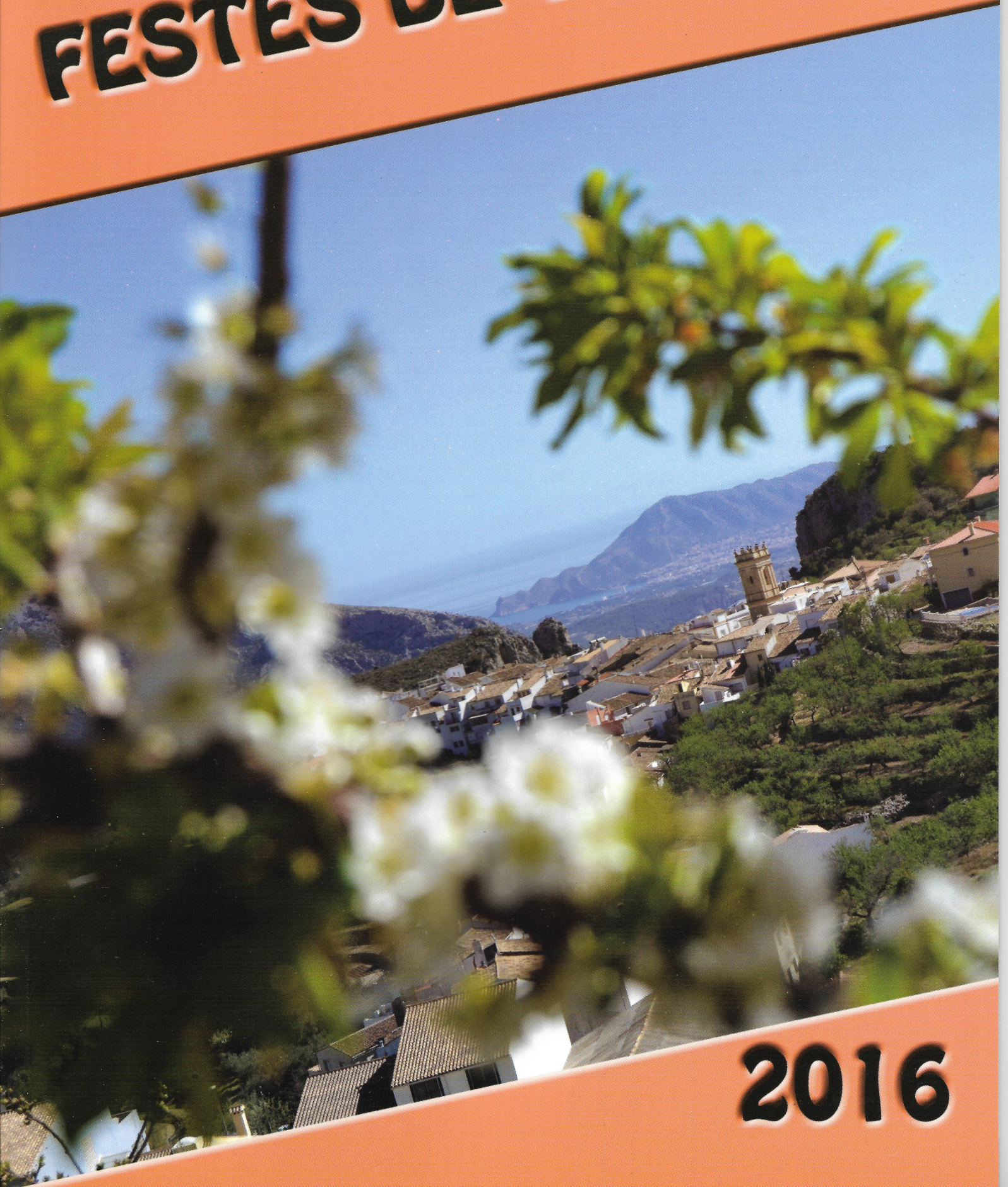


FESTES DE TÀRBENA



2016

LA FLOR. UN JOC DE CARTES DE TÀRBENA

Joan Monjo Soliveres
Joan-Lluís Monjo Mascaró (traducció i revisió)

