

Cartas para un confinamiento

José Antonio Rupérez Padrón y Manuel García Déniz (Club Matemático¹)

Resumen

Exponemos algunas vivencias de las sesiones de juegos de cartas familiares y hogareñas de otros tiempos y que ahora se repiten. Un resumen de las principales características de los naipes: palos, figuras, tamaños, formas, índices, países, etc. Y unas pinceladas de magia con cartas y de problemas relacionados con las mismas y con la lógica y las matemáticas.

Palabras clave

Barajas de naipes. Características físicas y elementales de un naipe. Problemas, actividades y juegos relacionando naipes y matemáticas.

Abstract

We present some experiences of the sessions of family and home card games of other times and that are now repeated. A summary of the main characteristics of the cards: suits, figures, sizes, shapes, indices, countries, etc. And some brushstrokes of math magic with cards and problems related to them and with logic and mathematics.

Keywords

Decks of playing cards. Physical and elemental characteristics of a playing card. Problems, activities and games relating cards and mathematics.

1. Introducción

Vino la pandemia y nos trajo el confinamiento. El tiempo se alargó y, aunque muchos trabajaron telemáticamente, había mucho tiempo cada día sin ocupar. Hubo de todo: actividad física con medios escasos, repostería en cantidades inabarcables, música y canto hasta aburrir a los vecinos, etc. Pero hubo mucha gente que optó por jugar durante el confinamiento y se resucitaron algunos juegos que estaban guardados desde hacía mucho tiempo. Clásicos y modernos, con tablero físico y con medios informáticos.

Cada uno buscó la manera de salir adelante y soportar el tiempo de confinamiento de la mejor manera posible. Estaban los que vivían solos y los que estaban en familia. Ustedes conocen ya a nuestros nietos: Lucía, Mario, Pablo y Andrea. Son los protagonistas de esa serie de problemas que venimos publicando desde el principio de nuestra colaboración con la revista NÚMEROS bajo el epígrafe de Problemas de Abuelos y Nietos. Cada uno eligió una manera de entretener el tiempo sobrante. Después de realizar sus tareas escolares dedicaban el resto a sus preferencias. Por ejemplo, Pablo eligió aprender japonés de manera autodidacta; mediante un libro de gramática y los videos de internet ha avanzado en el conocimiento de la lengua de un pueblo que admira. También se interesó por su cultura y compró a través de internet un juego japonés, el Shogi, y aprendió a jugar con un amigo a

¹ El Club Matemático está formado por los profesores **José Antonio Rupérez Padrón** y **Manuel García Déniz**, jubilados del IES de Canarias-Cabrera Pinto (La Laguna) y del IES Tomás de Iriarte (Santa Cruz de Tenerife), respectivamente. jaruperez@gmail.com / mgarciadeniz@gmail.com



través de videoconferencia. Andrea organizaba, por las tardes, jornadas de Bingo. Imprimíamos cada uno un cartón, nos conectábamos por WhatsApp y enfocando con los teléfonos los cartones, ella iba cantando los números y los demás, cada uno en su casa, jugamos a este popular entretenimiento. El cantar línea o bingo suponía la algarabía conjunta, aunque nos separaban decenas de kilómetros.

Los juegos antiguos: parchís, oca, damas, fueron de los más utilizados por la gente, en familia. Sus reglas sencillas, conocidas de toda la vida, adaptable al juego de varios individuos de distintas edades, hizo que tomasen protagonismo.

Estos juegos no han sido objeto de tratamiento por parte nuestra en la revista NÚMEROS. Decidimos dedicarnos a otros menos conocidos y sumamente interesantes. Solamente hicimos el tratamiento del Juego de la Oca en un artículo que fue publicado en la Revista UNO, Número 026, en el ejemplar correspondiente a enero, febrero, marzo de 2001 por la Editorial Graó.

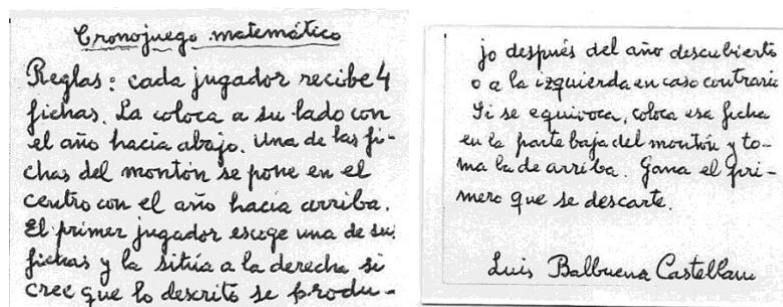


2. El Timeline

Tuvieron bastante predicamento los juegos sociales del tipo alemán como Catán o Carcassonne. Algunos juegos cercanos a éstos ya mencionados son aquellos juegos de conocimiento que basan su presentación en fichas de preguntas y respuestas que a veces toman el formato de cartas sin que por ello constituyan una baraja. Un ejemplo puede ser el Trivial. Pero hay otros muy sencillos, sin tablero, pero sí con las fichas de conocimiento, como pueda ser el Timeline.

