Nueva Revista de Filología Hispánica (*NRFH*), LXXIV, 2026, núm. 2, 451-488
ISSN 0185-0121; e-ISSN 2448-6558; DOI: 10.24201/nrfh.v74i2.4038

LOS NAIPES EN EL *GUZMÁN DE ALFARACHE* (CON EL *FIEL DESENGAÑO CONTRA LA OCIOSIDAD Y LOS VICIOS* DE LUQUE FAJARDO, DE FONDO)

PLAYING CARDS IN *GUZMÁN DE ALFARACHE* (WITH LUQUE FAJARDO'S *FIEL DESENGAÑO CONTRA LA OCIOSIDAD Y LOS VICIOS*, IN THE BACKGROUND)

Héctor Brioso Santos
Universidad de Alcalá
h.brioso@uah.es
orcid: 0000-0001-5934-4076

Resumen: El juego de azar aparece como un mecanismo típicamente picaresco de lucha social y desviación anómica. *Guzmán de Alfarache* presenta ambiguamente los naipes como un vicio peligroso y una oportunidad de negocio casi lícita en la coyuntura socioeconómica especulativa del siglo xvii. Esa novela nos ofrece el autorretrato ambivalente de un calculador tahúr con ciertos escrúpulos éticos, que pretende que los lectores escarmienten en cabeza ajena. Muy probablemente, su ludopatía encubre la condena de la economía financiera que los genoveses habían introducido en España desde la bancarrota de 1575, que Alemán consideraba inmoral y perniciosa para la pequeña burguesía peninsular. Por el contrario, en los mismos años, Luque Fajardo se limita a sermonear sobre los graves peligros y consecuencias del vicio del juego, con algunos corolarios sociales, pero sin la sutileza y la profundidad alemanianas.

Palabras clave: juego de cartas; ludopatía; léxico de los naipes; picaresca; sociedad y economía españolas del siglo xvii.

Abstract: Gambling appears as a typically picaresque mechanism of social struggle and anomic deviation. *Guzmán de Alfarache* ambiguously presents playing cards as both a dangerous vice and an almost legitimate business opportunity within the speculative socio-economic context of the 17th century. It offers us the ambivalent self-portrait of a sly gambler possessed of certain ethical scruples, who aims to help readers to learn from his mistakes. Most probably, his gambling addiction masks his condemnation of the financial economic measures the Genoese had introduced in Spain after the country was declared bankrupt in 1575, an event which Mateo Alemán considered immoral and harmful to the peninsular petty bourgeoisie. Conversely, during the same years, Luque Fajardo merely lectures us on the grave dangers and consequences of gambling: some social corollaries are

D.R. © 2026. Nueva Revista de Filología Hispánica
Licencia *Creative Commons Attribution-NonCommercial* (CC BY-NC) 4.0 International

mentioned, but the author does not treat the matter with the same subtlety and in the same depth as Alemán.

Keywords: game of cards; gambling addiction; lexicon of playing cards; picaresque; 17th century Spanish society and economy.

Recepción: 14 de mayo de 2025; aceptación: 6 de octubre de 2025.

Mateo Alemán debió de tener, según parece, algún escarceo personal con el mundo del juego de cartas: como mínimo, el último editor moderno de su novela, Gómez Canseco (2012, p. 1450), recordó que en enero de 1599 ese novelista sevillano representó a Alonso Gil, recaudador mayor de la venta de los naipes de los partidos de Sevilla y Toledo[1]. Como máximo, habría sido presumiblemente jugador él mismo, si hemos de hacer caso de su enemigo, el enigmático autor del *Libro de entretenimiento de la pícara Justina*, que lo acusó veladamente de ser un "eterno tahúr"[2] y un jugador de *pintas* (Úbeda 2012 [1605], p. 288) y de haber "vivido a ratos perdidos… ocupado en leer cartispitis" (p. 299). McGrady (1968, p. 24) intuyó un vicio caro en Alemán muy a comienzos del siglo XVII, y entendió que pudo tratarse de los amoríos y los hijos naturales; pero en otro pasaje de su excelente libro, especula con que las timbas también pudieron causar su ruina, como sucede con su

[1] Véanse Moya (1992, § 340) y Maravall (1986, pp. 507-510) sobre el lucrativo estanco y monopolio oficial de los naipes.

[2] Al menos, según la fina interpretación que hizo Márquez Villanueva (1983, pp. 428 y 431; 1990, pp. 573-574) de tres secciones de esa novela en jeroglífico. Las alusiones al juego, reconocibles en un libro críptico donde los haya, están en las pp. 259, 280, 287-288, 299, 328-329 y 559 de la edición moderna que manejo. Más concretamente, López de Úbeda hace, por ejemplo, que su obra no tenga prólogo ni títulos de capítulos, como el "original del libro [mazo] de los naipes" (p. 280), que la *vieja* Justina tenga 48 abriles —el número de las cartas de la baraja— (p. 287), que el hipotético *Perlícaro-Alemán* sea jugador de *pintas* (p. 288) y que haya vivido *leyendo* "a ratos perdidos" los naipes, en lugar de leer a los griegos (p. 299). Con todo, el mote fácil de jugador vicioso, en una época de ludopatía generalizada, no está tan elaborado ahí como otros presuntos denuestos antialemanianos: *matraquista*, *semi-astrólogo*, *pícaro*, *teólogo*, *cuellidegollado*, *carrancudo*, *presumido*, *hipersexual*, *perro*, *murmurador de ventaja*, *juez de comisión*, *bizco*, *gangoso*, *bigotudo*, *cronista de Bercebuc*, *¿judío?*, *viejo verde*, *ortógrafo*, *gramático*, *retórico*, *médico*, *flebótomo*, *anatomista*, *sodomita*, *teñido*, *pomposo*, *majadero*, *lector de misceláneas*, *engolado*, *fisgón*, *jacarandino*, *mal estudiante advenedizo*, *alquilador de verbos* (tal vez, *plagiario de escritos ajenos* en los preliminares de su *Guzmán*), etcétera.

personaje: "although no evidence exists of a similar propensity on the part of Mateo Alemán, his continual bad financial condition and his frequent use of gambling terms suggest the posibility. It is known that the writer indulged a passion for women" (p. 79). Sin embargo, Cros discutió tal interpretación sobre la base de que no deberíamos extrapolar las conductas guzmanianas a su creador:

> Que Guzmán arremeta contra el uso de los dados falsificados o nos llame la atención en la nocividad del juego no será una prueba convincente de que los usaba o era un aficionado a los juegos, ni tampoco de las afirmaciones contrarias. Antes de operar tales inducciones sería necesario estudiar previamente el mecanismo de las transfiguraciones, las leyes que rigen las transposiciones en el plano creador de las experiencias vitales, la sistemática de las correcciones literarias (1971, p. 146; y en pp. 149-151, repasa varios ejemplos concretos).

En su *Guzmán de Alfarache* de 1599 —terminado a finales de 1597—, Alemán no sólo condenó la ociosidad en varias partes[3] y la vagancia en algún otro pasaje[4], sino que, según veremos, mencionó y caracterizó el juego en bastantes episodios, como es de esperar en un género narrativo protagonizado por pícaros típicamente inclinados al naipe, según estudió Maravall (1986, p. 512). De modo que, al menos de manera teórica, nuestro novelista coincidiría en ese punto con el tratado contemporáneo de Francisco de Luque Fajardo, el curioso *Fiel desengaño contra la ociosidad y los vicios* de 1603. No presumo que un sevillano leyera necesariamente al otro, pero el tratado fajardiano parece, en efecto, un fiel adecuado para medir los afanes naipescos del pícaro-tahúr Guzmán[5].

[3] Por ejemplo, en la Primera parte, libro II, capítulo 6, pp. 205-206; también, más de paso, en p. 682, como causa de la locura amorosa (cito siempre por la edición de Gómez Canseco de 2012, por lo que, en adelante, a menos que se sobreentiendan, se registran solamente los datos de parte, libro, capítulo y paginación). La ociosidad es el tema de su carta a Cristóbal Pérez de Herrera de octubre de 1597, editada modernamente por Piñero (Alemán 2014, t. 1, pp. 22-31) y comentada en su día por Cros (1971, pp. 95-97).

[4] En 1ª parte, lib. II, cap. 6, p. 318 y n. 7. Como idea general del juego en la Sevilla del siglo xvii, véase Rodríguez Marín (1992, pp. 102-104), con un minucioso despliegue léxico y anecdótico, apoyado en Juan Hidalgo, en el mismo Luque y en otras fuentes.

[5] Asunto aparte son los escolios más o menos profusos de las distintas ediciones modernas del libro de Alfarache a los términos especializados: Onrubia anotó voces como *pandillas*, *guion*, *trascartón*, *coimero*, *mohína* (1974,

Ya al comienzo de la primera parte de la novela (I, 1), su protagonista recuerda al pie de la letra un sermón escuchado una Cuaresma en Madrid —como los que debía de predicar justamente Luque Fajardo contra la ludopatía—, en el que, para fustigar a los escribanos, se invocaba a muchos otros pecadores que lograban redimirse, y salían a relucir los garitos:

> Confieso, señores, que de treinta y más años a esta parte tengo vistas y oídas confesiones de muchos pecadores que caídos en un pecado reincidieron muchas veces en él, y a todos, por la misericordia de Dios, que han reformado sus vidas y conciencias. Al amancebado le consumieron el tiempo y la mala mujer; al jugador desengañó el tablajero que, como sanguisuela de unos y otros, poco a poco les va chupando la sangre: hoy ganas, mañana pierdes, rueda el dinero, vásele quedando y los que juegan, sin él (p. 39).

De modo que, en una típica técnica de miniatura barroca, la novela-sermón alemaniana encierra el recuerdo de otro sermón histórico, que a su vez anuncia la caída del personaje en el pecado y el vicio del naipe.

El juego es también tratado de forma anecdótica cuando los progenitores adúlteros del futuro Guzmancillo y el pobre marido viejo y cornudo se entretienen precisamente con una baraja en la casa de recreación de Gelves: "La conversación anduvo y de ella se pidió juego. Comenzaron una primera en tercio. Ganó mi madre, porque mi padre se hizo perdedizo" (1ª, I, 2; p. 56); en una indudable y bien urdida escena de juego naipesco-amoroso, al estilo del famoso tute erótico del final de la película *Viridiana* de Luis Buñuel (1961)[6]. Y no parece casualidad que los tres personajes implicados en el pecado original guzmaniano se relacionen jugando justamente a las cartas y fingiendo hasta quién pierde y quién gana a la *primera en tercio*, siendo ellos mismos un recién iniciado triángulo adúltero, extrapolado, a su vez, del *ménage à trois* toledano del tratado final de *Lazarillo de Tormes*.

---

pp. 339-341), *maña, mohino* y *trunfo* (pp. 440-441). Gili Gaya (1975), Brancaforte (1996), Valbuena (1986), Micó (1987) y Gómez Canseco (2012) han recogido voces y usos diversos, aunque brillan en especial los abundantes, precisos y documentados comentarios de Rico (1983, pp. 134, n. 32, 429-430, 533, n. 8, etcétera).

