

Los juegos de naipes: resistencias cotidianas en Rute (Córdoba) en la segunda mitad del siglo XVIII*

*Miguel Mohedano Gallardo***

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

Resumen:

En el Archivo Histórico Provincial de Córdoba se ha registrado recientemente el traslado de un cuerpo documental de justicia civil procedente de Rute. El valor de la información referente a la vida cotidiana en esta villa es extraordinario y entre las múltiples prácticas calificadas de delito hemos seleccionado los juegos de naipes por el interés de la interrelación norma-prácticas-representaciones, la participación de todos los grupos sociales, la exposición en espacios públicos y privados, etc. El resultado es un mosaico poliédrico en el que se entrecruzan diversión, transgresiones y resistencias cotidianas en una villa en movimiento, y en el que las disposiciones reformistas ilustradas se diluyen ante el pulso entre ocio y legislación.

Palabras clave:

Rute, naipes, resistencia, justicia, cotidiano.

The card's games: quotidian resistances in Rute (Córdoba) on the second half of 18 century

Abstract:»

In the Provincial Historical Archive of Cordoba has recently registered the transfer of a documentary section of civil justice from Rute. The value of the information referring to quotidian life in this village is extraordinary and among the multiple practices described as crime we have selected the card games for the interest of the interrelation norm-practice-representations, the participation of all social groups, the exhibition in public and private spaces, etc. The result is a polyhedral mosaic in which fun, transgressions and quotidian resistances are intertwined in a town in movement, and in which the illustrated reformist dispositions become blurred by the pulse between leisure and legislation.

Key words:

Rute, card, resistance, law, quotidian.

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo es fruto de la investigación realizada sobre la documentación del fondo de Justicia Local de Rute (Juzgado de Primera Instancia e Instrucción) conservada en el Archivo Histórico Provincial de Córdoba (AHPACO). Además de Rute, dicho fondo incluye las villas de Benamejí, Iznájar, Palenciana y otros municipios adscritos como los malagueños Cuevas de San Marcos y Cuevas Bajas. Se trata de documentación inédita, nada estudiada, con algunos problemas de conservación al haber estado abandonada tanto tiempo en el Archivo Comarcal de Rute hasta 1972 cuando se decide trasladarla al AHPACO. Es un fondo de una gran riqueza para el historiador e

increíblemente voluminoso. De hecho, aún se encuentra en catalogación y clasificación y solo se encuentra descrito y disponible para consulta hasta el año 1835.

Lo que podríamos destacar de este trabajo es su carácter innovador porque se analiza una de las tantas formas de resistencias a la norma, los juegos de naipes, desde perspectivas novedosas como son: primero, desde la documentación judicial, pues además de que esta es escasa para el caso español, nunca antes se había realizado un estudio de este tema a partir de este tipo de documentación; segundo, en un ámbito rural y en la segunda mitad del siglo XVIII, ya que los estudios sobre juegos de cartas siempre se han centrado en el mundo urbano y sobre todo en el

Recibido: 15-IV-2018. Aceptado: 20-VI-2018.

* Este trabajo se enmarca en el proyecto *Resistencias y vida cotidiana entre el Antiguo Régimen y el Estado liberal (1780-1835)*, becado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte mediante la Beca de Colaboración 2017/2018.

** Graduado en Historia. Dirección para correspondencia: mohedano7@gmail.com

siglo XVII; y tercero y quizás lo más importante, a partir de una óptica histórica, pues las escasas investigaciones sobre dicho tema a nivel europeo se han planteado mayoritariamente desde el punto de vista filológico. En síntesis, en este artículo se ha estudiado la sociedad del Antiguo Régimen prestando atención al papel que cumple cada individuo en el cuerpo social, sus relaciones y dinámicas, así como las actuaciones de la justicia local. Que se analice una de las tantas prácticas de una sociedad en un municipio y en un marco temporal tan concretos tiene su razón de ser en que sirve de magnífico ejemplo para el propósito mayor de reconstruir la historia desde un método inductivo.

La utilización de documentación judicial para estudiar los juegos de naipes permite conocer con claridad la legislación de la época, los actores que intervienen divididos en dos bandos, la justicia y los infractores, las actuaciones de dicha justicia (formas de proceder), la vida cotidiana en un lugar y momento específicos, la extracción social, lugar de origen, edad, sexo, etc., de los agentes activos y pasivos, entre otros muchos elementos más que permiten con total seguridad reconstruir al historiador la realidad social y cultural (e incluso política) de un contexto determinado. En cambio, este tipo de documentación no está exenta de una serie de problemas:

1.- Lo escrito corresponde a la perspectiva de la justicia plasmada por el escribano. Aunque se recojan las declaraciones de testigos y reos, siempre dependen de lo preguntado por el juez.

2.- El conocimiento real del suceso es un imposible: siempre depende de tres miradas, la de la justicia, la de los delincuentes y la de los testigos, que o bien pueden tener lazos con estos últimos o bien todo lo contrario, aportándonos en cualquier caso una información subjetiva.

3.- En muchas ocasiones, el auto se cierra abruptamente, sin dar opción a conocer el devenir de los sujetos implicados e incluso las causas de ese cese.

Con respecto a la metodología seguida, hay que exponer que primero se hizo un análisis superficial de toda la documentación conservada en el AHPCO, examinando las posibilidades de trabajo que podía ofrecer. Después de haber clasificado dicha documentación y haberla dividido en cuatro campos, «familia», «tierra», «conflictos» y «ocio», se eligió este último. Acerca del ocio, se presentaron dos objetos de estudio: los juegos de naipes y la fiesta, tema del que solo aparecieron dos expedientes. Finalmente, se eligió el tema de los juegos de cartas, pues proporcionaba una

completa y más que suficiente información para nuestro propósito, contando con nueve expedientes en los que se abría causa por delito de jugar a naipes. Después se procedió a una lectura profunda y pormenorizada de cada uno de los expedientes, recogiendo toda la información y organizándola en una tabla de datos en la que figuran la signatura, la fecha, el resumen puesto al documento por parte del AHPCO y las ideas clave. Paralelamente, se hizo todo un vaciado de la bibliografía que tratara el tema en cuestión, el contexto espacial y temporal, la justicia en el Antiguo Régimen, etc.

2. EL DELITO DE JUGAR A NAIPES: LEGISLACIÓN Y DISCURSOS

Los juegos representan la naturaleza humana en toda su plenitud: ofrecen diversión, entretenimiento, evasión, socialización, pero también competitividad, avaricia, tensión, conflicto. Es esta disyuntiva uno de los grandes dilemas que han tenido las sociedades a la hora de organizarse en relación con las actividades lúdicas: si bien el juego se inventa como recreación y alivio de los trabajos corporales y espirituales, los sujetos solían también usarlos para fines muy alejados del mero entretenimiento; para darse a los vicios y al «ocio» entendido como holganza. Así pues, se intentaría regular, reglamentar, organizar y controlar toda manifestación lúdica.

La normativa penal sobre los juegos arranca en el Derecho romano, pero es en la legislación medieval donde encontramos que lo prohibido eran concretamente los juegos de azar como el de los dados, el primero de este tipo que estaba muy extendido en la Edad Media. El elemento del dinero y la apuesta, unido a las riñas y lances que se producían como consecuencia, solo eran agravantes que motivaban que los juegos de azar tuvieran que aparecer en las leyes, como en las *Partidas* de Alfonso X y el conocido como *Ordenamiento de las tafurerías* de Maestro Roldán¹. El rey Juan II sería el que por primera vez incluía la voz «naipe» en una ley, pues debido al protagonismo de los juegos de dados, el de naipes irrumpía a finales de la Edad Media².

Ya en la Edad Moderna la legislación sobre los juegos de naipes irá ampliándose y evolucionando a la par de que dicho juego fuera cobrando total protagonismo entre las actividades lúdicas de la población. En estas legislaciones de los Austrias poco se innovaba, sino que se mantenían las disposiciones de las anteriores leyes introduciendo ligeros cambios: se penaba el jugar con apuestas elevadas o que superaran el límite fijado (de 2 reales según Carlos I) y ya fueran en dinero o en especie, el utilizar casa o establecimiento propio como garitos (se les impondría a los propietarios castigos más severos, como el doble de multa para un jugador) y se establecía el derecho a reclamar

¹ PINO ABAD, M., *El delito de juegos prohibidos: Análisis histórico-jurídico*, Madrid, 2011, pp. 31-47.

² *Novísima Recopilación de las Leyes de España*, tomo V, libros X, XI y XII, Madrid, 1805, p. 402.

la cantidad perdida en las apuestas y el encarcelamiento del jugador en caso de no poder pagar la multa³.

Es en el XVIII con los Borbones en el poder cuando el panorama jurídico en general y, específicamente sobre el ocio, cambia radicalmente. Aunque ya Felipe V y Fernando VI habían introducido ciertas novedades en las leyes como nombrar algunos juegos directamente (*banca, sacanete, el parar, faraón, lance, azar, baceta*⁴), solo estaban poniendo las bases para la gran obra legislativa del rey más importante en materia de regulación del ocio en nuestro país: Carlos III. Es él el que le dedica al ocio y, concretamente a los juegos de naipes, más atención y detalle en sus legislaciones, intentado a la vez unificar en una sola ley todo lo que se dispuso y lo que dispone él mismo sobre dicho tema.

La real pragmática sanción del 6 de octubre de 1771 es la más extensa y detallada de las leyes promulgadas en España contra los juegos de azar, y la que de hecho nos encontramos referida en la documentación estudiada del Archivo Histórico Provincial de Córdoba hasta en cuatro ocasiones: en los expedientes de agosto de 1786, septiembre de 1787, junio de 1789 y septiembre de 1791. Titulada «Prohibición de juegos de envite, suerte y azar, conforme a lo dispuesto en las precedentes leyes; con declaración del modo de jugar los permitidos», esta pragmática comienza señalando la ineficacia de todas esas normativas precedentes, cuyas prerrogativas han desembocado en esta ley. Se remarca también los hechos de que el juego produce la ruina de muchas familias, la distracción de los súbditos y los conflictos y lances que surgen como consecuencia de un ambiente en el que las apuestas se mezclan con el alcohol. En las primeras disposiciones de esta pragmática se fija la prohibición de jugar o permitir jugar en las casas a ciertos juegos «ni otros cualesquiera de naipes que sean de suerte y azar, o que se jueguen a envite, aunque sean de otra clase y no vayan aquí especificados». Esto nos hace deducir que habría juegos de naipes en los que mayoritariamente no predominase el azar, pero lógicamente todos dependen en mayor o menor medida de la suerte. También se incluyen otros juegos de azar como el *birbis*, la *oca* o *auca*, los *dados*... Lo más innovador de estas normas jurídicas borbónicas es que se pone el centro de atención en los vagos o malentretidos, aquellos «sin oficio, arraigo u ocupación, entregados habitualmente al juego o tahúres, garitos o fulleros, que cometieren o acostumbrasen a cometer dolos o fraudes»⁵.

