



El Tresillo

El *Tresillo* es uno de los grandes juegos españoles, considerado como una evolución del juego de *El Hombre*. La principal característica de este juego respecto a otros, radica en su individualismo.

• Objetivo del juego

Conseguir ganar, en los juegos parciales, por lo menos cinco bazas, si se es el *Jugador*, o bien impedir que éste lo logre, si se es la *Contra*, para ganar así los tantos en juego.

• Baraja de cartas

Se utiliza la baraja española de 40 cartas. Es costumbre utilizar dos barajas con distintos reversos, empezando a jugar con una de ellas y cambiándola cuando cualquier jugador lo pida antes del reparto.

• Número de jugadores

Una partida de *Tresillo* suele jugarse entre cuatro jugadores, aunque en cada juego parcial, sólo tres reciben cartas y juegan. El cuarto jugador se limita a repartir las cartas, pero cobra y paga como los demás. Este cuarto jugador recibe el nombre de *alcalde* o *zángano*.

• Orden y valor de las cartas

El orden de las cartas, depende de si es o no palo de triunfo.

Orden de las cartas de un palo cuando es triunfo.

- En oros y copas: *espada, mala, basto, punto, rey, caballo, sota, dos, tres, cuatro, cinco y seis.*
- En espadas y bastos: *espada, mala, basto, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y tres.*

Orden de las cartas de un palo cuando no es triunfo.

- En oros y copas: *rey, caballo, sota, as, dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete.*
- En espadas y bastos: *rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.*

En cada juego parcial, se elige uno de los palos de la baraja como palo de triunfo. Una costumbre que se ha generalizado es la de jugar con un *Palo preferido* o *de favor*. Lo más corriente es decidirlo de una sola vez para siempre eligiendo, generalmente, un palo corto (espadas o bastos). En las *ofertas*, las jugadas con triunfo a palo de favor tienen preferencia sobre las de igual clase con triunfo a otro palo y mayor asignación en puntos.

Hay dos cartas, que independientemente del palo escogido, son siempre triunfo: el as de espadas, llamada la *espada* y el as de bastos, que se llama el *basto*. La *mala* depende del palo elegido como triunfo. Si es oros o copas, la *mala* es el siete del palo escogido y si es espadas o bastos, es el dos del palo escogido. Los ases de copas y oros se llaman *puntos* y son el cuarto triunfo cuando se ha elegido como tal su palo.

Las cartas no tienen ningún valor en tantos, ya que sólo interesa el número de bazas obtenidas.

• Distribución de las cartas

En cada juego parcial, el turno de repartir le corresponde a uno de los jugadores, dando nueve cartas a cada jugador, de tres en tres. Si los jugadores fueran sólo tres, en cada juego daría el jugador anterior al "mano", dándose también cartas a sí mismo. El resto del juego se desarrolla como si fueran cuatro. Junto al jugador que tiene el turno de dar en cada juego, se coloca un platillo que servirá para depositar las fichas de los jugadores.

Fournier



El Tresillo

Se toman cuatro cartas, una de cada palo, y se colocan boca abajo sobre la mesa. Cada jugador descubre una carta. El primero en elegir lugar en la mesa, es el jugador que levantó la carta de oros, a su derecha se sienta el de la de copas, a la derecha de éste el de la de espadas y el cuarto lugar lo ocupa el que levantó la de bastos. El que tomó la carta de oros será el *dador*; el de su derecha el *mano*, el de la derecha de éste, el que está *en medio* y el cuarto jugador es el *postre*. Los jugadores irán turnándose en estas cuatro posiciones por orden rotativo. El sentido que se sigue en todas las fases del juego es el contrario a las agujas del reloj.