[6] Véase la nota 56.74 de Gómez Canseco (2012). El juego de la *primera* se explica en la entrada correspondiente del *Diccionario de Autoridades* (en adelante, *Dicc. Aut.*).

En otro pasaje de la Primera parte, cuenta Alemán una graciosa anécdota naipesca marginal que ilustra la blasfemia de un jugador:

> No sé si os diga un error de lengua gracioso que sucedió a un labrador que yo conocí en Olías, aldea de Toledo. Dirélo por no ser escandaloso y haber salido de pecho sencillo y cristiano viejo. Estaba con otros jugando a la primera y, habiéndose el tercero descartado, dijo el segundo: "Tengo primera. Bendito sea Dios, que ya he hecho una mano". Pues, como iba el labrador viendo sus naipes, hallólos todos de un linaje y, con el alegría de ganar la mano, dijo en el mismo punto: "No muy bendito, que tengo flux". Y si tal disparate se puede traer a cuento, es éste su lugar, por lo que me aconteció (1ª, I, 5; pp. 90-91)[7].

El chiste se asemeja a algunos pasajes de Luque Fajardo, donde se narran pintorescas anécdotas naipescas con breves parlamentos alusivos (por ejemplo, en t. 1, pp. 220, 222, 229, 231-232, etcétera)[8].

Nuestro novelista volverá a tratar el asunto más decididamente en II, 2 de la Primera parte, donde Guzmán aprende varios juegos en un sospechoso *crescendo*, desde los pasatiempos infantiles hasta los naipes. La metáfora universitaria de los *medianos* evoca el tópico *cursus* de los *estudios* picarescos, formulado en términos muy cervantinos: "No dejaba de darme pena tanto cuidado y andar holgazán, porque en este tiempo me enseñé a jugar la taba, el palmo y al hoyuelo. De allí subí a medianos: aprendí el quince y la treinta y una, quínolas y primera. Brevemente salí con mis estudios y pasé a mayores, volviéndolos boca arriba con topa y hago" (p. 171)[9].

[7] Véanse las notas respectivas de las ediciones de Gili Gaya (1975, t. 1, p. 86, n. 17), Rico (1983, p. 134, n. 32), Brancaforte (1996, p. 113, n. 17), Valbuena Prat (1986), Micó (1987, p. 152, n. 39) y Gómez Canseco (2012, n. 56.73), así como Chamorro (2005). Étienvre (1987, pp. 195-202) trató la *primera* y el *flux*.

[8] Todas las referencias al *Fiel desengaño* corresponden a la edición de Martín de Riquer, publicada en 1955. Por lo tanto, en lo sucesivo, se ofrecen únicamente tomo y páginas.

[9] Para las aclaraciones léxicas, véanse Caro, *Días geniales* (ed. Étienvre, 1978, t. 1, pp. 170-172 y 179-190) y las notas de Gili Gaya (1975, t. 2, p. 26, nn. 9-10). Sobre el *cursus* picaresco, véanse Cervantes, *La ilustre fregona* (en *Novelas ejemplares*, ed. García, 2001, p. 374) y, en parte también, Luque Fajardo (ed. Riquer, 1955, t. 1, pp. 45-46).

Incluso cuando trabaja como un modesto pinche (1ª, II, 5), el pícaro sevillano sigue apostando fuerte a base de sisar a su amo. El pasaje denuncia la perniciosa ociosidad de un joven sin norte y autodestructivo, incapaz de ahorrar o invertir y que se arruina irreflexivamente cuando debería mejorar de posición:

> Esto me hizo mucho daño y el haberme enseñado a jugar en la vida pasada, porque lo que ahora me sobraba, como no tenía casas que reparar ni censos que comprar, todo lo vendía para el juego. De tal manera puedo decir que el bien me hizo mal; que cuanto a los buenos les es de augmento, porque lo saben aprovechar, a los malos es dañoso, porque dejándolo perder se pierden más con él. Así les acontece como a los animales ponzoñosos, que sacan veneno de lo que las abejas labran miel. Es el bien como el agua olorosa, que en la vasija limpia se sustenta, siendo siempre mejor, y en la mala luego se corrompe y pierde (p. 193).

Guzmán, como el mismo Luque Fajardo[10], asimila ahí el juego a todos los demás males, vicios y pecados: la desvergüenza, el hurto, la infamia, el perjurio, la blasfemia, el fraude, la deshonra, la marginación, la destrucción de la familia, el poco temor de Dios… Recordemos, asimismo, que Maravall razonó la ludopatía como un síntoma de la fundamental insolidaridad del pícaro (1986, pp. 501-519) y la epidemia naipesca como un indicio de que la sociedad española estaba gravemente enferma y carecía de energía productiva (p. 512).

Con una expresiva metáfora, que recuerda a las soflamas fajardianas, el fullero Guzmán se autorretrata como un pecador que sustituye la vela del creyente por una baraja:

> Yo quedé doctor consumado en el oficio y en breves días me refiné de jugador, y aun de manos, que fue lo peor. Terrible vicio es el juego. Y como todas las corrientes de las aguas van a parar a la mar, así no hay vicio que en el jugador no se halle. Nunca hace bien y siempre piensa mal; nunca trata verdad y siempre traza mentiras; no tiene amigos ni guarda ley a deudos; no estima su honra y pierde la de su casa; pasa triste vida y a sus padres no se la desea; jura sin necesidad y blasfema por poco interese; no teme a Dios ni estima su alma. Si el dinero pierde, pierde la vergüenza para tenerlo, aunque sea con infamia. Vive jugando y muere

[10] Así, condena la codicia (t. 1, pp. 130, 170-173), la superstición (t. 1, pp. 238-257), la blasfemia (t. 1, pp. 258-266), la ociosidad (t. 2, pp. 110-117), etcétera.

ISSN 0185-0121; e-ISSN 2448-6558; DOI: 10.24201/nrfh.v74i2.4038

> jugando: en lugar de cirio bendito, la baraja de naipes en la mano, como el que todo lo acaba de perder, alma, vida y caudal en un punto (1ª, II, 5; p. 194)[11].

Resume ahí Alfarache sus constantes hurtos para poder satisfacer su adicción con otra brillante imagen que representa la ansiedad del tahúr por falta de liquidez: "Mucho experimenté de otros. No hablo lo que me dijeron, sino lo que mis ojos vieron. Cuando las raciones no bastaban, porque para jugar no faltase, traía por la casa los ojos como hachas encendidas, buscando de dónde mejor pudiera valerme" (*id.*). Luego seguirá progresando hacia el vicio profesional, que lo conduce al robo:

> Todos jugaban y juraban, todos robaban y sisaban: hice lo que los otros. De pequeños principios resultan grandes fines. Comencé —como dije— de poco a jugar, sisar y hurtar. Fuime alargando el paso, como los niños que se sueltan en andar, hasta que ya lo hacía de lo fino, de a ciento la onza. Y no lo tenía por malo, que aun a esto llegaba mi inocencia; antes por lícito y permitido. Compraba algunas cosillas que me hacían falta, o lo echaba en un topa —que siempre de los juegos buscaba los más virtuosos, vueltos o carteta— para acabar presto y acudir a mi oficio. Acuérdome una vez que, estando porfiando una suerte con otros mancebitos de mi talle en un corral de casa, se levantó gran grita (p. 204)[12].

En cualquier caso, el episodio termina con una paliza del maestresala a los pinches de la cocina por orden del amo.

Unas páginas después (1ª, II, 7), insiste tristemente Guzmán en su juvenil imprevisión: "Con cuanto gané, jugué y hurté, ni

[11] Los vicios, las herejías y las blasfemias de los jugadores interesaron ya a Antonio de Torquemada en su *Coloquio en que se tratan los daños corporales del juego* de 1553 (2011, pp. 101, 107, 104-105, 110, 124), y a la vuelta de medio siglo, al mismo Luque Fajardo en su *Fiel desengaño* (por ejemplo, en t. 1, p. 266, y t. 2, pp. 140-141; con algún capítulo dedicado a los votos y juramentos: lib. II, cap. 13).

[12] Chamorro (2005) trae *topar* ('aceptar un envite') y *carteta* ('parar, andaboba'). El *Dicc. Aut.* recoge el segundo. Véase también la exhaustiva nota complementaria de Gómez Canseco (2012, n. 204.120). El *parar* y la *carteta* eran considerados especialmente lucrativos (cf. Luque Fajardo 1955 [1603], t. 1, p. 152). Los *vueltos* son más enigmáticos, pues no se comentan en ninguna de esas fuentes, ni siquiera Gili (t. 2, p. 78) los anota y hay que acudir, de nuevo, a Chamorro, que los identifica con la misma *carteta* (p. 144). Luque Fajardo (t. 1, p. 46) también convirtió a su tahúr Florino en un ladrón casero.

compré juro, censo, casa ni capa o cosa con que me cobijar. Habíase todo ido, entrada por salida, comido por servido, jugado por ganado y frutos por pensión" (p. 216). Vuelve enseguida sobre los típicos acicates del jugador primerizo, es decir, la buena salud y cierta holgura económica, con la curiosa salvedad de que, en su caso, no era glotón, sino mesurado en el comer y *ahorrativo*:

> Comía lo que me era necesario, que nunca fue mi dios mi vientre y el hombre no ha de comer más de para vivir lo que basta, y en excediendo es brutalidad, que la bestia se harta para engordar. De esta manera, comiendo con regla, ni entorpecía el ánimo ni enflaquecía el cuerpo; no criaba malos humores, tenía salud y sobrábanme dineros para el juego (p. 217)[13].

Esa abundancia de riquezas era justamente una de las causas de la epidemia contemporánea de ludopatía, según Luque Fajardo, que puso como ejemplo de ello al hijo pródigo del Evangelio (t. 1, p. 213), como he estudiado en un trabajo reciente (Brioso 2025).

Ya en Toledo, Guzmán se las da de galán rumboso y dedica los días y las noches a "jugar y pasear", sin darnos más detalles (1ª, II, 8; p. 228). En otro momento se enrola como soldado en Almagro y vuelve a su insana pasión, cayendo —como el personaje del soldado Florino de Luque Fajardo y como tantos otros caracteres novelescos y teatrales— en la ludopatía durante las largas pausas de la vida militar:

> Estuvimos esperando que viniesen las galeras. Tardaron casi tres meses, en los cuales y en lo pasado la bolsa rendía y la renta faltaba. La continuación del juego también me dio priesa y así me descompuse, no todo en un día, sino de todo en los pasados. Yo quedé cual digan dueñas, pues vine a volverme al puesto con la caña ['al punto de partida'] (1ª, II, 9; p. 242).

El de Alfarache relata ahí un episodio muy parecido a las andanzas del dicho Florino como combatiente en Flandes, empobrecido por el juego, al comienzo del *Fiel desengaño* (lib. I, caps. 1-2)[14].

