

---

## “Ciento uno y más”. Dichos en el juego del guiñote en Calamocha y Comarca del Jiloca

José Carbonell Escriche

### Introducción

A lo largo de más de veinticinco años como trabajo de campo, he ido recopilando y anotando, tras jugar multitud de partidas con personas del pueblo y de la comarca –sobre todo mayores que yo, aunque algunas gente más joven–, palabras, diccionarios, tonadillas, refranes, dichos y curiosidades que rodean el juego del guiñote. También se incluyen algunas relativas al juego del arrastrado o arrastrao, aunque minoritariamente. El tema del trabajo no es el juego, sino las expresiones sucintas, que se dicen practicándolo.

No se trata de dar ejemplos de cómo se debe jugar, ya que todos los que habitualmente lo hacen pueden saber seguramente mucho más que yo. Creo que puede ser interesante para los aficionados y para los que no lo son, el ámbito de recrear objetos orales relativos a este juego, llevándolos al texto escrito. Lo que se intenta es dejar constancia de un tema que aunque no sea nada raro y muchos lo conozcan, no se ha escrito acerca de él en la Comarca del Jiloca, y que concierne a expresiones relativas acerca del mismo.

Lo primero es recordar que el guiñote normalmente se juega por parejas –dos personas contra otras dos–, aunque también se juega individualmente –uno contra uno–. Los jugadores del día a día, con sus compañeros de juego y sus contrarios, saben que en las partidas no se ha que hablar, ni insinuar o enseñar las cartas que se tienen, porque los adversarios pueden pedir un *arrenuncio* o *renuncio* –expresión según poblaciones–, y si se comete se pierde la partida. Aunque jugando la partida, tras dar una u otra carta de jugada de descarte o de salida, el compañero puede saber (o insinúa) que tienes el as de triunfo, o el tres, o las cuarenta o un veinte –que pueden hacer ganarla–, lo que se llama *marcar*. Normalmente se hace echando al

tapete una carta de puntos o un triunfo, sin ninguna mención oral. Alguna vez se echa forzosamente una de éstas cartas mencionadas en el párrafo anterior, y el compañero percibe que le has marcado y llevas buena jugada y no es cierto. En este caso, tras realizar la acción de juego y echar la carta que el compañero cree es la adecuada para ganar la partida, puede llevarle a perderla.

Lógicamente como dice el enunciado, tengo que aclarar y delimitar el ámbito geográfico donde se ha desarrollado este trabajo, no por el juego, sino por las expresiones, ya que el mismo tiene normas generales y normalmente no varía dentro de una provincia, región/autonomía e incluso dentro de una misma población. Se practica habitualmente en Aragón, Navarra, La Rioja, Valencia, Castellón, Soria, Burgos y Guadalajara. También se juega en otras provincias, por llevarlas a cabo aficionados que normalmente lo han hecho en lugares donde lo hacían anteriormente. Se dice en general que el guiñote “es el juego de cartas aragonés por excelencia”.

El trabajo, como antes indico, se desarrolla en Calamocha y la Comarca del Jiloca. Por citar un ejemplo, en nuestra Comarca y en la mayor parte de Aragón, se juega sin ochos y nueves (40 cartas), cosa que en Teruel Capital no es así, lo que conlleva dos robadas y dos bazas más (48 cartas). Lo más normal en Aragón es que se juegue con baraja de 40 cartas.

Señalar una curiosidad. En la comarca del Aranda (Zaragoza) se jugaba sin doses. Esto se debía a que en las fábricas de calzado de la zona no había mucho tiempo tras el comer, y así las partidas eran más rápidas



## Normas básicas del juego del Guiñote

No se pretende definir normativa alguna sobre el juego del guiñote, sino presentar lo que oímos y decimos los que lo jugamos, para que quede constancia escrita. Apartados que comprende:

### 1. Cómo se juega

Se juega con baraja española compuesta por cuarenta o cuarenta y ocho cartas –si se incluyen ochos y nueves– dependiendo de poblaciones, siendo lo habitual cuarenta en la Comarca del Jiloca. Existen cuatro palos: Oros, Copas, Espadas y Bastos. Diez de cada una o en el segundo caso doce.

#### *a) Características y valoración de las cartas del juego*

El triunfo es el del palo de la carta siguiente que sale tras repartir de tres en tres dos rondas a los jugadores que son cuatro –cuando se juega por parejas, lo más habitual–, o lo mismo cuando el contrario es sólo uno, y se queda de muestra la siguiente sobre el tapete. Por palo, las diez/doce cartas están así referidas y valoradas:

- As, número 1, valor 11 puntos, se le denomina también brisca o guiñote.
- Tres, número 3, valor 10 puntos, también se le llama brisca o guiñote.
- Rey, número 12, valor 4 puntos.
- Sota, número 10, valor 3 puntos.
- Caballo, número 11, valor 2 puntos.

Para cantar con el rey y la sota del mismo palo cuando se alcanza baza, son 20 ó 40 puntos. En el segundo caso si es con el palo del triunfo.

La última baza o monte. Valor 10 puntos. El resto de las cartas números 2, 4, 5, 6 y 7 (o en su caso también 8 y 9) no tienen valor de puntos, aunque si son del palo de triunfo superan a cualquier carta de los otros palos.

Otros apuntes del juego: Cuando un jugador tiene baza y en su poder el 7 del palo de triunfo (jugando con 40 cartas) –o el 9 jugando con 48–, éste o su compañero, puede cambiarlo por la carta superior que esté en la mesa que se haya dado al repartir. Igualmente en la última en la que se acaba de robar del montón del tapete –antes del arrastre–, salvo que el/los contrarios vaya de él/ellos. En este caso antes del arrastre, a tu compañero aunque tengas el 7 ó 9 según cartas a jugar, no puedes darle esta carta por la superior. Se juega siempre libre tirando una u otra carta, salvo cuando ya no quedan cartas por robar del montón en el tapete –*arrastre*–, que ha quedado tras repartir de tres en tres hasta llegar a seis a cada jugador.

b) *Características y valoración de los cantes en el juego*

Se canta tras hacer baza por haber ganado un lance tras echar los cuatro o dos componentes –según se trate de jugar por parejas o solo dos jugadores– y ya poseer o haber robado del montón de cartas casados del mismo palo una sota y un rey. En alguna población (normalmente en la Comunidad Valenciana) el cante es con la pareja del mismo palo de caballo y rey –en los juegos del arrastrado o del subastado–.

Si la combinación, cuando se consigue la baza es del palo del triunfo, vale y suma 40 puntos. Si es de uno de los otros tres palos que no son triunfo, suma 20 puntos. Haciendo baza, en la misma jugada se puede cantar al mismo tiempo cuarenta y hasta los tres veintes restantes por parte de la pareja que los posea.

c) *Normas de puntuación de la partida*

Al concluir la partida se suman los puntos obtenidos, y gana de momento el que mayor haya conseguido, con la siguiente observación: valor de las cartas, de los cantes y del que consigue la última baza o monte.

Si se ha pasado de 101 puntos uno de los contendientes, gana. En caso contrario hay que ir a nueva partida de arrastre para sobrepasar esta puntuación, barajando de nuevo y repartiendo el jugador que se haya llevado la última baza. En el caso de que ambas parejas o contrarios hayan también superado dicha puntuación, gana siempre independiente de la puntuación conseguida el/los que se haya/n llevado la última baza (que suma las *diez de últimas*).

d) *Cómo se consigue ganar el juego.*

Asimismo y dependiendo de zonas, gana quién consigue vencer tras jugar:

- A un *coto*. Normalmente, el primero/primeros que llegue/n a 4 partidas –en algunas zonas a 5 partidas–.
- A dos *cotos*. Es lo más habitual, y habrá que hacer en cada uno de ellos 3 partidas. Caso de empate, se juega un desempate a otro coto que lo gana el que consigue primero 3 partidas.

e) *Qué se gana.*

Normalmente en este juego no se trata de ganar dinero –al que no se suele jugar o apostar–, sino ser el vencedor por el prestigio de la victoria o simplemente por el valor de un café o una cerveza. Se gana la valoración de los adversarios y la autoestima de ser un buen jugador de guiñote.

Aparte y en campeonatos locales (bares, asociaciones, ayuntamientos), de barrios, de poblaciones y de comarca, lo que se suele obtener son premios con trofeos a los

tres primeros clasificados (en estos casos normalmente se juega por parejas) y como mucho alguna pequeña recompensa que suele consistir en jamones (para los primeros), paletas (para los segundos) y lote de embutidos (para los terceros). Es cierto que en los últimos años han proliferado este tipo de campeonatos, con múltiples variedades y premios.

De todos los *guiñoteros* –jugadores de guiñote– es conocido el campeonato organizado por *Heraldo de Aragón* en Zaragoza (con participación de todos los establecimientos hosteleros y entidades sociales que quieran apuntarse), que ya se lleva realizando desde el inicio de esta década. Aquí los premios monetarios son importantes.

También en la Comarca del Jiloca y en todo Aragón ha sido conocido el de Campeonato de Guiñote de Bañón, aunque en estos tres últimos años no se haya realizado. Participaban hasta 192 parejas. También había jugosos premios monetarios para los primeros clasificados, y en especie aunque de menor valor para los participantes y los que habían llegado a las últimas rondas.

Sería injusto olvidar el de las Fiestas del Santo Cristo del Arrabal de Calamocha. Personas más mayores que yo, me contaban cómo y cuándo se jugaba hace ya más de 50 años. Casualmente llevo organizándolo desde hace más de 20 ininterrumpidamente, pues las distintas comisiones que año tras año pasan dirigiendo y realizando los diversos actos de las fiestas de este barrio en septiembre, me solicitan su organización. Aquí los premios no tienen recompensa monetaria –aunque en tiempos pasados los tuvieran-, y sí el orgullo de ser el ganador.

#### *f) Curiosidades sobre la baraja española*

Como se indica en el inicio de este trabajo, el guiñote se juega con la baraja española de todos los tiempos en su expresión hoy por hoy reconocida. No quiere decir que haya habido alguna anterior.

