que, por indicación del *mandador*, el jugador que comienza la mano juegue un triunfo o un *matador*?
arrastre/arrastrar (GC, Tf).
118. ¿Qué orden da el capitán al peón que inicia la mano para indicarle que no debe arrastrar?
no arrastres (GC, Tf), *juega por donde escapes* (Tf).
119. ¿Qué orden da el capitán a uno de sus peones para indicarle que arrastre con una carta de escaso valor?
arrastra de chiquito (Tf), *arrastra de chico* (GC).
120. ¿Qué orden da el capitán a uno de sus peones para indicarle que arrastre con una carta de alto valor?
arrastra de grande (Tf), *arrastra gordo* (GC).
121. ¿Qué se dice cuando se intuye que el hecho de que el equipo contrario arrastre se debe al poco juego que lleva?
que arrastran de miedo (GC).
122. ¿Hay alguna réplica jocosa cuando el capitán de uno de los equipos manda arrastrar al peón que es mano?
no arrastres, que te rompes los calzones (GC).
123. ¿Cómo le comunica el jugador que es mano a su capitán el hecho de que puede arrastrar?
pa(ra) arrastrar me dieron (GC, Tf).
124. ¿Hay alguna expresión familiar con la cual el capitán le indique a uno de sus peones que juegue el *matador* de más valor que lleve?
entre más gordo, más manteca (GC); *entre más gordo, mejor* (GC); *cuanto más gordo, mejor* (Tf); *cuanto más gordo/grande, más pesa* (Tf); *gordo, que es pa(ra) freír* (GC); *¡gordito!* (GC), etc.
125. ¿Cómo se denomina el hecho de no servir un *matador* en un arrastre cuando, de hacerlo, se lo llevaría el mismo y, por tanto, no ganaría? Obviamente, este *matador* queda invalidado para las siguientes bazas.
renunciar/renuncio (GC, Tf).
126. Cuando se arrastra por un *matador*, normalmente el de más valor, que arrasa con todos los triunfos, ¿qué se suele decir?
¡chiquita limpia! (Tf), *¡fuerte limpia!* (GC, Tf), *¡fuerte barrida!* (GC, Tf), *¡fuerte limpión!* (GC), *¡chiquita vuelta a la isla!* (Tf).

127. ¿Qué se suele decir cuando, después de una baza en que han salido muchas cartas de un palo, vuelve a salir ese palo «rejugado» en la siguiente baza?
¡eso es petróleo! (GC), *¡más* (nombre de un palo), *veneno!* (Tf).
128. ¿Qué se dice festivamente cuando se juega una carta de alto valor a la que es imposible o muy difícil ganarle?
¡a ver quién le dice padre a ésa! (GC), *¡a ver quién se monta sobre (de) ésa!* (Tf), *¡a ver quién puede con ésa!* (GC, Tf), etc.
129. ¿Qué dice el jugador que ha repartido las cartas cuando le quiere comunicar a su capitán que se juegue para él?
yo dí la baraja, (GC, Tf), *¡juégate pa(ra) mí, que yo soy pie* (GC, Tf).
130. ¿Qué orden da el capitán a sus jugadores, excepción hecha del último, para que se jueguen para éste?
¡juégate pa(ra) el pie (GC, Tf).
131. ¿Cómo se denomina la circunstancia de que un jugador le indique a su mandador que se juegue para él, supuestamente porque posee cartas de alto valor?
llamarse (GC, Tf). Cuando lo hace sin tener cartas de alto valor y, por tanto, por pura estrategia, el hecho se denomina *llamarse en falso* (GC, Tf).
132. ¿Qué dice el peón que lleva un *matador* cuando no desea atender la indicación de su capitán de que juegue algún triunfo?
*me cuesta gordo*¹⁷ (GC, Tf).
133. ¿Qué dice el capitán para advertir a sus peones de que no enviden, especialmente cuando intuye que el otro equipo puede tener cartas superiores?
no peguen envite (GC, Tf).
134. ¿Qué se le dice al compañero que, por falta de cuidado, permite que sus oponentes fisgoneen sus cartas?
cartas al pecho, que estás enseñando la baraja (GC, Tf).
135. ¿Qué les dice el *mandador* a sus peones para que hagan las señas con claridad y rapidez?
¡señas claras! (GC, Tf), *¡señas claras y chocolate espeso!* (Tf).
136. ¿Qué suele decir el capitán a los peones para que no se precipiten al hacer las señas, ante el riesgo de ser sorprendidos en el momento de su ejecución por algún jugador contrario?
hasta última hora hay señas (GC, Tf).