[13] En este punto, ese pícaro ecónomo se adelanta, curiosamente, a los estudios modernos de Daniel Bell o Miguel Anxo Bastos que ponderan la frugalidad y el ahorro como bases del capitalismo.

[14] El tópico del soldado ludópata tenía una clara base real, como prueban, entre otros muchos testimonios, la temprana comedia *La francesilla* de Lope (1596), el propio tratado de Luque, la cervantina novela V de la *Sala de recreación* de Alonso de Castillo Solórzano (1649) y un apunte de

En ambos casos, la milicia ociosa y desordenada conduce al vicio naipesco, pero Alemán va más lejos y esboza un cuadro completo de libertinaje, donjuanismo y despilfarro, de tentaciones y forzados arrepentimientos:

> ¡Cuánto sentí entonces mis locuras! ¡Cuánto reñí a mí mismo! ¡Qué de emiendas propuse, cuando blanca para gastar no tuve! ¡Cuántas trazas daba de conservarme, cuando no sabía en cuál árbol arrimarme! ¿Quién me enamoró sin discreción? ¿Quién me puso galán sin moderación? ¿Quién me enseñó a gastar sin prudencia? ¿De qué sirvió ser largo en el juego, franco en el alojamiento, pródigo con mi capitán? ¡Cuánto se halla trasero quien ensilla muy delantero! ¡Cuánta torpeza es seguir los deleites!

Dibuja entonces Guzmancillo un autorretrato del soldado derrochador y jugador, querido por todos cuando tiene dinero y por todos abandonado cuando se arruina y va empeñando sus galas, como un niño mimado después del día de fiesta:

> De seso salía en ver mis disparates, que, habiéndome puesto en buen predicamento, no supe conservarme. Ya por mis mocedades ni era tenido ni estimado. Los amigos que con la prosperidad tuve, la mesa franca del capitán y alférez, la escuadra en que me deseaban alistar parece que el solano entró por ello y lo abrasó: pasó como saeta, corrió como rayo en abrir y cerrar el ojo. Como iba faltando el dinero de que disponer, me comenzaron a descomponer poco a poco, pieza por pieza. Quedé degradado; fue el obispillo de San Nicolás, respetado el día del santo, y yo hasta no tener moneda (p. 242)[15].

Ese pasaje nos muestra las diferencias esenciales de técnica y perspectiva entre los dos escritores: mientras Alemán explora en primera persona y muy de cerca los males del juego —con la crónica de algunas partidas y sus fullerías—, Luque los desarrolla sermonariamente, desde fuera y por persona interpuesta, en un frío

González de Amezúa (1929, pp. 36 y 112, n. 48). Menos clara es la novelita ejemplar *El celoso extremeño* de Cervantes, cuyo protagonista, Felipo de Carrizales, vivió una juventud turbulenta en Sevilla, donde tuvo "ocasión muy bastante para acabar de consumir lo poco que le quedaba" de su patrimonio (2001, pp. 325-326). Luego sabremos que sobre todo lo había malgastado con las mujeres, pero la frase dedicada a América como "pala y cubierta de los jugadores, a quien llaman *ciertos* los peritos en el arte" (p. 326) parece reveladora del otro posible vicio del inquieto pródigo Felipo.

[15] Gómez Canseco aclara la imagen del *obispillo* en su n. 43.

coloquio doctrinal que no logra implicarnos ni interesarnos más que en ocasiones, cuando justamente nos dibuja expresivas y veristas escenas naipescas protagonizadas por meros comparsas o voces anónimas.

Bastantes páginas después, el de Alfarache proclama axiomáticamente que "la costumbre del jurar, jugar y bribar son duras de desechar" (1ª, III, 6; p. 294). Luego, su amo, el cardenal italiano, aparecerá jugando él mismo, en un cuadro de general y democrático enviciamiento colectivo (p. 305). Dos capítulos más tarde, Guzmán invocará durante una apuesta el juego del *siete y llevar*, popular entonces (p. 312).

Más interesante para nuestro asunto resulta otro capítulo casi monográfico que Alemán dedica a la ludopatía (1ª, III, 9)[16], que comparte el tema, algunos datos y el tono moral con el tratado de nuestro clérigo sevillano. En casa del prelado, Guzmán roba y se entrega a la vida viciosa. El pasaje es relativamente largo y empieza tratando la codicia como móvil de algunos jugadores (y, claramente, de los pícaros) para caer en el vicio:

> Cuando me vi mancebo, que pudiera bien ceñir espada, holgara de algún acrecentamiento de donde pudiera cobrar esperanzas para valer adelante. Y estoy cierto que, si mis obras lo merecieran, no me faltara; mas, en lugar de cobrar juicio y hacer cosas virtuosas para ganar la voluntad, obligando con ellas, di en jugar aun hasta mis vestidos. Y como era un poco libre, también lo andaba en el juego (p. 319).

Después describe minuciosa y vívidamente las trampas de los iniciados, con algunas precisas notas léxicas:

> Siempre procuré aprovecharme de todas cuantas trampas y cautelas pude, en especial jugando a la primera. ¡Cuántas veces, yendo en dos, tomé tres cartas y, teniendo cinco, envidé con las tres mejores! ¡Cuántas veces tomé la carta postrera y, poniéndola debajo, veía si era buena o no, y muy de espacio brujuleaba la otra ya vista y hacía partidos, que era robar en poblado! ¡Cuántas veces tenía un diácono a mi lado, que se hacía dormido y me daba las cartas por debajo! ¡Cuántas veces andaba un adalid por cima, que me daba el punto de los otros, para saber el que tenían y a qué iban, y por señas tan sutiles me lo decía que era imposible poder entenderse! ¡Cuántas pandillas hice, dando al contrario

[16] Véase en la ed. de Gómez Canseco (2012, p. 824). Tienen interés las notas léxicas de Onrubia (1972, pp. 339-340) a ese capítulo.

> cincuenta y dos y, quedándome con un as, hice cincuenta y cinco, o con un cinco, que hice cincuenta y cuatro, y mejoré mi punto o gané por la mano! Pues ya cuando jugábamos dos a uno y nos dábamos las cartas, tomar naipe desechado, poniéndolo encima, jugar con guión, hacer trascartones, poner el naipe de mayor o señalarlo, habiéndome hecho de concierto con el coimero o con el que los vende. ¡Oh, qué hice de ruindades y fullerías! Ninguna hubo que no entendiera y supiera; todas las obraba (pp. 319-320).

Como intuyó Márquez Villanueva, sorprendemos aquí momentáneamente a un Alemán experto en fullerías concretas, pues es su personaje quien maneja hábilmente las cartas ante nosotros. Por lo demás, si bien Luque Fajardo denunció igualmente las señas tramposas (t. 2, p. 32), las *pandillas* o fullerías en comandita (t. 1, pp. 77 y 231) o los naipes *contrahechos* (t. 2, p. 222) —según la definición de Gili Gaya (1975, t. 2, p. 282, n. 2)[17]—, en lo que nos importa aquí, ese clérigo hispalense casi no usó las voces especializadas y jergales citadas ahí por Guzmán, como *brujulear*, *diácono*, *pandillas*, *cincuenta y cinco*, *guion* o *trascartones*, que Alemán conoce al dedillo[18]. Tiende Luque, en efecto, a caracterizar y definir las conductas más que los juegos mismos, pues le interesan las actitudes y las mañas en torno al naipe (cómo inducir a jugar, cómo elevar las apuestas, como congraciarse a los mirones, cómo enriquecerse con los préstamos a quienes pierden, etc.) antes que las técnicas y trampas naipescas sobre el tapete. Florino llega a sugerir a su lector que, para enterarse mejor del léxico gremial del juego, "consulte su Calepino y vocabulario" porque él tiene asuntos más importantes que tratar (t. 1, p. 153).

Con todo, hay algunas excepciones, sobre todo en dos interesantes capítulos, el 14 del libro primero y el 14 del libro segundo, donde ese tratadista discurre sobre las fullerías, aunque, a pesar de ser sevillano como Alemán, parece emplear una jerga diferente y más profesional para situaciones parecidas. En el primer capítulo fajardiano citado, hallamos en pocas páginas *de maioribus*, *polla*, *dos tres y as*, *parar*, *carteta*, *tabla del tocino*, *tabla de la oveja*, *manos*, *gaita* y *granillo*; y los nombres del oficio: *tablajero*, *coimero*, *mandrachero*, *garitero*; y del establecimiento: *mandracho*, *leonera* y *chivitil*

[17] Valbuena (1986, t. 1, p. 459, n. 1) no define bien esa voz.

[18] Gili Gaya (1975, t. 2, p. 282) anotó con precisión casi todas estas voces, que luego recogieron Chamorro (2005) y Étienvre (2016). El *trascartón* lo describía ya Torquemada en 1553 (2011, p. 118), y la citada Chamorro lo documenta en otras fuentes (2005).

(todo en t. 1, pp. 151-152). Y en el segundo, *flor de virtudes*, *jardín de flores*, *espejo de Claramonte*, *saje*, *llevar el diablo en el cuerpo*, *naipes de mayor*, *naipes del tercio*, *cartas picantes*, *dar astillazo*, *hacer una ida*, *ballestilla* y *dar luz*, en un despliegue que supera fácilmente la ceñida exposición guzmaniana (t. 2, pp. 22-28)[19]. También mencionará Luque los nombres de los que estimulan el juego (t. 1, p. 174) y, después, voces y expresiones como *modorro*, *hacer la ceja* o *quedarse a la espiga* (t. 2, p. 52). Aun así, lo más corriente en su libro son las largas parrafadas de sermón sin ambages y las advertencias detalladas sobre el mundillo hampesco y picaresco que rodea el juego, esto es, el ambiente de gariteros, muñidores de las partidas, mirones, prestamistas, etcétera.

Por lo demás, los minuciosos escolios alemanianos citados de Gili Gaya (1975 [1927]), Rico (1983 [1966]), Valbuena (1986 [1943]), Micó (1987), Brancaforte (1996) y Gómez Canseco (2012)[20], además de explicar el sentido de las frases citadas, hoy del todo crípticas, no permiten inferir que Luque Fajardo leyera el *Guzmán de Alfarache* para documentar su tratado contemporáneo, basado más bien en la observación directa de muchas partidas reales. Las únicas expresiones que coinciden en ambos son justamente *pandilla* (en el *Fiel desengaño*, t. 1, p. 77) y la más general y ya vista de *robar en poblado*, que Alemán y Luque usan como una frase hecha para referirse a la rapacidad de los fulleros[21]. Tampoco parece probable que Alemán consultara el libro de su paisano con vistas a su segunda parte de 1604. En realidad, como ya he advertido, ese predicador no suele insistir en los detalles técnicos del juego como tal, sino en las costumbres, los engaños, los pecados y las responsabilidades morales de tahúres, gariteros y demás fauna. Como mucho, avisa contra diversas astucias y fullerías, según hace en los capítulos citados. Así, en otro pasaje fajardiano no se describen las trampas mismas con las cartas, sino las fintas de los *saladores* y *cercenadores*, destinadas a engañar al *momo* o jugador desconfiado que no suelta las cartas (t. 2, pp. 98-99). Años después, esa perspectiva moralista pasará casi directamente a Juan de Zabaleta en "La casa de juego", su ya mencionado capítulo 3 de *El día de fiesta por la tarde* de 1660.