La de mayor prestigio es la que fabrica “Heraclio Fournier”. Sobre esta marca, he extractado las siguientes curiosidades sacadas de su página Web oficial: En 1868, Heraclio Fournier, descendiente de famosos maestros impresores de París, se establece en Vitoria y funda un pequeño taller de naipes (cartas/baraja). El negocio prospera rápidamente y se ve obligado a trasladarse a una ubicación con mayor espacio.

En 1889 Heraclio Fournier crea una baraja litográfica con doce colores, con la peculiaridad de que en el As de Oros figura su propia efigie. Esta baraja obtiene premios en las exposiciones de París, Bruselas, Barcelona, Madrid y El Cairo. Pos-

teriormente, Augusto Rius, reformará el modelo, adquiriendo así su forma definitiva, muy parecida a la de nuestros días.

Las barajas bajo marca “Heraclio Fournier” son las más utilizadas en Aragón, y casi me atrevería que a decir que en toda España.

## Terminología relativa a algunas cartas o naipes

Por tradición oral de mayores –alguno ya fallecido– o de jugadores jóvenes actuales, se dicen y comentan una vez acabadas las partidas o en el transcurso de ellas, palabras, expresiones, términos comparativos y definiciones de cartas y jugadas muy características, así como refranes, dichos y tonadillas de canciones populares –algunas ya de hace unas décadas o actuales–, que se aplican al guiñote y que varían según localidades y comarcas.

En este trabajo se hace mención fundamentalmente a las propias de Calamocha y la Comarca del Jiloca, y a otras comunes de otras partes donde se juega al guiñote. Reitero que las expresiones se hacen cuando no afectan al desarrollo del juego o al acabar la partida, pues si no, a quiénes las hayan pronunciado, los contrarios al haberse declarado la jugada, les pueden pedir renuncio y hacerles perderla. También es muy habitual hacer comentarios por parte de las personas que no juegan y están viendo la partida, lo cual y según lo que hablen, puede influir en la misma y los jugadores pueden mostrar su desaprobación y recriminarles para que se callen hasta que haya concluido la partida.

He aquí las que he recopilado respecto a las cartas:

### I. Por “palos”

- **Oros.** Palo de los ricos, Cenicilla, Orones, Varios premios (como consta en los naipes-cartas).
- **Copas.** Palo de los borrachos, Copones.
- **Espadas.** Espadillas, Punchos, Pinchos, Cuchillos, Sables.
- **Bastos.** Palo de los brutos, Bastones.

### II.- Por “número” y por “palo”

#### a) Con puntos

- **As.** Brisca, Guiñote.
- **Oros.** El Oro, Orón, Heraclio Fournier, Huevo frito, El escapulario.
- **Bastos.** El Basto, Bastón, Apartapelos, Garrote, Garrotín.
- **Copas.** La Copa, Copeta, Copón, Copetín.

- **Espadas.** La Espada, Espadilla, Pincho, Puncho mayor, Espadín, Cuchillo, Sable.
- **Tres.** Brisca, Guiñote.
- **Bastos.** El fajo sarmientos. Saco mal atao, Fajo mal atao.
- **Rey.** El cura (por su vestimenta que parece una sotana).
- **Oros.** El Reinaldo Catalán.
- **Caballo.** El príncipe. El infante. El sucesor.
- **De Oros.** El caballero de Olmedo.
- **Sota.** La señorita, Puta.
- **Oros.** La mona (se suele acompañar con el estribillo: "Aunque se vista de seda, mona se queda").

b) *Sin puntos. En general se dice si se llevan cartas sin puntuación: Blancas*

- **Dos.**
- **Bastos.** Las silletas. Medalla de oro (así consta en el naipe).
- **Oros.** Los cojones o los huevos de mi cuñado. Las gafas.
- **Cuatro.**
- **Bastos.** El Pablito.
- **Oros.** La firma (Heraclio Fournier, así consta en el naipe).
- **Copas.** El Opaco Marfil (así consta en el naipe).
- **Cinco.** El cinco, por el culo te la hincó.
- **Bastos.** El bocarrana.
- **Siete.**
- **Oros.** El siete velos.



## Expresiones características y dichos utilizados en el juego

Damos a continuación la relación completa de los dichos y expresiones populares recogidos por orden alfabético riguroso. En todos los casos se añade una interpretación del dicho con una pequeña explicación, aunque también puede tener otras. Se ha eliminado toda admiración o interrogación gramática, para mejor composición por el citado orden.

**A aprender a la Universidad.**

**A aprender a parvulitos.**

**A aprender al maestro armero.** Lo mismo que las dos anteriores e dice a alguien que se da de mucho saber y hace jugadas de nivel, demostrando tener el mismo o más.

**A buenas horas.** Se le dice al compañero, pues ha llegado tarde a realizar la jugada correcta que hacía ganarla.

**A caballo viejo no le mires el dentao.** Cuando el jugador está harto de múltiples jugadas repetitivas que no han salido bien y la cambia por que está que muerde.

**A callar que te pedirán arrenunci.** Se le dice al compañero parlanchín, con contrarios serios en el juego.

**A cargar a la vía.** Cuando un jugador hecha carta de triunfo normalmente pequeño, para cortar jugada, evitando un cargue de brisca o guiñote del contrario o que haga partida.

**A cascarla a Luco.** Se dice al compañero cuando ha jugado muy mal o a los contrarios por enfado.

**A chiflar/silbar a la vía.** Se dice a los contrarios, cuando se gana una partida que creían tenerla ganada.

**A dormir a Pikolín.**

**A dormir a Salamanca.** Lo mismo que la anterior, cuando tu compañero te reprocha que no te has enterado en el

desarrollo del juego de la partida y al final se ha perdido.

**A esa rata, quien la mata.** Cuando la carta que se ha echado en el tapete es superior a las que se pueden jugar y es baza segura.

**A este pastel, quién le pone la guinda.** Significado parecido y adornado del descrito más atrás “¿Quién le pone el cascabel al gato?”.

**A fumar a la puta calle/rue.** Se dice a los fumadores –que creo son mayoría en este juego- cuando tienen intención de hacerlo, por parte de un contrario que no lo hace o del dueño del establecimiento.

**A gato escaldado.** Cuando el jugador está harto de múltiples jugadas repetitivas que no han salido bien y la cambia porque está que araña.

**A guiñote, guiñote.**

**A la brisca, brisca.** Igual que la anterior, cuando un contrario antes del arrastre sale con guiñote y echas en el tapete otro encima para intentar que tu compañero mate con triunfo.

**A la mejor monja se le escapa un pedo.** Cuando el jugador reconoce haber cometido un error.

**A la remanguillé.** Expresión muy usada antiguamente, cuando un jugador echa carta en el tapete con recochineo, dándole la vuelta tapada con su mano



derecha para que aparezca descubierta, sabiendo que es ganadora.

**A labrador tonto, patatas gordas.** Cuando gana un jugador o pareja teóricamente inferior suelen decir de él los contrarios.

**A mal tiempo, buena cara.** Cuando no se llevan buenas cartas o no salen las jugadas con el compañero y se le dice como ánimo.

**A mis pechitos.** Cuando en el arrastre quedan dos, tres o cuatro bazas y es seguro que son tuyas, dices a los contrarios.

**A ningún marrano, le quitan la baraja de la mano.** Cuando partida tras partida vas ganándolas y además siempre te haces la última baza, con lo cual barajas y repartes.

**A poco que llueva, cosecha segura.** Cuando se llevan muy buenas cartas y estás seguro de que vas a ganar la partida.

**A por ellos oé, a por ellos oé a por ellos oé, oé.** Se expresa este estribillo futbolero al compañero como ánimo y que hay que luchar contra los contrarios con fuerza.

**A que esperas a cargar, a que pase el tranvía.** Reproche del compañero ante oportunidad de darle a su baza puntos y no hacerlo.

**A quién Dios se las dé, San Pedro se las bendiga.** Cuando repetidamente se reciben buenas cartas tras barajar y los contrarios se quejan de recibir malas

**A reclamar al maestro armero.** Cuando alguien ha fallado y la culpa es por haber jugado mal.

**A recortar.** Comparativo de expresión taurina llevado al juego y dicho al compañero.

**A río revuelto, ganancia de pescadores.** Lo que dice el refrán llevado al guiñote. Ocurre cuando los contrarios empiezan una vez uno y otra vez el otro a jugar mal aún con buenas cartas, y tú y tu compañero sacan partido de sus malas acciones.

**A Santa Rita, Rita, lo que se le da, ya no se le quita.** Cuando un contrario comete error cargando puntos en baza no suya y se da cuenta y quiere quitar la carta del tapete.



**A un catalán y un valenciano, no hay quién les meta mano.** Se decían entre dos jugadores amigos y compañeros de juego en cierto bar del Rabal de Calamocha, apellidado Catalán el primero y el segundo por su procedencia, en plan jocosos/burlescos cuando ganaban muchas partidas.

**A ver si me toca la moto.** Cuando en baza sin tener mucha seguridad de que puede ser tuya, realizas jugada arriesgada a la expectativa de ganarla.

**Adiós y hasta la próxima.** Al ganar la partida, se le dice a los contrarios.

**Adiós ...** Al cortar un contrario con triunfo jugada que ha matado tu compañero y no te das cuenta, y cargas incorrectamente guiñote a los contrarios, has perdido tantos .

**Agarrao.** Cuando haces baza de pocos puntos, no obligada y algunas veces forzada

**Ahorcado.** Cuando se mata el tres de triunfo por el as y normalmente de culo.

**Al compañero no hay que gritarle, porque se acojona y se viene abajo.** Significado literal de la frase, dicho al compañero .

**Al enemigo, ni agua.** Exclamación que se indica al compañero sobre los contrarios, como que no se les puede dar ventaja alguna.

**Al enemigo, por donde vino.** Cuando sigues el juego de los contrarios con intención de ganarles, porque crees que te quieren engañar.