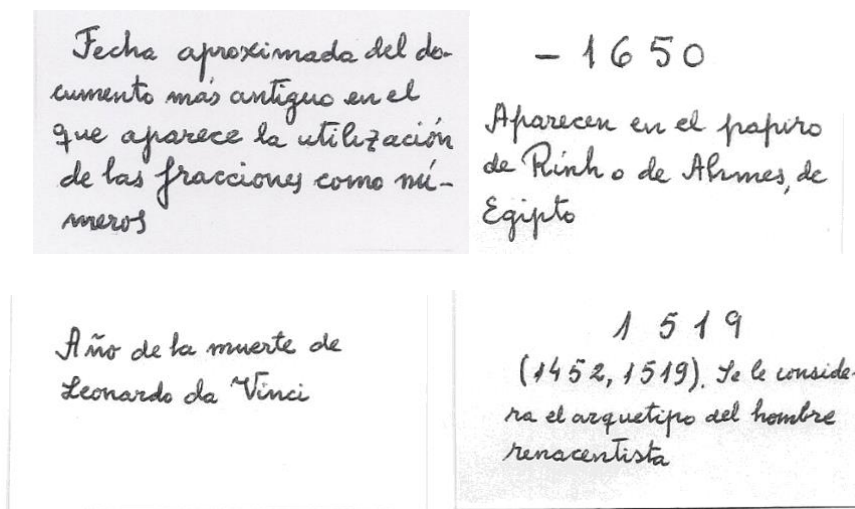
Nuestro amigo, maestro y compañero Luis Balbuena, entre otras cosas, entretuvo su tiempo de confinamiento creando una variante del Timeline dedicado a las matemáticas y que llamó Cronojuego Matemático. Diseño y escribió a mano más de un centenar de fichas con contenido científico, especialmente matemático, y lo probó jugando en familia y presentándolo en nuestro grupo común de trabajo (La Casa-Museo de la Matemática Educativa). Realizó varias copias del juego y nos regaló una que presentamos ahora aquí.

Las dos primeras fichas del juego contienen las reglas del mismo de manera muy sencilla:



El resto de fichas contienen en el anverso un hecho histórico y por el reverso la fecha exacta o aproximada en que tuvo lugar tal suceso.

He aquí dos ejemplos de fichas, a la izquierda el anverso y a la derecha el reverso:



Ya lo hemos indicado, la originalidad del juego no está en las reglas del juego (inspiradas en el Timeline Clásico), sino en la adaptación a las matemáticas, cosa que hasta ahora no habíamos encontrado.

El juego está pensado para que jueguen de 2 a 6 jugadores, con edades superiores a los 12 años y cada partida puede durar unos 15 minutos. El autor de la idea original es Frédéric Henry, los ilustradores de las fichas son Jérémie Fleury, Gaël Lannurien y Mikmak Studio y el contenido comercial del juego es de 55 cartas de juego, 1 caja metálica y las reglas de juego. El editor es Zygomatic y Hazgaard Editions; fue publicado por primera vez en 2011.

Hay varias temáticas diferentes. Al cambiar la temática, las fichas deben ser nuevas. Pero se pueden juntar para constituir un juego con mayor complejidad. Las temáticas más conocidas son: Eventos Históricos, Inventos, Descubrimientos, Arte.



Es un Juego Familiar Educativo. Cada tarjeta representa un hecho histórico en la parte delantera y el año en que ocurrió en la parte trasera. Los jugadores se turnan para colocar una carta de su mano en una fila sobre la mesa. Después de colocar la tarjeta en el sitio que él cree que es correcto en la línea del tiempo, se da vuelta a la carta y se comprueba si está bien colocada o no.

Antes de empezar a colocar cartas se siguen los pasos siguientes:

Se forma un mazo con las cartas de cartas procurando que todas estén con los anversos en un mismo lado, se baraja y se coloca de forma que la carta superior sea un anverso.

Se reparten 4 cartas a cada jugador, cuidando que estén sobre la mesa con el anverso visible. Nunca debe ser mirado el reverso hasta que no haya sido colocada en la fila temporal sobre la mesa de juego.

Antes de empezar a jugar se coge la carta superior del mazo y se coloca en el centro de la mesa, con el reverso visible. El año que muestre esta carta es la referencia temporal para que cada jugador sitúe su carta sobre la mesa.

Se sortea quién debe ser el jugador inicial.

Por turnos debemos ir jugando cartas de nuestra mano intentando ponerlas en su sitio correcto por orden cronológico (el problema es que no sabemos hasta que no le damos la vuelta si la hemos colocado correctamente).