• Los lances

Los lances del *Tresillo*, de menor a mayor, son:

- *Entrada sencilla*. A palo que no es de favor. En este lance, el jugador señala el palo de triunfo, descarta las cartas que no le interesan y las sustituye por un número igual de cartas de la parte superior de la baceta.
- *Entrada a palo de favor*. Es como la *entrada sencilla* pero el triunfo aquí es el palo de favor.
- *Vuelta*. El jugador da la vuelta a la primera carta de la baceta para señalar el triunfo y se queda con ella. A continuación se descarta de las que no le convienen y toma de la baceta una menos de las que se descartó para completar las nueve de la mano. La *vuelta* puede ser *Solera*, si el jugador sólo se descarta de una carta. En este caso, el lance se considera un *solo* para la puntuación. Deberá acordarse previamente si se admite este lance.
- *Solo sencillo*. A palo que no sea de favor. En este lance, el jugador declara el palo de triunfo y juega con las cartas de la mano, es decir, sin descarte.
- *Solo a palo de favor*. Es como el *solo sencillo* pero declarando como palo de triunfo el palo de favor.

• La bola

Se dice que un jugador hace *bola* cuando gana las nueve bazas del juego. La *bola* puede proceder de cualquiera de los lances. Después de que un jugador ha ganado las cinco primeras bazas, decide si intenta o no dar *bola*. Si desiste de ello, el juego finaliza en ese momento, pero si lo intenta, inicia la sexta baza y se juegan las nueve o hasta que uno de los de la *Contra* hace una baza. En este último caso, el jugador pierde la *bola*.

• Las ofertas

Después de recibir y ver las cartas, los jugadores, empezando por el *mano*, hacen las ofertas para determinar quien será el *Jugador*, es decir, cual de los tres se compromete a ganar cinco bazas o más, y que palo será el de triunfo. Los jugadores sólo tienen tres voces:

- *Paso*. El jugador renuncia a jugar por no tener buenas cartas para la subasta o por no poder superar la voz de otro jugador. Si en la primera vuelta todos pasan, el juego se anula, se recogen las cartas y corre la mano.
- *Juego*. El jugador considera que sus cartas son buenas como para jugar una *entrada sencilla*. Esta voz sólo puede darse en la primera vuelta y, una vez dada, los siguientes sólo pueden decir "paso" o "más".
- *Más*. El jugador puede jugar un lance superior al ofertado por el jugador anterior, excepto si es el jugador *mano*, que entonces se limita a igualar la oferta anterior hecha por el de *en medio* o por el *postre*. Los jugadores pueden seguir ofreciendo más hasta llegar al lance mayor, que es el de *Solo a favor*.

• Los estuches

Se llaman *estuches* a las tres cartas mayores de triunfo: *la espada*, *la mala* y *el basto*. Estas cartas tienen unas propiedades especiales:

Fournier



El Tresillo

- *La espada*. No es obligatorio jugarla nunca, ni siquiera cuando un contrario arrastre y no tenga otro triunfo.
- *La mala*. Quien la tiene sólo está obligado a jugarla si es el único triunfo que tiene y el *mano* arrastra de *espada*.
- *El basto*. El jugador que lo tiene sólo está obligado a jugarlo si es su único triunfo y el *mano* inicia el arrastre de *espada* o de *mala*.

Si el *Jugador* tiene entre sus cartas los tres estuches, tiene un juego de *estuche mayor*. Si además del estuche mayor tiene triunfos correlativos, se dice que tiene un juego de tantos estuches como triunfos correlativos posea. Si el *Jugador* tiene los tres triunfos siguientes a la *espada*, *mala*, *basto* y *punto* con palo largo de triunfo (oros o copas) o *mala*, *basto* y *rey* con palo corto de triunfo (espadas y bastos), se dice que tiene juego de *estuche menor*. Pero si un *Jugador* no tiene ni *espada*, ni *mala*, ni *basto*, es decir, no tiene ningún estuche, se dice que tiene juego de *contraestuche*.