**Al loro.** Cuando hay que buscar jugada que interese para quitar triunfos o can-tes o puntos y es relativo a los Oros. Referencia por aproximación fonética o a que hay que estar atentos.

**Al sobaquillo.** Se expresa cuando consigues buena baza con puntos.

**Al suelo, al suelo, que viene Tejero.** Cuando el contrario viene echando como balas en los lances del juego.

**Al tajo.** Se dice al compañero para que esté atento al juego.

**Al tiqui-taca, Salinas.** Expresión de ánimo al compañero por el buen juego en común realizado. Comparativo con buenas jugadas repetitivas en argot futbolero, que solía decir en televisión un famoso locutor fallecido a su interlocutor narrativo.

**Al trote.** Cuando se expresa que hay varios caballos en la mesa/tapete o que hay que ir más rápido.

**Algo viene, que tarda.** Cuando esperas que tu compañero te cargue puntos, tras haber matado al que sale en baza y el segundo contrario no ha cortado y te pueden cargar, o lo mismo cuando ya no hay más lance previsible para cargar.

**Alienta, alienta, o Alientar, alientar o Avienta, avienta/Avientar, avientar.** Se dice al/los contrario/s cuando se cree tener bazas ganadas y es seguro que el/ellos la/las tiene/n perdida/s.

**Ante gustos no hay quien discuta.** Comparación literal de famoso refrán llevado al guiñote en cuanto y como se juega la partida.

**Ante la duda la más cojonuda.**

**Ante la duda la más cojonuda.** Como la anterior, se dice en lance del juego cuando hay inseguridad de cómo acertar y tomas una determinación.

**Apaga y vámonos.** Se dice al finalizar la partida y puede ser aplicado tanto cuando se gana cómo cuando se pierde.

**Apuntaros al reconocimiento.** Se dice cuando en arrastre has controlado la jugada y tienes seguridad que las últimas bazas son tuyas.

**Aquí paz y allá gloria.** Se dice cuando los contrarios van perdiendo jugadas y discuten entre sí, para que la cosa no vaya a más.

**Aquí se cagó un francés.** Expresión de exaltación cuando remontas o haces una buena jugada, con desprecio a los contrarios.

**Aquí te espero.** Se le dice al contrario esperando que la baza vaya a parar a ti.

**Arrancada de caballo andaluz, parada de burro manchego.**

**Arrancada de caballo, parada de burro.** Como la anterior, se le dice a los contrarios cuando han empezado fuerte ganando partidas consecutivas secas –sin arrastre–, y luego se les remonta y la pierden.

**Arrastro el culo por un zarzal.** Cuando alguna vez arrastrando demasiado, sale mal la jugada y se pierde la partida, se ha pinchado.

**Arrastro y todas mías.** Se dice cuando en arrastre has controlado la jugada y tienes seguridad que las últimas bazas son tuyas.

**Arremójate la tripa que ya viene al calor.** Expresión de desafío al contrario como de que hay que arriesgar en lances del juego, algo así como que hay que mojarse. En recuerdo de una vieja canción de José Antonio Labordeta.

**Arrieros somos y en el camino nos veremos.** Cuando los adversarios tras ganar la partida por tanteo muy superior se mofan e ironizan, se les suele decir.

**Arturo, no seas duro.** Se cita a un contrario si tiene ese nombre o en general por rima, cuando te va haciendo en el juego la partida imposible.

**Así ha sido y así se lo hemos contado.** Sentido de prepotencia al acabar la partida, como que en el desarrollo de la misma se ha sido superior y por eso se ha ganado.

**Aviaros.** Cuando los contrarios están jugando a su aire y quién lo expresa ya sabe por donde ir, cómo que tiene la jugada ganada segura.

**Ay va, ay va, ay Babilonia que mareo.** Significado de la tonadilla de estribillo de zarzuela, cuándo el compañero va cambiando continuamente de palo al echar carta.

**Azarollo.** Se le dice por muy mal jugador a tu compañero.

**Bajo cero en Calamocha.** Cuando el que lo expresa ve que ni él ni su compañero llevan jugada y los contrarios tienen todas las de ganar. La referencia en clara comparativa con las bajas temperaturas.

**Brigada de la caballería ligera.** Si se llevan en la mano tres o cuatro caballos.

**Bueno estaba y se murió.** Cuando aún jugando bien, continuamente vas perdiendo bazas, hasta que al final y pierdes definitivamente la partida.

**Busca chín.** Se lo dices a un contrario que no tiene ya oportunidad de baza en el juego. Chín por cochino, tocino o cerdo.

**Busca lo que te falte.** Cuando hay que buscar jugada que interese para quitar cantes.

**Cabeza cuadrada.**



**Cabeza tablón.** Como la anterior, se dice al compañero cuando continuamente va haciendo jugadas de un modo no correcto

**Cacho maricón.** Expresión jocosa e irónica hacia un contrario con quién tienes buena relación, cuando sabes que está formalizando jugadas estratégicas porque conoce tu forma de jugar, para poder ganarte.

**Cada palo que aguante su vela.** Se dice a los contrarios, relacionado a que unas veces llevan buenas cartas unos u otros y esta vez les han tocado las malas a ellos y tienen que aguantarse.

**Cada robada, triunfo.** Se expresa cuando con suerte al coger carta de las que hay que coger del montón –baza tras baza–, son triunfos.

**Cállate, charlas hasta por los codos.**

**Cállate de una vez, hablas más que los loros.** Como la anterior, se dice al compañero o a contrario muy parlanchín.

**Cambio de tercio.** Comparación tauquina llevado al juego, cuando estás echando cartas de un palo y cambias a otro.

**Cambio una burra por un pollino.** Cuando se cambia en el tapete triunfo con valor mínimo al hacer baza, o que el valor de lo conseguido es nulo .

**Cantáis más que el Pastor de Andorra.** Cuando una pareja o jugador canta repetidamente, en referencia a famoso cantador de jota.

**Cantáis más que José Oto.** Cuando una pareja o jugador canta repetidamente, en referencia a famoso cantador de jota.

**Canto, canto y cantaré.** Cuando un jugador canta repetidamente, dice.

**Caracol, col, col, saca los cuernos al sol.** Cuando la partida estaba muy seca –pérdida– y parece que tras algo de agua –buenas cartas–, aún se puede ganar.

**Carafrancés.** En una partida entre rivales pero amigos, con ánimo jocoso y

algo de retintín, se dice al compañero porqué cree estar en la victoria y no se ha enterado y se le ha escapado jugada.

**Carta en la mesa pesa.** Cuando alguien intenta quitar del tapete una carta ya echada, se le replica.

**Cartones.** Se dice de las mismas cartas o naipes.

**Catuerce.** Se dice fonéticamente como catorce, al contar los puntos al fin de la partida.

**Cero al cociente y bajo la cifra siguiente.** Comparación levada al guiñote de esta anotación matemática, como que llevas cartas sin puntos y tras ir robando del tapete se repite esta situación.

**Chulo.** Cuando un jugador, sale de 3 y por el discurrir de la partida se sobreentiende que lleva el As, se le dice.

**Cobra, cobra, víbora.** Cuando en partida que un contrario te ha ido continuamente destrozando y consigues remontarle, se le dice.

**Coito.** Expresión jocosa por similitud expresiva de "coto" en el guiñote, cuando se gana uno.

**Como dijo Voltaire, cada uno a su aire.** Comparativo llevado al guiñote de esta frase con lo que expresa la rima. Cuando cada uno va por su lado sin contar con el compañero.

**Como el gallo de Morón, sin plumas y cacareando.** Comparativo con refrán, cuando aún yendo perdiendo la partida el jugador se engrandece por el desarrollo en las bazas que ha realizado y se lo recrimina el compañero.

**Como la vaca de Roque.** Expresión de repulsión al compañero por su jugada loca.

**Cómo las jugáis.** Cuando los contrarios llevan repetidamente muy buenas cartas, se les dice con tono irónico.

**Como los castellanos, siempre matando.** Significado de continuidad y repetición de bazas cuando echas al tapete carta superior o triunfo que gana a la que ha jugado el contrario.

**Con buena picha que bien se jode.** Se expresa cuando se llevan continuamente muy buenas cartas.

**Con esas cartas también ganamos nosotros.** Cuando los contrarios llevan repetidamente muy buenas cartas, se les dice con tono irónico.

**Con estas cartas no gana ni San Pedro.** Cuando literalmente llevas muy malas cartas y no ganas ni con la ayuda del cielo.

**Con la Iglesia hemos topado.** Comparativo coloquial con la expresión literal, cuando los contrarios llevan muy buenas cartas y es imposible ganar la partida.

**Considera y mira pués.** Comparativo de lo que se dice en alguna población del Jiloca llevada al juego, reafirmando al contrario que la/s baza/s conseguida/s las tenías claras.

**Corta, pero corta bien.** Le dices al contrario de tu izquierda, cuando tras barajar le das el montón para que corte, pero añades en plan jocoso el estribillo.

**Coto, coto Matamoros.** Cuando se gana parte del juego y con ánimo jocoso por haber ganado con referencia a célebre persona televisiva con su retintín por el apellido.

**Creía que íbamos de últimas.** Cuando se comete error en baza de

penúltimas antes del arrastre, echando brisca sin estar obligado.

**Cría cuervos y te sacarán los ojos.**

Comparativo del refrán, cuando intentas enseñar a como debe jugar un inexperto, y transcurrido un tiempo, éste te gana.

**Cuadra, cuadra.** Se dice al contar los puntos al final de la partida y está bien la cifra que se cita por ambas partes.

**Cuando el río suena, agua lleva.**

Cuando viendo como se desarrolla baza tras baza y se ve claro el juego de la partida.

**Cuando os veo jugar, en vez de aprender, desaprendo.** Lo dice uno que está detrás viendo la partida, cuando los jugadores lo hacen en general muy mal.