[19] Encontramos igualmente algunas de ellas en t. 1, pp. 151-152, y t. 2, pp. 103-106. El léxico de Chamorro (2005) no trae todas esas voces.

[20] Tienen menos utilidad las anotaciones de Onrubia (1972).

[21] El *Dicc. Aut.* y Cejador (2008) no registran esa frase. Véase Gómez Canseco (2012, nota complementaria 319.30), que cita justamente el *Fiel desengaño* (t. 2, p. 106), aunque hay otras ocurrencias (t. 1, pp. 62 y 219, y t. 2, p. 38).

ISSN 0185-0121; e-ISSN 2448-6558; DOI: 10.24201/nrfh.v74i2.4038

El matiz es importante, pues distingue al moralista teórico del reformista práctico, directo y en primera persona, que viene a ser Guzmán, siempre abocado a pecar y a arrepentirse después, a enviciarse y a exponer minuciosamente su vicio en una demorada confesión. Aunque en cierto modo ambos autores sevillanos se complementan, incluso en capítulos tan técnicos como los que acabo de citar, Luque se concentra en los muchos y pintorescos oficios de la timba (*pedagogos*, *gansos*, *dançaires*, *palomas*, *tutores*, *menores*…) y en las tretas para engañar a los incautos (*hacer burros*, *morder dinero*, *hacer obleas*, *viento en popa*, *paz de Judas*…), sin entrar en la mecánica naipesca, en los tecnicismos prácticos sobre el tapete, en ese sutil arte concreto de jugar y ganar que sí describen o mencionan a ratos Guzmán y, más tarde, Cervantes. Esto tampoco debe extrañarnos mucho, dado que el predicador de Pilas no pretendía enseñarnos a jugar profesionalmente o a mirar o arbitrar una partida, sino todo lo contrario, a desconfiar y a aborrecer ese vicio[22].

Sigue el de Alfarache con unas curiosas reflexiones sobre el modo de prevenirlo y de educar a los jugadores empecatados:

> Porque la ceguera del juego es tal que tienen los cautelosos en él mucho campo. Y si lícito fuese —digo lícito—, que, como en la república se permiten casas de pecados por excusar otros mayores, había de haber en cada pueblo principal maestros de estas bellaquerías, donde los inclinados al juego las entendiesen y no los engañasen (1ª, III, 9; p. 320).

Una idea sumamente práctica —a la par que ingenua—, que Luque parece encomendar, en cierto modo, al experto Florino, ante Laureano y los lectores.

Tampoco descuidó Alemán —como ese predicador y como muchos otros en la misma época— la cuestión cervantina del ocio positivo y negativo, y el problema de la adicción:

> Porque nuestra sensualidad se deja vencer fácilmente del vicio y hace vil costumbre lo que se inventó por lícito ejercicio, con razón

[22] Lo mismo hará Zabaleta (1983 [1660], pp. 341-345), según se ha advertido *supra*, aunque con algunas voces jergales (*barato*, *mirones*, *azar*, *rocío*, *suerte*, *mano* y *capitanes*) y con ciertos recios detalles costumbristas, como el untar supersticiosamente las cartas con perdices podridas, la rifa de aves al entrar, los mirones que rodean la mesa, los naipes desollados, el trasiego de dinero prestado, la comisión del cobrador, etc. Lo que más le interesa es la faceta moral, y el cuadro comienza y termina con sus típicas admoniciones y alegorías.

> se dirá vil costumbre, cuando descompuestamente lo siguieren, sacándolo de su curso. El juego fue inventado para recreación del ánimo, dándole alivio del cansancio y cuidados de la vida, y lo que de esta raya pasa es maldad, infamia y hurto; pues pocas veces se hace que no se le junten estos atributos (*id.*).

Señala Mateo en particular a los tahúres nobles, una verdadera plaga en la época, pues el juego igualaba perniciosamente a los altos y los bajos, y se arriesgaba en él la honra:

> Voy hablando de los que se llaman jugadores, que lo traen por oficio y tienen por costumbre; no obstante que deseo más que se aparten de él aquellos que son más nobles, considerando los daños que de ello se les sigue, viendo que el malo se iguala con el bueno y que, si él gana y el otro pierde, se obliga a sufrir muchos atrevimientos y descomposturas, palabras y meneos, que la ganancia sola pudiera sufrirlo y no un hombre de honor. Y otras cosas que no me atrevo a decir, tales de calidad que no sólo por ellas y las dichas habían de aborrecer el juego, pero las casas donde se juega (*loc. cit.*).

Esa fuerza peligrosamente igualadora de tal vicio —y de su motor principal, el dinero— también sería señalada por Luque con gran énfasis y en muchos pasajes[23].

Y todo esto aparece adornado con notas prácticas y pedagógicas que también recuerdan al predicador hispalense, aunque con mucha mejor pluma:

> Mas, ya que nuestro apetito es tan desenfrenado, no sería malo, sino importante, que sepa el mancebo las leyes, los partidos, las tretas, los engaños que en él hay. Y si rehundieren ['malgastasen'], rehúnda el resto en botas, calzas, puños, cuello, cinto, en el pecho, en las mangas, donde pueda, para que no pierda su dine-

[23] T. 1, pp. 116-118, 120, 149, 155, 157, 191, 221; t. 2, pp. 142-143, etc. La preocupación por la nueva confusión social igualadora era ya casi el punto de partida —justo antes de que aparezca el jugador Bernardo e introduzca el asunto principal— del citado coloquio monográfico de Torquemada (2011 [1553], pp. 96-97 y 109), donde intuimos incluso el componente sociológico de *Lazarillo de Tormes* y de los siguientes pícaros. El citado Castillo Solórzano, entre otros, también insistió en condenar la desmedida afición al juego del estamento noble, por ejemplo, en *Los amantes andaluces* (1973 [1633], ff. 4v y 151r). En nuestros tiempos, estas cuestiones han sido comentadas por Maravall (1986, pp. 502-503). Étienvre (1999, p. 134) cita dos cartas de Quevedo donde se mencionaba a varios aristócratas desterrados de Madrid por regentar garitos en 1638.

> ro [y se lo lleven] como bestia, que, demás de ganárselo, burlan de él (pp. 320-321).

Esta peculiar consideración puede parecer poco ortodoxa en un contexto mercantilista, pero no olvidemos que el precapitalismo convivía con la mentalidad señorial tradicional, que exigía los gastos suntuarios. Sin embargo, éstos aún se veían como un ahorro o, al menos, un *no-gasto*, y las alhajas servían para promocionarse socialmente y siempre podían venderse para salir del paso.

Guzmán describe también en particular un tema característicamente picaresco como es la vida agitada del criado obsesivo, ludópata, siempre en vilo, siempre engañando a su señor, en este caso para alimentar su adicción:

> Una cosa procuré: nunca sentarme a jugar con poco ni de poco, ni con persona que no aventurase a ganar mucho, jugando mi real a tres y sin dar mohína ni tomarla. Yo me entretenía ya de manera que hacía muchas faltas, y no es posible que pueda el jugador cumplir con sus obligaciones, y menos el que sirve. Yo no sé cuál señor quiere dar pan a criado jugador; porque, si tiene a su cargo hacienda de que puede aprovecharse y pierde, ha de jugar por cuenta del amo, en ventura si podrá esquitarse; pero si vuelve a perder y no tiene de qué pagar, ha de hacer otro mayor daño, cuando aquél quisiere remediar, si no tiene a cargo hacienda. No es posible asistir a las horas que debe servir ni lo han de hallar cuando fuere menester, como a mí me aconteció (p. 321).

El asunto era ya viejo, pues lo había recogido Torquemada a mediados del siglo XVI (2011 [1553], pp. 111 y 123), y la misma idea persistirá, remachada por Estebanillo González en su *Vida* (1990, t. 1, pp. 214-216), cuando sirva de faquín y mensajero de una cómica en Sevilla, aunando esos oficios con el vicio del juego: apuesta los sobornos y premios que le dan los enamorados de su ama, hasta el punto de empeñar un rico vestido para jugárselo en una taberna. Luque Fajardo confirma en su *Fiel desengaño* que el vicio del juego estaba tan extendido que alcanzaba a los criados (t. 1, pp. 118 y 125) y a las mujeres, a las que acusa de ser "no sólo ya tahúres, sino mantenedoras de tablajes, caudillos de conversación, archivos de fullería" (t. 2, p. 71), además de señalar "por modo de tercería" a las nobles y a las rameras (t. 2, p. 72)[24].

[24] Una denuncia que confirma Antonio Mira de Amescua en su comedia *La casa del tahúr* (1616), donde una madre y una hija regentan una tim-

Alemán nada dijo sobre ellas, salvo la partida inicial entre los progenitores de su personaje. Lo que no encontramos en Luque es el precioso autorretrato íntimo del jugador desatado, al estilo de Alfarache, pues tanto a Florino como a los demás especímenes de estudio los observaremos desde fuera. En cualquier caso, ese predicador y nuestro novelista dejan claro que los naipes eran un vicio extendidísimo en ambos sexos y en todas las capas sociales.

El citado cardenal, aunque estima a Guzmancillo, decide echarlo de su casa para que la pobreza y el hambre aplaquen su ludopatía, lo que da lugar a otro cuadro aún más lamentable del vicio naipesco:

> Hízose así y en tiempo harto trabajoso, porque, como un día y una noche hubiese estado jugando y perdido cuanto dinero tenía, y del vestido me quedase sólo un juboncillo y zaragüelles de lienzo blanco, viéndome así, metíme en mi aposento, sin osar salir de él. Y aunque me quise fingir enfermo, no pude, porque monseñor era tan puntual en la salud y cosas necesarias de sus criados que al momento me hiciera visitar de los médicos, y también porque de boca en boca luego se supo en toda la casa mi daño (pp. 321-322).