¹⁷ Esta respuesta puede tener, por razones estratégicas, carácter irónico.

137. ¿Qué suele decir el *mandador* para que ninguno de sus peones se quede agazapado con algún triunfo alto o algún *matador*?
triunfos atrás no ganan (GC, Tf).
138. ¿Qué dice el capitán cuando un jugador le comunica mal las cartas, haciendo que se plantee mal el juego?
me farrufiaste/me hiciste una farrufia (Tf, La Orotava).
139. ¿Qué orden se le da a un peón para que no eche ningún triunfo ni ningún *matador*?
juégate (GC, Tf), *juégate malo* (GC, Tf), *juega mal* (Tf), *juégate pa adelante* (GC, Tf), *mala carta* (GC, Tf), *ruin carta* (GC, Tf), *juega liberal* (Tf), etc.
140. ¿Qué orden da el *mandador* para indicarle a uno de sus peones que vaya echando algún triunfo que sirva para ir descubriendo el juego?
vete hurgando (GC), *ve entrando* (GC, Tf), *ve echando algo* (GC, Tf), *que no lo haga con el rey* (GC).
141. ¿Qué orden da el capitán a uno de sus peones cuando le indica que juegue determinado *matador*, distinto del que más vale, pero que no envíe?
mata callado (GC, Tf).
142. ¿Qué pregunta hace el capitán para cerciorarse de que cierta carta comunicada con anterioridad es efectivamente tal?
¿cierta carta? (GC, Tf). A veces se responde *ni sube ni baja* (GC).
143. ¿Qué pregunta suele hacerle el capitán al peón para indicarle si tiene más triunfos que los ya comunicados o los ya jugados?
¿y se murió? (GC, Tf), *¿y se fue?* (GC, Tf), *¿sola carta?* (GC, Tf).
144. ¿Qué pregunta hace el capitán para saber el calibre de un triunfo ya comunicado?
¿aguanta algo? (GC, Tf), *¿aguanta un bofetón?* (GC), *¿mea algo?* (Tf), etc.
145. ¿Qué orden transmite el capitán a uno de sus peones que, tras haber ganado una baza y no teniendo carta para arrastrar, debe jugar la mayor de las dos cartas que le restan?
juega tu rey (GC, Tf).
146. ¿Qué advertencia hace el capitán o cualquier compañero de equipo a aquel jugador que da a entender con palabras las cartas que lleva?
no declares las cartas/la baraja/el juego (GC, Tf), *no lo echas por la radio* (GC), etc.
147. ¿Qué suele decir el *mandador* cuando solicita a sus peones que no se desprendan de los reyes, ya que pueden ser decisivos en la segunda o tercera baza?
quédense de reyes (GC).



148. ¿Se dice alguna frase jocosa cuando el capitán del equipo contrario pregunta a sus peones si llevan reyes?
los reyes están en la corte (GC).
149. ¿Se dice alguna frase familiar para indicar que los reyes no son cartas de suficiente valor en una jugada determinada, especialmente cuando son ocho o diez los jugadores que intervienen?
los reyes se mueren de hambre (GC), *en casa de pobres, los reyes se mueren de hambre* (Tf), *ni reyes ni condes* (Tf), *los reyes en casa de pobres son malos de mantener* (Tf).
150. Cuando el capitán solicita reyes y sólo se lleva algún caballo, ¿qué se suele decir?
llevo medio por (nombre del palo) (GC).
151. ¿Qué se dice cuando, por azar, el jugador que menos sabe jugar es el que mejores cartas coge?
la baraja se va con quien no sabe (GC, Tf).
152. ¿Qué se dice cuando no se apuesta dinero y se juega por puro divertimento?
jugar a la palmetada (GC).
153. Cuando se juega al dinero, ¿cómo se llama la circunstancia de que el equipo que pierde paga la cantidad apostada o el importe de la consumición de bebida?
jugar al caradura (Tf), *jugar al pierdepaga* (GC).

INFORMANTES

- José Antonio Domínguez Hernández (51 años) (GC).
- Carmelo Nuez Ojeda (50 años) (GC).
- Gustavo Suárez Nuez (45 años) (GC).
- Ramón González Peña (41 años) (GC).
- Cándido Ortega Hernández (76 años) (GC).
- José Rodríguez Martín (69 años) (Tf).
- Gonzalo Lemus Cruz (53 años) (Tf).
- Antonio del Castillo García (80 años) (Tf).
- Aníbal Amador del Castillo (60 años) (Tf).
- Sixto Hernández de Armas (55 años) (Tf).