La flor és un joc de cartes autòcton de Tàrbena. Ara no és molt conegut, però abans era molt popular, quasi tant com sa ginebra. Perquè no es perda sa llavor, hem pensat de posar per escrit ses regles d'aquest joc nostre. Seria molt bonic que el tornàrem a vore jugar, perquè, ja voreu que és molt divertit. A més, va acompanyat d'unes quantes expressions pròpies que són ben interessants i que també formen part des nostre patrimoni cultural (*coperota, rovellot, perica, pericot, pelacanyes, cama, cotet, ser flor, ser mà, envidar*).

No és sa nostra intenció ara de buscar ses relacions de la flor amb altres jocs populars valencians o d'altres bandes; únicament apuntarem que en es diccionaris normatius està arreplegada sa paraula "flor" amb es significat de "conjunt de tres o més cartes d'un mateix coll" (hem de dir que "coll" té es significat de sa paraula castellana "palo", que solem fer servir normalment).

La flor es juga amb baralla espanyola de 40 cartes. Normalment hi juguen sis jugadors: tres contra tres, i s'assenten de forma alternativa. Sa durada de sa partida és "de 2 cotets de 2 cames", o "de 2 cotets de 3 cames": segons acorden es jugadors. Cal saber que cade "cama" són 24 pedres.

Ses pedres es col·loquen enmig de sa taula i es jugadors encarregats de cobrar van arreplegant-ne a mesura que en guanyen. Ses pedres poden ser qualsevol llegum: normalment es juga amb garrofins i furgadents (palillos).

Es jugador que cobra va fent muntonets de 3 pedres per facilitar es compte i quan en té 12, els·a posa una altra volta al centre i els·a muda per un furgadents. Es furgadents equival a 12 pedres. Quan un equip arriba a 24 pedres i guanya "sa cama", es dos equips dipositen ses seues pedres al centre i es torna a començar. Quan un equip guanya dos cames "té un cotet". En aqueix cas es torna a partir de zero. Quan un equip guanya dos cotets guanya sa partida.

Es poden guanyar pedres per: (1) tindre flor, (2) envidar, (3) trucar.

Abans de començar sa partida es sorteja qui barallarà primer. Sol guanyar es qui alça sa carta més alta. Ses cartes es repartixen en tres voltes.

Sa primera volta es repartix una carta a cade jugador i es fa es joc de: (1) tindre flor, (2) envidar, si cal, (3) trucar, sempre (llevat de quan es "fa el resto").

Després es repartixen dos cartes a cade jugador i es repetix es mateix procediment que amb una carta.