Aunque después referirá lo contrario (2ª, I, 8), esto es, que ahorra un buen dinero porque ya no juega, y que incluso se beneficia de las propinas del juego ajeno: "porque la casa del embajador, mi señor, como ya no jugaba, sino guardaba, me valió en casi cuatro años que le serví muchos dineros en dádivas que me dio, baratos y naipes que saqué y presentes que me hicieron" (p. 448). Por entonces, Luque cifró esas socaliñas en un cuatro por ciento, las consideró una *saca* (t. 2, p. 126) o una "gabela e imposición", dio otros sinónimos (*abonos*, *ribetes*, *besamanos*, en t. 1, p. 159, y *beneficio*, *hacer el naipe*, *derechos*, *mayordomía*, *Villagómez*, en t. 2, p. 125) y les dedicó un capítulo, el 6 del libro tercero, donde acusará a los barateros de codiciosos, importunos, mentirosos, fraudulentos, trasnochadores, etc.[25] Poco después, Cervantes condenará esa costumbre en su segundo *Quijote* por boca de Sancho Panza (cap. 49). El motivo de los *baratos* o *rocío* que el ganador daba a los mirones es característicamente picaresco y propio del lumpen, como aclarará el hidalgo *chanflón* don Toribio en el *Buscón* (II, 6)

---

ba y alcahuetean. El problema de la ludopatía femenina preocupó tanto a Luque, que le dedicó dos capítulos enteros de su libro segundo, el 20 y el 21.

[25] Véase también t. 1, pp. 114-116, y 240; t. 2, pp. 103-104. Chamorro (2005) anota más ejemplos.

de Quevedo: "Es de ver uno de nosotros en una casa de juego, con el cuidado que sirve y despabila las velas, trai orinales, cómo mete naipes y soleniza las cosas del que gana; todo por un triste real de barato" (1993, p. 146). Y esto no debe extrañarnos, puesto que Maravall (1986, p. 511), aunque destacó el vicio de los nobles, consideró los naipes un juego típico de marginados, que se veían, lógicamente, atraídos por tales propinas.

Nos interesa igualmente el capítulo II, 3 de la Segunda parte del *Guzmán*, dedicado a medias al juego de cartas durante una estancia del protagonista en Italia. Ahí se narran con más detalle varias partidas, en especial una primera entre dos compañeros de posada y un *mozo ciudadano*, es decir, un boloñés:

> En esto hablábamos, cuando entraron de fuera unos dos huéspedes de casa, que venían desafiados con un mozo ciudadano para jugar a los naipes. Y en una cuadra, de donde se apartaban su aposento del mío, pusieron una mesa y comenzaron el juego. Pues, como yo anduviese por allí paseándome, viendo lo que pasaba, quise por entretenimiento llegarme acerca. Tomé una silla que primero hallé, y estuve sentado en ella viendo el juego de uno de ellos por más de dos horas, que ni se cargaba más a la una que a la otra parte. Ya ganaban, ya perdían. Así estaba suspenso, sin haber diferencia conocida. Entreteníase cada uno con el dinero que sacó para el juego, esperando ventura, y estábame yo deshaciendo (p. 497).

El pasaje no deja de ser interesante, pues Alemán describe ahí la psicología del aficionado que sigue apasionadamente el juego ajeno, al principio por pasar el rato y después por una suerte de ludopatía indirecta o por persona interpuesta:

> Ellos no tenían pena y a mí me la daba, sin qué ni para qué, más de por sólo mirarle sus naipes, las veces que dejaba de ganar o perdía. ¡Oh, extraña naturaleza nuestra!, no más mía que general en todos; que sin ser aquéllos mis conocidos, ni alguno de ellos, ni haberlos otra vez visto, pues aquélla fue la primera, por haber estado preso aquellos días, y sin haberlos nunca tratado, me alegraba cuando ganaba el de mi parte. ¡Qué pecado tan sin provecho el mío, qué sin propósito y necio: desear que perdiesen los otros para que aquél se lo llevara! ¡Como si aquel interés fuera mío, como si me lo quitaran a mí o si hubieran de dármelo! ¡Cuánta ignorancia es echarse sobre sus hombros cargos ajenos, que ni en sí tienen sustancia ni pueden ser de provecho! (*id.*).

Luque también criticó a la "gente desaprovechada, que ni sirve a Dios ni al mundo; hombres flemáticos que sin otro interese que el gusto de ver jugar gastan días y noches en sólo esto" (t. 2, pp. 104-105; cita en p. 104)[26].

Ese episodio permite a Alemán considerar otra vez, moral y psicológicamente, el juego de azar. Guzmán empieza entusiasmándose por uno de los tahúres el primer día y explica que no puede resistirse a participar él mismo, aunque, típicamente, nos aconseje lo contrario:

> Si gustas de ver jugar, mira desapasionadamente, si puedes; mas no podrás, que eres como yo y harás lo mismo. Tendría, pues, por de menor inconveniente que jugases, antes que ponerte a mirar juego ajeno con pasión semejante. Que quien juega, ya que desea ganar, es aquélla una batalla de dos entendimientos, o cuatro. Aventuras en confianza del tuyo tu hacienda, deseas por lo menos que no te la lleven, procúrasla defender y a eso te pones, a que, como te la pueden quitar, la quites. Tienes en eso alguna manera de causa y excusa. Mas que sólo por ver ciegue tanto la pasión a un hombre de buena razón, dígame si la tengo en condenarla por disparate (p. 498).

Una idea que, aunque generalmente esté más interesado en sus habituales admoniciones y detalles costumbristas, tampoco se le escapará a Luque al hablar de los mirones vagos y viciosos (t. 2, p. 123). Con todo, Alemán describe ahí más incisivamente la *batalla de los entendimientos* y la pasión del *voyeur*, y alude a *aventurar la hacienda*, casi un modo de inversión.

En todo caso, Guzmán ilustra enseguida su razonamiento con una tópica alegoría marítima y un guiño de tópica superstición:

> Al cabo ya de rato comenzó a embravecerse la mar y a nadar el dinero de una en otra parte. Íbase la cólera encendiendo, y los naipes cargaban a una banda de golpe, con que de golpe dieron con uno de los tres al agua, dejándolo con pérdida de más de cien escudos. Era el que yo miraba, y quedé tan mohíno casi como él, pareciéndome haber estado en la mía su desgracia y haber yo sido el instrumento de ella (pp. 498-499).

[26] El protagonista de otra novela de tahurerías, las *Aventuras del bachiller Trapaza* (1637), de Castillo Solórzano (1986, p. 89), hará lo mismo, pero sólo para conocer a sus contrincantes antes de jugar.

Aclara entonces que no condena a los tahúres profesionales —a los que compara con oportunistas *cosarios*, nombre que también se les daba en germanía (Chamorro 2005)— y completa la alegoría naval antes iniciada:

> El juego ha de ser en una de dos maneras: o para granjería o entretenimiento. Si para granjería, no digo nada; que los que las tratan son como los cosarios, que salen por la mar, quien pilla, pilla. Cada uno arme su navío lo mejor que pudiere y ojo a el virote. Andan en corso todo el año, para hacer en un día una buena suerte (p. 499).

Alemán deja al margen a los jugadores por oficio o *granjería*, semejantes a piratas, pero casi dignos en su condición de hombres de negocio. Curiosamente, ésta es una de las pocas veces que Alemán se permite argumentar en favor del juego de azar por mero pasatiempo. El moralista y predicador Luque también se interesaría por otros entretenimientos sociales más honestos y por los juegos como esparcimiento social[27]. Y, paralelamente, usará la tópica alegoría marinera[28].

Detalla ahí Guzmán, con cierto desorden, su ingenua teoría sobre el juego por puro placer; a saber, que la baraja está pensada solamente para que la usen los estamentos representados en los palos, esto es, reyes, caballos y sotas, y recalca también su explicación sobre la ludopatía:

> En ellos [los naipes] hallaremos dotrina, si se considera la pintura: reyes, caballos y sotas. De allí abajo no hay figuras hasta el as. Es decirnos que no los han de jugar otros que reyes, caballeros y soldados. A fe que no halles en ellos mercaderes, oficiales, letrados ni religiosos, porque no son de su profesión. Los ases lo dicen, que desde la sota, que es el soldado, hasta el as, que es la última carta, son chamuchina; y avisarnos que cuantos más de los dichos los jugaren son todos unos asnos. Y así lo fue mi ahijado en perder lo que por ventura no era suyo ni tenía con qué poderlo

[27] Por ejemplo, en t. 1, pp. 45, 51, 61-62, 67, 79-81, 87-88, etc. Mencionarían igualmente el asunto Cervantes en el *Quijote* (I, 32; 1998, p. 373) y en las *Novelas ejemplares* (Prólogo; 2001, p. 18), y Zabaleta en *El día de fiesta por la tarde* de 1660 (1983, p. 341). Entre los estudiosos, sólo Herrera Puga (1974, pp. 98-99) comenta ese aspecto psicológico de los naipes en la cárcel Real de Sevilla. Véase también Sham 2014.

[28] En t. 2, p. 55. En otro pasaje la pone en boca de los tahúres (t. 2, p. 215), e incluso teorizará sobre esa figura al final de la obra (lib. III, cap. 21).

> pagar. No quiero tampoco apretar la cuerda tanto que niegue los nobles entretenimientos. Que no llamo yo jugar a quien lo tomase por juego una vez o seis o diez en el año, de cosa que no diese cuidado ni pusiese codicia, mas de por sólo gusto. No embargante que tengo por imposible sentarse uno a jugar sin codicia de ganar, aunque sea un alfiler y lo juegue con su mujer o su hijo; que, cuando no se juega interés de dinero, juégase a lo menos opinión del entendimiento y saber, y así nadie quiere que otro lo venza (*id.*).

Tal interpretación alegórico-moral del naipe es común a Luque, aunque ese predicador la expondrá mucho más pormenorizadamente, desglosando varias teorías sobre los "morales hieroglíficos" de la baraja (t. 2, p. 164) en los capítulos 8-12 y 17 de su libro tercero[29]. Con todo, el pasaje más parecido en la *Fiel ociosidad* es el que sigue:

> —Hállanse en este cuaderno —dijo Florino— doce figuras en cuatro repartimientos. De manera que caben tres a cada manjar, cuyos particulares nombres en este lenguaje son *rey*, *caballo* y *sota*; supuesto que hay otros muchos en forma de figuras que, sirviendo a particulares ministerios, no se les da el nombre que a los demás…
>
> —Está bien —respondió Laureano— la breve relación… Porque en esos tres personajes considero yo la amplísima juridición del naipe, pues en los reyes se descubre y representa la nobleza del mundo, príncipes, grandes señores, en quien ha hecho suerte ese ejercicio; en los caballos considero la gente poderosa y ricos hombres; en las sotas, el resto del vulgo. De manera que en las tres suertes dichas se comprehende la universidad de los tahúres (t. 2, pp. 169-170)[30].

Seguido de la pintoresca explicación —bastante más elaborada que la citada de Alemán— del discreto Laureano:

[29] Véanse otros ejemplos en Étienvre 1985.

[30] Una cita también aducida, en parte, por Gómez Canseco (2012, nota complementaria 499.69). En otro lugar, Luque compara la baraja con un "libro encuadernado de índice muy copioso, con sus números a fojas tantas" (t. 2, p. 37; también t. 1, p. 191). La idea llegó a ser tópica: Salas Barbadillo habla de "aquella facultad, que se reduce a la leción de un solo libro" en *El caballero puntual* (2016 [1614], p. 154), y Navarrete y Ribera llamará igualmente a la baraja "cuaderno" y "desencuadernado libro" en *La casa de juego* (1644, ff. 3r y 11v), entre otros muchos testimonios.

