



PEÑA RECREATIVA "LA ZANGA"
VILLANUEVA DE LA CONCEPCIÓN
<http://www.arrakis.es/~gonzalez/index.htm>
E-mail: agalvezr@aranzadi.es

NORMAS GENERALES DE LA ZANGA

- I.- Generalidades.
- II.- Valor de las cartas.
- III.- Estilos.
- IV.- El juego.
- V.- Las cuentas.
- VI.- Estrategias.
- VII.- Zangueros ilustres
- VIII.- Mirones

I.- GENERALIDADES

1.- Apuntes históricos.-

La zanga es un juego de cartas de origen español, derivado del llamado juego del hombre. Este último se puede considerar como el primer juego de cartas, del que nacieron numerosísimos otros, tales como el dosillo, el tresillo, el cuatrillo, el quintillo, la cascarela, el renegado, la malilla, la zanga, etc...

La zanga, que sepamos, sólo se juega actualmente (y con variaciones respecto del primitivo juego -así se deduce de la definición que hace el Diccionario de Autoridades, especialmente cuando habla del postre y que juegan los cuatro palos-) en la zona definida como "Cuenca del Río Campanillas", es decir, Villanueva de la Concepción, Almogía, Campanillas y, por exportación, Puerto de la Torre. También hay noticias de que se juega en determinadas zonas de las Islas Canarias aunque no exactamente igual que en nuestra cuenca.

Un último apunte histórico: la zanga tiene un logotipo de reciente creación, diseñado en el año 1.990 por un creativo publicitario, Ricardo Pau.

2.- Introducción al juego.-

Se juega entre cuatro personas, formando parejas los que se sientan enfrente. Entran en juego treinta y dos cartas (las cuarenta usuales de la baraja española, menos el dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, sota y caballo de bastos), que se reparten de cuatro en cuatro a cada jugador, comenzando por la derecha del que reparte, hasta completar ocho cartas para cada jugador.

La zanga es un juego de bazas, aunque con elementos de envites, como se verá más adelante.

También es famoso nuestro juego por las "**fullerías**" que en el mismo se puede producir si los jugadores se "echan al barro". Estas fullerías desde luego se dan, pero sólo en partidas de "poca monta", en partidas que se alargan mucho, y sobre todo al final de las partidas cuando algún jugador tiene deseos de irse. Por supuesto que en partidas serias y con buenos jugadores, las fullerías brillan por su ausencia.

II.- VALOR DE LAS CARTAS

Como se ha dicho anteriormente, juegan treinta y dos cartas distribuidas en tres palos: los palos completos de oros, copas y espadas más el as y el rey de bastos.

Existen tres cartas que son comodines de palo o triunfos, es decir, que adoptan el valor de oros, copas o espadas dependiendo de cuál sea el palo de triunfos. Son éstas:

- **la espada** (el as de espadas), que es la carta que más vale absolutamente;
- **el basto** (el as de bastos), que tiene un valor menor que la espada y la malilla y mayor que
- **el feo** (el rey de bastos).

Las demás cartas tienen un valor fijo, excepto:

- a) los ases (también llamados "puntos") de oros y de copas, que varían ligeramente según sean o no de ese palo los triunfos,
- b) **las malillas**, que son: en oros y copas, el siete; y en espadas, el dos.

Por tanto, es claro que existen dos palos largos, oros y copas, con trece triunfos cada uno y un palo corto, espadas, con doce triunfos. Los mencionados palos, cuando no son triunfos, tienen diez y nueve cartas, respectivamente.

Se llama "**mate**" al grupo de cartas formado por la espada, la malilla y el basto. Tras ellos, jerárquicamente vienen las figuras y finalmente las denominadas "**cartas blancas**".

A continuación, presentamos el desarrollo gráfico del valor de las cartas:

Oros y copas

Espada		
Malilla		M A T E
Basto		
Feo		

Punto (as)		
Rey		
Caballo		
Sota		
(As)		
Dos		C A R T A S
Tres		
Cuatro		B L A N C A S
Cinco		
Seis		
(Siete)		

Espadas

	Espada
	Malilla
	Basto
	Feo

	Rey
	Caballo
	Sota
	Siete
	Seis
	Cinco
	Cuatro
	Tres
	(Dos)

Si los triunfos son de otro palo, el AS tiene un valor inferior al de la sota y superior al dos; y la MALILLA -que ya no se llamará así, sino siete si oros y copas y dos si espadas- es la carta que tiene menos valor.