**Cuando quieren las cartas, como las vacas, hasta por los cuernos dan leche.** Se dice si se llevan muy buenas cartas y ante este hecho no hay quien pueda ganar.

**Cuanta picardía te falta.** Significado literal, diciéndoselo a tu compañero por flojo.

**Cuanta puta y yo tan viejo.** Si se llevan tres o cuatro sotas.

**Cuarenta buenas por cuarenta malas.** Al sumar los tantos al acabar la partida, cuando las primeras que se dicen equivalen en el juego a buenas—superiores a 50 puntos—.

**De aquí no pasa.** Cuando el juego realizado ha estado bien hecho y los contrarios no tienen nada que hacer o cuando cortas con triunfo posible cargue de un contrario.

**De momento, un saco de cemento.** Cuando matas jugada, al contrario le

dices porque no ha podido hacer cargue de guiñote.

**De perdidos, al río.** Se dice al compañero cuando arriesgas jugada porque la crees perdida e intentas ir a por todas.

**De tanto pensar te va a salir humo de la cabeza.** Significado comparativo con lo expresado, cuando tardas mucho en echar carta.

**Despejando incógnitas.** Cuando sobre las jugadas realizadas se van descubriendo las oportunidades y posibles cantes de los contrarios.

**Digan lo que digan los demás.** Cuando se hace reafirmación de jugada, creyendo quien lo realiza haberlo hecho bien aunque no sea así.

**Dios protege al ignorante.**

**Dios protege al que no sabe.** Como la anterior, se dice al que gana muchas partidas aunque sea malo o regular jugando.

**Divina de la muerte.** Cuando te ha llegado la carta esperada al robar del montón del tapete y que te hace ganar la partida.

**Doy clases particulares por la noche.** Se dice a alguien que se da mucho de saber y haces jugadas de nivel, demostrando tener el mismo o más.

**Échale guindas al pavo, que yo lo echaré a la pava.** Cuando un contrario te ayuda haciendo jugadas desafortunadas, se le dice con tono irónico.

**El doble que tú/vosotros.** Al contar al acabar la partida, si llevas 20 buenas y el contrario 10 buenas.

**El guiñote lo inventó un mudo.** Se le dice en el juego al que habla mucho y es la única habilitada realmente que se puede expresar, ya que todas las demás

aquí detalladas significan perder la partida si se dicen, al pedir los contrarios arrenuncio.

**El hábito no hace al monje.** Se le dice a un jugador cuando por hacerlo de un modo determinado repetitivamente va ganando y cree estar seguro y no siempre es igual, ya puede haber alternativas en el desarrollo de la partida que pueden hacer cambiar su convicción.

**El mal viene de atrás.** Se dice cuando se ha llegado a nueva partida de arrastre y se pierde y parte de la culpa es por haber llevado pocos puntos en la inicial.

**El mano manda, mande bien o mande mal.** Se dice al empezar jugada y respecto al primero que tira carta.

**El mano, manea.** Se dice al empezar jugada y respecto al primero que tira carta

**El oro/huevo, entero y verdadero.** Cuando das fe de que has ganado baza con esa carta.

**El pescado está vendido.** Cuando aunque queden bazas por jugar, los contrarios las tienen perdidas. O al revés cuando la superioridad es de los contrarios y la tienen ganada.

**El que reparte, siempre se queda la mejor parte.** Cuando se quejan los contrarios de las cartas que han recibido tras repartir tú, se les dice.

**El último que ríe, ríe mejor.** Cuando se va perdiendo la partida, los contrarios la ven casi ganada y así externamente lo manifiestan, pero se tiene confianza de poder remontarla, se suele decir.

**En directo y desde Torrespaña.** Al iniciar jugada, dice el que sale en alusión televisiva.

**En el arrastre, los puntos de cabeza.** Siguiendo las normas del guiñote se le dice al compañero o a los contrarios.

**Entérate.** Cuando un jugador está despistado en el juego, se lo dice el compañero.



**Entierro de primera.** Cuando se llevan en la mano tres o cuatro reyes, alude a los antiguos entierros de los ricos donde intervenían tres o más sacerdotes.

**Entierro de segunda.** Cuando se llevan en la mano dos reyes, alude a los antiguos entierros de clase media con dos sacerdotes.

**Entierro de tercera.** Cuando se lleva en la mano un solo rey, en recuerdo de los entierros de los pobres con un único sacerdote.

**Entre Pinto y Valdemoro.** En jugada indecisa, se comenta.

**Eres como la Lotería.** Se dice al compañero cuando cambia mucho el juego y no sabes como va a responderte.

**Eres más malo que Carrasco.** Se lo dices al compañero en desaprobación por sus continuas malas jugadas.

**Eres más malo que Griján.** Cuando a un buen jugador el compañero le hace varios malos lances seguidos, se le recrimina.

**Eres más maricón que un palomo cojo.** Se le dice al compañero que jugada tras jugada va tirando cartas al tapete porque sabe que son tuyas e intenta engañar a los contrarios, por ejemplo echando las inferiores que son también fuertes.

**Eres más pesao que una mosca cojonera.** Se dice al contrario por insistir en jugada.

**Eres más tonto que el de Lumpiaque.** Recriminación al compañero por jugadas mal realizadas.

**Eres un lince.** Con esto le dices al compañero que está haciéndolo muy bien, leyendo lo que le indicas que tiene que realizar en el juego sin hacer mención oral

**Eres/sois más puta/s que las gallinas.** Se dice cuando el/los contrarios han acertado en el desarrollo del juego en baza/s realizada/s, tras haber ejecutado acción a su favor con picardía para desorientar.

**Eres/Sois un hueso duro de roer.** Se dice del/los contrario/s cuando hacen muy buenas jugadas y cuesta ganar la partida.

**Eric Cantoná, no canto ná.** Se dice cuando los jugadores se te quedan mirándote creyendo que tienes cartas y puedes cantar al hacer baza y no es así. Es con referencia a famoso jugador de fútbol muy luchador y expresivo en sus palabras.

**Es para cantar.**

**Es para que te carguen.**

**Es porqué también llevas el tres, el rey o más.** Lo mismo que las dos anteriores, cuando en vuelta de arrastre de partida nueva, se sale de As si el del triunfo, le preguntan los contrarios.

**Es que estoy algo sordo.**

**Es que soy de Villanueva del Sordeje.** Como la anterior, lo dice el jugador a su compañero como que no se ha enterado de la partida, como si no hubiera oído, en el sentido cambiado de escuchar por leer su desarrollo.

**Es que soy galáctico, como Cristiano Ronaldo.**

**Es que soy como E.T.** Como la anterior, expresión de superioridad en algún lance del juego.

**Escupe, escupe, Guadalupe.** Se dice a un contrario que no tiene otro remedio que dar guiñote en la baza o deshacerse de cante.

**Esos puntos nos han faltado.** Se le explica al compañero al finalizar la par-



tida, por haber realizado jugada no correcta que se ha perdido por unos pocos puntos que no ha conseguido/cargado.

**Espabilao, qué creías que te iba a pasar.** Por hacer lance con poca posibilidad se le dice al compañero.

**Esta partida no la pierdo yo ni borracho perdido.**

**Esta partida no la pierdo yo ni harto de vino.** Como la anterior, por poseer muy buenas cartas y estar seguro de ganar la partida, aún jugando mal o regular.

**Estás como para parar un tren.** Se dice hacia tu compañero, por las buenas jugadas realizadas. Tiene que ver con el estribillo de conocida canción cuando se está acabando la partida y al final se gana por sus buenos lances.

**Estás en Babia.**

**Estás en el juego.**

**Estás en las cartas.** Como las dos anteriores, cuando un jugador está despistado en el juego, se lo dice el compañero.

**Estás más acabado que Zarrapita.**

Cuando ya no hay posibilidad de enmendar lo que queda de la jugada, porque las bazas restantes son seguras por parte de quien lo dice y los contrarios ya no tienen opción.

**Estás más espeso que el chocolate.**

Cuando continuamente no se acierta en las jugadas en un día malo.

**Estírate.** Se le dice al contrario o al compañero para que en baza te cargue puntos.

**Éstos están que fuman en pipa.**

Cuando los contrarios van perdiendo y están que arden —cabreados—, se lo dices a tu compañero para que tenga cuidado.

**Estoy seco.** Cuando la baza va del compañero y el contrario de tu derecha no corta con triunfo o carta superior y no puedes cargar brisca porque no la llevas

**Estamos que nos salimos.** Cuando el que lo apostilla repetidamente y su compañero, llevan muy buenas cartas o se están combinando jugadas espectaculares que les hacen ganar partida tras partida.



**Fallas más que una escopeta de feria.** Se dice al compañero que continuamente comete errores en el juego.

**Ha faltado un punto para hacer partida.** Se dice al/os contrario/s cuando se hacen 50 buenas al contar.

**Ha habido cónclave.** Significado que todos –jugadores y externos– saben que la partida ya está decidida y hay acuerdo tácito de quien va a ganarla.

**Ha llegado el séptimo de caballería, titirí, tirí, tirí.** Comparativo de lo que se conoce de viejas películas americanas y que con su expresión da a entender que se ha ganado todas las bazas que quedan por jugar y que los contrarios están perdidos.

**Ha llegado en el último suspiro.**

**Ha llegado en el último tren.** Como la anterior, cuando ha llegado la carta que hace ganar la partida como se ha dicho, en ese instante.

**Ha pasado el último tren.** Cuando ya no hay posibilidad de enmendar lo que queda de la jugada, porque las bazas que quedan son seguras por parte de quien lo dice y los contrarios no tienen opción.

**Ha sido una casualidad del mundo mundial.** Cuando has ganado baza con mucha suerte y no lo esperabas.

**Ha venido el de las Eléctricas.** Cuando en el arrastre quedan dos, tres o cuatro bazas y es seguro que son tuyas, dices a los contrarios.

**Haber tocado otro palo.** El compañero dice alguna vez cuando has tirado carta y no has acertado.

**Hablando del rey de Roma, por la puerta asoma.** Comparativo del dicho, cuando se hace referencia a persona o jugada oculta que finalmente aparece.