En esta pragmática también se establecía el límite de apuesta que convertiría supuestamente un juego lícito en ilícito: un real de vellón. Esta norma es curiosa y objeto de controversia incluso en este trabajo a la hora de intentar encontrar la frontera específica que separaba el juego lícito del ilícito. Pino Abad afirma que «si se apuesta más de lo autorizado, el juego, inicialmente permitido, se convierte en ilícito y, por tanto, susceptible de castigo»⁶.

Igualmente se mantiene pena de cárcel en defecto de no poder pagar la multa por delito de juego de naipes, se recuerda el derecho de restitución de lo perdido en el juego y se prohíbe el jugar en días y horas laborales: desde las seis de la mañana hasta las doce y desde las dos de la tarde hasta las ocho de la noche⁷. También se vetaba el juego en «tabernas, figones, hosterías, mesones, botillerías y cafés, y en otra cualquiera casa pública», exceptuando las *damas*, el *ajedrez*, las *tablas reales* y el *chaquete* «en las casas de trucos o billar»⁸.

Al papel de la justicia le dedica también un apartado: regula que las multas se repartieran entre Cámara regia, juez y denunciante⁹. Pero como ya veremos más adelante lo más habitual es que las acusaciones fueran de oficio por algún individuo de la justicia¹⁰.

Seguidamente, se establece una norma algo ambigua y que podía ser más quebrantada por las justicias locales: se enuncia que, a la hora de proceder a la aprehensión de los delincuentes por juego, en caso de ser lugares públicos (tabernas, cafés, mesas de trucos y billar, etc.), bastaría con tener noticias o fundados recelos de la contravención, pero en caso de ser casas de particulares, «deberá constar antes por sumaria información que en ellas se contraviene a lo prevenido en esta ley». En cambio, «no ha de ser necesaria la aprehensión ni formal denuncia cuando se hubiera de proceder contra los tahúres y vagos entregados habitualmente a este género de vicios»¹¹. Si ya el concepto de vago presentaba una cierta dificultad en precisar su definición, podemos imaginarnos la relatividad de las justicias cuando se aplicase la ley en esta ocasión, es decir, sería dada a la interpretación subjetiva y, posiblemente, o bien a los abusos o bien a la laxitud.

Lo que nos encontramos más adelante es que parece que la justicia no parecía cumplir correctamente con su cometido como para que el 13 de julio de 1782 se promulgase

³ PINO ABAD, M., *Op. cit.*, pp. 70-90.

⁴ *Novísima Recopilación...*, pp. 407-408.

⁵ *Ibid.*, pp. 408-410.

⁶ PINO ABAD, M., *Op. cit.*, p. 106.

⁷ *Novísima Recopilación...*, p. 411.

⁸ *Ibidem*. ANSÓN CALVO, M^a. C., «‘Un golpe de suerte’: las mesas de trucos en el Siglo de las Luces», en NÚÑEZ ROLDAN, F. (coord.), *Ocio y vida cotidiana en el mundo hispánico en la Edad Moderna*, Sevilla, 2007, p. 714.

⁹ PINO ABAD, M., *Op. cit.*, p. 108.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ *Novísima Recopilación...*, p. 411.

una orden donde se establecía que los bandos debían publicarse de seis en seis meses. A pesar de la publicación casi constante de bandos y de ir recordando todo lo legislado, en vez de disminuir la comisión de delitos derivados por jugar, parece que fue creciendo notablemente¹². Esto está perfectamente constatado en la documentación del fondo judicial de Rute conservado en el Archivo Histórico Provincial de Córdoba. Si echamos un vistazo rápido a los años de los nueve expedientes estudiados, encontramos que entre la pragmática del 1771 y la real orden del 6 de abril de 1786 únicamente contamos con dos de ellos en que se hace alusión a los juegos de naipes, uno de diciembre de 1775 relacionado con un lance con la justicia y otros abusos cometidos por dos hermanos, y otro de 1776 con el uso que hacía el huésped de la casa alquilada como casa de juego. A partir de esa real orden de 1786 y la del 30 de abril de 1787, se multiplican exponencialmente el número de expedientes en algo más de una década, hasta siete: de agosto de 1786, de septiembre de 1787, de agosto de 1789, de junio de 1789, de septiembre de 1791, de febrero de 1794 y de noviembre de 1799. Podemos constatar clarísimamente cómo a partir de que en 1782 se ordenase que se publicasen bandos cada seis meses y de que desde 1786 se promulgaran una serie de disposiciones muy seguidas, en muy poco tiempo crecen en número los expedientes por razón de jugar a naipes.

Paralelamente al esfuerzo jurídico de los monarcas y el Estado por intentar minimizar los múltiples desórdenes que producían los juegos de naipes en el corpus social, era igualmente importante la labor de los moralistas que con sus tratados intentaban disciplinar a la sociedad desde el punto de vista ético y moral. Proliferaron en la Edad Moderna a la vez que los naipes tomaban el protagonismo, encontrándonos con los nombres de Diego del Castillo, Pedro de Medina, Francisco de Alcocer, Luis Vives, Francisco Luque Fajardo y Pedro de Calatayud, entre otros muchos. Las ideas que los ponían en común eran las de la holgazanería y la desatención a las labores que producía el juego, la ruina por la avaricia y el vicio que acababa perjudicando a la familia del jugador, etc.¹³

Si bien era implacable la condena de los juegos de naipes por parte del poder y de los moralistas, una realidad diferente nos mostraban algunos literatos que plasmaban en sus escritos variados conceptos en forma de metáforas y símiles del cosmos naipesco, lo que nos da cuenta del fuerte arraigo del juego de cartas en la sociedad y de posiblemente la maestría en él por parte de estos escritores como Miguel de Cervantes, tal y como defiende Jean-Pierre Étienvre¹⁴.

2. EL MUNDO DEL NAIPE

Debido tanto a la increíble fama y práctica de los juegos de naipes a partir del siglo XVI como por los rasgos únicos que presenta la baraja española, se inventa y prolifera un vasto vocabulario que se vería reflejado en multitud de obras literarias, si bien era esencialmente utilizado en la cultura popular, y en especial, en el submundo del juego naipesco. Esto dificultaba la actuación de la justicia, que debía conocer este enigmático vocabulario, y también obstaculiza el estudio de los propios historiadores y filólogos.

Así por ejemplo el mismo juego de naipes era conocido como juego del Vilhán, una figura un tanto mística a quien se le señala como introductor de los naipes en España. La baraja española, derivada del tarot italiano del siglo XV, con 48 cartas numéricas, pero con la novedad de las pintas (rayas o discontinuidades que presenta cada carta en el borde superior e inferior según el palo), era conocida como *libro real* o *libros del Vilhán*. Las pintas daban lugar a expresiones como *conocer* o *sacar por la pinta* y cada palo o carta tenía hasta su mismo calificativo (el dos de bastos era la *horca*, la sota el *soldado* o la *puta*, etc.). Un término muy extendido era el de *flor* o *floreo* para referirse a hacer trampas. Y por supuesto los nombres que recibían los tipos de juegos eran de los más variados: *rentoy*, *la treinta y una*, *la flor*, el de *carteta*, el de *vueltas* o *vueltos*... cada uno con dudosos orígenes y reglas y normas que en algunos casos no han llegado hasta nosotros o que serían distintas a las de la actualidad¹⁵.

3. JUGAR A NAIPE EN RUTE ENTRE 1775 Y 1799

A continuación, pasamos a exponer los resultados de las investigaciones a partir de los nueve expedientes del fondo de Justicia Local de Rute conservada en el AHPCO. Lógicamente, los juegos de naipes serían una de las tantas manifestaciones lúdicas que se darían en un pueblo de la subbética como es Rute, pero que serían de los más practicados.

Primeramente, debemos tener en cuenta que las distintas legislaciones fueron progresivamente prohibiendo el juego en lugares públicos, especialmente a juegos ilícitos (salvo para el caso de las casas de trucos o billar). La normativa jurídica no se preocupaba tanto por la existencia como tal de casas de juego como de que en cualquier lugar se jugase incumpliendo la ley. Sin embargo, la ley borbónica reglamentaría una rígida persecución a cualquier casa de juego pública y a todo aquel que en la suya propia dejara jugar, como descubrimos por ejemplo en una de las

¹² PINO ABAD, M., *Op. cit.*, pp. 111-112.

¹³ RUIZ ORTIZ, M., *Pecados, conflictos y otras transgresiones de la conciencia: prácticas discursivas y vida cotidiana en la Andalucía Moderna*, tesis doctoral, Universidad de Córdoba, Córdoba, 2012, pp. 360-366.

¹⁴ ÉTIENVRE, J.-P., *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe. Siglos XVI-XVIII*, Londres, 1990, pp. 33-50.

¹⁵ CHAMORRO FERNÁNDEZ, M.^a I., *Léxico del naipe del Siglo de Oro*, Gijón, 2005, pp. 19-24.

preguntas formuladas por la justicia a un vecino de Rute: «Preguntado si sabe el declarante se halla prohibido por orden de su Magestad semejantes juegos de embitte, ni que se permitan en las casas que lo ejecutten»¹⁶.

De hecho, a consecuencia del relativo cierre de garitos especialmente a partir de la pragmática de 1771 proliferarían las casas de juego clandestinas¹⁷, es decir, las de un particular que, a cambio de incurrir en delito, cobraría un porcentaje a los jugadores, el llamado barato o coima (este último usado más correctamente para calificar al beneficio recibido por el dueño).

Estos garitos clandestinos son los que nos encontramos muy mayoritariamente en la documentación relativa al pueblo de Rute: de los ocho expedientes en los que se recoge los espacios de juego, seis son los casos de casas de particulares. En uno de ellos, en la declaración del testigo Juan Lucas Galisteo sobre la causa contra los hermanos Juan Antonio y Bartolomé de Campos, se alude a «[...] que aviendo sabido [Bartolomé] la prisión de su hermano Juan Antonio, salió de la casa donde estaba jugando naipes con una pistola y fue a buscar la Ronda»¹⁸. Hay que añadir que estos garitos podían ser o bien fijados y conocidos por los vecinos o bien improvisados, convirtiéndose una casa cualquiera en una de juego, como es el caso de la de Juan Bautista Cordón. Este, que se encontraba con su mujer y su familia en la fábrica de aguardiente que tenía situada en el partido de La Hoz, mandó a su casa a su hijo Juan Bernabé Cordón a por pan. Cerca de la puerta, se encontraban Isidro Molina y Diego Palomo que engatusaron al mozo para que jugaran una partida de *cané* dentro de la casa¹⁹.