Al principio el juego es fácil, sólo podemos poner a la izquierda o derecha de la primera carta. Y las dos o tres siguientes también. Pero cuando ya haya unas cuantas cartas sobre la mesa empieza a ser difícil y aparecen los errores.



- Si el año es correcto, es decir la siguiente carta muestra un año superior y la carta anterior muestra un año inferior, entonces la carta se queda en la línea.
- Si el año es incorrecto, el jugador deberá descartar la carta jugada poniéndola en la parte inferior del mazo y robará una nueva del mazo que añadirá a su mano.

Gana el primero que se quede sin cartas.

Una partida de Timeline se desarrolla a lo largo de un número indeterminado de turnos alternados, comenzando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

La partida finaliza cuando un jugador consigue colocar correctamente su última carta, proclamándose vencedor.

Se puede complicar el juego aumentando el número inicial de cartas para cada jugador. O, también, combinando dos o más juegos de fichas diferentes.

Si un jugador conoce el año exacto en el que ocurrió el evento, tendrá ventaja porque colocará carta en el sitio correcto. Si no la conoce habrá de hacerlo de forma aproximada. Ahí radica la esencia de la cultura, comparación entre diferentes hechos partiendo de hechos relevantes que uno puede situar de manera más o menos correcta en el tiempo. Evidentemente, al jugar varias veces, los jugadores van memorizando las fechas y cada vez el juego se hará más complicado para aquellos que no tengan esa capacidad de memorización.

3. Otros juegos de cartas

Pero la pandemia ha traído la resurrección de otro gran elemento del juego: las barajas de cartas, los naipes. Debemos tener en cuenta que hay juegos con cartas (como el Timeline) que no constituyen una baraja. Sólo se pueden utilizar en ese juego en concreto. Las cartas de una baraja son muy versátiles y permiten jugar a multitud de juegos diferentes, teniendo además la condición de formar series de valores consecutivos, representados con varios formatos de dibujos.

Nosotros hemos presentado algunos juegos con cartas en los artículos anteriores de esta sección. Recordamos:

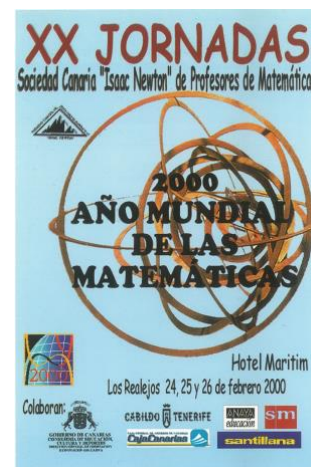
| | | |
|-------------------|------------------|------------|
| ELEUSIS | artículo XX | NÚMEROS 81 |
| DOMINÓ CON CARTAS | artículo XXXV | NÚMEROS 96 |
| JUEGO SET | artículo XXXVIII | NÚMEROS 99 |

Y también unos cuantos problemas (en la sección de Problemas Comentados) en el contexto de algún juego con cartas.

El Eleusis se juega con barajas normales, el Set con cartas especiales y el Dominó con cartas no es una baraja sino un dominó plano, que ocupa menos volumen que el normal.

Teníamos ganas de iniciar la presentación de las barajas y de los juegos de cartas en estos artículos. En realidad, sí habíamos hecho una presentación acerca de las barajas en unas Jornadas de la Sociedad Canaria "Isaac Newton" de Profesores de Matemáticas. Concretamente en las XX Jornadas, celebradas el año 2000 en el Hotel Maritim de Los Realejos. Y, además de la comunicación, estuvo acompañada de una exposición de cartas de colección. Y regalamos a cada asistente a las Jornadas un puzle de construcción de una carta de baraja a partir de los trozos presentados.

También hicimos algo más tarde una exposición de cartas de baraja de colección en el Real Club Náutico de Santa Cruz de Tenerife, por invitación de nuestro amigo y colega Francisco Aguiar Clavijo que era socio y directivo de dicha entidad.



Los juegos con cartas nos fascinan desde que éramos muy pequeños. Los primeros juegos con cartas que se aprenden vienen en la niñez y son muy sencillos. Los principales: la brisca, la ronda, la ronda “robona” o “robada” y poco más. Por lo general, son juegos en los que con arreglo a ciertas normas se van jugando las cartas de la mano hasta agotar el mazo. Las cartas se juegan sobre la mesa intentando siempre que la carta jugada haga combinación con las que ya están en ella. Al final se hace un recuento y quien haya tomado más cartas será quien gane la partida. Para ganar es necesario utilizar algunas estrategias, sencillas pero efectivas. También ayuda llevar un control de las cartas aparecidas a lo largo del juego para saber qué cartas permanecen sin aparecer en las últimas manos. En el caso de la ronda, además hay “cantos” que ganan puntos según la configuración de las cartas que se tienen en la mano y “majos” que consisten en rejugarse la misma carta encima de la del contrario. Este juego es muy popular en Canarias y se juega entre cuatro jugadores (dos equipos de dos compañeros) o entre dos jugadores.