• Cartas firmes

Una *carta firme* es una carta de un palo que no es triunfo y que sólo puede ser ganado por una carta de triunfo. Las *cartas firmes* se clasifican en distintas categorías:

- *De primera categoría*: son los reyes y todas las cartas correlativas de su palo que se tengan en la mano.
- *De segunda categoría*: son las cartas que quedan firmes después de haberse jugado el rey, es decir, el As, caballo y sota de un mismo, así como todas las cartas correlativas del mismo palo que estén con ellas.
- *De tercera categoría*: tres cartas correlativas que empiecen por la sota dan una firme de tercera categoría.

Las cartas que quedan en la baceta hacen cambiar la categoría de las que se tienen en la mano. Es muy importante tener en cuenta la categoría de las *cartas firmes*, especialmente para el *Jugador*, tanto en el momento de escoger el lance como para establecer el orden en que debe jugar las cartas.

• Inicio y marcha del juego

Uno de los jugadores se encargará de llevar las anotaciones contables sobre un papel durante toda la partida. A este jugador le corresponde el número 4 y, a partir de su derecha, a los otros jugadores les corresponden los números 1, 2 y 3 respectivamente.

Tras estudiar las cartas, los jugadores inician la subasta del modo indicado, hasta que uno de ellos se convierte en el *Jugador* al pasar los otros dos. Una vez establecido el triunfo, bien por anunciarlo el *Jugador*, por ser de palo de favor o por haber dado vuelta a la primera carta de la baceta, los jugadores hacen sus descartes y recomponen las manos con las cartas de la baceta. Una vez descartado el *Jugador* y recompuesta su mano con las primeras cartas de la baceta, hacen su descarte los contrarios, que podrán orientarse para ver quién es el que mejores cartas tiene para hacer la *Contra*.

Así, el que está a la derecha del *Jugador*, que está en la posición más favorable para hacer la *Contra*, pregunta al otro: *¿Cómo vamos?* El tercer jugador contestará con algunas de las expresiones siguientes:

- *Usted*, si tiene malas cartas para contra.
- *Como quiera*, si tiene cartas regulares y una baza en triunfo por lo menos.
- *Puedo ir*, si tiene buenas cartas para contra.

Fournier



El Tresillo

Tras estas voces, el segundo jugador decide si va a la *Contra* o la cede al compañero. Otras veces, el segundo jugador, ya sea por tener muy malas cartas o por tenerlas muy buenas y no precisar descarte, ordena simplemente al tercero que vaya a la *Contra*. En los *Solos*, se va normalmente a la *Contra* por mano, ya que lo normal es que las trece cartas de la baceta sean suficientes para el descarte de ambos contrarios. Únicamente cuando el contrario mano ha de descartar ocho o nueve cartas, ofrece la *Contra* a su compañero y éste acepta o no a la vista de sus propias cartas.

El que va a la *Contra* descarta en primer lugar y el *mano pobre*, descarta el último, pudiendo pedir como máximo el mismo número de cartas que quedan en la baceta. Si necesitara un número menor de cartas de las que quedarán en la baceta, quedarán varias cartas que no entran en juego, se dice que “duermen”, y el dador deberá decir cuántas cartas duermen. Ninguno de los dos jugadores está obligado a descartarse.

Inicia el juego de las bazas el *mano*. Los otros dos jugadores echan sus cartas en su turno. El que gana una baza empieza la siguiente. Cada jugador coloca las bazas que ha ganado delante suyo, montando y cruzando unas sobre otras, para ver cuántas bazas tiene cada jugador. Los jugadores pueden, en cualquier momento, levantar todas las bazas para ver las cartas ya jugadas. Una vez jugadas las bazas necesarias para establecer el resultado del juego, se procede a su contabilización, anotación y a los pagos y cobros correspondientes antes de pasar a la mano siguiente.