Los demás garitos clandestinos atestiguados corresponden a las casas de Cristóbal de Arévalo, Pablo Valbuena y Domingo de la Luz (esta última funcionaba de barbería²⁰). Ser dueño de una casa de juego o permitir jugar en la propia era un delito que se castigaba con una multa que era duplicada con respecto a la impuesta a los jugadores, dependiendo eso sí de su categoría social. Tal vez ese redoblamiento de la pena, como aseguran Pedro Gómez de la Serna y Juan Manuel Montalbán en *Elementos de Derecho civil y penal de España*, se debía a que «se fundamentaba en la distinta presunción de criminalidad; porque el mero jugador es atraído con frecuencia a estas casas de perdición

por medio de engaños y artificios, las demás personas que se castigan son por ocasión de los males que se tratan de prevenir»²¹. Pues bien, para intentar eludir el castigo, en su causa Cristóbal de Arévalo alegaba en su defensa que don Enrique Carrillo le estaba arrendando esas casas a las que se acababa de mudar y que «quando el declarante entró a vivirlas ya concurrían a jugar en dichas casas algunas personas». Además, se acoge a la compasión y prosigue: «y las que lo hicieron después que el declarante se mudó a ellas le daban algunos quarttos para que comprase pan, con mottivo de hallarse enfermo el declarante y tener muchos hijos pequeños». Y para inculpar a su arrendador «no puede dezir el declarante si antes dava licencia el don Enrique para que jugasen o cobrava varatto»²². Esto es tremendamente interesante, pues podemos intuir que quizás una manera de reducir la pena era el no cobrar el barato (aunque en este caso debería llamarse coima, según lo dicho anteriormente).

El concepto de barato nos ha aparecido muchas veces. Atendiendo al *DRAE*, en esta ocasión significa «cantidad de dinero que cobraba a los jugadores el dueño del garito por el uso de este»²³. Más adelante se nos presentará otra acepción del concepto.

El caso de Pablo Valbuena es complicado de analizar, pues al documento le falta una parte de la zona superior, causa quizás de que no lleguemos a saber por qué no se le condena ni se le llama a declarar (aunque parece que estuviera ausente en el momento), además de que el documento apenas tiene extensión y detalles. No obstante, este expediente nos sirve para ilustrar un aspecto recogido en la gran pragmática de Carlos III: el modo de proceder de la justicia en ocasión de jugar en casas de particulares²⁴. En el expediente solo viene recogido que corregidor, acompañado de promotor fiscal, tres guardas de campo y dos alguaciles ordinarios llegan «a las puertas de Pablo Balbuena [...], y con motivo de haver salido un hombre a la puerta de ellas al propio tiempo, y algunos indicios de estar jugando naipes en citadas casas, se introdujeron en ellas [...]»²⁵. Que en ningún momento se esclarezcan cuáles fueron esos indicios nos remarca la idea que expusimos de la imprecisión o ambigüedad de esta norma, que efectivamente es dada a la relatividad en las interpretaciones de la justicia, por lo que podemos suponer que el rey dejaba a dictamen de «los Jueces» (en este caso el corregidor de

¹⁶ Archivo Histórico Provincial de Córdoba (en adelante AHPCO), Justicia Local de Rute, legajo 2326, expediente 24, folio 9 r.

¹⁷ ANSÓN CALVO, M.^a C., *Op. cit.*, p. 718.

¹⁸ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2325, exp. 10, fol. 4 v.

¹⁹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2303, exp. 10.

²⁰ Esto ha sido deducido a partir de las declaraciones de tres individuos al afirmar que entraron en la casa del tal Domingo de la Luz «con el fin de afaytarse». AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2327, exp. 34.

²¹ Citado en PINO ABAD, M., *Op. cit.*, p. 55.

²² AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24., fol. 9 r.

²³ DRAE, «barato», en <http://dle.rae.es/srv/fetch?id=51K1DiJ>, consulta do el 25-03-2018.

²⁴ *Novísima Recopilación...*, p. 411.

²⁵ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 50, fol. 1 r.

Rute) en qué casos intervenir y con cuánta vehemencia. En el expediente de Cristóbal de Arévalo se da todo lujo de detalles para probar y legitimar el haber entrado en su casa atendiendo a lo dispuesto en la pragmática²⁶.

Sin lugar a duda el caso más interesante e ilustrativo es el de Domingo de la Luz. Todo apunta a que este barbero de Rute obtenía un pequeño beneficio como garitero, tal y como afirma el testigo Gabriel Sánchez: «[...] en efecto entró en dicha casa que es de juego y los que juegan pagan su interés [...]». A partir de las descripciones que nos dan los testigos y reos, la «tienda» (la zona de trabajo) conectaba con la cocina, contigua o cercana a un cuarto en donde se jugaba. En ningún momento se menciona dónde se encontraba el tal Domingo, quizás trabajando a partir de lo que se deduce de dos declaraciones²⁷. Sí se indica que la mujer e hijo de este se encontraban en dicha «sala de juego» junto a los tahúres y demás individuos.

En general, lo que más extraña es que tanto a Domingo de la Luz como a Pablo Valbuena apenas se les menciona ni se les toma declaración ni se les castiga a pesar de haber declaraciones e indicios de incurrir en delito, justo lo contrario que en el caso de Cristóbal de Arévalo²⁸.

Un caso aparte es el de Antonio Caballero, alias Guindas, cuyo casero, Juan García Algar, inició una solicitud al procurador para que le echase debido a que en el día de San Miguel de 1775 «estaban jugando» en la casa alquilada, además de que se pusieron presos a los jugadores y al mismo Caballero²⁹.

Entre los espacios públicos en los que se jugaron a naipes encontramos en la documentación escogida una plaza del pueblo y una taberna. Con respecto a la primera, como escenario del delito se nombran «la Plaza pública y puertas de las casas capitulares», algo que a primera vista puede parecer un tanto sorprendente si tenemos en cuenta la rígida prohibición de jugar en lugares públicos, y más siendo al aire libre, a la vista de todos. De hecho, fueron varios vecinos de alrededor los que, ante «[el] mucho escándalo, [...] se habían quejado [al corregidor] de los desórdenes que se estaban experimentando en tiempo de siesta [...]»³⁰. Esto es un clarísimo ejemplo de total transgresión a la norma. Allí se encontraron cerca de diez individuos (entre

ocho y trece), algunos de los cuales alegaron que estaban en sus quehaceres cotidianos.

La taberna podría considerarse como el espacio público de sociabilidad por excelencia en la sociedad española. En estos lugares se destilaba un ambiente donde la mezcla de alcohol, vicio y dinero podía prender una mecha que el Orden temía; la mayor parte de los altercados en tabernas eran motivados por los naipes, como bien nos expone Mantecón³¹. En la ruteña calle del Pilar se situaba «las casas taberna pública» de Francisco de Paula Pulido, que era conocido «puesto público en que vende vino y aguardiente», en donde el 3 de junio de 1789 se pusieron a jugar seis hombres, «dos dellos forasteros»³². En su declaración, se le recordaba al tabernero mediante pregunta si:

«es cierto que, por los bandos o auttos de buen gobierno publicados, está prohibido que, en tabernas o puesto público alguno de vino y demás licores, haya tertulias, asientos, y menos que se juegue cosa alguna bajo ciertas penas, y si así es porqué el declarante permitió que en la mañana deste día sentasen a jugar los que constan de estos auttos».

A lo que respondió que era «cierto el contextto de la preguntta y que por no estar el declarante en sus casas se pusieron a jugar los cittados hombres». Además, había añadido que él no había cobrado el jarrillo de vino gastado que se estaban envidando³³. No obstante, dos de los seis presos inculparon al tabernero declarando que tuvieron su consentimiento para jugar.

Con respecto a las coordenadas temporales, tenemos en cuenta los meses, los días y las horas. De los nueve expedientes, cinco se componen entre junio y octubre, en un clima veraniego, quizás más propicio para el recreo. No obstante, el lance entre la justicia y los hermanos Juan Antonio y Bartolomé de Campos ocurrió en la noche de Navidad de 1775 cuando «[...] el crezido numero de jentes de todas clases que andan por explicadas calles y aver fiestas en las casas para holgarse en este presente tiempo del Santo Nazimiento de Nuestro Redentor»³⁴. Además, unos bandos decretaban «sobre que de las diez de la noche para arriba ninguna persona ande por las calles ni tampoco juntos en bandas sino es solos y por sitios públicos»³⁵. Juan Antonio

²⁶ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24, fol. 1 r- 1 v.

²⁷ Antonio Guerrero menciona que «[...] en ocasión que había bulla en la tienda, y no habiendo quien los afaytase se entraron los dos a la cozina [...]» (AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2327, exp. 34., fol. 4 r.), y Juan Cerdón Arrebola que «[...] entró en casas de Domingo de la Luz afaytarse y no pudiéndolo despachar se entró a la cozina [...]» (AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2327, exp. 34., fol. 6 r.).

²⁸ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24., fol. 15 v.

²⁹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2302, exp. 58.

³⁰ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2323, exp. 22., fol. 1 r.

³¹ MANTECÓN MOVELLÁN, T. A., *Conflictividad y disciplinamiento social en la Cantabria rural del Antiguo Régimen*, Santander, 1997, p. 101.

³² AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2351, exp. 39, fol. 1 r.

³³ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2323, exp. 22, fol. 1 v.

³⁴ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2325, exp. 10, fol. 1 r.

³⁵ *Ibidem*.

de Campos se hallaba solo y en la oscuridad de la noche, poniéndose rápidamente nervioso cuando la ronda le cercó. Lo interesante es observar cómo las justicias saben de la irremediable diversión, juegos y fiestas que se produce en una fecha tan señalada en todas las casas del pueblo, por lo que dan un laxo margen de tolerancia que lógicamente podía ser superado. Y así ocurrió en casa de Bernabé Ximénez donde la ronda, según el ministro ordinario Juan Lucas Galisteo, «había entrado a desbaratar una poca de fiestas que había»³⁶, y según Francisco Aguilar «había ydo [...] a desbaratar una función que había»³⁷.

Por otro lado, en el caso del barbero-garitero Domingo de la Luz, parece ser que todos los hombres del vecindario o del pueblo acudieron a afeitarse por ser, posiblemente, 1 de noviembre, Día de Todos los Santos como se refiere varias veces en el documento³⁸.