III.- ESTILOS.

En nuestra "Cuenca del Río Campanillas" hay tres estilos, diferenciados por el territorio donde se juega:

- **Almogía:** a seis gallinas, sin obligación de montar.
- **Villanueva de la Concepción:** a cuatro gallinas, sin montar.
- **Puerto de la Torre:** a cinco gallinas, montando.

Como además del carteo es muy importante la cuenta de los chinos y gallinas, se puede decir que los diferentes estilos se diferencian sobre todo en este último aspecto, siendo el resto del juego muy similar. Una diferencia fundamental es también el hecho de que en el Puerto de la Torres se juega la zanga montada y en Almogía y Villanueva de la Concepción no hay obligación de montar a la carta jugada. Otra diferencia, de menor importancia, es la circunstancia de que en Villanueva de la Concepción el mano tiene obligación de entrar, mientras que en los otros dos lugares no existe esa obligación, y se permite pasar.

Nosotros sólo vamos a tratar por ahora el estilo de Villanueva de la Concepción.

IV.- EL JUEGO.

A) Inicio.- En cada mano, las suertes o lances de la zanga pueden ser tres:

- Entrar
- Pasar
- Ir solo.

El jugador que es mano debe, como mínimo, entrar, aunque si lo desea puede ir también solo.

A continuación del mano hablan, en orden de izquierda a derecha, los sucesivos jugadores, que pueden:

- 1. Pasar
- 2. Mejorar/entrar más/ir más: acto por el que el jugador manifiesta su intención de hacer los triunfos de oros, que es el palo que más vale -el doble que los otros-.
- 3. Ir solo (también se llama "apretar a solo"): expresa su intención de jugar él solo contra la pareja contraria.

Tanto si el segundo jugador ha mejorado como si "ha apretado a solo", el jugador que haya entrado tiene la preferencia de ir solo él contra la otra pareja, a no ser que el segundo jugador manifieste su deseo de jugar un solo de oros, en cuyo caso tiene preferencia sobre el solo -"solillo"- de espadas o de copas. No obstante, es claro que si el jugador mano va solo a oros, siempre tendrá la preferencia, precisamente por estas tres circunstancias: ir solo, a oros y ser mano.

B) Medio juego.- Una vez señalados -"puestos"- los triunfos, comienza la partida, que está compuesta de un número indeterminado de manos -siempre, al menos, más de una-, y cada una de éstas de ocho bazas, que se define como el resultado de jugar cada jugador una carta. En la jerga de la zanga, se dice que "en la primera mano.

El jugador o la pareja que gana la baza la recoge colocándola delante de sí y, con el fin de que las bazas puedan ser contadas a simple vista, colocará las bazas que gane cruzadas. La última baza ganada puede ser examinada en cualquier instante por el jugador que lo desee.

La partida empieza jugando una carta el mano, o el jugador sucesivo si el compañero del mano va solo. Siempre el que gana cada baza sale para la siguiente, jugando los demás en el turno de izquierda a derecha.

La primera carta que se juega en cada baza obliga a que las demás sean del mismo palo, ya menor o ya mayor -es decir, sin obligación de montar-, puesto que ello queda al arbitrio del que la juega. (Sólo hay una excepción a este

principio: la espada no tiene esa obligación de servir al arrastre, es decir, "es reservada"). En el caso de no tener del palo de la primera carta de cada baza, jugará la que más le convenga. El acto de poner la carta del mismo palo que la salida se llama **servir**. Y el de poner triunfo cuando no se tiene de la salida, **fallar**. La salida del palo de triunfo se llama **arrastrar**.

Nunca se levantará carta jugada en la mesa, a no ser por "renuncio", que consiste en no servir teniendo carta del palo a que va la baza.

C) Final.- El resultado de los lances puede ser también triple:

- **Llevada:** cuando la pareja o el jugador que pone triunfos hace cinco o más bazas.
- **Puesta:** cuando la pareja o el jugador que pone triunfos hace cuatro bazas y los contrarios otras cuatro.
- **Codillo:** cuando la pareja o el jugador que pone triunfos no hace sino tra o menos bazas.

Cuando cualquier jugador o pareja hace cinco bazas seguidas -ha conseguido "primeras"-, hay que esperar su indicación, porque bien pudiera aspirar a "ir a por todas". Se entiende que se va a por todas cuando echa en la mesa la sexta carta, pues se comprende que, ganadas las cinco primeras, se ha llevado el juego y, por lo tanto, al echar la sexta sólo aspira a mayor jugada.