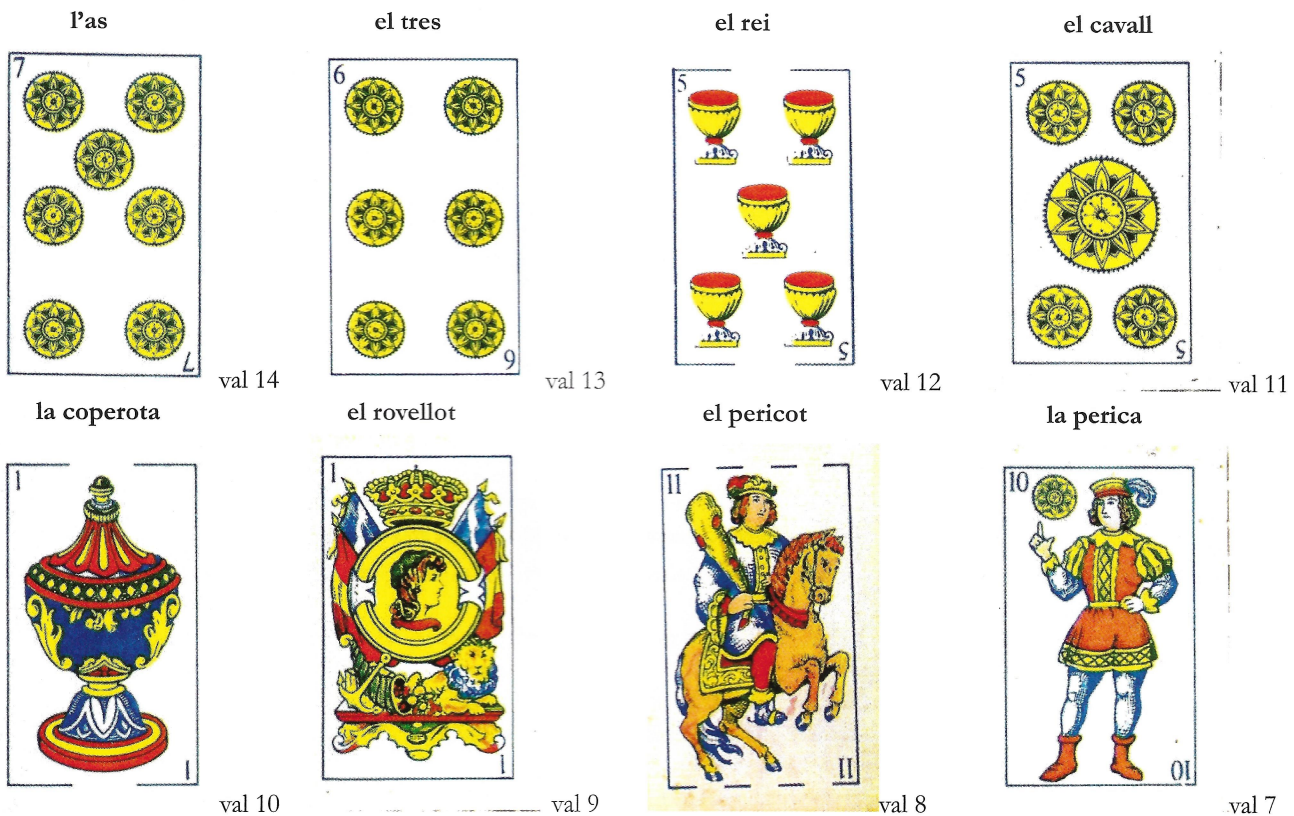
Finalment es repartixen tres cartes a cade jugador i es fa es mateix joc.

Quan s'acaben de repartir ses tres cartes, en sobren quatre, que es col·loquen enmig de sa taula tapades i no entren en es joc.

Es jugador que està a sa dreta des qui repartix ses cartes "és mà" de tot es grup. Es jugador que tenim a sa nostra esquerra "és mà" amb relació a nosaltres. A la flor, si no es puja a cartes iguals, es qui és mà guanya s'envit o es truc.

Ses cartes

Ara presentarem ses cartes que "són flor", que en es mateix temps són es "trumfos". Ses cartes duren damunt es seu nom, i davall, es seu valor numèric.



“Ser flor”

Pot “haver-hi flor” a una carta, a dos cartes i a tres cartes. Es valor de cade flor és de 20, i en açò cal afegir es valor de cade carta.
Ara explicarem tots es casos en què “hi ha flor” i es valor que té cadegun.

1 A una carta “són flor”:

El 7 d'oros. Es seu valor és 34 (20 de la flor i 14 de sa carta).

El 6 d'oros. Es seu valor és 33 (20 + 13).

El 5 de copes. Es seu valor és 32 (20 + 12).

El 5 d'oros. Es seu valor és 32 (20 + 11).

La coperota. Es seu valor és 30 (20 + 10).

El rovellot. Es seu valor és 29 (20 + 9).