Otro aspecto por observar son las horas, pues debemos tener en cuenta que en la pragmática del 6 de octubre de 1771 se prohíbe que se jugase en días y horas laborales, desde las seis de la mañana hasta las doce y desde las dos de la tarde hasta las ocho de la noche³⁹. A las 23 horas del 15 de septiembre de 1787 se sorprendió jugando a cuatro hombres en casa de Cristóbal de Arévalo, de los cuales Francisco José Remigio Molero confesaba que «por ser el día siguiente festivo se puso a jugar con los dichos Arévalo, Ravasco y Campos»⁴⁰; y a las 1 horas del 29 de septiembre de 1791 a siete sujetos en la casa de Pablo Valbuena. Y desde las 22 horas y durante toda la noche del 20 de febrero de 1794 se estuvo jugando en casas de Juan Bautista Cordón. Como vemos, mayormente es por la noche y en casas de juego «privadas» donde se produce el juego, excepto en los casos de la taberna de Francisco de Paula Pulido, que sucedió a las 10 horas del 3 de junio de 1789; en el que se pusieron a jugar en la Plaza pública a las 14'30 horas del 6 de agosto del mismo año (que como ya señalamos, producían escándalo a la hora de la siesta); y en el de la barbería-garito de Domingo de la Luz, donde se jugó entre las 7 y las 9 horas del Día de Todos los Santos de 1799. De estos tres casos, que entran dentro de las horas ilícitas para el juego, solo en el de la taberna cobra importancia dicha normativa al referir que «en atención a los bandos de buen Gobierno publicados afin de que en ningún puesto público en días de trabajo se admitan en ellos a ninguna persona para juegos ni que [se] les de asiento, se pongan

presos a los referidos en las Reales Cárceles de esta villa [...]»⁴¹. De hecho, el mismo Bartolomé de Campos en su proceso de 1775 respondía «que sí a jugado a los naipes a sido los días que a holgado un entretenimiento»⁴². Entonces, ¿se permitía jugar en los días que la costumbre fijaba como festivos? No podemos saberlo.

También se han analizado de estos expedientes qué juegos son ilícitos y sus posibles reglas (número de jugadores, formas de jugar, etc.), las cuales hemos encontrado mayormente en el *Diccionario de la Real Academia Española* y en páginas webs especializadas en juegos de cartas. Siguiendo un orden cronológico, en el expediente de 1775 sobre los hermanos Campos varios testigos dan cuenta de que son dados a «los juegos de naipes», sin decir si a los legales o a los ilegales, mientras que otros testigos como Salvador de la Cruz Porras afirman que «que a oído dezir los juegos de naipes que an jugado los dichos [...] an sido lizitos y en las ocasiones que an tenido tiempo para ello»⁴³.

En el siguiente expediente, de 1776 en el que se solicita que se despache a el Guindas de la casa de su casero, este solo menciona que estaban jugando a naipes y que la justicia entró y puso presos a todos los presentes, por lo que deducimos que estaban jugando ilegalmente (¿a juegos prohibidos, con apuestas elevadas o debido a algún escándalo o conflicto?).

A José Roldán en 1786 se le condena no tanto por jugar específicamente a juegos prohibidos (como se menciona⁴⁴) sino por el hecho de «hombre mal entretenido en juegos de naipes, embriagues y raterías»⁴⁵. Es decir, su procesamiento se focaliza más por no ser aplicado al trabajo y etiquetarse como vago y derrochador de su jornal: «tal qual día que se ocupa en peón de albañilería a berificado el testigo que tomado el peón o medio lo a jugado en juegos prohibidos como el testigo lo a visto»⁴⁶.

En 1787 ya nos encontramos con el primer juego ilícito: el «jiley». Según el *DRAE*, el *gilé*, *giley* o *cuarenta y una* es un «juego de naipes y de envite que tiene por objeto sumar el mayor número de puntos con cartas del mismo palo»⁴⁷. Marc Fontbona en *Historia del juego en España* explica un poco más su normativa⁴⁸. Con respecto al número de jugadores «puede variar, [pero] lo más indicado

³⁶ *Ibid.*, fol. 4 v.

³⁷ *Ibid.*, fol. 6 v.

³⁸ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2327, exp. 34.

³⁹ *Novísima Recopilación...*, p. 411.

⁴⁰ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2323, exp. 24, fol. 3 r.

⁴¹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2351, exp. 39, fol. 1 r.

⁴² AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2325, exp. 10, fol. 21 r.

⁴³ *Ibid.*, fol. 37 r.

⁴⁴ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 12, fol. 1 r.

⁴⁵ *Ibid.*, fol. 2 r.

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ *DRAE*, «Giley», en <http://dle.rae.es/?id=JBjPYg5>, consultado el 29-03-2018.

⁴⁸ FONTBONA, M., *Historia del juego en España: de la Hispania romana a nuestros días*, Barcelona, 2008, p.278.

es que participen cuatro», lo que coincide con lo reflejado en el documento⁴⁹. En el auto de oficio se explica lo siguiente: «fueron hallados medio escondidos cuatro hombres, y se halló la mesa donde estaban jugando, y tres barajas separadas las cartas blancas de las figuras, que denotaban estarse jugando a juego prohibido»⁵⁰. Desconocemos el porqué de ese razonamiento, pues según lo consultado, se jugaba con 28 naipes al suprimir de los 40 los Seises, los Cincos y los Cuatros (obviamente de cada palo)⁵¹. De hecho, el mismo reo Francisco José Remigio Molero afirma que había «tres barajas separadas las cartas y proporcionadas para jugar al *jiley*»⁵². En las declaraciones una de las preguntas realizadas es «si le consta que así el citado juego del *jiley*, como los de más de embitte, suerte y azar están prohibidos por Real Pragmática Sanción de Su Magestad con ciertas penas y multas a los que las quebrantan», a lo que respondió algo que se repite en las declaraciones posteriores: «que con motivo de no estar el declarante versado en negocios (otros dirán «por no estar instruido en papeles») y sí únicamente aplicado a su ejercicio de hortelano, no le consta ni a oído ni entendido esté prohibido dicho juego del *jiley*»⁵³. Todos los apresados declararon algo similar: que lo estaban jugando, pero que no sabían que estaba prohibido, excepto Simón Leal y Cristóbal de Arévalo, posibles tahúr y garitero, respectivamente. También todos manifestaron que como llevaban poco rato jugando al dicho juego, según el Remigio «no se había atravesado cantidad alguna de consideración por ser una diversión»⁵⁴, aunque Juan Antonio de Campos por su parte confesó que «se habían atravesado más que unos cuatro o cinco reales»⁵⁵, lo que superaba el límite impuesto en la pragmática de 1771.

En otro expediente encontramos que antes del momento en que el séquito del corregidor llegara, Sebastián de Ravasco y Simón Leal, este «yendo a vacas» (a medias en la apuesta) con Vicente de Arévalo, estuvieron jugando a la *flor*, «juego de naipes que presenta distintas variedades»⁵⁶, que «se juega con tres naipes y el que junta tres de un palo se dice que hace flor»⁵⁷. Sobre esta jugada, el Ravasco declara que «le ganó unos treinta o cuarenta reales» al

Arévalo y al Leal, que causó que este se retirara y saliera a la calle. Curiosamente, el Arévalo es el único que afirma que los otros dos estuvieron jugando al *pecao* «que también es juego de envite como el *jiley*»; «juego de naipes y de envite en el que la suerte preferente es la de nueve puntos y no se puede pasar de dicho número»⁵⁸. Si resulta un misterio todo el proceso, más aún lo resulta el auto final al leer que «[...] con atención a tener confesado los reos que de ellos consta estar jugando al *jiley* y *flor* que son de embitte y uno de los prohibidos por la Pragmática Sanción de seis de octubre de mil setecientos setenta y uno»⁵⁹. Ignoro completamente por qué se apunta «uno de los prohibidos» si ambos juegos de naipes estaban prohibidos al ser de envite y azar. Lo que podemos suponer es que se refiere a que uno de ellos, el de la *flor*, aparece específicamente como juego ilícito en dicha pragmática⁶⁰.

A la *flor* también jugaron en la plaza del pueblo en agosto de 1789 Tomás Molina, Alonso Muñoz y Francisco Gómez, alias Negocio. No obstante, este último declaró que estuvieron jugando los tres a la «*treinta y una* de a ochavos y por divertirse un rato y no ser juego de interese, [...] pero estuvieron poco rato sin atravesarse cosa alguna»⁶¹.

En junio de 1789, en la taberna de Francisco de Paula Pulido se sorprendió a seis hombres jugando al «*rentoy embiado*». Este fue un juego más conocido y era tremendamente complejo de jugar. J. P. Étienvre le dedica un detallado estudio⁶² a este «juego de naipes y de envite, entre dos, cuatro, seis u ocho personas, en el que se reparten tres cartas y se roba, el dos es la de mayor valor en cada palo y se permiten señas entre los compañeros»⁶³. Étienvre afirma que este juego, que ha perdurado hasta la actualidad conocido como uno de los juegos del Renacimiento, es un «juego marcadamente plebeyo»⁶⁴, definido como «un juego de compañeros» que podían hacerse señas como en el mus⁶⁵. El autor recoge en su obra multitud de referencias a este juego en las fuentes literarias, llegando a manifestar que parece ser que «para este juego se necesitaba poco dinero»⁶⁶ y que dicho juego «parece haber sido, más que otro, propio de los andaluces»⁶⁷.

⁴⁹ ARTS, N., *Enciclopedia de los juegos de cartas*, Barcelona, 1999, p. 37.

⁵⁰ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24, fol. 1 v.

⁵¹ ARTS, N., *Op. cit.*, p. 37.

⁵² AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24., fol. 2 v.

⁵³ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24., fol. 3 r.

⁵⁴ *Ibidem*.

⁵⁵ *Ibid.*, fol. 6 v.

⁵⁶ DRAE, «Flor», en <http://dle.rae.es/?id=I6Rb5ZS>, consultado el 29-03-2018.

⁵⁷ GUTIÉRREZ FERNÁNDEZ, B., *Examen histórico del Derecho penal*, Madrid, 1866, p. 233 (citado en PINO ABAD, M., *Op. cit.*, p. 103).

⁵⁸ DRAE, «Pecado», en <http://dle.rae.es/?id=SFVbedk>, consultado el 29-03-2018.

⁵⁹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24., fol. 13 v.

⁶⁰ *Novísima Recopilación...*, p. 409.

⁶¹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2323, exp. 22., fol. 6 r.

⁶² ÉTIENVRE, J.-P., «Campana de Marte y mesa de la fortuna: La guerra de Sucesión de España a través de un juego de rentoy», *Butlletí de la Reial Acadèmia de Bones Lletres de Barcelona*, 38 (1981-1982), pp. 225-269.

⁶³ DRAE, «Rentoy», en <http://dle.rae.es/?id=Vyc29C7>, consultado el 04-03-2018.

⁶⁴ ÉTIENVRE, J.-P., «Campana de Marte...», p. 227.

⁶⁵ ÉTIENVRE, J.-P., *Márgenes literarios...*, p. 241.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 243.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 246.