• Jugadas ganadas y perdidas

Se dice que el *Jugador* gana la jugada cuando hace más bazas que cada uno de los contrarios, haciendo *primeras* si gana las cinco primeras bazas, y la pierde cuando hace igual o menor número de bazas que algún contrario. Si hace igual número de bazas se dice que le hacen *puesta* y si hace menos, que le dan *codillo*. Por ello puede suceder que:

Si el *Jugador* hace una baza, normalmente resultará *codillo*, pero hay un caso particular, que se da si cada uno de los contrarios hace cuatro bazas, ya que entonces no se pierde por *codillo*, sino por simple *puesta* y recibe el nombre de *puesta real*. En los casos de *codillo* con una o dos bazas, gana el contrario que hace mayor número de bazas.

Las *puestas* pueden ser con *primeras*, cuando los que juegan la *Contra* hacen las cinco primeras bazas (cuatro y una) o las seis primeras (tres y tres), y las demás el *Jugador*. Si la *Contra* hace las cinco primeras bazas (tres y dos) y el *Jugador* las otras cuatro, no hay *puesta* ni cuentan las *primeras*.

• Jugadas rendidas y defendidas

El *Jugador* puede siempre jugar las nueve bazas y atenerse a los resultados de *llevada* (ganada), *puesta* o *codillo* que se den. En el caso del *solo*, es obligatorio jugar las nueve bazas. Pero, en la *entrada* y en la *vuelta*, antes de jugar la cuarta baza, el *Jugador*, si ve que no tiene posibilidad de llevarse la jugada y sí de recibir *codillo*, puede rendirse diciendo simplemente “paso”.

Si se ha jugado *vuelta*, la jugada acaba de este modo y el *Jugador* hace *puesta*. Si se ha jugado *entrada*, los contrarios se pueden conformar y dicen “bien”. La jugada termina y es *puesta*. Pero si alguno de ellos cree que, continuando el juego, puede hacer más bazas que cada uno de los otros dos, lo anunciará diciendo “la sigo” o “la defiendo”.

Fournier



El Tresillo

Entonces deja de ser *Contra* y se convierte en *Jugador*. El juego continúa y, a su terminación, pueden darse los casos siguientes:

- *El que sigue la jugada hace más bazas que cualquiera de los otros dos.* El primer *Jugador* hace *puesta* y su importe lo percibe el que la defendió.
- *El que sigue la jugada hace igual número de bazas que alguno de los otros dos.* En este caso, pierde la jugada por *puesta* y, como el primer *Jugador* aceptó ya su apuesta al rendirse, este juego da lugar a una *puesta* doble o a dos *puestas gemelas*.
- *El que sigue la jugada hace menos bazas que el primer Jugador.* Éste salva su *puesta*, ya que el segundo se hace cargo de ella.
- *El mano pobre hace más bazas que cada uno de los otros dos.* El primer *Jugador* hace *puesta* y el que la defendió lleva *codillo*.

• Contabilidad

Para la contabilidad se utiliza un *platillo*, que se coloca a la derecha del jugador que da las cartas, una *cartulina* en la que el jugador número 4 lleva las anotaciones y los *ficheros* de los jugadores.

El jugador que reparte pone 5 tantos en el plato. Para los efectos de cobro y pago, hay dos tipos de apuesta:

- *Puestas primeras.* Son las que se hacen cuando en el plato hay sólo tantos procedentes de dar. Estas *puestas* se ventilan en el juego siguiente.
- *Puestas segundas, reservadas o apuntadas.* Las que se hacen cuando en el plato hay una *puesta* de cualquier tipo. Estas *puestas* las anota el jugador número 4 en la *cartulina* y en la casilla correspondiente al jugador que las hace. Se ponen en el plato cuando se han llevado la *puesta* que había en él, siguiendo el orden de mayor a menor. El jugador número 4 avisa quién tiene que poner la *puesta* y su cuantía, y la señala en la *cartulina* cruzándola parcialmente en diagonal; cuando se la llevan, la cruza totalmente indicando que ya está ventilada.