El que gana la mano, gana también las puestas que pudiera haber enmedio y salda, si las tuviere, sus deudas con la mesa.

El que da codillo no puede ganar las de enmedio, que se quedan ahí, "acodilladas".

V.- LAS CUENTAS.-

Antes de empezar el juego se reparten diez "**chinos**" (en Villanueva de la Concepción, es tradicional representarlos mediante garbanzos; en Almogía, lo usual es figurarlos con chapas aplastadas de botellines de bebidas) a cada pareja, la que deberá designar cuál de los dos jugadores tendrá los chinos y se encargará de pagar y cobrar las jugadas, así como poner "**las gallinas**"; el otro jugador será el destinatario de las gallinas puestas por los adversarios.

Gana la partida la pareja que pone a la contraria cuatro gallinas. Cada gallina es el contravalor de diez chinos. Se pone gallina cuando una pareja debe cobrar a la otra una determinada cantidad de chinos y ésta no tiene para pagar esa cantidad; así, por ejemplo, si la pareja A debe cobrar a la B ocho chinos y ésta sólo tiene siete, la A le da a la B dos chinos de los suyos -para completar los diez de una gallina- y A pone a B una gallina.

Para las cuentas de las jugadas, hay que distinguir el resultado de cada lance: llevada, puesta y codillo.

	Entrada		Puesta	Solo	
	Llevada	Codillo		Llevada	Codillo
Oros	4	8	Siempre y En todo caso 4	8	16
Copas y espadas	2	4		4	8

El jugador o la pareja que se lleve la mano o dé codillo, cobrará, además de los especificado en el cuadro anterior, cuatro chinos más -si es oros- o dos -si son copas o espadas- por cada uno de estos grupos que posea, siempre que vayan en orden sucesivo:

- Mate (espada, malilla y basto)
- Feo
- Punto
- Rey

- Caballo
- Sota
- Primeras: por hacer las cinco primeras bazas seguidas.
- Todas: por hacer las ocho bazas de una mano. Si se va a por todas y no se consigue, se pierde las primeras.

Así, si el jugador 1 de la pareja A lleva espada y malilla y el jugador 2 lleva basto y punto, esa pareja sólo cobrará mate, pero no el punto, porque se rompe la cadena -tras el mate, viene el feo, y no lo tienen-.

Para pagar los codillos se pueden tomar prestados los chinos que haya en la mesa, así como los que adeude a la misma la pareja contraria.

VI.- ESTRATEGIAS.

Sin ánimo de ser exhaustivos, enumeraremos las siguientes:

1.- Tenazas.- Dos cartas que, esperando a su mano el que las tiene, las ha de hacer precisamente bazas, de cualquier manera que la jueguen, como espada y basto, que son bazas, aunque otro jugador tenga malilla y feo.

2.- Si la pareja contraria debe muchos chinos (por ejemplo, ocho o más), es aconsejable a veces ir solo deliberadamente aunque sea a codillo, para que no pueda el adversario ganar la mano y saldar la deuda.

3.- Si el que arrastra es tu compañero, generalmente debes jugar el triunfo más grande que tengas y repetirle el arrastre tras jugar previamente algún rey de los no triunfos, si lo tuviere.

4.- Procura combinar el juego de carteo con el de arrastre.

5.- En numerosas ocasiones la partida se gana, no tanto por el juego de las cartas, sino por los envites que se producen al inicio del juego (entrar/pasar/ir solo), es decir, por lo que en la jerga de la zanga se llama "apretar las cartas" o "defender los chinos".

VII.- ZANGUEROS ILUSTRES.-

Sólo mencionaremos, a efectos del programa informático, y por la relevancia social de estos zangueros, cuatro buenos y sólo uno menos bueno.

Buenos: - Antonio Chicón, "el catedrático de la zanga".

- Cristóbal el de Rojas (ya fallecido,q.e.p.d.).
- Rafael el de Tomás
- Juan Cristino.

Menos bueno: - El Trini.

VIII.- MIRONES.

Los mirones ("el senado mirón", como los definió Pedro Calderón de la Barca) son inevitables y, para el que esto escribe, muy deseables, tanto por la ambientación que dan a la partida como por las enseñanzas -cuando son entendidos quienes opinan- que aportan al acervo general de los zangueros, o las experiencias que transmiten.

José Lozano Romero.
Julio 1996. Málaga.