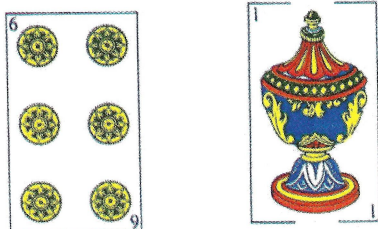
El pericot. Es seu valor és 28 (20 + 8).

La perica. Es seu valor és 27 (20 + 7).

2 A dos cartes “hi ha flor” sempre que es presentarà un d'aquestos casos: (a) que ses dos cartes “siguen flor”, (b) que una de ses cartes siga “flor”, (c) que no cap de ses cartes “siga flor” però siguen des mateix coll (o “palo”).

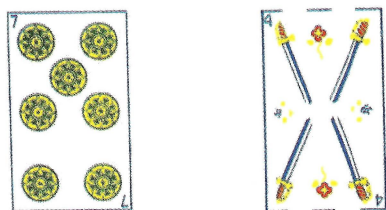
Exemples:

a)



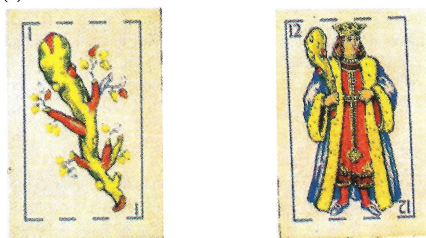
Aquesta flor val 43 (20+13+10=43).

(b)



Aquesta flor val 38 (20+14+4=38).

(c)

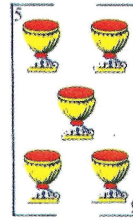
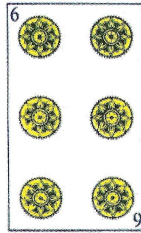
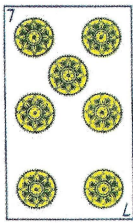


Aquesta flor val 21 (20+1+0=21).

3 A tres cartes “hi ha flor” sempre que es presentarà un d'aquestos casos: (a) que ses tres cartes “siguen flor”, (b) que dos de ses cartes “siguen flor”, (c) que una de ses cartes “siga flor” i ses altres dos siguen des mateix coll, (d) que no cap de ses tres cartes “siga flor” però que siguen totes des mateix coll.

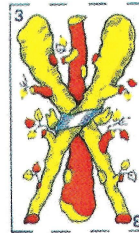
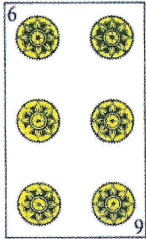
Exemples:

a



Es seu valor és 59 ($20+14+13+12=59$).

b



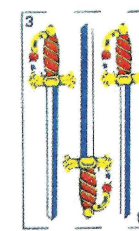
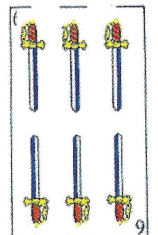
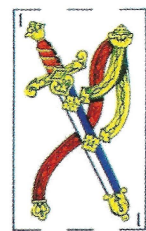
Es seu valor és 44 ($20+13+8+3=44$).

c



Es seu valor és 27 ($20+7+0+0=27$).

d



Es seu valor és 30 ($20+1+6+3=30$).

Per cada "flor" guanyada es cobren 3 pedres.

Com es juga?

Una volta hem aclarit es valor de ses partes passarem a explicar es mecanisme des joc.

En aquest joc cal ser guilapos i, si convé, tirar un farol per guanyar pedres.

a Quan tenen flor es jugadors:

Es repartix una carta a cada jugador. Si algú té flor, ho ha de dir fort: "flor!". Si no en té, diu "passe!". Si es canta flor, es altres jugadors que no en tenen, tiren ses cartes enemig de sa taula.

Si domés té un flor, cobrarà domés 4 pedres (3 de sa flor i una des truc).

Més avant explicarem es truc.