Los juegos con cartas estrictamente de azar aparecen pronto, pero, eso sí, dulcificados. En nuestros recuerdos de la niñez en la isla de Lanzarote, los juegos de cartas están asociados al 13 de diciembre y a Santa Lucía.

Santa Lucía es una santa virgen y mártir que en sus imágenes aparece siempre con un plato en la mano donde se depositan un par de ojos, los suyos, que le han sido arrancados por los enemigos del cristianismo.

En Lanzarote era una santa estimada y se le pedía mediante oración para preservar de enfermedades de la vista a los familiares del orante. Se celebra su santo el día 13 de diciembre. En mi casa se acostumbraba a convocar a los familiares y amigos cercanos para realizar una vela de la santa, que consistía en pasar la noche del 12 al 13 sin dormir y en oración. Acudían unas quince o veinte personas que se turnaban en los rezos y, para mantenerse despiertos, jugaban a la baraja. Los juegos eran de puro azar y se apostaba en ellos almendras en lugar de monedas. Todos acudían con una bolsa de almendras. Se disponían alrededor de la mesa del comedor y se ponían a jugar a “Sota, caballo y rey”, “El grande y el chico” o “La raposa”.



“Sota, caballo y rey”: Sobre la mesa se establecen tres montones; en cada uno de ellos hace su apuesta cada jugador: una almendra en el primero, dos en el segundo y tres en el tercero. Aquel que le toca repartir las cartas va dando una a cada jugador, boca arriba sobre la mesa delante de él; todas las cartas, excepto tres, no tienen valor alguno; las valiosas son la sota, el caballo y el rey de oros. El jugador al que le toca el rey de oros recoge de la mesa el montón mayor de almendras; al que le toca el caballo de oros recoge el mediano y al que le toca la sota recoge el pequeño. Todos apuestan seis almendras (3 + 2 + 1); los jugadores, normalmente, son un buen número de forma que los tres ganadores no sólo desquitan lo jugado, sino que incrementan sus ganancias de una manera jugosa. El resto deberá esperar a la siguiente mano para recuperarse algo de sus pérdidas.

“El grande y el chico”: La dinámica es similar, pero sólo con dos montones donde se apuestan una y dos almendras. Las cartas ganadoras son el rey de oros y el as de oros.

“La raposa”: Ahora hay un solo montón donde todos apuestan la misma cantidad y hay un único ganador, aquel al que le sale el cuatro de oros.

Durante toda la noche las almendras pasan de un jugador a otro en todas direcciones. La finalidad no es acumular almendras sino entretener el tiempo hasta el amanecer. A la mañana siguiente, cuando se acababa la vela y ya estaban todos preparados para marchar a su casa se procedía a juntar todas las almendras existentes, se cascaban entre todos y se hacía un “crocanti” que se repartía como parte del desayuno comunal.

Más adelante hay otras oportunidades de aprender nuevos juegos de cartas. Un caso muy frecuente es la Sociedad o Casino donde nuestra familia figura asociada y ofrece ratos de entretenimiento para todos, especialmente para los más jóvenes.

Empieza con juegos como el ping-pong, continúa con algunos juegos de tablero y desemboca, por lo general, en algunos juegos de cartas, donde la apuesta suele ser inocente: un cortado, por ejemplo.

4. Los naipes

Son tantos los elementos que componen un mazo de cartas que ni la materia con la que están hechos (cartulina, papel, seda, marfil), la forma (rectangulares, cuadrados, redondos, biselados, troquelados), el contenido (signos españoles, signos alemanes, signos franceses, Tarot, cartas Zener o ESP, juegos de familias, cartas de mahjong, naipes educativos, naipes históricos), o los juegos que con ellas se juegan, sirven como criterios de identificación absolutamente determinantes. En los principales museos del mundo dedicados a los naipes pueden encontrarse ejemplos de todos estos tipos de cartas, aunque a veces es difícil distinguir entre cartas o naipes y tarjetas o fichas. Tal vez las únicas características comunes a todas ellas son su extrema delgadez, lo cual las diferencia de las fichas u otros objetos utilizados para el juego, y la pertenencia a un grupo de elementos semejantes organizado según un criterio preciso. En cualquier caso, ambas características deben encontrarse inseparablemente unidas en el objeto que usualmente denominamos naipé. Hagamos un repaso acerca de los ...