> En este sentido, pues, diremos que cada uno de los cuarteles tiene su caudillo, conforme la calidad del manjar. El rey de espadas es un Marte, cabeza de los valientes y vano dios de los gentiles idólatras. El de oros, favor y amparo de tahúres y ricos hombres poderosos; y así podremos decir que ese rey representa a Plutón, dios que llaman de las riquezas, por criarse el oro en las entrañas de la tierra, donde ese Plutón tiene su suerte infernal. El de bastos es arrimo de los necios, y representa a Saturno, con su bastón en la mano, en que se sustenta cargado de años; y aun es de advertir que le pintan comiéndose los muchachos tiernos, como aquí se hace entre jugadores. Y si consideramos al de copas, es el Baco destemplado, dios de los gentiles, que hace espaldas a su cuadrilla. Acerca de los caballos tengo alguna duda (t. 2, p. 170).

Empero, el planteamiento de ambos autores parece ser distinto: los dos aprovechan el simbolismo de las figuras, pero mientras Alemán se limita a esbozar la tesis improbable, y que parece improvisada al efecto, de que no deberían jugar los estamentos sociales no representados en la baraja, Luque se demora en una lectura moralizada, simbólica, mitológica y casi propia del tarot[31].

Vienen después otras tres partidas, de las que Guzmán sale ganador con el ardid de que su criado Sayavedra le transmita por señas el juego de los otros: "Para lo cual él se acomodaría de modo que con seguridad y sutileza correría todo el campo y me daría siempre aviso del juego de los contrarios, con que no pudiese perder, teniendo razonable cuenta" (p. 500). La treta resulta: "Porque con mi habilidad y manos en el naipe, juntando el aviso suyo, pudiera volverles tres partes de la moneda" (p. 501)[32].

Lo que sigue se asemeja bastante a las breves estampas costumbristas perfiladas por Luque en muchas partes de su obra, que tanto gustaban a su editor moderno, Riquer, y que tan atractivas resultan aún hoy[33]. Un material parecido cobra vida en manos

[31] Para el citado Navarrete, la explicación de los palos o *manjares* es culinaria, en función de los nada nutritivos platos del mesón o casa del tahúr (1644, cap. 5). Sobre la voz *manjar*, véase el *Dicc. Aut.*

[32] Ya Torquemada (2011 [1553], pp. 113-114) había denunciado esta fullería en su obrita monográfica.

[33] "Luque Fajardo nos atrae por el natural gracejo, sus notas ingeniosas y oportunas, su gran conocimiento de la vida y costumbres de los tahúres y, sobre todo, por su empeño en registrar el léxico y los giros que comúnmente se empleaban en las conversaciones y tablajes de la época"; "toda esta riqueza idiomática va apareciendo en su lugar apropiado, con lo que percibimos su justo y cabal sentido, e incluso sus más íntimos matices, al situar los términos en fragmentos de diálogo, que parecen anotados por el autor mientras los

de Alemán, que convierte a su pícaro en protagonista de una memorable escena de fullería picaresca, con los graciosos detalles sobre el complejo código *musical* para comunicarse los jugadores en secreto:

> Allí estuvimos dando y tomando grande rato, sobre cuáles eran señas mejores para dar el punto de ambos. Venimos a resolver que por los botones del sayo y coyunturas de los dedos, conforme a el arte de canto llano. De manera nos adiestramos en cuatro repasadas, que nos entendíamos ya mejor por señas que por la lengua (*id.*)[34].

Nuestro clérigo sevillano expondrá el mismo mecanismo, aunque lo hará teórica y sintéticamente, y con otro vocabulario:

> Sabréis el oficio de apuntadores, no de sus faltas sino de las ajenas sobras. Pasa desta manera: tratan dos fulleros de ganar el dinero con ventaja a uno de los que juegan; siéntase el apuntador a su lado con muestras de amistad y benevolencia, solamente para irle contrapunteando el juego, esto es, haciendo mil contraseñas al contrario, con quien está de acuerdo, avisándole el juego del pobre inocente, a quien mira. De manera es, Laureano, cierto lo que os digo, que tiene el otro tan presente el juego y cartas de su contrario como el apuntador que está a su lado vendiéndole. Fullería es aquésta muy usada, en particular a los juegos de envite y cientos, donde, por señas hechas con los dedos, boca, ojos y cejas avisa puntualmente lo que pasa para que el fullero se defienda, guarde o acometa a sus tiempos, sin riesgo de perder, llevando la ganancia cierta, de que acabado el juego, en secreto, hacen partición (t. 2, pp. 31-32; también p. 126).

Donde habla de *señas* y usa un término musical algo distinto (*contrapuntear*), que alude a la polifonía o armonía de varias voces, como corrobora el *Dicc. Aut.*

---

tahúres están hablando y discutiendo" (t. 1, p. 9); "tuvo la habilidad de redactar su libro de modo que lo pintoresco y la rara y peregrina documentación lo hicieran agradable a toda suerte de lectores, incluso, sin duda alguna, a los mismos tahúres" (p. 10).

[34] Rico (1983, p. 624, n. 34) aclaró que Alemán alude a los gestos que los maestros de *canto llano* o gregoriano hacían con la mano izquierda para indicar (*dar*) las notas musicales o *puntos*. De nuevo, cf. Torquemada 2011 [1553], pp. 113-114. El truco es idéntico al usado por Barry Lindon y Chevalier de Balibari en el filme homónimo de Stanley Kubrick (1975).

Volviendo a Guzmán, es de notar que importan ahí más las circunstancias que la rodean que la propia partida, técnicamente hablando:

> Cuando ya se juntaron los combatientes, yo estaba paseándome por la cuadra, mi rosario en la mano, como un ermitaño, y en el aposento mi criado. Trataron de volver a jugar y el tercero dijo lo que le había pasado, que no halló a cierto amigo que le había de dar dineros; empero que, si querían fiar de su palabra hasta otro día, que jugaría papeles.
>
> El ciudadano dijo:
>
> —De buena gana lo hiciera; mas téngolo por mohína y siempre pierdo.
>
> Desbaratábase ya la conversación y cada uno quería recogerse, y, antes que lo hiciesen, dije:
>
> —Pues ese caballero no juega, cuanto no sea más de para entretenimiento de pasar un rato de la noche y que no se deje tan santa obra por falta de un tercero, si vuestras mercedes gustan de ello, yo tomaré un poco las cartas (pp. 501-502)[35].

Con una hipocresía y un fariseísmo seudocristianos (*rosario*, *ermitaño*, *santa obra*), que recuerdan a su propio padre converso fingiendo devoción con un aparatoso rosario (1ª, I, 1, pp. 35-36), y que son comunes a los tahúres de Luque, que asumen su pérdida callados "como en misa", o que creen que las timbas son *sus fiestas y sus misas* (t. 2, p. 140). Y, de hecho, ese tratadista deplorará que los jugadores invoquen en vano el Ave María y el Evangelio (t. 2, p. 141).

A continuación, Guzmán describirá otras astucias para burlar y despojar a los contrincantes:

> Alegráronse mucho, porque les parecí tordo nuevo, que aún el pico no tenía embebido, y que me tenían ya en sus bolsas el dinero, y por parecerles que, si perdía la moneda, que jugaría también la cadena, la cual yo descubrí adrede, quitándome los botones del sayo; y que, si me picaba, como era mozo, no habría de tener sufrimiento para dejar de arrojarles la soga tras el caldero, hasta que fuesen rocín y manzanas (p. 502)[36].

Este pasaje —imagen ornitológica incluida— no sólo recuerda a muchos del *Fiel desengaño* que, aun cuando Luque no invoque

[35] Los *papeles* son 'pagarés', lógicamente. *Mohína*, aquí, 'mala suerte'.

[36] Gómez Canseco (p. 232, n. 68) explicó la imagen de los pájaros. Rico (1983, p. 625, n. 36) comentó la historieta fatalista del rocín y las manzanas.

ese pájaro, traen *palomas* y *palomares* y *andarríos* figurados (t. 1, pp. 107, 175) y describen las encerronas y complots que se organizaban en las timbas con la ayuda de falsos neófitos en el oficio que hacían de gancho, sino que, concretamente, se parece mucho al episodio de una "famosa cadena de oro" usada como anzuelo para un fullero (t. 2, p. 59), o a otro engaño perpetrado por un fingido aldeano simple (t. 1, p. 234)[37]. Con todo, mientras el predicador pilense resumía sus ejemplos con breves pinceladas, Alemán se extiende durante varias páginas y convierte a su personaje en protagonista directo de la trampa.

Volviendo al caso, Guzmán entra aviesamente en esa partida con cien reales y empieza un calculado tira y afloja de ganancias y pérdidas para incitar a los contrarios, mientras Sayavedra le *canta* sus jugadas. Como puede verse, Guzmán insiste más en el dinero de las suculentas apuestas y en la complicidad entre los dos tramposos que en los avatares del juego mismo, que sólo parece importarle como motor de la situación, hasta el punto de que cabría pensar que el propio Alemán pudo ser, como el mismo Luque, antes un observador o un censor moral de las partidas ajenas que un jugador aficionado:

> Y aunque siempre nos entendimos, no siempre me di por entendido ni me aprovechaba de la cautela; antes, cuando ganaba dos o tres manos, me holgaba de perder algunas. Dejábalos otras veces cargar sobre mi dinero; empero ni mucho ni siempre, porque no me diesen pellizco y me dejasen. Dejábalos tocar, pero no entrar, y después dábales otra carga para picarlos. Escaramucé de manera con ellos y con tal artificio que los truje siempre golosos. Ya, cuando me pareció tiempo que se querían recoger y tenían los frenos encima de los colmillos, para estrellarse adondequiera, parecióme darles alcance y, viéndolos en la red, arrojéme a ellos y a el dinero, trayéndolo a mi poder en pocos lances. Debí de ganarles a los dos lo que le habían ganado antes a el tercero. Quedaron tan corridos y picados que me la juraron para el siguiente día, desafiándome al mismo juego. Acetéselo de buen ánimo. Vinieron y dejéme perder hasta treinta escudos, con que se levantaron, porque con sola esta pérdida los quise tener entretenidos y cebados (pp. 502-503)[38].

[37] El mismo mecanismo se usa en las *Aventuras del bachiller Trapaza* de Castillo Solórzano (1986 [1637], p. 89).

[38] Salas Barbadillo (2016 [1614], p. 227) también describirá una táctica parecida en *El caballero puntual*.

El largo episodio continúa, pues aún se narra una última revancha, a la que los oponentes acuden "con muy gentiles bolsas de doblones castellanos, bien armados y a punto de guerra. Tendieron sobre la mesa puños de ellos, de a dos, de a cuatro y algunos de a diez, como si fueran de cobre" (p. 503), donde advertimos una rudimentaria acumulación de capital e intuimos el afán de ostentación asociado al juego, tanto en nobles como en nuevos ricos y hasta en pícaros y marginados, estudiado por Maravall (1986, p. 516) y Sombart (1965, pp. 99 y 108). Por lo demás, se insinúa ahí una alegoría militar que Luque también usaba en ocasiones (por ejemplo, en t. 2, p. 32), pero que es demasiado tópica como para significar nada especial.