Por otra parte, el corregidor ordenó «que por mí el escribano se [recoja] la baraja con que estaban jugando, pues como unos [reales y] cuatro cuartos en ochavos que había en la mesa como [...] tantearse, los recogió uno de dichos hombres»⁶⁸. Que en el documento se especifique que es «embiado» posiblemente obedezca a que era una modalidad en la que se envidaba. De todas maneras, aunque la justicia afirmase que se dicha cantidad de dinero se encontró sobre la mesa, según las declaraciones de los procesados, lo que se estuvo jugando entre amigos fue o bien un jarrillo de vino «el cual ya se había gastado»⁶⁹ o bien ser «una cosa leve (o corta)».

Volvemos a agosto del 1789 a la Plaza de Rute para hablar de otro juego muy común: la *treinta y una*. Juan Peña y Antonio Guerrero echaron una partida «debajo de los Arcos» de la dicha Plaza a la «*treinta y una aparada*» entre el corrillo de individuos que se había formado en aquella calurosa tarde de verano y en donde, como anteriormente se ha citado, otros habían jugado o estaban jugando a la *flor*. Pero es que también estaban jugando una *treinta y una* (a secas) Vicente de Dios y «el hijo de Antonio de la Fuente a quien nombran Cupido». El calificativo de «aparada» en el juego de la *treinta y una* puede deberse a otra modalidad de jugarlo⁷⁰. En cualquier caso, al llegar las autoridades al lugar, «los unos tiraron la baraja y otros dieron a huir»⁷¹. No se expresa qué o cuánto se apostó.

En septiembre de 1791, en la casa de Pablo Valbuena, Juan Antonio de Campos, Pedro de Mangas y Juan Pulido estuvieron jugando al *cané*, mismo juego al que jugaron el hijo de Juan Bautista Córdón, Isidro Molina y Diego Palomo en febrero de 1794. Del caló, el *cané* era un «juego de azar parecido al *monte*» y al *baceta*. Según ciertas fuentes, era una variante del *monte* y procedía del *sacanete*⁷², todos ellos juegos ilícitos. No hemos encontrado más detalles sobre el *cané*, aunque podemos deducir que se jugaba entre tres o al menos en número impar de personas.

No obstante, respecto al primer caso, el único jugador al que se le apresa, Juan Pulido, manifiesta que lo que estaban jugado era a la *secansa* («secuencia»), «juego de naipes parecido al de la *treinta y una*, del cual se diferencia

en que hay envite cuando los jugadores tienen ali o *secansa*⁷³, «reunión de dos o tres cartas iguales en el número o en la figura»⁷⁴. Este juego es el que produjo en noviembre de 1799 que, en la casa de Domingo de la Luz, Juan de Lanzas recibiese una puñalada. José de Campos, Miguel Cuadrado, Juan de Lanzas y Juan Córdón Arrebola se organizaron por parejas, los dos primeros contra los dos últimos, y «se pusieron a jugar *secansa* para medio jarro de aguardiente que lo habían gastado»⁷⁵. Miguel Cuadrado declaraba:

«que el aguardiente que jugaron ya lo habían gastado y lo había perdido el declarante y José de Campos se por razón de mesa y baraja nada pagó porque cuando se juega a la *secansa* no se da nada, como lo hazen cuando juegan el *cané* y otros juegos que es cuando se paga»⁷⁶.

Juan Córdón Arrebola confirma lo anterior, pero añade matices y detalles:

«[...] y estando para rematar el juego hallándose el testigo con diez y ocho tantos, el Campo movió tasquera sobre que no eran más que catorce, esto con los que estaban viendo que afirmaban era los diez y ocho»⁷⁷.

De hecho, según este procesado ese sería el móvil de la pelea que se montó poco después en dicha casa. También añade: «que por razón de la *secansa* no pagó nada, [...] los que juegan al *Cané* y otros juegos pagan el barato a los dueños de las casas»⁷⁸.

Por último, analizando la documentación judicial de Rute hay que tener en cuenta a los agentes, tanto activos como pasivos, que desarrollan la situación específica, identificando a algunos de ellos con los nombres que recibían en la época.

Las que encabezan cada documento judicial y las verdaderas protagonistas son lógicamente las justicias locales, las de Rute. Este cuerpo judicial cumplía el papel de denunciante del delito, el que directamente abre proceso, siendo compuesto por «su merced el señor Licenciado [...] de la real Chanchillería de la ciudad de Granada, Corregidor de esta dicha villa»⁷⁹, el promotor fiscal⁸⁰, el teniente de alguacil mayor⁸¹, un alguacil mayor⁸² o los ministros

⁶⁸ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2351, exp. 39, fol. 1 r.

⁶⁹ *Ibid.*, fol. 2 r.

⁷⁰ *Diccionario de Autoridades*, «Parada», en <http://web.frl.es/DA.html>, consultado el 04-03-2018.

⁷¹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2323, exp. 22, fol. 1 r.

⁷² ROSA SÁNCHEZ, J. J., «Juegos de naipes en el diccionario de la RAE», en *Jerez Siempre, Wiki Jerez*, en http://www.jerezsiempre.com/index.php/Juego_de_naipes, consultado el 04-03-2018.

⁷³ *DRAE*, «Secansa», en <http://dle.rae.es/?id=XOLfhkq>, consultado el 04-03-2018.

⁷⁴ *DRAE*, «Ali», en <http://dle.rae.es/?id=1pXSrU6>, consultado el 04-03-2018.

⁷⁵ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2327, exp. 34, fol. 1 v.

⁷⁶ *Ibid.*, fol. 5 v.

⁷⁷ *Ibid.*, fol. 6 r.

⁷⁸ *Ibid.*, fol. 6 r. - 6 v.

⁷⁹ Son los casos de: AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24 y 12; leg. 2351, exp. 39; y leg. 2327, exp. 34.

⁸⁰ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 50.

⁸¹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2325, exp. 10.

⁸² AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2323, exp. 22.

ordinarios⁸³. A su vez, estaban asistidos o acompañados casi siempre de un escribano, de ministros ordinarios, de guardias de campo o incluso de una «partida de voluntarios de Aragón»⁸⁴. Lo habitual era que, si tenían fundadas noticias de estar jugando ilícitamente asistiera algún individuo del juzgado o corregidor y escribano junto a los antedichos (como en este último caso) o bien descubrieran delito en una ronda. Un magnífico ejemplo de ello es cuando el corregidor Salvador Infante Vejarano y Gil sale de ronda, pues:

«haviendo ttenido su merced varias notticias de junttarse en algunas casas varios vecinos de esta villa especialmente jornaleros y jentte pobre a jugar a los naipes, distraiéndose con ello del cuidado de sus casas, y familias, haziendo falta a estas en las asisttencias de comida y vesttido, y a las faenas del campo, con que ganan el jornal, deseando su merced en desempeño de las obligaciones del ministerio que ejerzo poner remedio a este desorden con la ocasión de hallarse en esta villa una partida de voluntarios de Aragón»⁸⁵.

Lo más llamativo es cuando dice que «habiendo ttenido por [comvite] no zittar a los ministros ordinarios por evittar que estos corriesen la voz»⁸⁶. Esto nos pone de manifiesto la mínima confianza que tenía el mismo corregidor en dichos ministros, cosa que podríamos confirmar mediante el expediente del 3 de junio de 1789, pues de entre los que estuvieron jugando al *rentoy* «*embiado*» en la taberna de Francisco de Paula se hallaron a «Pablo Ravasco y Juan de Campos, estos dos ministros ordinarios de este juzgado», ambos de 38 años. En sus declaraciones los dos dan cuenta de que no ignoraban los bandos sobre jugar en horas de trabajo «a los juegos de naipes en tabernas y puestos públicos», pero si uno decía que era «una cosa corta lo que se jugaba»⁸⁷, el otro añadía que «contravino a ello rogado de los amigos y por ser una cosa leve lo que se atravesaba»⁸⁸. Esto solo nos viene a confirmar que a los naipes prohibidos jugaban todos, incluso los conocedores del delito que suponía. De hecho, resulta paradójico que el mismo Pablo Ravasco participara en el encarcelamiento de Simón Leal la noche del 16 de septiembre de 1787 por haber jugado a la *flor* en casas de Cristóbal de Arévalo⁸⁹.

Como bien sintetiza Ángel Alloza, «una característica esencial del sistema penal castellano fue la diferencia tan

amplia entre lo que prescribía la ley y lo que los jueces sancionaban»⁹⁰, es decir, los magistrados actuaban a su libre albedrío. Lo que debemos destacar más y que se constata claramente en los expedientes examinados es que la dureza a la hora de imponer el castigo dependía más de la gravedad y de las circunstancias que rodeaban el delito que de lo dispuesto en la ley.

En el lado contrario del de la justicia encontramos el bando de los infractores o transgresores, ya fueran activos o pasivos. Quizás el más relevante sea la figura del jugador profesional o lo que podríamos considerar actualmente como ludópata: el tahúr. La definición más acertada es la aportada por Zabaleta: «dice jugador de naipes continuo y desenfrenado [...]. Esta gente parece que yerra irremediamente, porque, si ganan, juegan porque ganaron, y si pierden, porque perdieron»⁹¹. Aunque pueden parecer conceptos similares, el tahúr se diferencia del *fullero* o tramposo en que este último no es un vicioso y gana siempre, y un fullero siempre es un tahúr (como jugador avezado), pero un tahúr puede no ser un tramposo⁹². También en el *Diccionario de Autoridades* se aclara que tahúr «tomábase en lo antiguo por el que jugaba con engaños, y trampas u dobleces para ganar a su contrario»⁹³.

En la documentación judicial de Rute podemos reconocer a través de algunos indicios quién era ese jugador que conocía las reglas del juego, que posiblemente *floreaba el naipe* (disponerlo para hacer trampas) y muy seguramente sabía de la normativa jurídica que pesaba sobre ello. En la documentación escogida solo en una ocasión nos encontramos escrito este término para referirse a los hermanos de José Antonio y Bartolomé de Campos, pues según el testigo Juan de Campos era «público y notorio que son los maiores taúres que hay en esta villa»⁹⁴. La mayoría de los testigos aportados por la justicia atestiguan, como Juan de Aranda, «el mal modo de vivir que tienen en ratterías, probocaciones, juegos de nappes, uso de armas prohibidas y ninguna aplicación al trabajo y estar ejecutando muchas ynfamias con el asilo de la Iglesia Parroquial donde tienen su havitación»⁹⁵. Sin embargo, parece ser Bartolomé el que más se dedicaba a jugar, como cuando por ejemplo Juan Lucas Galisteo confirma que «lo más en que se entretiene es en jugar naipes a todas oras»⁹⁶. Otros testigos aportados por la defensa, como ya expusimos anteriormente, dirían

⁸³ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2302, exp. 58.

⁸⁴ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24, fol. 1 r.

⁸⁵ *Ibidem*.

⁸⁶ *Ibidem*.

⁸⁷ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2351, exp. 39, fol. 5 v.