Se llaman *Condiciones* a las asignaciones en tantos que tienen los lances, los estuches y otras incidencias:

- *Entrada:* 0 tantos
- *Vuelta:* 2 tantos
- *Solo y vuelta solera:* 20 tantos
- *Bola:* 100 tantos
- *Estuches (por cada uno):* 1 tanto
- *Contraestuche (por cada estuche que falte):* 1 tanto
- *Por hacer las cinco primeras bazas:* 1 tanto

En relación al cobro de tantos por los *estuches*, hay que tener en cuenta que para contar las *condiciones* de *estuche* hay que tener juego de *estuche mayor*, considerándose *estuches* también todos los triunfos correlativos que siguen al basto. Cuando no se da *bola*, el máximo de *estuches* que se pueden contar es 5, pero cuando se da *bola*, se cuentan todos los *estuches* que se tengan.

Cobros y pagos. Los tantos de jugar y los de condiciones, los pagan al *Jugador* o se los cobran cada uno de los otros tres jugadores, los de *puesta*, son para la mesa y van al *platillo*, y los de *codillo*, los cobra el jugador que lo dio. Los cobros y los pagos se redondean siempre, por exceso, a múltiplos de cinco.

Fournier



El Tresillo

Cobros por jugadas ganadas.

- *En el plato no hay puesta o hay una puesta primera.* Si se juega con triunfo a un palo sencillo, se cobran 5 tantos por jugar y los tantos de las *condiciones*, si las hay, se suman y además, se lleva lo que hay en el plato.

- *En el plato hay una apuesta reservada.* Si se juega con triunfo a un palo sencillo, no se cobra nada por jugar y sí se cobran los tantos de las *condiciones*, si las hay, redondeados. Se lleva lo que hay en el plato.

Si se juega con triunfo a palo de favor, se cobra el doble de los tantos que corresponderían a palo sencillo, redondeado, y se lleva lo que hay en el plato.

Pagos por jugadas perdidas.

- *En el plato no hay puesta o hay una puesta primera.* Si se juega con triunfo a un palo sencillo y se pierde, se pagan las *condiciones* y se hace una apuesta cuya cuantía es lo que hay en el plato más 20 tantos. Esta puesta va al plato si en él no había puesta y a la cartulina si la había. Si la jugada se pierde por *codillo*, pagará lo mismo que en el párrafo anterior, y además, al que dio *codillo* una cantidad igual a la puesta. Si se juega con triunfo a palo de favor, la cuantía de la *puesta* y del *codillo* es lo que hay en el plato más 40 tantos, y se doblan los tantos de *condiciones*.

- *En el plato hay una puesta reservada.* Si se juega con triunfo a un palo sencillo, y se pierde, se pagan las *condiciones* y se hace una puesta cuya cuantía es igual a lo que hay en el plato. Esta puesta va a la cartulina. Si la jugada se pierde por *codillo*, pagará lo mismo que en el párrafo anterior y, además, al que dio *codillo* una cantidad igual a la puesta. Si se juega con triunfo a palo de favor, se actúa como si fuera a palo sencillo, pero se doblan los tantos de las *condiciones*. En ambos casos, si el jugador pierde un solo por *codillo*, paga únicamente el *codillo* sin puesta.

Pagos y cobros en jugadas rendidas, defendidas o no.

- *En entrada rendida y no defendida*, el que se rinde hace la puesta que corresponda y no paga *condiciones*.

- *En vuelta rendida*, el que se rinde hace la puesta que corresponda y paga solamente las *condiciones* de vuelta, 2 tantos (que redondeados son 5 tantos).

- *En entrada rendida y defendida:*

a) El que la defiende gana la jugada cobrando la puesta del que se rindió.

b) El que la defiende hace puesta. Como el que se rindió la hace también, hay puestas gemelas. Si han de ir al plato por ser primeras, se suelen poner juntas; si van a la cartulina, juntas o separadas.

c) El que la defiende recibe *codillo* del que se rindió. Éste salva su puesta y la hace aquél.

d) El *mano pobre* da *codillo* a los otros dos. El que se rindió hace puesta solamente y el que la defendió paga el *codillo* al *mano pobre*.

En ninguno de estos casos se pagan *condiciones*.

Fournier