Si tenen flor dos jugadors des mateix equip, cobren 7 pedres (3 per cada flor i una des truc). Es altres han de tirar ses cartes.

Si tenen flor tres jugadors des mateix equip, cobren 10 pedres (3 per cada flor i una des truc). Es altres han de tirar ses cartes.

Es jugadors que tenen flor, si volen cobrar han de mostrar primer ses cartes a'n es altres.

Si tenen flor jugadors de diferent equip poden presentar-se dos coses:

Potser que diguen "passe". En aquest cas, si tots diuen "passe", guanya es qui té sa flor més alta.

Però també pot succeir que un “faça el resto”. Si un “fa el resto”, en aquest cas pot passar que es contrari no ho accepta i llavors es qui ha fer el resto cobra. Però si es contrari l’accepta, es mira qui té sa flor més alta, i es qui la té guanya sa cama.

“El resto” es fa quan un té una flor molt alta i té moltes possibilitats de guanyar, o perquè s’equip contrari té moltes pedres; perquè un amb una flor roïn pot “tirar el resto” per frenar es contrari i que no suma més pedres. Amb dos cartes i amb tres cartes es mecanisme és es mateix.

2. S’envit

És voluntari. Quan no cap des jugadors “té flor” es passa a “envidar”. Si ningú envida, ningú cobra res: es perd.

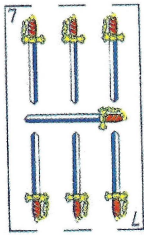
Es pot envidar a una carta, a dos cartes i a tres cartes. A una carta i a dos cartes, s’envit és germà i s’envida amb ses mateixes cartes.

En es dos casos es fa servir sa carta més alta que no siga un trumfo. Ses cartes que entren en s’envit a una carta i a dos són: el 7, el 6, el 5, el 4, el 3, el dos i l’as, per aquest orde.

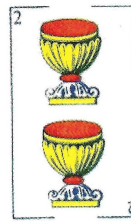
A tres cartes s’envida amb dos cartes des mateix coll o amb un trumfo i una altra carta, que haurà de ser qualsevol de ses que es fan servir en es envits d’una i dos cartes.

Ara posarem un exemple de cade cas:

A una o dos cartes:

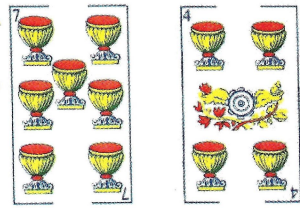


val 7

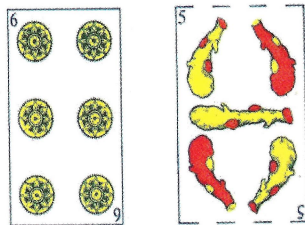


val 2

A tres cartes:



val 11



val 18

Aquest és es mecanisme de s’envit: Si un jugador envida, es contrari pot acceptar-ho o no. Si no ho accepta, es qui ha envidat cobra una pedra. Si accepta s’envit, es qui guanya cobra dos pedres.

Si un envida, es contrari pot dir “torne a envidar”. Si no accepta es “torne a envidar”, es jugador que ho ha fet cobra dos pedres. Si ho accepta, es jugador que guanya cobra quatre pedres.

A·n es “torne a envidar” pot replicar-se amb sa “falta”. Si no s’accepta sa falta, es jugador que la fa cobra quatre pedres. Si s’accepta sa falta, es jugador que guanya cobra sa diferència de pedres que hi ha entre s’equip que té més pedres guanyades i 24. Per exemple, si s’equip tinguera nou pedres, sa diferència seria $24-9=15$ pedres. En aquest cas sa falta serien 15 pedres.

Aquesta és s’estratègia que es fa servir a s’envit:

- Envit no acceptat: 1 pedra.
- Envit acceptat: 2 pedres.
- “Torne a envidar” no acceptat: 2 pedres.
- “Torne a envidar” acceptat: 4 pedres.
- Sa falta no acceptada: 4 pedres.
- Sa falta acceptada: una diferència de pedres fins a 24.