⁸⁸ *Ibid.*, fol. 6 r.

⁸⁹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24, fol. 8 r.

⁹⁰ ALLOZA, Á., *La vara quebrada de la justicia. Un estudio histórico sobre la delincuencia madrileña entre los siglos XVI y XVIII*, Madrid, 2000, p. 253.

⁹¹ ZABALETA, J., *Día de fiesta por la mañana*, Madrid, 1983, p. 168 (citado en CHAMORRO, M.^a I., *Op. cit.*, p. 35).

⁹² *Ibid.*, pp. 162-170.

⁹³ *Diccionario de Autoridades*, «Tahúr», en <http://web.frl.es/DA.html>, consultado el 06-03-2018.

⁹⁴ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2325, exp. 10, fol. 12 v.

⁹⁵ *Ibid.*, fol. 7 v.

⁹⁶ *Ibid.*, fol. 4 v.

que a lo que jugaba el Bartolomé era a juegos lícitos y en horas de «holganza», lo que, no obstante, no quita que pudiéramos considerarlo un jugador muy asiduo, un tahúr.

Así pasamos a describir los agentes que aparecen ya en una situación delictiva más concreta, intentado identificarlos con el nombre que podrían recibir en el lenguaje del mundo *vilhanesco*. En el expediente 58 del legajo 2302 de 1776 sobre el despacho de Antonio Caballero, alias Guindas, únicamente se nos informa de que se puso «presos a los jugadores», entre los cuales estaba el Guindas, pero no podemos detallar nada más. Y en el expediente 12 del legajo 2326 de 1786, sobre la prisión de José Roldan por «mal entretenido en juegos de nappes, embriagues y ratterías», se menciona solo estos elementos. Él mismo declararía que cuando ganaba algún «peón o medio» no lo malgastaba en juego y bebida, sino que se lo llevaba a su madre viuda para pan. Para subsistir también hacía recados a algunas mujeres del pueblo⁹⁷. A este pobre hombre, que se encontraba «necesitado muerto de hambre», ya se le había procesado en 1785 (con el alias de Lanuza) por otra serie de pequeños hurtos⁹⁸.

La noche del 15 de septiembre de 1787 se encontraron a cuatro individuos jugando al «*jiley*» en la casa de Cristóbal de Arévalo. Este no tuvo más remedio que dejar pasar a las justicias que, cuando entraron al «cuarto alto» donde estaban divirtiéndose los gañanes, vio cómo rápidamente se apagaba el candil y se escondían, lo que fue notoriamente sospechoso. Nunca se supo quien apagó el candil, pues todos declararían que no habían reparado en ello por la turbación. Aquella noche, antes de que se produjera esta situación, habían estado jugando a la *flor* Sebastián Ravasco, jornalero, y Simón Leal, panadero, que iba a medias en la apuesta con Vicente de Arévalo, jornalero. A pesar de que el Leal se fue de la casa por habérsele gastado el dinero, sería el único que «preguntado si le consta estar prohibido dicho juego de la *flor* y demás que son de envite por Real Pragmática de S. M. dijo ignora el contexto de la pregunta». Los demás responderían lo que ya dijimos anteriormente de que no sabían nada de papeles o negocios y que por tanto no sabían si el «*jiley*» o la *flor* estaban prohibidos, algo que por otra parte resulta extraño porque debido precisamente al analfabetismo de la época toda orden o bando se pregonaba. No podemos identificar con seguridad por tanto si el Leal era un tahúr, pues si fuera así muy posiblemente hubiera seguido jugando, aunque sí parece claro que tenía bastante idea de jugar a naipes. Cristóbal de Arévalo, jornalero enfermo con muchos hijos pequeños, respondería exactamente lo mismo, pero todo apunta a que

sería un auténtico garitero: casi todos confesaron que Sebastián Ravasco le dio «tres reales por razón de varatto» por haber ganado a la *flor*⁹⁹. Simón Leal respondería que no le dio por haber perdido; el propio Ravasco lo confirmaba en su declaración y el Arévalo alegaba que se fue a casas de su padre y que «cuando volvió a las suias encontró a los dichos ya en pie, pero sin embargo comprendió el declarante haber estado jugando los dos, pero ignora a qué juego, y el Ravasco es cierto dio al declarante los tres reales que se expresan»¹⁰⁰. Los otros cuatro que quedaron jugando al «*jiley*» lógicamente no le dieron barato por no haber tenido tiempo para jugar algo. El mismo Arévalo manifestaba también que, como estaba de alquiler en esa casa y haberse mudado hacía «como unos quince días», «no ha visto entren en ellas otras personas más que las que lleva referido, que lo han hecho una o dos veces, pero el declarante no ha entendido a qué juegos han usado»¹⁰¹. De los que estuvieron jugando al «*jiley*», Francisco José Remigio Molero, «hortelano en huerta propia de Isidro Navajas», declaró que «el declarante con el fin de divertirse un rato, por ser el día siguiente festivo, se puso a jugar con los dichos Arévalo, Ravasco y Campos»¹⁰². Este último, también jornalero, aportaría unos matices: que estaba «por una casualidad en ellas jugando a los naipes» y que «como no suele ir nada más que aquella noche no puede decir a quien se paga el varatto»¹⁰³. Los únicos que no mencionan si era su primera vez que jugaban o si estuvieron jugando por diversión son Vicente de Arévalo y el Sebastián Ravasco, aunque sí declaran no saber que estaban prohibidos dichos juegos.

En otro expediente, el 3 de junio de 1789 el tabernero Francisco de Paula Pulido declaraba que «por no estar el declarante en sus casas se pusieron a jugar» a las diez de la mañana al «rentoy embiado» los seis hombres, «algunos dellos forasteros», que el corregidor puso en prisión. Pedro Guerrero de Campos, «de ejercicio trabajar con una yunta de buelles que tiene», confirmaría que por «hallarse parados, con consentimiento de Francisco de Paula Pulido entraron en las casas taberna de este y se pusieron a jugar al *rentoy embiado* un jarrillo de vino». Este sería el único que aludiría que debido a estar todo el año en el campo «no a llegado a entender los autos de buen gobierno y demás órdenes». Francisco Antonio de Piedra Guerrero, «agrimensor público», se excusaba diciendo que incurrió en la taberna «por ruegos de los amigos, y ser una cosa corta lo que se atravesaba». Juan Antonio Fernández, «esquilador de bestias», añadía que, aunque sabía de la prohibición de jugar naipes en horas de trabajo, «fue una casualidad y la primera vez que a incurrido en ello». Tomás Beltrán Ortega, trabajador en el «arte de la lana», vecino de Loja y residente

⁹⁷ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 12.

⁹⁸ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 6.

⁹⁹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 24, fol. 5 v.

¹⁰⁰ *Ibid.*, fol. 9 v.

¹⁰¹ *Ibidem.*

¹⁰² *Ibid.*, fol. 6 r.

¹⁰³ *Ibid.*, fol. 6 v-7 r.

en Rute, manifestaba «que, aunque sabe lo referido como estaba parado y fue una cosa corta, y rogado por unos amigos, se puso a jugar creiendo no cometía delito». Los dos ministros ordinarios, Pablo Ravasco y Juan de Campos Granados, declaraban casi lo mismo: que era una cosa corta lo que se jugaba y que «contravino a ello rogado de los amigos»¹⁰⁴. A diferencia del auto anterior, y de los posteriores, en este no parece haber una intención explícita de reunirse para solo jugar a naipes; el jugar sería algo situacional y espontáneo en la reunión de estos amigos.

Entre las dos y las tres de la tarde del 6 de agosto de 1789 «se hallaban varios ranchos de hombres jugando a los naipes, a juegos prohibidos, con lo que se dava mucho escándalo a todos aquellos vecinos, y que estos anteriormente se habían quejado al compareciente de los desórdenes que se estaban experimentando en tiempo de siesta [...]». Según la lista de multas y costas de la última hoja del documento, fueron trece los que estuvieron jugando a naipes, pero también los que estuvieron mirando. Aquí es donde podemos identificar por primera vez la figura del mirón. Según Zabaleta, «a las casas de juego ván los hombres con tres fines, unos a jugar, otros a entretenerse, y otros a que les den barato: a los últimos llaman Mirones»¹⁰⁵. Según Chamorro Fernández, «los que van a las casas de juego a que les den barato»¹⁰⁶. No sabemos si los que estuvieron mirando cómo jugaban a la *treinta y una* y a la *flor*, recibían algún tipo de «agasajo» (que no limosna, según Zabaleta¹⁰⁷, también llamado *barato*), pero igualmente se dieron a la huida como el resto de los jugadores y fueron castigados, con una pena más leve eso sí. Además de jugadores y mirones, se encontraba en la plaza el testigo Juan Antonio de Piedra Guerrero, «encargado enajuntar las cuentas de las carnicerías de esta villa todos los jueves en la tarde de la carne»¹⁰⁸, quien de hecho fue el único al que no procesaron ni castigaron. Entre los aprehendidos, algunos declararían que estaban trabajando como los jornaleros José Guerrero, que «estaba dibertido haciendo su senacho por lo mismo no procuró ver cosa alguna»¹⁰⁹, y Alonso del Pino, que estaba «en aquella hora en dicha Plaza vendiendo unos escobones»¹¹⁰, o el testigo Francisco de Écija que «no vio si estaban jugando algunas personas pues todo aquel día estuvo trabajando con Francisco Castro alias el Rubio en las Huertas del Partido de Vindera»¹¹¹. Otros, como Vicente de Dios, pasaron por la plaza «por casualidad [...], yendo a

un mandado» o como Alonso Muñoz, que como peón de albañil fue a por unas vigas de la Iglesia y «vio en las piedras de las casas capitulares a ocho o diez hombres, se fue hacia ellos y estuvo poco ratto»¹¹². La mayoría de ellos se cruzarían acusaciones o bien se defenderían, como este último que afirmó que solo vio allí a «José Guerrero que estaba junto al pilar haciendo un senacho»¹¹³. Y todos ellos manifiestan no haber identificado a ninguno de los individuos que allí se encontraban, a pesar de reconocer que se hallaban allí sentados viendo jugar (caso de Antonio Guerrero), dando algunos nombres, como el caso de Juan Antonio Molina, jornalero, que «conoció ser Juan Peña y Antonio Guerrero jugando a los naipes a la *treinta y una aparada*»¹¹⁴. La justicia no lo tuvo nada fácil para condenarles «justamente», si bien tuvo en cuenta solamente las acusaciones que se hacían entre ellos y no las declaraciones de los propios acusados (un ejemplo de ello es ese último caso descrito de Antonio Guerrero).