**Hacer la zaragozana.** Cuando acabas ganando un coto que los contrarios tenían a una partida de ganar.

**Han llegado ferreterías Albelda.** Con relación a frase de locutor de televisión fallecido, respecto a duro jugador del Valencia, cuando comparativamente en el juego vas cortando y jugando con dureza.

**Has contado bien.** Se dice al contrario al contar los puntos al final de la partida y está bien la cifra que se cita por ambas partes.

**Has/habéis jugado como los propios ángeles del infierno.** Significado hacia los contrarios de que como para ellos lo han hecho muy bien pero para los rivales han resultado ser demonios.

**Hasta el rabo, todo es toro.** Cuando se va perdiendo la partida, los contrarios la ven casi ganada y así externamente lo manifiestan, pero se tiene confianza de poder remontarla, se suele decir.

**Hasta que no pasa el último cura, no acaba la procesión.** Cuando se va perdiendo la partida, los contrarios la ven casi ganada y así externamente lo manifiestan, pero se tiene confianza de poder remontarla, se suele decir.

**Hay maña, que araña.** Se dice cuando juegas con una carta contraria, y has metido la pata.

**Hay que saber nadar y guardar la ropa.** Cuando le indicas a tu compañero, en lo que respecta a la prudencia en ciertas jugadas dudosas, a que no hay que desnudarse para descubrir el juego.

**Hay que labrar, para cosechar.**

**Hay que sembrar, para cosechar.** Como la anterior, alguna vez hay que dar baza mínima al contrario, para

intentar conseguir una o más superiores a tu favor en las siguientes.

**Hay que tocar todos los palos.** Se dice al faltar cantes en arrastre, para intentar quitarlos (es más propia del arrastrado).

**Hay que ver, hay que ver, la ropa que hace un siglo usaba la mujer.** Relacionado con estribillo de esta tonadilla de zarzuela, que indica algo como que con el desarrollo de la partida y a razón de las cartas, el resultado está claro y visto para sentencia.

**Hay rumaña.** Se dice cuando se acerca a una partida una camarera rumana al juego y pregunta para saber y ella está de bien ver. Viene de ru –por rumano- y acompañado por maña, por similitud fonética.

**Hay tontilán.** Se le dice a tu compañero o al contrario, respecto a que el resto de los jugadores han realizado jugadas que el referido no se ha enterado.

**He matado para entrar.** Cuando matas para entrar antes del arrastre con el mínimo de treinta puntos acumulados para jugar partida de vuelta.

**He toreado en plazas mejores que ésta.** Comparativo con argot taurino por superioridad hacia los contrarios tras ganar partida, ninguneándolos –cómo que eran muy fáciles–.

**He visto en el letrero. "Aceros de Bilbao". Nos hacemos.** Cuando hay partida de dudas y se intenta ganarla le decimos al compañero en jugada arriesgada.

**Hemos ganado, con sangre, sudor y lágrimas.** Al ganar una partida muy reñida, se dicen los compañeros vencedores.

**Hemos llegado a cerdos.** Se dice al acabar partida del coto y haber empa-

tado a dos. Es una transcripción fonética de "hemos llegado a hacer dos". Los contrarios en plan jocoso y siempre en partida de buen rollo, suelen decir "Nosotros antes".

**Hemos muerto con las botas puestas.** Al perder una partida muy reñida, muy equilibrada, se dicen los compañeros vencidos.

**Hombre precavido vale por mil.** Se dice al compañero en lo que respecta a la prudencia en ciertas jugadas dudosas, como si dijéramos comparativamente que no hay que echarse al ruedo a torear sin capote.

**Hoy puede ser un gran día, pregúntaselo a él.** Significado alegórico de que llevas muy buenas cartas y el/los contrario/s lo están viendo en el desarrollo de la partida.

**Iguales.** Al contar al acabar la partida, si llevas 15 buenas y el contrario las mismas buenas o 25 buenas si ha habido un cante de veinte por parte de una pareja, o 35 buenas si una pareja ha cantado las cuarenta.

**Inciensa, inciensa, por el forro de mis cojones.** Cuando no llevas buenas cartas o no puedes desarrollar buena jugada aunque la lleves porque los contrarios la han captado, te dicen.

**Inciensa, inciensa, que viene el cura de Motos.** Cuando no llevas buenas cartas o no puedes desarrollar buena jugada aunque la lleves porque los contrarios la han captado, te dicen.

**Iros a robar a un camino.** Cuando se va perdiendo continuamente, se le dice a los contrarios tras tener que pagar varias veces las consumiciones jugadas.

**Juego con dos rufianes y un traidor.**

Cuando a un buen jugador el compañero le hace varios malos lances seguidos, se le recrimina.

**Jugar con el tabernero, es perder tiempo y dinero.** Se dicen los perdedores, cuando el propietario del bar juega partida como contrario y la gana.

**La avaricia rompe el saco.** Se dice cuando por usura en conseguir bazas seguidas se intenta abusar y al final se comete error y se pierde alguna e incluso la partida.

**La cabra, al monte tira.** Significado del refrán, comparativo llevado al guiñote y dicho al compañero, cuando repetidamente va haciendo malas jugadas y tras indicarle que las corrija, sigue haciéndolas.

**La cagaste, Burt Lancaster.** Significado de la rima con famoso actor, diciéndoselo al contrario al cometer un fallo en el juego.

**La coges con los codos.** Cuando alguien intenta quitar del tapete una carta ya echada, se le replica.

**La edad de Cristo.** Se dice al hacer el recuento de los puntos al acabar la partida, cuando se suma treinta y tres, buenas o malas.

**La espadilla, que todo lo pillá.** Se dice al salir o echar el as de espadas en lance de juego, con su tonadilla que rima.

**La gallina solo pone un huevo al día.** Cuando se ha ganado una partida difícil a unos muy buenos contrarios y estos te piden revancha y no se la quieres dar.

**La habéis ganado, con premeditación y alevosía.** Comparativo de la expresión, según sea perdida o vencida la partida con término irónico, cuando

ha habido mucha diferencia en uno u otro lugar y con lances de cachondeo.

**La leña/El fuego está que arde.** Se dice cuando la jugada está caliente.

**La mitad que tú/vosotros.** Al contar al acabar la partida, si llevas 10 buenas y el/los contrario/s 20 buenas.

**Las cartas boca arriba, que si no las copas se salen.**

**Las cartas boca arriba, que si no se marean.** Como la anterior, comparativo que muchos jugadores dicen sobre la posición siempre de arriba debajo de las cartas en la mano.

**Las cuarenta.** Cuando se cantan y se golpea con los nudillos de la mano el bajo inferior de la mesa, sonando “toc-toc,” para mayor afirmación y jocosidad.

**Las cuarenta, no joden pero atormentan.**

**Las cuarenta y veinte en oros.** Cuando cantas las cuarenta y dices tener un veinte del mismo palo del triunfo (es el mismo cante y no vale el veinte), se suele decir para mentir y reírse de los contrarios si no se enteran. Lo mismo se podría decir con otro palo que fuera triunfo.

**Las cuarentica.** Lo expresa el que al cantar las cuarenta las tiene poco acompañadas de buenas cartas, con sentido de que son muy justas para ganar la partida.

**Las de Madrid.** Las cuarenta.

**Las vas a marear.** Cuando se baraja mucho, antes de repartir las cartas se suele decir.

**Llevas alguna pudrida.** Se le dice al/los contrario/s cuando ya crees no tener baza, por si así fuera.

**Llevo todo blancas.** Cuando en las cartas que llevas no tienen puntos.

**Llorón.** Cuando uno protesta continuamente de no llevar buenas cartas, se lo dicen los contrarios.

**Lo comido, por lo servido.** Cuando se dan o regalan al/os contrario/s guiñotes o cartas de puntos con cantes en tu poder, para luego recoger otras bazas y al final de la partida todo queda igual.

**Los de fuera se callan, invitan y dan tabaco.** Cuando los que están viendo la partida desde atrás, hablan demasiado acerca de jugadas realizadas.

**Macho y hembra.** Si posees o haces baza con As y tres del mismo palo. Macho por As y hembra por Tres.

**Mala hierba, nunca muere.** Lo dice el que sabe jugar con tono comparativo al refrán, como que aún yendo perdiendo aún puede remontar la partida por su conocimiento y tenacidad.

**Manda huevos.** Se dice cuando el compañero hace lance incorrectísimo siendo clara la jugada a favor de quién la expresa.

**Mangas de humo.** En una partida entre rivales pero amigos, con ánimo jocoso y algo de retintín, se dice al compañero porqué cree estar en el aire y no se ha enterado y se le ha escapado jugada.

**Marcando el territorio.** Cuando con la carta echada al tapete, estás magnificando la superioridad en el juego/baza.

**Marco obligao.** Si el compañero te recrimina jugada perdida por echar carta de puntos o triunfo sin ser necesario porque llevas en la mano de todas ellas, se lo dices.

**Mariconadas las mínimas.** Se dice al compañero alguna vez por hacer floritu-

ras de ir muy sobrado, y se pierde o se puede perder la partida.

**Más sabe el Diablo por viejo que por diablo.** Significado literal del dicho aplicado al guiñote por la pillería y experiencia del jugador.

**Más se perdió en Cuba y vinieron cantando.** Expresión de ánimo al compañero aunque haya hecho alguna jugada no muy correcta o cuando al final se pierde la partida porque no es para tanto.

**Más vale pájaro en mano, que ciento en volando.** Cuando en jugada comprometida no arriesgas, para ganar la baza.

**Más vale prevenir que curar.** Cuando en jugada comprometida no arriesgas, para ganar la baza.

**Matanza de caballo, diez al contrario.** Se dice a tu compañero en baza que se mata con caballo y se da oportunidad al contrario para que le encarte la siguiente jugada y puede matar con guiñote.

