

Cuarenta: un juego de humor, memoria y suerte

Quito es una fiesta. El ambiente de la capital del Ecuador se transforma debido a su fundación, que se festeja desde los últimos días de noviembre hasta el 6 de diciembre. La algarabía por homenajear a la ciudad no solo se vive en reuniones con artistas y música. En los barrios de toda la ciudad, una baraja de naipes es la excusa perfecta para reírse, charlar o entretenerse: el “Cuarenta” es un juego de cartas que forma parte de las tradiciones quiteñas durante esta época. Adultos, jóvenes y niños lo juegan...

Con el grito ¡“Qué viva Quito”! se inicia una velada entre jóvenes en un barrio moderno de la histórica capital ecuatoriana. Luego de saludar, cuatro muchachos, entre ellos una chica, se acomodan en una mesa. Desde el momento en que se sientan, el “Cuarenta” ya se da por iniciado. Es que para este juego de naipes las reglas antes, durante y después, son importantes. Es lo que lo hace diferente.

Luego de un pequeño sorteo para definir quien empieza la partida, Anita exclama que no sabe mezclar las cartas. Esta situación desata críticas por de parte de sus contrincantes hasta que su pareja de juego expresa con un término muy popular: “¡Marido tiene!”, y toma las cartas para empezar a mezclarlas indistintamente.

Las frases que se expresan durante el Cuarenta son la muestra de la “sal quiteña”, que no es otra cosa sino el elegante sentido del humor de un habitante local. Estas expresiones que se usan durante

un juego carecen de sentido real, pero contienen un significado social.

El Cuarenta se puede disputar entre cuatro o dos personas. Se utiliza un naipe francés pero se separan todos los ocho, nueve y diez, de forma que quedan 40 cartas en juego. La primera regla que se debe conocer es que al momento de empezar, quienes sean del mismo equipo se sientan uno frente al otro. El objetivo del juego es completar 40 puntos y para conseguirlos se debe tratar de tomar la mayoría de cartas de la mesa. ¿Cómo se llevan las cartas? Ahí la ciencia de este tradicional pasatiempo.

Cartas, cerveza, alegría...

Anita, quien es la menor de todos en la mesa, no tiene “marido”, y mucho menos se fijaría en su compañero de equipo, que es en realidad su primo. Ella reparte cinco cartas a cada jugador. Las normas o rituales hay que cumplirlas para asegurar la precisión del juego.

El primero en lanzar una carta



está a la derecha de quien repartió: un dos de diamantes. El siguiente jugador, con una sonrisa burlona, enseña un dos de corazones negros. Con eso retira ambas cartas y las reúne en un grupo que irá creciendo a medida que pasen los turnos.

De esa forma, la pareja que llegue primero a 40 puntos gana la partida. El juego incorpora otras reglas, como sumar cartas. Por ejemplo, si en el centro de la mesa existen un 2 y 4, el jugador puede tomar las dos si es que tiene un 6. De esta forma, la matemática y la memoria juegan un papel importante para ganar, ya que no se depende únicamente de la suerte.

Junto a las cartas, se encuentran botellas de cerveza o vasos a medio llenar de ron cola. Es difícil encontrar un Cuarenta, silencioso. Las personas se reúnen en plazas en el centro histórico de la ciudad, parques, oficinas y en el lugar que se preste para disputar un juego que está diseñado para unir a los quiteños. “Con esta te caigo”, “esta no tienes” o “no me hagas la maldad”, son las frases que se mezclan con la música o las carcajadas mientras se lanzan cartas.

Al final, después de las “caídas”, las “limpias” (cuando un jugador deja sin cartas el centro de la mesa) y la cuenta de puntos, quienes ganaron sacan a relucir su habilidad, se burlan de los perdedores, y estos buscan excusas no sin antes pedir la revancha.

Campeonato Mundial

El Cuarenta es popular entre personas de todas las edades. En escuelas y colegios se programan torneos internos, al igual que en empresas privadas y en reuniones familiares. El juego ha llegado a ser tan importante durante las Fiestas de Quito, que la municipalidad apoya la organización del Campeonato Mundial de Cuarenta.

