

El Julepe

LA BARAJA

Se emplea una baraja española de 40 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar por lo menos dos bazas de las cinco posibles en cada mano para ganar la apuesta y no recibir Julepe.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas, de mayor a menor, en todos los palos, es el siguiente: as, tres, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

Al tratarse de un juego de bazas, las cartas no tienen ningún valor en tantos.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

El primero en repartir las cartas es el jugador a quien le corresponda por suerte. En cada turno, el que da las cartas pone en el centro de la mesa o en un platillo la cantidad que se acuerde de antemano. Después de haberlas barajado y dado a cortar al jugador de su izquierda, dará, de una en una, cinco cartas a cada jugador, descubriendo la siguiente cuyo palo señala el de triunfo. Las restantes las deja boca abajo sobre la mesa. El dador puede bailarse la pinta o carta que marca el triunfo, pero si lo hace, en caso de que reciba Julepe, deberá pagar el doble de lo puesto en el plato.

En cada juego se señala un palo de triunfo, ganando cualquier carta de triunfo a cualquier otra que no lo sea.

El sentido de rotación para el turno de dar las cartas, repartirlas, descartarlas y jugarlas, es el contrario al de las agujas del reloj.

EL JUEGO

Al comienzo de la partida, todos los jugadores depositan en el platillo la cantidad que hubieran acordado de antemano. Esta cantidad, será la misma que la que deberá poner el jugador al que le toque repartir. Al empezar el juego, es “mano” el primer jugador a la derecha del dador que aún siga en el juego. Para las bazas siguientes, es “mano” el que ganó la baza anterior.

Los jugadores no están obligados a intervenir en todos los juegos. A la vista de sus cartas, y en su turno, cada jugador dirá “paso” o “juego”, excepto el dador que está obligado a jugar. Los que dicen “paso” no intervienen en el juego. Los que dicen “juego”, tienen la posibilidad de descartarse, por turno, de las cartas que consideren inútiles para el juego, incluso de las cinco, y pedir al que dio otras tantas del mazo. Si no hay cartas suficientes para todos con las del mazo, se toman los descartes de los jugadores que pasaron, se barajan y se reparten entre los jugadores a los que aún le queden cartas para completar la mano.

El jugador “mano” es el primero en jugar una carta en la baza. Los siguientes jugadores han de jugar carta del mismo palo (asistir), si tienen, y más alta si es posible (montar). En caso de no tener carta del palo de salida, deben jugar triunfo (fallar), debiendo ser más alto que el jugado por otro jugador

(refallar o pisar). En caso de no poder refallar, deben jugar igualmente triunfo (subafallar). Sólo se puede jugar una carta de alguno de los otros dos palos (descartar), en caso de que no se tenga carta del palo de salida ni triunfo.

Gana la baza el que ha jugado la carta más alta del palo de salida o el triunfo más alto, si hay alguno en la baza, y se convierte en el “mano” de la baza siguiente. Cuando termina el juego, cada uno de los jugadores que hayan recibido Julepe, pagarán al jugador o jugadores que hayan ganado la cantidad que hubiera en el plato.

Si sólo van al juego dos jugadores y ninguno recibe Julepe, se repartirán a partes iguales la cantidad que haya en el plato. Cuando se reparte el plato, de nuevo todos los jugadores deberán aportar al mismo la cantidad que se acordó al principio. En este caso, al que le toque dar, no deberá poner en el plato esa cantidad dos veces, sino, simplemente una sola vez como el resto de jugadores.

En el caso de que no haya ningún ganador por darse la circunstancia de que todos los jugadores han recibido Julepe, todos deben pagar el Julepe y tales cantidades se añaden a la puesta en el plato para el siguiente juego.

Cuando todos los jugadores pasan menos el que repartió, el jugador “mano” toma las seis primeras cartas del mazo y se descarta de una. Estos dos jugadores juegan las cinco bazas. Si el dador da Julepe, se lleva lo puesto en el plato y si recibe Julepe, el que ganó no recibe nada quedándose la apuesta en la mesa incrementando el plato para el juego siguiente. Si ninguno de los dos lleva Julepe, se reparten el plato, pero sólo se lleva su parte el dador, dejando el otro su parte en el plato.