**Matanza de caballo, triunfo para el contrario.**

**Matanza natural.** Cuando en una baza jugador tras jugador va superándola con carta superior del mismo palo.

**Me estás machacando.** Cuando en la partida el contrario lleva o remata continuamente la jugada.

**Me has cogido cagando y sin papel.** Cuando te coge una jugada con muchos puntos en el tapete y no puedes matar porque no se lleva triunfo.

**Me has/habéis dejado en pelotas.** Cuando los contrarios en el lance del arrastre, arrastran y te quitan los triunfos que tienes, les dices.

**Media docena por dos docenas.** Al contar al acabar la partida, si llevas 6 y el contrario 24 buenas. Es una referencia a como antes se contaba en muchos sitios

**Mendrugón.** Se le dice por muy mal jugador a tu compañero, comparativo por pedir limosna.

**Miau, miau.** Comparativo con el sonido emitido por el gato, como que se quiere y pide comer bazas o jugadas al/los contrario/s y se consiguen.

**Mientras jodo, no barro.** Expresión comparativa de que cuando intentas buscar una jugada, al mismo tiempo no puedes hacer otra posiblemente peor.

**Mírala, mírala, mírala, la puerta de Alcalá.** Cuando la carta echada es fuerte y tiene baza segura se le dice a los contrarios.

**Mucho pico y poca pala.** Se les dice a los contrarios cuando van de muy superiores, lo expresan mucho con ironía y luego pierden la partida.

**Nada es imposible / Imposible ist nothing.** Cuando aún yendo perdiendo la partida se cree tener posibilidades de ganarla.

**Ningún problema / No very problems.** Se le dice al compañero y contrarios cuando no tienes duda de la jugada a realizar.

**No es lo mismo Tejidos y Novedades, que te jodes y no ves nada.** En jugada que aciertas y los contrarios se equivocan, un calamochino ya fallecido, solía decirles.

**No es oro todo lo que reluce.** Cuando las bazas iniciales son a favor de los contrarios por dicho palo, pero al final se remonta la partida con cartas de copas, espadas y bastos.

**No estás aquí, estás en la Patagonia.** Se dice al compañero por la mucha distancia, como que está muy lejos de la partida.

**No hagas caso de los demás, tú a lo que yo te diga/a tu juego.** Cuando los contrarios o personas que están viendo la partida hacen observaciones de cómo has jugado el compañero te dice.

**No hay partida.** Exclamación de teórica superioridad inicial entre una y otra pareja, que se expresa despectivamente.

**No hay que dejar puerta abierta.** Se lo dices al compañero en el arrastre, como que tiene que ir cortando con triunfos pequeños para que los contrarios no alcancen baza.

**No hay.** Cuando la baza va del compañero y el contrario de tu derecha no corta con triunfo o carta superior y no puedes cargar brisca porque no la llevas.

**No he contado los triunfos.** Expresión que se dice al compañero cuando te lo recrimina.

**No hemos cantado, pero estamos contentos.** Cuando el contrario que cuenta al final de la partida no estando seguro de si los adversarios han cantando, pregunta y se le responde en tono jovial.

**No interesa.** Cuando la baza va del compañero y el contrario de tu derecha no corta con triunfo o carta superior y no puedes cargar brisca porque no la llevas, se dice mintiendo.

**No les des entrada, que nos joderán.** En jugada de partida nueva de arrastre, viendo como los contrarios la desarrollan le dices al compañero.

**No lo entiendo.** En jugada complicada o por despiste, algún jugador suele

decirle a su compañero esta dicción por no entender el lance.

**No me cuentes historias de la puta mili.** Se lo dices al compañero, cuando él te indica en jugada mal realizada justificarla y no es así.

**No me pises, que llevo chancas.** Se dice al compañero, en cuanto a que lleve cuidado en las jugadas para que los contrarios no te las chafen.

**No obligues tanto, que no llevas nada.** Significado literal de la frase, dicho al compañero.

**No por más gritar, tienes más razón/se tiene más razón.** Cuando un jugador grita continuamente jugada tras jugada, se le dice.

**No por mucho madrugar, amanece más temprano.** Significado relativizado al guiñote y semejante a otros reseñados: Hasta el rabo, todo es toro o Hasta que no pasa el último cura, no acaba la procesión.

**No se puede luchar contra las adversidades del Océano.** Se lo indicas a tu compañero cuando se ve la partida perdida.

**No te cortes palico.** Cuando llevas muchas cartas de un mismo palo al tomarlas y es buena la jugada.

**No te enteras, tonteras / No tienes ni puta idea / No aprenderás, aunque tengas cien años.** Cuando el compañero habitual falla continuamente se le recrimina.

**No te pases de listo, que te he visto.** Dice el/los contrario/s, al verte marcar con ceñas, muecas o gestos.

**No te pases, Mari Puri.** Cuando un jugador va de muy superior por saber o por cartas, si eres contrario, le dices.

**Nos damos.** Cuando los compañeros saben que todas las bazas son de los contrarios y abandonan la partida, dándosela a ellos por ganada antes de acabar.

**Nos han ganado porque no las cuentas.** Se le dice al compañero, por no haber llevado de cabeza los puntos conseguidos antes de la partida de arrastre, teniéndola ganada con baza que llevaba segura y no cargando o no haciéndola por despistarse.

**Nos han pegado un baño / agua.** Se le dice a tu compañero cuando tras acabar la partida se ha perdido holgadamente.

**Orina, orina que viene el doctor.** Cuando el contrario o tú, echa cartas repetidamente el palo de oros, o de que estás obligado a hacerlo.

**Os rendís.** Se dice a los contrarios cuando se cree tener bazas ganadas y es seguro que ellos las tienen perdidas.

**Otra partida que nos apuntamos al haber.** Comparativo con relación a la contabilidad, como que vamos tras haber ganado una partida por delante de los contrarios en el coto o perdiéndola, según sea.

**Otro día puede pasar al revés.** Cuando los adversarios tras ganar la partida por tanteo muy superior se mofan e ironizan, se les suele decir.

**Otros vendrán, que buenos te harán.** Se le dice a quién te murmulla que eres malo jugando y no es así.

**Pájaro que vuela, a la cazuela.** Cuando en jugada se llevan buenas cartas y debe ser mejor realizarla antes de que el contrario la aviste, o cuando un adversario comete error al cargar guiñote sobre baza a tu favor.

**Para la saca.** Se dice al recoger puntos del compañero por cargue o regalos de los contrarios.

**Para poca salud.** En baza que arriesgas, aún creyendo saber que tienes poca posibilidad de ganarla, dices.

**Para que echas esa carta, tonto el haba.** Se le dice a tu compañero, en jugada desafortunada o errónea por él realizada.

**Para servir a Dios y a usted.**

**Para servir a Dios y has "Ta-usté".** Como la anterior, cuando en arrastre el jugador, como es obligado, tiene que echar carta del mismo palo del que ha salido el contrario. La segunda con jerga referente a dicha población.

**Pasaros por la barra.**

**Pasaros por vicaría.** Como la anterior, al ganar la partida, se le dice a los contrarios para que paguen la consumición jugada.

**Peligro, agárrate que viene curva.** Cuando se ve una jugada que los contrarios crees por haberlo demostrado que tienen muy buenas cartas, dices y adviertes a tu compañero.

**Pelillos a la mar.** Se dice cuando hay una pequeña discusión entre compañeros por un lance del juego, como a que hay olvidarla.

**Pequeño pero matón.** Semejante a "Una pía" o "A cargar a la vía", cuando se echa un triunfo pequeño para cortar jugada y los contrarios no puedan cargar guiñote.

**Perro cobarde, ni jode, ni bebe, ni come carne.** Se dice cuando en jugada no arriesgas y luego se pierde.

**Piensa mal y acertarás.** Significado llevado al juego, comparativo con el refrán.

**Pienso, pienso, luego existo.** El jugador lo dice al recriminarle los contrarios que tarda mucho en tirar carta.

**Pintan.** Significado hacia el palo de triunfo: oros, copas, espadas o bastos.

**Poco me das, poco te doy.** Cuando en jugadas continuas vas matando y no hay cargue del compañero, se le dice.

**Ponle una falca a la mesa que está coja.** Se dice, no en cuanto al desarrollo del juego, sino en cuanto a lo que representa textualmente respecto al mobiliario. Hay jugadores que por manía no empiezan a jugar hasta que la mesa no se mueva por estar desniveladas sus patas.

**Por la boca muere el pez.** Cuando a tenor de mucho hablar un jugador, los contrarios descubren las cartas tapadas en mano de las bazas pendientes y se pierde la partida por haberla insinuado.

**Por un punto, una navaja.** Cuando se dice al compañero de que hay que arañar los puntos de juego en la partida, ya que por solo uno se puede ganar o perderla.

**Porqué me sale de los huevos.** Expresión literal mal sonante, tras realizar jugada hecha intuitivamente aunque no sea correcta y que se dice indistintamente al compañero o a los contrarios.

**Prefiero un buen polvo a un rapapolvo.** Se le dice con sentido literal frase muy utilizada, como que se asegura jugada ante el dilema de luego fallarla y que tu compañero te la recrimine.

**Puedo prometer y prometo, siempre con el culo preto.** Comparativo en la primera parte de famosa frase pronunciada por el primer presidente democrático de España –a la que se le añade rima jocosa– en la segunda,



cuando crees tener ganada la partida pero muy ajustada y así se lo dices a tu compañero.

**Pues cierra la puerta, para que no se te escape.** Es la respuesta del compañero cuando le dices “se me ha escapado el gato”.

**Punto de Set ball / Match ball.** Es una expresión más moderna, cuando estás a punto de hacer partida, con referencia a frase de tenis (en inglés).

**Putá en ventana, mala mañana.** Cuando la partida va mal si se echa una sota y está poco acompañada de cartas buenas en la mano.

**Que empanada llevas.** Si repetidamente haces malas jugadas el compañero te lo recrimina.

**Qué guay, qué guay, le toca una mountain-byke.** Significado de estribillo comparativo que dicen los feriantes llevado al guiñote, cuando consigues premio tras ganar en jugada luchada.