Una situación típica de garito de juegos prohibidos la descubrimos en la madrugada del 29 de septiembre de 1791 en casa de Pablo Valbuena, donde jugaban al cané Juan Antonio de Campos, Pedro de Mangas y Juan Pulido, «y los demás viendo o durmiendo». Entre los que declaraban estar durmiendo, tenemos a los jornaleros Antonio Tejero y José Ravasco. Desconocemos lo que estaría haciendo Luis Cortés Campano porque falta precisamente un fragmento del documento en el que lo declara. En general este auto es bastante extraño y misterioso, pues, primero, no se toma declaración a Pablo Valbuena ni a Juan Antonio de Campos ni a Pedro de Mangas, posible garitero y jugadores, respectivamente. Suponemos que como se dice en el auto final estarían ausentes (¿huidos?) y solo se multa a Juan José Pulido, Antonio Tejero, José Ravasco y Luis Campano¹¹⁵. Y segundo, la justicia interroga poco a los reos: ni se pregunta si se había apostado algo o si habían pagado barato.

Como denunciaba en su querrela Juan Bautista Cerdón en febrero de 1794, Isidro Molina y Diego Palomo le ganaron a su hijo ocho duros y medios, «que el mismo mi hijo influido por ellos como menor de edad, tomó del arca donde yo acostumbro echar el dinero»¹¹⁶. Aquellos dos habían cumplido con la función que podríamos equiparar a la de los llamados encerradores, *muñidores*, *enganchadores* o

¹⁰⁴ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2351, exp. 39, fol. 6 r.

¹⁰⁵ *Diccionario de Autoridades*, «Mirón», en <http://web.frl.es/DA.html>, consultado el 07-03-2018.

¹⁰⁶ CHAMORRO, M^a. I., *Op. cit.*, p. 37.

¹⁰⁷ ZABALETA, J., *Op. cit.*, pp. 341-343 (citado en *Ibid.*, p. 38).

¹⁰⁸ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2323, exp. 22, fol. 2 r.

¹⁰⁹ *Ibid.*, fol. 2 v-3 r.

¹¹⁰ *Ibid.*, fol. 4 r.

¹¹¹ *Ibid.*, fol. 9 r.

¹¹² *Ibid.*, fol. 6 v.

¹¹³ *Ibidem*.

¹¹⁴ *Ibid.*, fol. 5 r.

¹¹⁵ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 50, fol. 5 v.

¹¹⁶ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2303, exp. 10, fol. 1 r.

abrazadores, los que tenían por oficio y empleo atraer y embaucar a los jugadores *blancos* o inocentes (inexpertos) para llevarlos a las casas de juego para que, casi siempre, los desbalijaran los *negros*, es decir, los *maestros*, *fulleros* o, en general, jugadores más versados en el mundo de Vilhán¹¹⁷.

Según el testigo José San Juan, ese jueves 20 de febrero «como a las diez de la noche» se juntaron en casas de Juan Bautista, su hijo Juan Bernabé, Diego Palomo, Isidro Molina, «un hijo de la Guilina llamado Salvador», otro hijo de José Guindas y el declarante. Este y Salvador, apellidado de Porras, describían lo sucedido casi igual: siguiendo la declaración de este último, que cuando le ganaron al Cordón cierta cantidad (treinta reales según este, y dos reales según José San Juan), le dijeron que no jugarían más pero el mozo respondió:

«que hiva por dineros para ver si se podía esquitar (recuperar lo perdido) [...], fue a una sala alta que cae a la cocina, y volvió con dicho dinero, lo que visto por el Diego Palomo le dijo al Cordón no lo llevara que no quería jugar, pues aquellos heran conocidamente de su padre, pero sin embargo a de esta conservación continuaron jugando al dicho juego del cané, y el testigo como a media noche se fue a dormir, y a otro día le contaron los mismos Palomo y Molina había durado el juego hasta la madrugada del día siguiente»¹¹⁸.

José San Juan declaraba: «y conforme le hivan ganando el dinero el Molina y Palomo selo mettían en el bolsillo, a cuio tiempo el testigo se quedó medio dormido»¹¹⁹.

Otros dos testigos aportados por el denunciante, Pedro Redondo y Juan José de Alva coincidían en sus testificaciones: que escardando en el haza de José García el viernes 21 de febrero, también estaba el Diego Palomo, y «sacaron la conversación sobre juego de naipes si unos ganaban y otros perdían», diciendo el Palomo que «él había ganado la noche anterior siete duros, pero no expresó a quien a donde ni a qué juego»¹²⁰. Por desgracia la causa se cierra sin aportar más testigos y sin saber si al final les devuelve el dinero o qué ocurre. Recordemos que según la octava disposición de la pragmática Sanción del 6 de octubre de 1771 se confirmaba el derecho de los perdedores de solicitar la restitución de lo ganado dentro de los ocho días de cortesía, demostrándose que se había perdido en juego

ilícito¹²¹, que en este caso es con la presentación de testigos. Por otra parte, lo que más intriga es que no se abriera proceso o al menos tomara declaración al Molina y al Palomo, pues estaba claro que habían jugado al *cané*, juego ilícito como ya vimos.

Donde hallamos una gran cantidad de agentes es en la bulliciosa casa-barbería de Domingo de la Luz. En uno de los cuartos inmediatos a la cocina se encontraban su mujer y su hijo vigilando, y posiblemente sirviendo, a los cuatro jugadores allí reunidos, además de otros testigos llamados Rafael de Campos, Antonio Tenllado, alias la Caldera, Antonio Guerrero, Gabriel Sánchez, Francisco Gómez, alias el Nene, y Vicente de Arévalo. Todos presenciaron como Juan de Lanzas, por intentar defender a su compañero de juego Juan Cordón Arrebola, recibió tres puñaladas en el pecho por parte de Rafael de Campos, hermano de José de Campos, alias Pelaes, quien le había pegado una bofetada al Cordón supuestamente por haberle insultado.

Juan de Lanzas, jornalero de 22 años, fue a dicha casa a las ocho y media de la mañana (otros testigos afirmarían que ya a las siete estaban jugando) y se pusieron a jugar los cuatro citados a la secansa «para medio jarro de aguardiente que lo habían gastado»¹²². Lo que ocurrió a continuación es muy ilustrativo para entender por qué el Estado se empeñaba en regular el juego. Según deducimos de las múltiples declaraciones, el Pelaes y el Cuadrado perdieron la partida, y queriendo volver a jugar para desquitarse, Juan Cordón les respondió que si querían volver a jugar que jugasen bien. Antonio Guerrero diría por su parte que «profirió palabras sucias que hoy se acostumbran como de ginojo jugan bien»¹²³,¹²⁴. Gabriel Sánchez fue a buscar a José de Campos Pelaes, por encargo de su mujer, y encontrándolo en la casa de Domingo de la Luz «y dádole el recado de su mujer al José de Campos se concluyó el juego y empezaron a terquerías sobre las jugadas y entonces se salió el testigo al portal de la tienda y volvieron a jugar de nuevo, [...] solo después [el declarante] llegó a entender del común de las gentes había resultado herido el Juan de Lanzas»¹²⁵. Uno de los jugadores, Miguel Cuadrado declaraba que: «trataron de jugar a la *secansa* un cachirulo de aguardiente [...], y estando para concluirlo el José y Juan Cordón principiaron tasquera sobre si se envidó [...], y por esto uno y otro se levantaron enredándose a manotazos

¹¹⁷ CHAMORRO, M^a. I., *Op. cit.*, pp. 40-44.

¹¹⁸ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2303, exp. 10, fol. 5 v.

¹¹⁹ *Ibid.*, fol. 2 v.

¹²⁰ *Ibid.*, fol. 3 r.

¹²¹ *Novísima Recopilación...*, pp. 410-411.

¹²² *Ibid.*, fol. 1 v.

¹²³ Puede referirse o bien a *jinojo*, «interjección usada para denotar extrañeza o enfado» (*DRAE*), o bien *hinojo* o *ginojo*, «lo mismo que rodilla» (*Diccionario de Autoridades*). En cualquier caso, la locución adverbial «de hinojos» Pedro Espinosa (1625) la coloca entre las frases «vulgares y mal sonantes». COROMINAS, J., *Diccionario crítico etimológico de la lengua castellana*, Madrid, 1974, p. 922.

¹²⁴ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2327, exp. 34., fol. 4 r.

¹²⁵ *Ibid.*, fol. 5 r.

[...], procurando el testigo apartarlos con los demás [...] viendo que nada conseguían se retiró el testigo dejándolos en su brieda»¹²⁶.

Vicente de Arévalo que, buscando a Juan Vicente Repullo por una deuda de cinco reales, llegó cuando «ya se hallaba principiada la desazón», y añade que entre medias de ellos «se hallaba apartándolos la mujer del Domingo de la Luz a quien el testigo procuró separarla no le sucediese alguna desgracia y no pudiendo separarla se salió el testigo a la calle [...]»¹²⁷. De hecho, la mayoría de los testigos que no fueron protagonistas de la refriega, dicen haberse salido a la calle, aunque muy seguramente ejercieron de mirones.

Otros testigos como por ejemplo Juan Cordón Arrebola añade que Juan de Lanzas fue echado a la calle por la mujer del Domingo y su hijo, y otro, Vicente de Arévalo, que «se salió el testigo a la calle desde donde vio a Juan de Lanzas que tomó una piedra y pretendía entrar en la misma casa que se hallaba cerrada en este estado, y aun llamando a la puerta el Lanzas, se retiró el testigo»¹²⁸. Un aspecto que no se menciona en ninguna parte del documento es lo relativo al garitero o gariteros, si incluimos a la mujer y al hijo de Domingo de la Luz. A ninguno se le presta declaración ni se le condena a nada, lo que resulta muy extraño, más si tenemos en cuenta la confesión de Gabriel Sánchez ya citada¹²⁹. Teniendo en cuenta la decidida persecución del rey por las casas de tablaje y coimeros y gariteros, llama la atención que no se diga en ningún momento dónde se hallaba dicho Domingo (¿en la «tienda?»), y si estaba allí por qué no acudió a poner orden.

Por último, es en las condenas y en los castigos donde la norma y la práctica confluyen idóneamente, observando las propias particularidades locales de la justicia de Rute y sus vecinos. Carlos III en la pragmática sanción del 6 de octubre de 1771 vuelve a demostrar su afán recopilador de las leyes precedentes y fija las siguientes penas para los que incurriesen en delito de jugar ilícitamente: para nobles y los dedicados a oficios públicos (civil o militar) se les multaba con 200 ducados, y para el resto de los sujetos de inferior condición, con 50. Dependiendo también de la categoría social, estas multas se doblaban en caso de que fuera dueño de la casa donde se jugó¹³⁰.