ELEMENTOS DE UN NAIPE

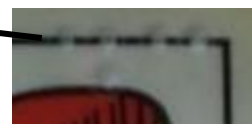
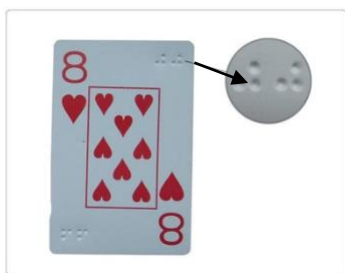
Materiales. Los naipes o cartas de una baraja se han dibujado, esculpido o imprimido sobre muy distintos materiales, desde marfil o metal, hasta pieles, seda o papel. Lo habitual y contemporáneo es que se impriman sobre una clase especial de cartulina, formada por varias capas de papel, alguna plastificada, que la hacen opaca.

Así, Fournier los fabrica con cartulina de una fibra suave especial, con una capa de cola negra opacante, o de cartulina con acabado de lino barnizada por ambos lados con una capa de este tipo de cola.

Actualmente se fabrican en cartulinas o en plásticos. Las primeras pueden tener un acabado “fino” o “áspero”; las plásticas pueden estar fabricadas con acetato o con pvc.

Forma. La forma corriente que tienen las cartas es rectangular con las esquinas redondeadas. Pero las proporciones de las dimensiones del rectángulo no son siempre las mismas, ni lo son sus superficies. Las hay también con forma circular, ovalada, zigzagueante, triangulares, biselados, troquelados, ... Un tipo especial es el destinado a jugadores invidentes o con visión reducida. Tienen, en relieve, en Braille, los datos de cada carta. Y también suelen tener índices más grandes y contrastados.





Además de sus dimensiones, el frente, donde están los datos que caracterizan a cada carta, individualizándola, y el dorso, común a toda la baraja, son los datos identificativos de cada juego de naipes.

Contenidos. Las cartas contienen características que varían de unas a otras en una misma baraja o conjunto de cartas. Estas son:

Color. Rojo y negro habitualmente, aunque también se encuentran rojo y azul o verde y rojo.

Símbolos. No son universales, aunque se repiten en países de culturas relacionadas. signos españoles, signos alemanes, signos franceses, juegos de familias, cartas de mahjong, naipes educativos, naipes históricos, figuras ESP...



Son también habituales los que podríamos llamar *símbolos locales o regionales*. Tal es el caso de las llamadas **barajas canarias**. Aquí reproducimos algunas de ellas: las diseñadas por Justo Pérez, (Gánigo, moneda, cuchillo y banot, los caballos son sustituidos por perros berdinos o presa canarios) Eduardo Millares (Gánigo, Naife y Tollo. Inscripción en el as de oros: Gofio. Los caballos han sido sustituidos por Burros. Reverso publicitario de Banco de Canarias) o de Jorge Moya (Pintadera dorada, basto, cuchillo canario y copa; las figuras visten trajes típicos de las islas y los comodines son los célebres enanos de La Palma). Suelen llevar, como indicamos, propaganda en sus reversos, pero las distinguimos de las que sirven de reclamo turístico.

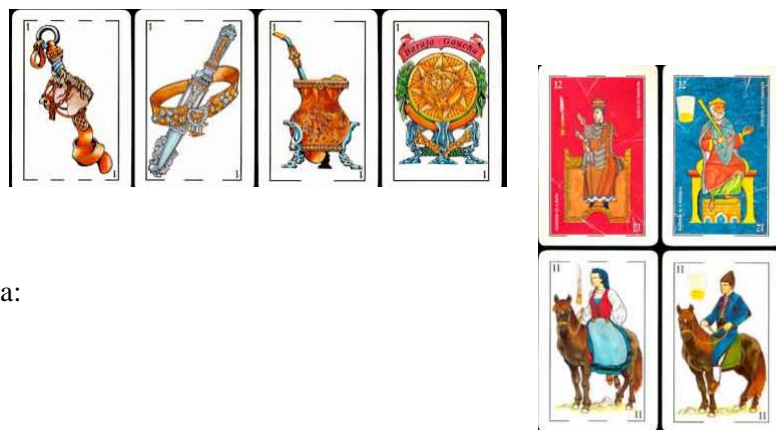


Ponemos unos ejemplos más, de los múltiples que se pueden encontrar.

La baraja navarra de M. Sinués:



La baraja gaucha:

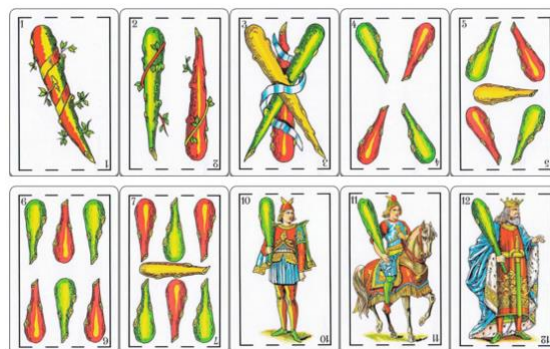


O la baraja asturiana:

Los símbolos o motivos de los palos aparecen colocados ordenadamente en todas las cartas, excepto en el tres de bastos, en el que los símbolos suelen estar cruzados.