La Asociación de Periodistas Deportivos de Pichincha (APDP) es la encargada de organizar el torneo oficial de cuarenta. José “Pepe” Granizo, presidente del gremio, comenta que “la historia del campeonato lleva ya 44 años”. Los participantes salen de torneos previos que se disputan en barrios populares. Seis días dura el campeonato en el que se refleja el estilo original del juego.

Los premios son cuantiosos para quienes se coronen campeones. Si bien, las ofensas o burlas entre los participantes se controlan más para evitar cualquier tipo de inconveniente, las bromas tradicionales están a vista de todos.

Lo peor que le puede suceder a una pareja es no conseguir más de 10 puntos. En caso de perder por un puntaje menor, se les apoda “zapateros”. Hace ya algunos años, se dice que los “zapateros”, como penitencia, debían lustrar los zapatos de la pareja ganadora.

El Campeonato Mundial de



Cuarenta es el vivo ejemplo del significado que tiene para los ecuatorianos este juego. Al torneo no solo asisten jugadores nacionales sino también del exterior. El gusto por el Cuarenta no se pierde por vivir fuera.

En el estado de la Florida (EE.UU.), donde existe una colonia ecuatoriana muy grande, se ha organizado desde hace casi 30 años una liga de Cuarenta. La pareja ganadora de la competencia es una de las invitadas de gala al Mundial organizado en Quito.

“Hemos tenido campeonatos con presencia de alemanes, japoneses, chinos”, explica Granizo. El atractivo para los extranjeros radica en la importancia que cobra la memoria durante el juego. Es que mientras van pasando los turnos, la mayoría de cartas han sido develadas y los jugadores deben tener presentes qué números no han salido para prevenir una caída o una suma de cartas.

Para todos

Niños y jóvenes muestran interés por ser parte de un momento. “Es un producto de la reunión familiar. Es un juego que ejemplifica la esencia de los quiteños”, explica Granizo. Es el ambiente y la naturaleza del juego, en el que se depende de la suerte y la memoria para ganar, lo que mantiene viva esta tradición.

“El chiste, la cargada al rival, desmoralizarle o los típicos

dichos quiteños”, son las cualidades que Granizo resalta de un tiempo pasajero en el año, aunque al Cuarenta se lo puede jugar cuando uno quiera.

“Se apuesta una botellita, dinero, entre 10 o 5 dólares”, sostiene Mario de la Torre, de 60 años de edad. Las cartas se vinculan mucho con la vida bohemia en el barrio pero siempre con alegría. De la Torre recuerda haber empezado a jugar a los 16, y dice que desde entonces, se convirtió en un hobby. “Yo aprendí solo. Viendo”, recuerda.

En Ecuador, la historia del Cuarenta se ha regado por todos los rincones. “Se dice que este juego se inventó en la Sierra. Se desconoce en qué ciudad exactamente, pero son los porteños los que más campeonato se han llevado. Hay una pareja de pentacampeones: Lucho Silva y Augusto Rendón. Ellos viniendo del llano le dieron cátedra a los chagras de acá”, recuerda Granizo.

El cuarenta es una narrativa de tradición quiteña que para muchos resulta en un juego sencillo, con muchas reglas, pero fácil de recordar. Es la mezcla del azar y la retención de las cartas. Pero sin duda lo más importante es reír, gozar del momento, del rival, de uno mismo.



Frases típicas

“Dos por shunsho”: Los jugadores usan esta frase cuando consiguen una caída muy obvia.

“Cuatrero has de ser caer”: se utiliza cuando se levantan cartas con el cuatro.

“Cuerito tierno”: se emplea en el caso de que el rival no sabe jugar o es primerizo.

“Aquí está tu marido”: expresión que se usa en el momento que se realiza una caída con una carta guardada o que un jugador intuía que le serviría.

“La maldad”: en el caso de que un jugador se lleve varias cartas y no le permita al siguiente realizar una jugada.

“La foto”: cuando en el primer turno de la mesa se logra una caída sin siquiera haber visto las cartas.

Lee el artículo y escúchalo online:

DEUTSCH

<http://www.veintemundos.com/magazines/117-de/>

ENGLISH

<http://www.veintemundos.com/magazines/117-en/>

FRANÇAIS

<http://www.veintemundos.com/magazines/117-fr/>

