

amarraco correspondiente al atributo del que es la acción.

*Ejemplo: desesperado por la inminente boda de Doña Brígida, Don Torcuato decide colarse en su alcoba por su ventana y tratar que esta le ceda su virtud. Ella se sobresalta y pretende llamar a los guardias, pero Don Torcuato le habla palabras de amor y recita versos compuestos por el mismo. El Dramaturgo solicita un lance que pinta en bastos (talante). El jugador que interpreta a Doña Brígida juega el siete de oros pero, como Doña Brígida tiene como cualidad virtuosa, su jugada se convierte en caballo de oros (Doña Brígida venderá cara su honra) y el jugador de Don Torcuato no tiene cartas de bastos en su mano actualmente, así que decide arrastrar con la sota de oros, que a todos los efectos se considera de bastos y Don Torcuato pierde su amarraco en Seductor. El caballo de oros de Doña Brígida no es bastante ante la sota de bastos de Don Torcuato, por lo que la doncella calla ante los poemas susurrados por su pretendiente, y abrumada por las dulces palabras acaba cediéndole su honra.*

### Lance a varios triunfos

Cuando una querella o desafío sea especialmente lento y difícil o el Dramaturgo considere que para tener éxito es necesario superar varios obstáculos, puede pedir que se juegue un lance a varios triunfos, siendo victorioso aquel que primero alcance un determinado número de triunfos.

*Ejemplo: don Torcuato se encuentra en una taberna presumiendo de sus conquistas con uno de sus amigos, don Rodrigo. El Dramaturgo, considerando que las anécdotas de ambos son muchas y notables, considera que se trata de una acción que requiere ganar dos triunfos para ser resuelta, y que en todo caso pintan copas (retórica). Don Torcuato*

*comienza jugando la Sota de oros, mientras que el jugador de Don Rodrigo hace lo propio con el cinco de copas, ganando esa mano. En la siguiente, Don Torcuato juega el tres de copas, mientras que Don Rodrigo juega el cinco de espadas perdiendo esa mano. En la mano del desempate, Don Torcuato juega el seis de espadas y Don Rodrigo el as de oros, pero el jugador de Don Rodrigo arrastra, convirtiéndolo en el as de copas y ganando esta mano. El Dramaturgo concluye que aunque las historias de las andanzas de Don Torcuato son dignas de asombro, las de Don Rodrigo las superan, estando además contadas con más gracia y desparpajo.*

Si durante un lance a varios triunfos los jugadores se quedan sin cartas se considera que los personajes han llegado a una situación de empate de la que no pueden salir... de momento. Están o demasiado fatigados o hastiados, pero como sea se encuentran en unas tablas que no les permiten zanjar el asunto. Todas las cartas jugadas se descartan y se reparte a los jugadores otras cinco cartas del mazo.

### Querella desigual

En ocasiones el Dramaturgo puede considerar que dos personajes compiten en condiciones desiguales, de forma que uno tiene fácil ventaja sobre el otro. Esto puede suceder por ejemplo cuando un personaje desarmado se enfrenta a otro armado en un combate o cuando un intruso se cuela en una casa custodiada por un viejo anciano duro de oído. Cuando así suceda, el Dramaturgo deberá determinar los triunfos que cada uno de los participantes en la querella necesitan para superar al otro y el primero en alcanzar los suyos será el que resulte victorioso.



Lo más sencillo para esto es aplicar la siguiente regla: por cada desventaja del personaje, este necesitará ganar un triunfo más para conseguir la victoria.

*Ejemplo: Don Torcuato regresa a casa tras haber tomado unas cuantas copas de vino de más cuando tres hombres embozados le salen al paso desenvainando sus espadas. Tambaleándose por el alcohol, Don Torcuato logra a duras penas sacar su espada para hacer frente a los misteriosos malhechores. En condiciones normales, basta ganar un envite para herir a alguien, pero en su estado, el Dramaturgo considera que Don Torcuato necesitará ganar tres envites para tocar con su acero a uno de sus asaltantes (uno más por estar en franca minoría y otro por su estado de embriaguez), mientras que estos solo necesitarán ganar el envite normal para hacer lo propio.*

Una querella desigual puede producirse incluso por la propia naturaleza de los personajes, en virtud de las capacidades o talentos que se les supongan. Así por ejemplo, un niño

corriendo contra un hombre adulto estará en desventaja, pero si el hombre es cojo será posiblemente éste el que se encuentre en peor situación. Queda a juicio del Dramaturgo, hombre sabio y discreto, discernir cuando uno de los participantes en una querella se encuentra en desventaja.

### Triunfo Real

Si durante un lance un jugador juega el rey del palo que pinta obtiene un triunfo Real. Un triunfo Real gana automáticamente el lance, incluso si se trataba de un lance a varios triunfos o de una querella desigual y el otro jugador tenía acumulados más triunfos. Además, el éxito proporcionado por un triunfo Real es mayor, más espectacular, ventajoso y explícito que el obtenido normalmente. Si el rey de otro palo es arrastrado para ser convertido en el que pinta en un lance, no se consigue triunfo Real, pues sólo el verdadero rey del palo correspondiente permite obtener esta jugada.