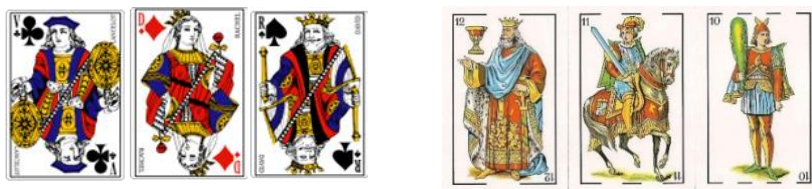
Valor (número). 1(As), 2, 3, ... ,11, 12, 13.

La baraja española puede llevar los valores 8 y 9 o no, pero las tres figuras siempre se numeran como 10, 11 y 12. Sin embargo, la baraja francesa no numera sus figuras aunque se les asignan los valores 11, 12 y 13.



Figuras. As, sota, caballo y Rey para la española y jack, queen, king y ace para la francesa.

El rey tiene diferentes marcas, dependiendo de la versión de idioma en que se hizo el mazo:



En polaco, inglés y alemán - **K** (del *rey*, *rey* y *König*) - la designación más utilizada en la versión rusa, el rey está marcado con la letra **К** (de *король*, *Korol*), análoga en apariencia y difiere ligeramente de la latina **K**.

- Versión en francés - **R** (*roi*)
- Versión holandesa - **H** (*heer*)



Cartas para un confinamiento

J. A. Rupérez Padrón y M. García Déniz

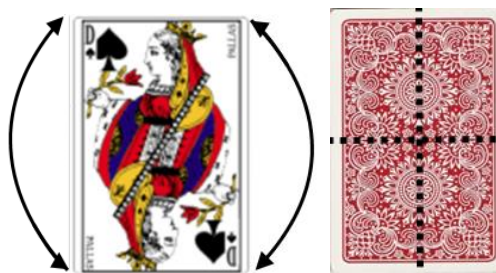
Evolución de la figura del Rey. En la ilustración podemos ver cómo ha evolucionado la figura del rey, que en principio figuraba erguido y entero, y no cortado y simétrico como en la actualidad.



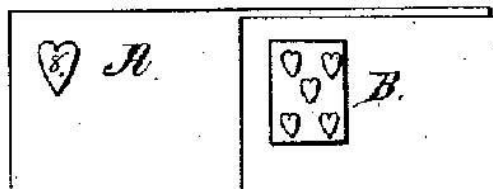
Ya hemos visto que en los símbolos locales o regionales algunas de las figuras cambian. Sus nombres también.

Y mención especial para las cartas del Tarot.

Simetrías: Podemos encontrar en sus anversos giros y simetrías horizontal o vertical. En sus reversos se presentan los mismos tipos de simetrías.



Índices. Permiten ver el palo y valor de la carta sin necesidad de mostrar toda su superficie. Aparecieron mucho más tarde, cuando se hizo necesario el mantener varias cartas en la mano sin facilitar su identificación por miradas indiscretas. En la ilustración podemos ver los primeros índices registrados en las oficinas de patentes (1864 USA).

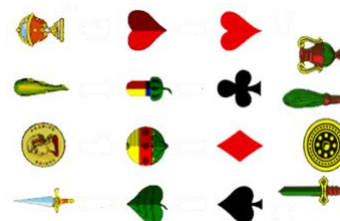


Orlas o pintas. Es una característica de las cartas españolas que permite conocer el palo por el número de espacios de los bordes superior e inferior de la carta.

Los huecos (orlas o pintas) sirven para hacer un juego. Se pide a alguien que retire una carta del mazo, y en dos pasadas a la baraja se sabe cuál es. En la primera pasada se cuentan todas las pintas que hay en el mazo. Todas las pintas de la baraja suman 60 ($10 \times 0 + 10 \times 1 + 10 \times 2 + 10 \times 3$). Si la carta es de oros, no faltará ninguna. Si es de copas, sólo habrá 59. Si es de espadas habrá 58 y si es de bastos, 57. Sabiendo el palo, en la segunda pasada sólo deberemos buscar cuál es la carta retirada. En la primera pasada basta ir sumando módulo 10 y ver cuánto falta para 10 en el último módulo.



Iconografía. Cada uno de los palos de la baraja se ha interpretado como representación de estamentos sociales diferentes: oros, comerciantes y banqueros; espadas, militares, nobleza y aristocracia; bastos, campesinos, ganaderos y agricultores y copas, clérigos, frailes y la iglesia.



