Tema 1: En busca de los mentirosos más empedernidos

1.1. EO/ CO: Preséntese

Ustedes probablemente ya se conocen un poco. Para empezar querría que ustedes se dividieran en dos grupos equivalentes. Pues cada uno tiene que apuntar en un papelito **cinco adjetivos** de que piensa que le caracterizan bien. Uno de estos cinco adjetivos tiene que ser **falso**. Debe ser una mentira, un adjetivo que NO corresponde a su carácter, situación familiar o profesional, etc.

Por ejemplo:

- Soy generoso
- Soy cordial
- Soy perezoso
- Estoy casado
- Soy parlanchín

Luego, tiene que pasar este papelito al otro grupo y este grupo tiene que discutir sobre estas características. El otro grupo puede acribillarle a preguntas, sólo con un objetivo : saber rápidamente qué adjetivo no corresponde a su descripción. Para hacer de todo eso un partido emocionante entre dos grupos, vamos a dar puntos ;-) Si el otro grupo sabe inmediatamente qué adjetivo es falso, este grupo gana 5 puntos.
Si tienta dos veces, gana 4 puntos, etc.
Si el grupo necesita más de 7 minutos para encontrar la buena respuesta, desafortunadamente no gana nada…

1.2. El mentiroso

El *mentiroso* (en España) o *desconfío* (en Argentina, Uruguay y Canarias) es un juego de naipes. El número de participantes es preferible que sea de, al menos, tres jugadores. Se suele jugar con la baraja española, pero no necesariamente.

1.2.1. Instrucciones

Para jugar al mentiroso, se reparte toda la baraja por igual a todos los jugadores, ocultando cada uno las cartas a sus adversarios. Éstos deben intentar deshacerse cuanto antes de todas las cartas que tienen en su poder.

El jugador que inicia la partida deposita boca abajo una, dos o tres cartas y dice en voz alta una combinación de cartas (todas del mismo número), y que será la jugada que afirma haber lanzado (por ejemplo, 1 dos, 2 caballos, 3 reyes, etc.).

Si el siguiente jugador (el que esté situado inmediatamente a su derecha), le cree, deberá continuar depositando una o varias cartas en la mesa, coincidiendo en el número de la baraja, pero no necesariamente en el número de cartas depositadas, diciendo explícitamente cuántas son las cartas que deposita (por ejemplo, «otro caballo más», u «otros dos»).

Por el contrario, si un jugador desconfía de las cartas del anterior y decide comprobar la veracidad de estas, deberá decirlo y levantar las cartas del jugador anterior. Si fuera cierta la jugada, el incrédulo se llevará todas las cartas del montón. Si por el contrario el incrédulo hubiera acertado en su apreciación, el jugador precedente recogerá todas las cartas del montón.

Comenzará a echar cartas nuevamente el jugador situado a la derecha de quien se llevó las cartas en la baza anterior.

Y a no olvidar:

- El as actúa como comodín.
- Si el primer jugador lo prefiere, puede optar por poner la primera carta boca arriba (pero los siguientes no podrán hacerlo). De esta forma se evitan partidas interminables que se producen en ciertas ocasiones cuando se desconfía al inicio.
- Vamos a jugar el 'variante' español (véase por abajo)

Gana el jugador que se deshaga lo antes posible de sus cartas.

¿Todavía no lo entiende ? Pues, véase el video en mi blog: http://bartdepestel.cvoroeselare.be

1.2.2. Variantes

- Siempre se deposita una carta (Uruguay y Argentina).

- Se juega por palo y no por número (Uruguay y Argentina).

- **Cuando un jugador acumula los cuatro palos de un mismo número, retira esas cartas del juego (mostrándolas a los demás jugadores) (preferida en España).**

1.2.3. La baraja (española)

La llamada baraja española consiste en un mazo de 48 naipes o cartas, clasificados en cuatro palos y numerados del 1 al 12. La versión más difundida es la de 40 naipes, en la que faltan los ochos y los nueves. Ciertos mazos incluyen además 2 comodines. Las figuras de la baraja española correspondientes a los números 10, 11 y 12, y se llaman "sota", "caballo" y "rey" respectivamente y, a diferencia de la baraja francesa, se representan de cuerpo entero. El 1 se llama As en muchos juegos, nombre que proviene del latín *as*, que quiere decir *uno*.

Los cuatro palos son: oros, copas, espadas y bastos (en su respectivo orden ascendente). Para ciertos juegos se dividen en palos cortos (oros y copas) y largos (bastos y espadas).

El recuadro que rodea la figura tiene una señal, en los lados más cortos, para distinguir el palo de que se trate sin desplegar del todo las cartas: en los oros es una linea continua, en las copas hay una interrupción, en las espadas dos y en los bastos tres. Esta señal se llama "la pinta" y ha dejado la expresión: "le conocí por la pinta". En la baraja francesa, esta señal son las figuritas que hay debajo del número.

Esta baraja es la base de las cartas del tarot, salvo que a las 48 cartas de la baraja española (lo que se llaman los "arcanos menores") se les añade el 10 de cada palo (sin prescindir de la sota) y los llamados "arcanos mayores", que son los que, generalmente, se usan para la adivinación.

Su origen es árabe. Antiguamente no tenía comodines y constaba de 14 naipes por cada palo: diez números y cuatro figuras, incluyendo la reina. Al ser eliminada la reina por el machismo de la época, la baraja de trece naipes por palo no tuvo éxito y se eliminó el número diez, de modo que resultó la baraja de nueve números y tres figuras que suman doce.

En la sociedad de la época los palos tenían cierto significado. La burguesía (ricos) eran los oros, el clero eran las copas (cáliz), las espadas eran el ejército y los bastos eran el pueblo (pobres cercanos a la naturaleza, el cultivo).

Hay correspondencia de palos con la baraja francesa. Los tréboles son las hojas del basto, los diamantes son riqueza como el oro, las picas son la punta de las lanzas y el corazón de jesús se corresponde con el cáliz.

1.3. EE : si tiene ganas

Si tiene ganas, siempre puede darme un texto escrito. De este ejercicio (1.1), por ejemplo, se puede hacer fácilmente un relato escrito. Puede dármelo la clase siguiente o puede enviármelo por correo electrónico (bart.depestel@cvoroeselare.be). Voy a corregirlo con mucho gusto.