**Qué me enciendes.** Se lo dices a un contrario cuando continuamente te va ganando jugadas.

**Qué nos quiten lo bailao.** Cuando en jugada teóricamente inferior, se han conseguido buenas bazas superiores a las esperadas y con buena puntuación final.

**Qué te calles, Karmele.** Tiene relación con muy famosa frase televisiva llevada al guiñote, cuando tu compañero te recrimina jugada que has realizado sin llevar razón.

**Qué te han visto, Calixto.** Dice el/los contrario/s, al verte marcar con ceñas, muecas o gestos.

**Qué os entretenga un mono.** Cuando el/los contrario/s ha/n ganado fácilmente y no se quiere revancha.

**Qué torrija llevas.** Si repetidamente haces malas jugadas el compañero te lo recrimina.

**Que vienen, que vienen, con balas de goma.** Significado del peligro de los contrarios, comparativo cuando en los viejos tiempos iba la policía –los grises– en las manifestaciones.

**Quejica.** Cuando uno protesta continuamente de no llevar buenas cartas, se lo dicen los contrarios.

**Quién le pone el cascabel al gato.** Significado del peligro que lleva, si el animal –contrario– es furo y realizas jugada arriesgada.

**Quién regala, bien vende, si el compañero lo entiende.** Cuando das al/os contrario/s un guiñote sin estar obligado, se suele decir.

**Quieto en la mata** (algunos replican “de los Olmos”). Significado literal comparativo con lo dicho, para replantear jugada y estarse parado. El estribillo es por alusión a la citada población.

**Quieto salao.** Cuando el contrario cree puede hacer baza y no es así.

**Quieto, parao.** Se dice al compañero, esperando jugada del contrario.

**Raro, raro, raro.** Expresión actual muy utilizada en la calle, llevada al guiñote y que quiere decir que la partida está transcurriendo de forma muy difícil de entender.

**Respeto/a al compañero.** Significado textual en el juego, dicho en la acepción masculina por el compañero y en la femenina por un contrario.

**Riau, riau, riau.** Se lo dices a un contrario que no tiene ya oportunidad de baza en el juego.

**Rindan armas.** Cuando en el arrastre quedan dos, tres o cuatro bazas y es seguro que son tuyas, dices a los contrarios.

**Robando, robando, la van peinando.** Cuando robas seguidamente varias cartas muy buenas, sueles expresar.

**Rozando el larguero.** Comparativo a jugada futbolera, como que se ha estado a punto de ganar la jugada.

**Saca anchovas.** Expresión muy popularizada en un bar de Calamocha, cuando cierto jugador ha ganado la partida y le pide al dueño del local que saque dicho producto para que lo paguen los perdedores.

**Saca vino montañés, que lo manda Luis de Vargas, quién a los pobres socorre y a los ricos avasalla.** Cuando al haber ganado la partida, se le dice al tabernero -dueño del local donde se ha jugado- que saque consumición para que la paguen los perdedores.

**Salga el sol por Antequera.**

**Salga el sol por donde quiera.** Como la anterior, cuando se hace jugada arriesgada a ver si se cambia el signo de la partida.

**Salva treses.** Te lo dicen los contrarios por echar en el tapete el rey para que uno de los contrarios mate con el as y puedas hacer bazar con el tres.

**San Jugador, baja y asístenos.** Cuando un jugador repetidamente lleva malas cartas y alza la vista hacia el cielo, implorando que cambie la suerte.

**San Valero.** Cuando al acabar la partida sumas 29 puntos y por tanto no has entrado y la has perdido dicen los contrarios. Es con referencia al día de la celebración de este Santo.

**Sarna a gusto, no pica.** Cuando tu compañero aún jugando mal se lo recriminas y no lo reconoce

**Se ha hecho de noche.** Cuando en el arrastre quedan dos, tres o cuatro bazas y es seguro que son tuyas, dices a los contrarios.

**Se ha seco la fuente.** Se dice a los contrarios cuando van haciendo bazas y partidas continuamente hasta que llega un momento que se les acaba la racha.

**Se le van a desgastar las espuelas a los caballos.** Cuando se baraja mucho, antes de repartir las cartas se suele decir.

**Se me ha escapado el gato.** Expresión que se dice al compañero cuando te lo recrimina.

**Se me ha ido el Santo al Cielo.** Se dice cuando se comete error por despiste y miras hacia arriba.

**Ser o no ser.** En lance de juego con pocas posibilidades de ganar, algunos dicen con referencia a la famosa frase en inglés "To be o not to be".

**Será por... (oros, copas, espadas o bastos).** Cuando llevas muchas cartas del mismo palo. Si es de oros también se suele decir: Será por huevos.

**Seré pesao.** Cuando llevas muchas cartas de un palo y varias bazas echas del mismo.

**Si las barbas del vecino ves mojar, pon las tuyas a remojar.** Comparativo con el refrán llevado al guiñote, cuando se ve la partida casi perdida.

**Si no le echas una liebre al galgo.** Cuando los contrarios van muy delante en la partida se le dice al compañero como hay que correr mucho más.

**Si no sabes sumar, a aprender a parvulitos.** Si cada pareja cuenta y no

coinciden los puntos que debe dar el total, se le dice al contrario que ha contado, si estás seguro que lo ha hecho mal.

**Si sale con barba San Antón y si no la Purísima Concepción.** Si dice en jugada que arriesgas e intentas que no te fallen la baza en el arrastre porque te matan con triunfo porque tienes las cartas de cada palo contadas

**Si te ha pillado la vaca, jódete.** Es el caso que al arriesgar, finalmente pierdes baza/partida.

**Si te pica, te rascas.** Cuando el contrario ha salido escocido de jugada que has realizado y mirándote le notas su malestar.

**Si tiras de Tres, seguro que sacas el As, no falla.** Cuando en arrastre un contrario echa un tres, normalmente triunfo y el as no ha salido y tú o tu compañero lo mata.

**Si, si, si... así gana el Madrid.** Jugada que asientes que el compañero lo ha hecho bien, se dice con retintín.

**Sigo el palo.** Cuando continuamente en baza se echa carta del palo del que sale

**Siguen las borrascas.**

**Siguen los temporales.** Como la anterior, significación expresiva de que partida tras partida vas llevando malas cartas.

**Sin dudar... Alvear.** Algunas veces se hace referencia como rima, a esta antigua bebida muy conocida de marca Alvear. Se dice cuando echas cartas muy seguro del envite de juego que has hecho.

**Sin trampa ni cartón.** Se replica cuando se confirma jugada, en la que algún contrario se queda mirando cre-

yendo haber arrenunciado, y no lo ha habido.

**Sirvo y serviré, como en la mili.** Cuando en el arrastre, llevas cartas del mismo palo del jugador que inicia la jugada.

**Sobrao.** Cuando un jugador, sale de 3 y por el discurrir de la partida se sobreentiende que lleva el As, se le dice.

**Solo sé, que no sé nada.** En una jugada complicada o por despiste, algún jugador suele decir.

**Soy el mejor, no el que más sabe.** Cuando un jugador se cree algo inferior a algún contrario, pero con sentido defiende las jugadas y gana, suele decir.

**Soy el puto amo.**

**Soy el rey del Mambo.** Como la anterior, cuando un jugador se cree superior y lo demuestra en el juego.

**Suave que me estás matando / Un poquito más suave.** Se dice al compañero cuando se es muy agresivo en el juego y perjudica el resultado de la partida para interés mutuo.

**Tanto monta, monta tanto Isabel como Fernando.** En jugada que es indistinto matar con una u otra carta en la baza, porque no incide como se desarrolla la jugada. Referencia al famoso dicho español.

**Tápate las cartas, que te las veo.** Alguna vez acompañado de "Y si te las veo, aún juego peor". Significado literal de lo expresado

**Te falta el agua de mayo.** Expresión oral al compañero, recriminándole jugadas múltiples mal realizadas. Equivalente a: No tienes ni idea.

**Te ha pasado por achicarte, espabilao.** Cuando tu compañero te recrimina

jugada en el sentido textual de la frase y se ha perdido baza o partida.

**Te ha salido el tiro por la culata.** Se dice hacía un contrario con ironía, cuando él cree realizar una sublime jugada que entiende como ganada –a tiro fácil- y la pierde.

**Te he hecho un cajón de sastre.**

**Te he hecho una encerrona.** Como la anterior, quiere decir su mismo significado literal llevado al juego hacia el contrario.

**Te jodes, como dijo Herodes.** Normalmente se le replica al contrario cuando él cree tener ganada baza por jugada muy estudiada en contra tuya y al final la pierde. Alguna vez también se aplica a tu compañero recriminándole lo mismo pero al revés.

**Te las cambio.** Cuando al coger las cartas nada mas haber repartido, ves que son muy malas, se lo dices al contrario.

**Te las regalo, para lo que me sirven.** Cuando tienes bazas, pero sin puntos y se las das al contrario.

**Te mereces tarjeta roja.**

**Te voy a enseñar tarjeta roja.** Como la anterior, recrimina al compañero por muy malas jugadas repetidas.

**Te va a pillar el carrito del helao.** Te dice el compañero o contrario cuando arriesgas demasiado.

**Te va más que a la tonta de Pozuel.** Cuando tienes mucha suerte y muy buenas cartas desde inicio y robando, en jugada que es indistinto matar con una u otra carta en la baza, porque no incide como se desarrolla la jugada, dicen los contrarios.

**Te va más que al tonto de Bea.** Cuando tienes mucha suerte y muy buenas car-

tas desde inicio y robando, en jugada que es indistinto matar con una u otra carta en la baza, porque no incide como se desarrolla la jugada, dicen los contrarios.

**Te van a salir canas de tanto pensar.** Significado jocoso de lo expresado, cuando tardas mucho en echar carta.

**Te hemos hecho la Zaragozana.** El/los jugador/es dice/n al/los contrario/s al acabar partida con remontada, tras ir perdiendo por mucha diferencia.