3. Es truc

És obligatori. Es fa sempre, llevat de quan s’accepta el resto. Si ningú truca, es qui té sa carta més alta guanya es truc.

A dos cartes, un jugador que no “té flor” pot “trucar-li” a un altre que no “tinga flor”. Si un truca, es contrari pot acceptar-ho o

no. Si no ho accepta, es qui ha trucat cobra una pedra. Si ho accepta, es qui ha trucat ha de mostrar sa carta i llavonses es qui ha acceptat, si vol, pot “retruca”. Si no retruca, es qui guanya cobra dos pedres.

Si es retruca, es contrari pot acceptar-ho o no. Si no ho accepta, es qui ha retrucat cobra dos pedres. Si ho accepta, es qui guanya en cobra tres.

En es retruc es pot replicar amb “vale cuatro”, que si no s’accepta, es qui ha fet es “vale cuatro” cobrarà 3 pedres, i si s’accepta, es qui guanya en cobrarà quatre.

A’n es “vale cuatro” es pot replicar amb “vale cinco”, que si no s’accepta, es qui ho ha fet cobrarà 4 pedres i si s’accepta, es qui guanya en cobrarà cinc.

Com a conclusió de s’explicació des truc direm que a’n es “vale cinco” es pot replicar amb “vale pasar”. Si no s’accepta, es jugador que ha fet “vale pasar” cobrarà 5 pedres, i si s’accepta, es jugador guanyador “guanyarà sa cama”.

Aquesta és s’estratègia que es fa servir en es truc:

- Truc ensense acceptar: 1 pedra.
- Truc acceptat: 2 pedres.
- Retruc ensense acceptar: 2 pedres.
- Retruc acceptat: 3 pedres.
- “Valecuatro” ensense acceptar: 3 pedres.
- “Valecuatro” acceptat: 4 pedres.
- “Valecinco” ensense acceptar: 4 pedres.
- “Valecinco” acceptat: 5 pedres.
- “Valepasar” ensense acceptar: 5 pedres.
- “Valepasar” acceptat: sa cama.

En es truc a més des trumfos cal comptar amb aquestes cartes: as d’espases, as de bastos, set d’espases, que es diuen “funets” o “pelacanyes”.

I a més, hi ha es tresos, es dosos, es reis, es cavalls i ses sotes, el 7, el 6, el 5 i el 4, que tenen un valor decreixent.

Es truc a una carta i a dos es fa directament de jugador a jugador i va molt a la pressa. En canvi, cal jugar es truc a tres cartes amb tots es jugadors, amb es mateix estil de la brisca. De ses tres bases que hi ha, guanyarà es truc es qui en farà dos.

Amb sa finalitat de fer perquisa per aconseguir aquest truc, a cade equip hi ha un jugador que dirigix es altres companys i los diu quines cartes han de tirar per guanyar. En aquesta estratègia ha de saber ses cartes que tenen es companys i per això es valdrà d’ensenyas que hauran de fer dissimuladament perquè es contraris no les accepten.

Aquesta és sa contrasenya que té cade trumfo:

- L’as: s’alcen ses celles.
- El tres: es tanca s’ull.
- El rei: es treu un poc sa llengua.
- El cavall: es mossega un poc es llavi de baix.
- La coperota: s’apreten es morros com si volguérem fer una besada.
- El rovellot, el pericot i la perica: es fa un moviment amb sa boca com si pronunciàrem aquestes paraules.
- Es funets o pelacanyes: es fa un moviment amb sa boca com si pronunciàrem aquestes paraules, o es frega es dit gros amb es dit des costat.

Quan sa partida s’acaba, sol haver una revenja, i de seguida es mou una altra partida. ¡Halal, ja està servit es joc: anem a taula, jugadors, que la cosa bull.