Juega Guzmán y les da "una bella rociada y en pocas manos vi puestos en estas mías más de quinientos escudos, con que no quisieron jugar más hasta otro día, que dijeron que volverían" (p. 503). El personaje aclara entonces que prefiere que sean los otros quienes abandonen la partida, para evitar disputas (pp. 503-504). Finalmente, engañará a los perdedores prometiéndoles el desquite para el día siguiente, huirá con su cómplice hacia Milán por el temor de ser castigado y los dejará "mohínos y sin blanca" (p. 504). Por su parte, Luque refiere una anécdota comparable con un picarillo muy guzmaniano:

> como unos fulleros ganasen cantidad de dinero a gente honrada y rica, les echaron a las manos un picarillo que sabía mucho más, y vistiéndole de ropa limpia, pudo entrar de modo que no le conocieron, hasta que los dejó sin blanca: donde, para mayor castigo suyo, se les descubrió la flor, que fue bien celebrada, ellos confusos y el pícaro con dinero de su trabajo. A esta ventaja, entre fulleros, llaman ellos dar con la ley, esto es, con la mesma de su cuaderno (t. 2, pp. 35-36)[39].

Por lo demás, los engaños naipescos guzmanianos forman parte esencial del dimorfismo que subrayó Cros (1971, pp. 98-105) en esa novela: la realidad y su perenne falsificación. Un dimorfismo que Maravall (1986, parte III, caps. 10-11) definió, a su

[39] Luque (t. 1, p. 232) define la táctica de tentar a los otros jugadores con pequeñas pérdidas como *dar lamedor*. El *cuaderno* es, como ya hemos visto, 'la baraja', y Chamorro (2005, p. 161) recoge la frase hecha *dar con la ley*. La situación de Luque se parece algo, aunque con un final muy distinto, a la presentada modernamente por el novelista norteamericano Paul Auster en *The music of chance* (1990), donde, además, los dos cómplices ven la partida con los millonarios rurales como un negocio casi seguro.

vez, en general, como ardid, fraude, engaño, usurpación y ostentación picarescas. Y precisamente apuntó el juego y las casas de conversación como uno de los recursos predilectos de la conducta individualista, desviada y fraudulenta del pícaro (pp. 501-524). La única excepción a ese esquema insolidario es la complicidad de Sayavedra, que no durará mucho.

Urdirá después Guzmán un astuto robo en una casa noble donde suele armarse una timba (2ª, II, 4), lo que nos permite observar la suntuosa sala, asistir a la partida entre bastidores y comprobar, otra vez, que el juego había cundido entre los nobles, pues el lugar está muy concurrido. En una escena que recuerda a *The luck of Barry Lyndon* de William Makepeace Thackeray (1844), o a su mencionada adaptación cinematográfica, nuestro personaje describe los muebles, los objetos y el ambiente del local en general:

> Luego aquella noche me fui a casa del gran condestable, con deseo de poder ejecutar un lance que algunos días antes había hecho en borrón. Aunque lo traía ya en blanco y hilvanado, nunca tuve ocasión para poderlo sacar en limpio hasta entonces. Juntábanse allí muchos caballeros a jugar y de ordinario se solían hacer tres o cuatro mesas, asistiendo de noche a ellas un paje o dos de guarda. Sobre cada tabla estaba puesta su carpeta de seda y dos candeleros de plata.

Para exponer a continuación el ingenioso hurto planeado por Guzmán, un cambiazo de esos ricos candelabros del salón por otros falsos, en otro episodio naipesco traído a colación por sus circunstancias anejas, picarescas y de estafa:

> Yo llevaba comigo contrahechos un par, de muy gentil estaño, y tales que de los finos a ellos no se hiciera diferencia, no más en la color, que de la misma hechura, buscados a propósito para el mismo efeto. Llevé también dos velas y, todo bien cubierto, me puse a un rincón de la sala, según otras veces lo había hecho, aguardando lance y dando a entender ser criado de alguno de aquellos caballeros. Dos que jugaban a los cientos en una de aquellas mesas pidieron velas. No había más allí de un paje, y tan dormido que, habiéndolas ya dos veces pedido, no recordaba ni respondía. Yo acudí luego y, aderezando mis velas acá fuera, levantado el ferreruelo por cima del hombro, como criado de casa, las metí en los candeleros que llevaba y los de plata debajo del brazo, con que me fui recogiendo hasta la posada (p. 515).

Ese robo muestra otro modo de usurpación picaresca, pues el personaje se apropia de los signos de ostentación de la nobleza para asimilarse a ella.

Recién llegado a Milán (2ª, II, 5), hará el de Alfarache una reflexión sociológico-naipesca sobre la propensión de los militares al naipe y a hacer trampas, y juega precisamente con *milicia* y *malicia*:

> Cuando en Milán entramos, anduvimos de vacaciones aquellos tres o cuatro días, que no me atreví a jugar por no hacerlo con gente de milicia, que juegan siempre con mucha malicia. Todos o los más procuran valerse de sus ventajas. Yo no podía usar de las mías ni me las habían de consentir, y yo por fuerza se las había de sufrir. Aventuraba con ellos a ganar poco y a perder mucho. No quise más que dar una vuelta por la tierra, viendo su trato y grandeza, y luego pasar adelante (p. 523)[40].

El pasaje evoca otro del comienzo del *Fiel desengaño* en el que Florino, al final de su carrera militar en Flandes, "fuera de toda razón y buen discurso, buscó su desenfado en el naipe, donde en vez de gusto y pasatiempo, salió despojado del dinero, joyas, cadena de oro, cintillo de finas piedras, con otras preseas de estima, ganado parte dello en un torneo honrosamente"; se ve "tan apurado…, llegó a tal miseria, que le faltaba el ordinario sustento…, ordinario camino de los pródigos", y se ve obligado a regresar, "rematado del todo", a Sevilla (t. 1, pp. 50-51). Ambos escritores evitan casi siempre los aspectos técnicos naipescos que hubieran interesado a los tahúres profesionales y se ciñen sobre todo a las estrategias profesionales y a las circunstancias personales o morales de sus protagonistas.

Ya en Génova por segunda vez, Guzmán vive rumbosamente y como un presunto noble, aunque en realidad proyecta vengarse de sus parientes y huir en una galera (2ª, II, 7). Juega con largueza para impresionarlos: "Híceles un espléndido banquete, acariciélos, jugamos, gané y todo casi lo di de barato" (p. 561). La situación es la idónea para un pícaro de grandes aspiraciones, que se autoriza socialmente y aparenta un lujoso tren de vida sobre los tapetes[41]. Aunque lo contrario también podía ser cierto,

[40] Cf. todo el episodio castrense de Luque (t. 1, pp. 48-51) y, modernamente, González de Amezúa (1929, p. 112, n. 47).

[41] Véanse los citados trabajos de Sombart (1965, cap. 4, sección 3) —a propósito de los arribistas y nuevos ricos plebeyos que despilfarraban en

cuando la timba era un mentidero sobre (y contra) las honras ajenas, como sugirió Salas Barbadillo en su original novela *Don Diego de noche* de 1623 (2013, p. 279).

Algo después, vemos a Guzmán recibido con naturalidad en los garitos e incluso organizando partidas por su cuenta:

> Acudían a mi posada mis amigos y yo a la de ellos; entraba ya como natural en todas partes y en las casas del juego. En mi posada también solía trabarse, ya perdiendo, ya ganando, hasta una noche que, acudiendo el naipe de golpe, truje a la posada más de siete mil reales, de que dejé tan picados a los contrayentes que trataron de alargar el juego para la noche siguiente (2ª, II, 8; pp. 567-568).

En realidad, el personaje se da aires de espléndido y de noble, dos condiciones afines, pues el despilfarro sobre los tapetes denotaba liberalidad, prestigio y nobleza[42].

En cierto modo, se repite la situación ya relatada de Bolonia, con un desquite muy calculado del pícaro, entendido ya en todo tipo de trampas (*toda ciencia*) y controlando hábilmente las pérdidas y el *barato*:

> Acetéles el juego, no con otro ánimo que de ir entreteniéndome con ellos largo y estar prevenido para darles —a uso de Portugal— de pancada. Perdí la noche siguiente, aunque no más de aquello que yo quise, porque ya me aprovechaba de toda ciencia para hacer mi hecho. Andábame con ellos a barlovento y siempre sacándole a mi amigo su barato, porque lo había de ser mucho más para mí (p. 568).

El amigo al que menciona es el capitán de galera Favelo, con el que Guzmán se muestra generoso precisamente para que le facilite la huida. También al margen, espigamos una voz marítima, *barlovento*[43].

---

el juego y los lujos para rivalizar con la nobleza manirrota, que, a su vez, despreciaba visiblemente el dinero— y de Maravall (1986, cap. 10, especialmente pp. 501-520) —sobre el juego como mecanismo de simulación y de revancha social.

[42] El pasaje fue justamente comentado por Maravall (1986, p. 523), quien explicó también el prestigio del jugador por sí mismo (p. 516). Sobre el espacio del garito, véase García Santo-Tomás (2004, pp. 75-76).

[43] La *pancada* son bastonazos o golpes, según Chamorro (2005). Ni el *Diccionario* de Hernández Alonso y Sanz Alonso (2002), ni Étienvre

A esa altura, su tío don Beltrán le aconseja que se case y le comenta que a los criados, "aunque fieles, nunca les faltaban las más veces desaguaderos, ya de mujeres, juegos, gastos, vestidos y otras cosas, que, viéndose necesitados y apretados a cumplir con las cosas de su cargo, se vienen después a levantar con todo, dejando robados a sus amos" (p. 572), para pagar su ostentación, lo que recuerda episodios anteriores. Precisamente, Guzmán tratará de engañar a su tío con otro complicado embuste naipesco:

> Lo que agora, señor, vengo más a suplicar es lo siguiente. Yo he quedado picadillo de unas noches atrás con unos gentiles-hombres de esta ciudad, y no lo están menos ellos de que les tengo ganados más de cinco mil reales. Hanme desafiado a juego largo y querría, pues la suerte corre bien, irla siguiendo, probando con ellos mi ventura, que sería posible ganarles mucho aventurando muy poco. Y porque todo consiste o la mayor parte dello está en el bien decir y los que jugamos vamos tan dispuestos a la pérdida como a la ganancia, no querría hallarme tan limitado que, si perdiese, me faltase con qué poderme volver a esquitar y aun por ventura ganarles (pp. 575-576).