La espada evoluciona en picas y hojas, los oros en rombos y

cascabeles, los bastos en tréboles y bellotas y las copas en corazones.

Dorsos. Los dorsos de los primeros naipes eran blancos, llegándose a utilizar como papeles para notas, siendo el origen de las tarjetas de visita. Hoy los encontramos con marcas comerciales, simples



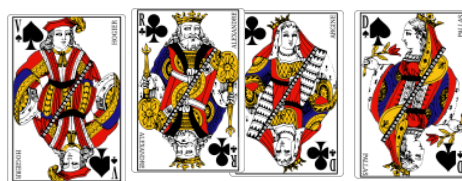
cuadrículas o punteados, complejas tramas, reproducciones de pinturas o paisajes, etc. en general tratan de tener simetrías para impedir identificar las cartas por sus dorsos. En marcar esos dibujos de manera casi imperceptible se basan algunos sistemas de trucos o trampas con cartas.

Fabricante. Los fabricantes Bicycle, Copag, Fournier, Comas, Kem, Modiano, Cartamundi. Shenzhen Doho Metal & Plastic Products, son, quizá, de los más conocidos hoy en día a nivel mundial. Por supuesto, hay cientos de otros impresores que reproducen los modelos más usuales.

País. Barajas francesas y españolas. La baraja española parece ser heredera del modelo usado por los otomanos en el siglo XV, al menos en lo que se refiere a los palos y figuras. La conforman 48 cartas o 40 cuando se prescinde de los 7, 8 y 9.



La baraja francesa, más conocida como baraja de póker, puede provenir de las barajas alemanas o de las españolas, evolucionando símbolos y figuras. La baraja inglesa deriva de esta y consta de 52 cartas, 13 de cada palo más 2 comodines o jokers.



La baraja alemana tiene 48 cartas, aunque se pueden encontrar variantes con 32 o 36 naipes usadas para determinados juegos.

Las barajas de origen asiático merecen un estudio aparte: por sus formas, palos, dimensiones o valores. China, Corea, India, y Japón son países en los que podemos encontrar ejemplos de ello.

Los tamaños. No hay unas dimensiones exactas para cada una de las categorías. Y es fácil encontrar valores intermedios en cartas de juegos no clásicos.

- Miniatura, miden 79 por 49 mm
- Liliput: 57x37 mm
- Patience: 63x43 mm
- Póquer, miden 63 por 88 mm
- Bridge, son de 57 por 88 mm
- Jumbo: 190x122 mm

Las cartas y el Arte. Son múltiples en el tiempo y en los estilos, las representaciones de jugadores de cartas o de temas relacionados con ello. Valgan estos ejemplos:



Lucas van Leyden fue un pintor, dibujante y grabador que trabajó en los Países Bajos a comienzos del siglo XVI. Suya es la primera de las imágenes. La segunda, *Los jugadores de cartas*, pintura de Paul Cézanne, que repite el tema en varias de sus obras.

Dibujo japonés que con un mínimo de trazos nos dibuja una partida de cartas.



Retablo del siglo XVI; Iglesia de las Angustias. Cacabelos. El niño Jesús “sirviendo” el 5 de oros a san Antonio. Y conservando para sí el 4 de copas. Lo que a veces se intenta explicar por una interpretación según el Tarot o relacionado con el Camino de Santiago, que transcurre por esta localidad.



El pintor surrealista lagunero Óscar Domínguez (La Laguna-Tenerife 1906 -Paris 1957) es el autor de varias de las cartas que forman el Tarot surrealista que un grupo de artistas de esta tendencia pictórica realizó en la década de los 40 del siglo pasado.

5. Problemas con cartas

Creemos que ya debemos cerrar este artículo y nada mejor que proponer un problema (sencillo) basado en un juego (simple y de azar) con cartas.

MERIENDA EN JUEGO

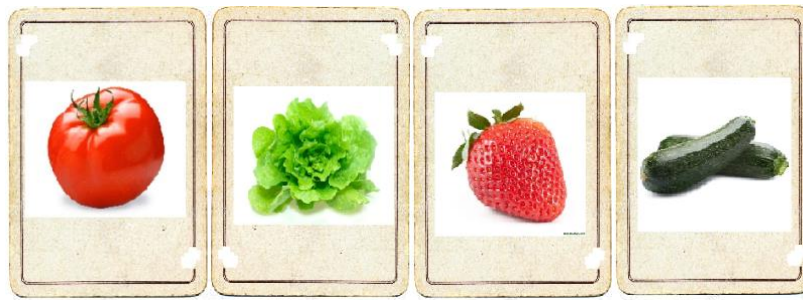
María propone a Raúl un desafío.

Toma cuatro cartas ilustradas: sobre la primera de estas cartas está dibujado un tomate rojo, sobre la segunda una lechuga verde, sobre la tercera una fresa roja y sobre la cuarta un calabacín verde.