Por lo general, las multas impuestas por la justicia local de Rute eran mucho menores a las que se fijaban en las leyes del rey. Por ejemplo en junio de 1789 la justicia consideró imponer multas a «Pablo Ravasco y demás consortes» de 600 maravedís cada uno (17 reales con 22 maravedís)¹³¹ y a Francisco de Paula Pulido, el tabernero, se le doble la suma que asciende a 1200 maravedís (35 reales con 10 maravedís)¹³². Así queda demostrado, reproduciendo las palabras de Mantecón, que «los escapes [de los jueces locales] a la justicia real y la vigencia de formas de disciplinamiento repartidas en el cuerpo social, unas sujetas a la ley local y costumbre [...], otras no»¹³³.

También se dictamina en dicha pragmática que, en defecto de poder sufragar las multas indicadas, se establece el encarcelamiento durante diez días, aumentando otros diez según el número de veces que hubiesen sido condenados, mientras que en caso de ser el dueño era castigado con el doble de tiempo¹³⁴. Volvemos al documento de 1789 para advertir que en este caso sí se impone correctamente la ley del monarca: «y en defecto de pago en veinte días de cárcel al primero, y diez a cada uno de los segundos, apercibiéndoles a todos no vuelvan a incurrir en semejante exceso porque de lo contrario [serían] más severamente castigados (...)»¹³⁵. En este caso, todos pagaron las multas conminadas excepto el ministro ordinario Juan de Campos Granados cuya reacción es tremendamente chocante: este se limitó a pagar 8 reales de vellón (3'2 reales de plata) «con atención a no haber satisfecho [...] la multa que le está impuesta en estos autos porque habitando en la misma cárcel no le sirve de molestia la prisión de los diez días»¹³⁶.

Al mismo Cristóbal de Arévalo, por ser garitero, se le condenó en 1787 a «veinte días de cárceles prevenidos por dicha Real Pragmática [...]», mientras que a los demás apresados se les multa con 600 reales que por «ser notoriamente pobres jornaleros y sin caudal alguno», y al comprobar que ni tenían bienes para embargar se les castigó con los diez días de cárcel. En este caso vemos cómo efectivamente se les multa en estricto cumplimiento de la pragmática, con un poco más de 50 ducados, y el doble en el caso de Cristóbal al considerarse el garitero.

¹²⁶ *Ibid.*, fol. 5 v.

¹²⁷ *Ibid.*, fol. 6 v.

¹²⁸ *Ibid.*, fol. 6 v.

¹²⁹ *Ibid.*, fol. 5 r.

¹³⁰ *Novísima Recopilación...*, pp. 409-410.

¹³¹ Teniendo en cuenta las equivalencias 1 ducado = 11 reales de plata, 1 real de plata = 34 maravedís.

¹³² AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2351, exp. 39, fol. 6 r.

¹³³ MANTECÓN, T. A., *Op. cit.*, p. 461.

¹³⁴ *Novísima Recopilación...*, p. 410.

¹³⁵ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2351, exp. 39, fol. 6 r.

¹³⁶ *Ibid.*, fol. 7 v. Siguiendo las explicaciones de Alloza, aunque la cárcel no era un lugar de castigo para delinquentes por ahora, sino que tenía un carácter procesal, es decir, que el reo era encerrado mientras duraba el proceso contra él, contaba con muy mala fama ya plasmada en la literatura de la época. Eso sí, los reos con dinero tenían acceso a una serie de comodidades (sexo, bebida, juego...). ALLOZA, Á., *Op. cit.*, pp. 267-268.

El proceso sobre lo ocurrido en la Plaza pública de Rute en la tarde del 6 de agosto de 1789 nos refleja otra realidad a la hora de imponer castigos sobre juegos de naipes. En total aparecen 13 procesados y castigados que podríamos dividirlos en dos grupos: jugadores y mirones. Recordemos que ya en las Cortes de 1480 se fijó castigar a aquellos que recibían comisión de los jugadores, como gariteros y mirones, algo que no aparece específicamente en la pragmática de 1771 pero que suponemos que se tendría en cuenta. Con respecto a los que jugaron a *treinta y una* a secas y *aparada* y a la *flor*, se le condena a una multa de 4 ducados, mientras que los mirones («viendo jugar y jugaron») debían pagar 2 ducados, excepto Manuel Sánchez y Andrés de la Cruz «el hijo de Isidoro» cuya multa era de un ducado. Esto nos pone de manifiesto que posiblemente, ante la gran confusión de participantes, cuyas declaraciones eran o defendidas o contradichas por otras, establecen dichas multas en función de si parecían haber tenido más pruebas en contra, pues en el caso de los dos últimos confesaron que pasaron por casualidad y vieron jugando a ciertos individuos, si bien a Andrés de la Cruz le reconocen un par de testigos¹³⁷.

Sobre la regulación de los juegos, hay otro aspecto mencionado en las distintas legislaciones reales y, en concreto, en la de Carlos III: la reincidencia. En dicha circunstancia, la multa se duplicaba a la fijada con anterioridad y, en caso de tercera vez, además de dicha multa, era desterrado durante un año del lugar de su residencia, siendo dos en caso de ser el dueño del garito. El monarca debía decidir el castigo, si era reincidencia por tercera vez, para individuos de su «Real servicio» o nobles¹³⁸. En el expediente sobre estar jugando al *cané* en casa de Pablo Valbuena en 1791 (garitero al que no se le condena quizás por estar ausente), se les condena a Juan José Pulido, Antonio Tejero, José Ravasco y Luis Campano al pago de 3 ducados, además de las costas, y «se les apercive que siempre que se les vuelva a aprehender en casas de juego se les impondrá la pena de seis años de presidio, por quebrantadores a la Real Pragmática de S.M. sirviéndoles esta causa de cargo para su reinsidencia»¹³⁹. Ni en la imposición de la multa ni con respecto a la reincidencia la justicia de Rute cumple adecuadamente con lo dispuesto en dicha pragmática. Volvemos a observar un margen de tolerancia a causa posiblemente de la baja condición social de los delincuentes, ya que sabían perfectamente que sumas tan elevadas no podrían pagarlas y tendrían que ser encarcelados, sin obtener beneficio a repartir.

También podríamos incluir en esa situación el caso de José Roldan, procesado por vago mal entretenido en juegos de naipes y embriaguez. A este sujeto se le había procesado ya una vez y estuvo preso desde el 1 de abril al 27 de septiembre de 1785; «se le soltó libremente sin más pena que apercibirlo para en adelante»¹⁴⁰. El 19 de septiembre de 1786 se ordena que, en consideración de ser pobre y asistir a su madre viuda, se le suelte de la prisión con la advertencia de que «a la ora que se le encuentre sin trabaxar habiendo en que se le dará el destino que como tal vago le imponen las leyes»¹⁴¹, bastando como castigo el haber pasado diez días en prisión.

En 1776 se dictaminaba sentencia a los hermanos Juan Antonio y Bartolomé de Campos a pesar de la defensa de algunos testigos de las acusaciones de otros vecinos sobre la mala vida que llevaban: el corregidor Francisco de Almoguera les condena a que «sirvan a su Magestad [...] por tiempo de quatro años en uno de los Presidios de África»¹⁴² que no quebranten pena de cumplirlos doblados y no les condena en costas por no tener vienes [...]. No obstante, según una real provisión se eleva dicha pena a seis años¹⁴³. Así el castigo se endurece mucho quizás debido a la acumulación de delitos: posesión de armas, lance con la justicia, por jugar a naipes y no aplicarse al trabajo, hurtar ciertos frutos y protagonizar otros escándalos en el pueblo.

Con respecto a los demás expedientes no citados, no conocemos las condenas ni castigos a los que fueron sometidos, siendo los casos de la solicitud de 1776 de despacho a Antonio Caballero Guindas, y el de la información previa de querrela a instancias de Juan Bautista Cordon en 1794 (solo termina con que debía aportar más testigos).

4. CONCLUSIONES

Llegados a este punto, podemos establecer una serie de conclusiones extraídas de esta profunda investigación. En primer lugar, la norma establecía que jugar a naipes estaba permitido porque no dependía exclusivamente del azar, sino también de la destreza y de los conocimientos de los jugadores, y lo que estaba prohibido era apostar cantidades por encima del límite legalmente permitido en cada momento. Así, los infractores, en su intento por minimizar los castigos, manifestaban haberse jugado poca cosa (dinero o bienes de consumo). Pero la realidad era que nunca se debía apostar nada por insignificante que fuese la cantidad. En la documentación judicial estudiada aparecen juegos de

¹³⁷ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2323, exp. 22, fol. 12 r.

¹³⁸ *Novísima Recopilación...*, p. 410.

¹³⁹ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 50, fol. 5 v.

¹⁴⁰ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2326, exp. 12, fol. 5 v.

¹⁴¹ *Ibid.*, fol. 6 r.

¹⁴² Según Alloza, el envío a los presidios africanos de Orán, Melilla, Ceuta o Alhucemas era una pena habitual para delitos graves, pero no alevosos, además de que ello podía responder a las necesidades coyunturales del Estado como por necesitar de gastadores. ALLOZA, Á., *Op. cit.*, pp. 253 y 259.

¹⁴³ AHPCO, Justicia Local de Rute, leg. 2325, exp. 10, fol. 37 v- 41 r.

naipes específicamente prohibidos por depender solo del azar, aunque también se penaba cualquier juego ya se apostase una cantidad considerable o medio jarro de vino o aguardiente.

Una conclusión evidente es que, a pesar de regularse y condenarse por parte del Estado y de los moralistas, el juego, del que podrían derivar grandes males y daños para el orden en los estratos inferiores de la sociedad, conseguía pervivir sólidamente en el día a día de las gentes. Por supuesto, la constante transgresión, dictada mayormente por la costumbre, contaba sin duda con la siempre dinámica tolerancia del poder local. Dicho de otro modo, las normas se aplicaban a discreción de la justicia y del poder locales como bien hemos visto en los documentos examinados. Es evidente que actuarían dependiendo de las vicisitudes del momento, de las relaciones entre miembros de la justicia y los jugadores, y un largo etcétera de factores que escapan al historiador. Ello podría explicar la ausencia de declaraciones o aprehensiones de ciertos individuos que

parecían estar bastante implicados en el delito en cuestión, la dispar imposición de las penas o incluso la mayor o menor extensión del documento y cantidad de detalles.

Lo que está claro es que todos jugaban a naipes, desde simples jornaleros hasta ministros ordinarios, aprovechando los márgenes que dejaba la ley y la práctica de las justicias. Todos los agentes, activos o pasivos, estaban sujetos a la negociación, a la tensión o a la relajación de sus actitudes y comportamientos acordes a unos parámetros que o bien dictaba la costumbre o bien la ley o bien la pura lógica, como cuando se evitaba imponer multas gravosas a unos menesterosos jornaleros.

Por último, el hecho del crecimiento del número de expedientes a partir de las legislaciones de Carlos III parece indicar que se debió a la mayor intensidad de actuación de la justicia local por la posible exigencia de los poderes superiores, y no a una tendencia de los ruteños a jugar más en ese periodo.