**Tengo el culo pelao.** Se les dice a los contrarios cuando se tiene mucha experiencia y estos intentan en jugadas demostrar saber mas que tú.

**Tienes la suerte del campeón.** Te lo dice el contrario, cuando se ganan partidas repetidamente y habitual reconocido.

**Tienes un plan B.** Frase muy actual como estrategia en el juego que le dices al compañero porque ves perdida la partida, para intentar remontarla.

**Tienes mas moral que el Alcoyano.** Comparativo con refrán futbolero dicho al/los contrario/s, como que aún con el transcurso de la partida llevan todas las de perder e intentan remontar a pesar de no tener opciones.

**Tienes más suerte que los ratones coloraos.** Cuando te van muy buenas cartas, lo dicen los contrarios.

**Tírate de la moto, de la moto tírate.** Refiere un jugador esperando que el contrario haga jugada suicida.

**Toca otro palo.** El compañero dice alguna vez cuando has tirado carta y no has acertado.

**Todos a una, como los de Blancas.** Con relación al guiñote, se reclama al compañero de que hay que ir a por

todas, aún estando teóricamente perdidos, para intentar superar y ganar la partida.

**Toma basura.** Cuando tienes bazas, pero sin puntos y se las das al contrario.

**Toma, jarabe de palo.**

**Toma Jeroma, pastillas de goma.** Como la anterior, expresión a los contrarios con recochineo, tras buena baza realizada.

**Toma una de once.** Cuando al compañero no puedes cargarle guiñote por no llevarlo y les das un caballo –valor dos puntos–.

**Toma una olivilla.** Significado de que a tu compañero le cargas un guiñote

**Trabaja, trabaja.** Se dice referenciado a quién tiene que barajar y repartir las cartas al iniciar partida.

**Trece, estíralas por si me crece.** Cuando en sentido literal es lo que has conseguido en baza o al terminar de contar tienes esos puntos.

**Treinta a nada / Treinta por brusca / Treinta a cero.** Cuantitativo al acabar la partida si la pareja o jugador que mas tiene ha contabilizado 80 puntos y el/los que menos (50).

**Treinta por chinos.** En el recuento de puntos al que tiene cero se le indica "chinos", es decir, nada, cero.

**Treinta y nueve en Canarias.** Cantando las cuarenta en plan jocoso, en alusión a la hora de menos que tienen en Canarias en comparación con la Península.

**Tú sales, he dado yo.** Se dice al empezar jugada y respecto al primero que tira carta, cuando pregunta.

**Una docena por docena y media.** Al contar al acabar la partida, si llevas 12 y

el contrario 18, ambas buenas. Es una referencia a como antes se contaba en muchos tratos.

**Una pía.** Cuando un jugador hecha carta de triunfo normalmente pequeño, para cortar jugada, evitando un cargue de brisca o guiñote del contrario o que haga partida.

**Una que va y otra que vuelve.** Cuando en baza de penúltimas matas con guiñote y tienes otro para salir en la última antes del arrastre, se dice.

**Vale, ya puedo salir.** Alusión del que sale para que estén atentos los jugadores

**Van a gomitir los caballos de tanto barajar.** Cuando el que lo hace, mueve mucho la baraja.

**Vaya carajo.** Relativización de asco y contrariedad en lance del juego.

**Veinte en bastos, para pagar los gastos.** Cuando al cantar en bastos, y llevas malas cartas se suele decir. Se aprecia la rima bastos-gastos. Es más propia del arrastrado.

**Veinte en oros, pa los toros.**

**Veinte para cada uno de los contrarios.** Cantando las cuarenta en plan jocoso.

**Veinte, por si valen.** Se expresa cuando llevas malas cartas pero has cantado, por si entras en nueva partida de arrastre.

**Veintiuna más diecinueve.** Cantando las cuarenta en plan jocoso.

**Ven a por pan y comerás hostias.** Cuando el contrario va achuchando mucho y el jugador queda a la espera para machacarle y cerrar baza a su favor.

**Veo que te has enterao.** Cuando al haber marcado el compañero y seguirle adecuadamente el juego se gana la jugada.

**Vete al infierno.** Cuando un jugador lo hace muy mal en jugadas sucesivas, el compañero se lo replica.

**Vete a cazar gambusinos.**

**Vete a coger chirivitos.** Como la anterior, se dice cuando los contrarios no van a encontrar nada porque no se lleva o si es respecto al compañero en plan despectivo como de que con esa jugada no va a conseguir nada.

**Vivo.** Exclamativo de admiración llevada al guiñote en cuanto a lo espabilado de un contrario.

**Voy hasta el culo, de copas.** Significado literal de lo que se dice, entendiéndose que llevas muchas cartas de ese palo.

**Vuelve a contar otra vez, que no sabes sumar.** Si cada pareja cuenta y no coinciden los puntos que debe dar el

total, se le dice al contrario que ha contado, si estás seguro que lo ha hecho mal Y dale la burra al tajo: Cuando continuamente el/los contrario/s insiste/n en seguir jugando con carta de un mismo palo.

**Y los de mi pueblo cuando pasan.** Cuando repetidamente a un jugador le van malas cartas. Referencia textual sacada de película de Paco Martínez Soria.

**Y se nos hinchen los huevos, y caigas del puente Piedra, desde cabecita hasta el Ebro.** Se dice a los contrarios comparativamente con tonadilla de conocida canción cuando tras ir perdiendo se consigue remontar la partida. **Y si además te ahorco el tres, me subo encima de la mesa.** Lo dice un jugador en una partida, cuando se mata



el tres con el as. Yo lo he visto hacer y subirse el ganador encima de la mesa de juego.

**Y siempre toca, cuando no un pito una pelota.** Significado de que normalmente no siempre tras barajar, las cartas van a ser siempre buenas o malas.

**Y tú qué, Falangista o Requeté.**

**Y tú qué, Moro o Cristiano.** Como la anterior, se le dice al contrario cuando duda en jugada y le dices que con estas frases que realice una jugada u otra totalmente contraria.

**Y yo con estos pelos.** Cuando te coge una jugada con muchos puntos en el tapete y no puedes matar porque no se lleva triunfo.

**Ya está la burra en las coles** (alguna vez acompañado del estribillo "Tía Maria, Tía María"). Cuando se vuelve a repetir jugada comprometida, ante la que no sabes que decisión tomar en la carta a echar.

**Ya estamos en aro, Genaro.** En jugada comprometida y repetida, que no tienes claro lo que hacer, lo expresas.

**Ya hace menos frío.**

**Ya llueve menos.**

**Ya no hace tanto frío.** Como las dos anteriores, cuando se va remontando la partida se expresa.

**Ya hemos llegado a la orilla.** Se expresa en la última baza antes de llegar al arrastre.

**Ya no hay moros por la costa.** Se expresa que ha pasado el peligro en el juego

**Ya no sé cómo va esto.**

**Ya no sé lo que ha salido.** Como la anterior, cuando no sabes cómo va la jugada se lo dices al compañero.

**Ya sale el sol por el ventanuco.** Cuando después de una mala racha llegan por fin buenas cartas.

**Ya se ha acabado el invierno y viene la primavera, y lo que nos hacen falta, son hechos y no puñetas.** Cuando ha cambiado el juego y vienen cartas mejores que hay que refrendarlas en la partida, según dice estribillo de canción muy aragonesa.

**Ya te vale, ya te vale / Ya os vale.** Cuando un contrario tiene mucha suerte jugada tras jugada, o tu compañero ha cometido varios fallos consecutivos, se dice.

**Ya vendrán tiempos mejores.** Cuando se está perdiendo continuamente y se esperan mejores cartas.

**Ya vienen las rebajas de enero.** Se dice a los contrarios con seguridad como que ya no tienen opciones de ganar la partida por sobrar cartas para ganarles.

**Ya, ya ...** (los contrarios suelen replicar, "... yaya, no es abuela"). Cuando aceptas al compañero la jugada por él realizada

**Yo como el gitano, que no quiere un hijo con buenos principios.** Comparativo con esta conocida frase, que llevándola al guiñote quiere decir que has perdido la primera partida del coto, pero que no obstante eso no obvia a que se ganarán las siguientes.

**Zapatero, a tus zapatos.** Se lo dices a tu compañero como que debe estar en el juego, no en otras partes.

Nos permitimos, para terminar, citar un par de frases hechas o de dichos de nuestro propio uso:

- ¡Amunt! ¡Arriba!. Significado de ánimo al compañero, como de que no hay nunca que darse por perdido, dicho en valenciano y con mi cuño.
- **Ya viene el de la Baronía / Ya viene el barón de “Escriche”**. Significado que alude a mi persona, por mi segundo apellido y con relación al célebre barón turolense.

## Reflexión y consideración final del trabajo

El enunciado del trabajo no intenta cuantificar en el número que sean “ciento y una” las expresiones reales que se utilizan y que se han descrito. Intenta que sea una mera variada dicción escrita de los diversos calificativos que se emplean en el juego del guiñote. Seguro que aparte de las desarrolladas, hay otro tanto no recopiladas y que se le pudieran añadir. Es verdad que algunas son muy corrientes en otros ámbitos y también se aplican en el guiñote hasta con su tonadilla. En este sentido queremos recomendar la obra de Rafael Andolz Canela *Hechos y dichos del guiñote* (Huesca, 1993).

Actualmente en múltiples páginas web de internet se definen normativas acerca de este juego, pero como se insiste varias veces, no era el cometido del mismo. Era acercar por escrito lo que se dice y oye por parte de los jugadores y la gente que está viendo la partida a su alrededor.

Asimismo quiero que quede constancia de mi disculpa por las expresiones mal sonantes o palabras que se pueden entender peyorativas acerca de poblaciones, personas o entidades, pues ninguna es la intención de hacer daño a nada o nadie –nunca se me ocurriría–, y si solamente dejar constancia de lo que hay en esta zona en el juego del guiñote.