María mezcla las cartas, las dispone cubiertas sobre la mesa y dice a Raúl:

“Escoge dos cartas al azar. Si tomas dos cartas con un dibujo del mismo color, ganas tú y yo te regalo mi merienda. Si por el contrario tomas dos cartas con dibujos de color diferente, gano yo y tú me das tu merienda”.

¿Quién tiene más posibilidades de ganar la merienda del otro? Explica tu respuesta.



O este otro, procedente de la añorada revista CACUMEN, que ya hemos referenciado muchas veces en estos artículos. El que sigue corresponde al nº 47, diciembre de 1986.

MESA DE POKER

Por Martín Gala

Venga sin cuidado a esta partidita; le aseguramos que jugamos limpio, no tiene que dudarlo, aquí nadie se tira faroles. Lo que tendrá que hacer es usar su razonamiento lógico y tratar de descubrir nuestras jugadas. No ganará dinero, pero podrá volver a su casa con la cartera intacta.

De un mazo de 28 cartas de póker con 8, 9, 10, J, Q, K, As) seleccionamos 25 y armamos un cuadro de 5×5 cartas. Quedan así formadas doce «manos» de cinco cartas (5 horizontales, 5 verticales y 2 diagonales). Junto a cada «mano» indicamos la combinación que contiene.

Pareja: dos cartas de igual valor.
Doble pareja: dos parejas.
Trio: tres cartas de igual valor.
Full: un trio y una pareja.
Póker: cuatro cartas de igual valor.
Escalera: cinco cartas de valores consecutivos. Las escaleras son: As, 8, 9, 10, J — 8, 9, 10, J, Q — 9, 10, J, Q, K — 10, J, Q, K, As.
Escalera de color: una escalera con todas las cartas del mismo palo.
 Cuando no se da ninguna de estas combinaciones, anotamos **Nada**.
 Atención: no es forzoso que las cartas estén ordenadas, en cada «mano».
 Por ejemplo, en la línea que contiene escalera puede estar primero un 9, luego un 8, después J, etc.

DEDUZCA LOS VALORES DE TODAS LAS CARTAS

(Sólo le pedimos hallar los valores, y no los palos.)

| | | | | |
|----------|---------|---------|---|----------------|
| | ↑ PÓKER | ↑ PÓKER | ↑ | |
| ESCALERA | ↘ | | | ↗ |
| ESCALERA | | | | ↗ |
| ESCALERA | | | | ↗ |
| NADA | | | | ↗ |
| NADA | | | | ↗ |
| ESCALERA | ↘ | ↘ | ↘ | ↘ DOBLE PAREJA |
| | ↘ | | | |



Cartas para un confinamiento

J. A. Rupérez Padrón y M. García Déniz

Nos queda mucho material que presentarles sobre barajas y cartas o naipes. Queremos aprovechar la circunstancia y dar forma a todo ese material para conformar un par de artículos más sobre el tema. En los próximos ejemplares de la revista daremos cumplida cuenta de este tema que tanto nos gusta y que esperamos que sean también del gusto de ustedes

Un poco de bibliografía para que vayan entreteniéndose mientras tanto.

Bibliografía

- Anónimo; *Juegos de solitarios extranjeros*; Heraclio Fournier; Vitoria, 1983.
Anónimo; *Reglamento de los principales juegos de baraja y de salón*; Ediciones Ibéricas; Madrid, ≈1936.
Beal, George; *Playing Cards and Tarots*, Shire Publications Ltd. Great Britain.
Boulanger, J. y Geo-Mousseron; *Juegos de naipes*; Hogar del Libro S. A.; Barcelona, 1986.
Caroli, R.; Marinello, D; *El gran libro de los juegos*; Editorial De Vecchi; Barcelona, 1990.
Golick, M.; *Dame cartas*; Ed. Magisterio Español S. A.; Madrid, 1977.
López Pérez, J.; *El Juego del Guiñote*; Asociación de Pensionistas “Banco Zaragozano”; Zaragoza, 1992.
Morehead, A. H.; Frey R. L.; Mott-Smith, G.; *The New Complete Hoyle Revised*; Doubleday, 1991.
Núñez Elvira, J. L.; *El gran libro de los juegos de cartas*; Ed. Martínez Roca; Barcelona, 1990.
Perry Hargrave, Catherine; *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming*; Dover Publications Inc; N Y.
Spanier, D.; *Guía del Juego*; Ediciones Folio, S. A.; Barcelona, 1982.
Wikipedia; diversas voces e imágenes.
Wykes; A.; *El juego*; Luis de Caralt Editor S. A.; Barcelona, 1976.

Webgrafía

<http://www.mydearplayingcards.com/>

Hasta el próximo



pues. Un saludo.

Club Matemático