Pide grandes sumas a sus parientes y, como parte del engaño, deja en su posada sus baúles llenos de piedras, anuncia al hospedero que pasará la noche jugando en casa de unos caballeros y se embarca en la galera de Favelo (p. 578). No es el único caso de falsos desquites y revanchas inexistentes, pues el bachiller Trapaza de Castillo Solórzano hará lo mismo en Salamanca (1986 [1637], p. 75). No sólo advertimos ahí las típicas burlas en cadena folclóricas de la novela picaresca, sino también los peligros sociológicos del juego descritos por Maravall (1986, cap. 10): el feroz individualismo, la perniciosa igualdad de nobles y plebeyos, la ostentación monetaria, la ganancia como palanca social, el naipe como arma para una lucha incruenta, etcétera.

Recién llegado a Madrid desde Italia y Zaragoza, es detenido por estupro y piensa en qué hacer con su rico equipaje, repleto del botín italiano (2ª, III, 2). Formula entonces su incertidumbre con una imagen lúdica y costumbrista que parece casi proverbial: "Pues ir a la cárcel es como los que se van a jugar a la taberna en la

(1990), ni Chamorro (2005), ni Cejador (2008) traen *barlovento* con valor figurado o naipesco, aunque sí nos conste, lógicamente, su sentido general marinero, hoy todavía vigente, de 'con viento a favor' (Covarrubias, *Tesoro*, 1995 [1611], *s.v.*).

montaña, que comienzan por los naipes y acaban borrachos con el jarro en las manos. Pensando ir por poco, pudiera ser salir por mucho" (p. 624).

Más avanzada la novela, Guzmán reflexiona en una clave distinta: "Piensa que los casamientos, ¿qué son, sino acertamientos? Como el que compra un melón, que si uno es fino, le salen ciento pepinos o calabazas. ¿No ha visto a la otra, su conocida, que se casó con un jugador, que no le ha dejado sábanas en cama que no las haya puesto en la mesa del juego?" (2ª, III, 3; p. 646)[44].

Cuando estudia teología en Alcalá de Henares (2ª, III, 4), expone las malas costumbres de los universitarios, entre ellas el juego, que llega a distraerlos de sus estudios (p. 674). Casado por segunda vez con Gracia, se arruina, trata de subsistir y seguir cursando medicina a base de avenirse a que su casa, el mesón familiar, se convierta en una timba y una improvisada casa de citas, muy a su costa: "Todo mi deseo era si pudiera sustentarme [hasta graduarme]; mas era en vano, aunque, para poderlo hacer, permití en mi casa juego, conversaciones y otras impertinencias, que todas me dañaron. Huí del perejil y nacióme en la frente" (2ª, III, 5; p. 689)[45]. Cornudo voluntario, deja su casa para dar ocasión a las visitas de un ropero rico de la calle Mayor y de un caballero extranjero, y frecuenta los garitos para traer algún dinero a casa o para jugar lo que su esposa le da, en un círculo nada virtuoso y en una inversión humillante de la anterior ostentación:

> Acudía de ordinario a las casas de juego, ya jugando, ya siendo tomajón, pidiendo a mis amigos y conocidos del tiempo pasado, y lo que me daban o juntaba esperaba ocasión y, cuando el ropero estaba en casa, dábaselo a mi mujer para el gasto, por no darle a entender mi flaqueza y que consentía sus visitas por el sustento; y en apartándose de allí, luego a mi mujer le pedía dineros para jugar y volvíamelos a dar y aun otros muchos. De manera que siempre fui para con él señor de mi voluntad, sin darle alguna entrada por donde pudiera perdérseme respeto (p. 695)[46].

[44] El mismo motivo volverá a aparecer como uno de los peligros ciertos del matrimonio (p. 653).

[45] El sentido contemporáneo de *conversación* como 'charla, maledicencia, conocimiento sexual' es aquí obvio. El valor anejo de 'timba' es muy discutido por Luque (t. 1, pp. 64, 106-107 y 110-111), que lo considera un eufemismo engañoso y socialmente peligroso. En general, véase García Santo-Tomás 2009.

[46] Sobre el sentido del episodio del pícaro hispalense enamorado y casado, véase Niemeyer 2014, p. xxxviii. Acerca de *tomajón*, si bien Alemán

Parecida idea se repetirá más abajo, cuando lamente, ya en Sevilla, "que, por tener para jugar seis escudos, quisiese manchar los de mis armas y nobleza" (2ª, III, 6; p. 702). La *nobleza* y el *respeto* guzmanianos son especialmente paradójicos aquí, pues los aduce un pícaro y un *maridillo*[47].

Al final de la novela, ya condenado a galeras, vive de trapichear y de explotar a los presos novatos (2ª, III, 8). Ilustra entonces con una anécdota la inconsciencia, la impiedad y la desaforada ludopatía de los condenados a muerte:

> Hubo en mi tiempo un rufián, que, teniéndolo sentenciado a muerte y puesto en la enfermería para sacarlo el día siguiente a justiciar, viendo jugar en tercio a los que lo guardaban, se levantó del banco y se fue para ellos como pudo, con sus dos pares de grillos y una cadena. Y preguntándole dónde iba, dijo: "Acá me vengo a pasar el tiempo un rato". Los guardas le dijeron que se ocupase rezando y encomendándose a Dios, y respondióles: "Ya tengo rezado cuanto sé y no tengo más que hacer. Barajen y echen por todos y tráigase vino con que se ahogue aquesta pesadumbre". Dijéronle ser muy tarde, que ya estaba cerrada la taberna, y dijo: "Díganle a ese hombre que es para mí y juguemos, que juro a Cristo que no entiendo en lo que ha de parar este negocio". A este son bailan todos (pp. 729-730)[48].

Pero no es menos elocuente que Guzmán aprenda a fabricar dados cargados para venderlos en la galera, en ese episodio final que nos muestra, según Cavillac (2010, § 33), a un pícaro reformado en un comerciante casi honesto. El detalle es ambivalente, pues Guzmán parece pretender simplemente adaptarse a un nuevo público de galeotes ludópatas, más que engañar él mismo a nadie con esos dados, que los compradores saben trucados. Se trata de otro modo de comercio incipiente, sólo a medias deshonesto y muy característico de un pícaro. A todo esto, Luque también menciona a un galeote jugador (t. 2, p. 239).

Por lo demás, alguna vez se sirve Alemán de imágenes naipescas con fines expresivos, como cuando confiesa que su padre "con

parece usarlo aquí como equivalente de 'baratero o mirón del juego ajeno', Étienvre (1990, p. 139) lo definirá como 'prestamista'.

[47] Maravall (1986, p. 519) subrayó los perjuicios familiares, matrimoniales, socioeconómicos, etc., del juego.

[48] La anécdota se parece algo a la referida por Jerónimo de Mondragón (1598, ff. 16v-17r) en el capítulo dedicado a los jugadores de su *Censura de la locura humana*.

lo que le dieron volvió el naipe en rueda" (1ª, I, 2; p. 47), aludiendo a que 'volvió a las andadas', es decir, a sus negocios tramposos; cuando, en el contexto de una fiesta casera, escribe metafóricamente: "ya de los envites hechos estaban todos a treinta con rey, alegres, ricos y contentos" (1ª, II, 5; p. 194); o cuando se describe a sí mismo "como la malilla en el juego de los naipes, que cada uno la usa cuando y como quiere" (2ª, I, 2; p. 384), es decir, como la sota o el comodín de la baraja[49]. Volverá a usar después expresiones figuradas como *ganar por la mano* (2ª, I, 6; p. 431), *ver las cartas* y *conocer el juego* con valor psicológico (p. 434).

En todo caso, es sintomático que tanto en la escena inicial del *ménage à trois* naipesco de Gelves como en el capítulo monográfico ya citado (1ª, III, 9) y en otras partes de su libro, los pocos juegos que se practican en su relato —aunque se nombren algunos más, como el *quince*, la *treinta y una*, las *quínolas* la *primera* y los *cientos*— nos indican que, aun cuando su énfasis en el tema no fue poco, Alemán tampoco entró en demasiados detalles profesionales o gremiales, como los que Luque o el mismo Cervantes, sin ir más lejos, ofrecen continuamente. En las escenas de juego alemanianas brillan los móviles, las trampas, la psicología y la sociología de los jugadores, como en la obra fajardiana, pero esos elementos aparecen espaciados en medio de una vasta panoplia de otras conductas dudosas, ilícitas, o simplemente picarescas, a secas. Un repaso del *Guzmán de Alfarache* en busca de indicios naipescos nos deja la sensación de que su autor podría haber sacado más partido del asunto y de que la ludopatía resulta ser solamente uno más de los vicios y culpas guzmanianos, aunque en más de una ocasión le sirva para practicar notables burlas y medrar de veras. Aun así, como sus pecados y tropelías son tantos, el naipe es sólo uno más. Esos episodios sueltos son narrados en primera persona por la poderosa voz del protagonista, que asiste a las partidas o participa en ellas, mientras que ni siquiera Florino parece del todo creíble como adicto o como experto en un tratado especializado.

Es difícil discernir si Alemán y Luque pretendían moralizar o meramente avisar —en el sentido contemporáneo de 'prevenir'—, pero parece lógico pensar que mientras aquél reformaba las costumbres en cabeza ajena, éste podría aspirar a ambas cosas: sermonear y advertir contra las tretas profesionales[50]. En

[49] Véase Étienvre (1990, pp. 111-112). Onrubia anotó el juego homónimo en su edición (1972, p. 393).

[50] Maravall (1986, p. 514) se inclinó por lo segundo.

ese sentido, es lógico preguntarse cómo debemos interpretar esa propensión a los naipes de nuestro pícaro reformista. Maravall lo consideró justamente como un caso perfecto de simbiosis entre picaresca y ludopatía:

> Guzmán es el gran ejemplo: en las ventas del camino hacia Madrid se decide a practicar "el oficio de la florida picardía", de la cual su primera manifestación es aprender a jugar y ejercitarse en las posibles tretas de una serie de variados juegos que nos relaciona en larga sucesión. Al alcanzar su primera meta en Madrid se dedica a esta profesión, y cuando, en sus primeros pasos, entra al servicio de un cocinero, "todo lo vendía para el juego", lo que no obsta para que en este mismo pasaje haga una grave condenación de aquél… En todas partes, se dará al juego y llegará a ser un maestro consumado y a hacer ostentación de ello. Cuando el juego le domina, aun contra su comodidad, aun condenándolo, Guzmán reconoce con satisfacción ser un vencedor seguro en esas lides *bribiáticas* y confiesa entonces, precisamente, esa conducta desconfiada, calculada, orientada a conseguir tramposamente su objetivo, conducta que vengo calificando de desviada (1986, p. 517).

Guzmán convierte el juego en una serie de elaboradas tramoyas en las que las cartas son casi lo de menos y donde importa más engañar que ganar en buena ley. No sólo se trata de un vicio especialmente tramposo y apicarado, como advirtió Maravall, sino también de un mecanismo de lucha y de escenificación sociales, de cálculo, fingimiento y desviación anómica, aunque siempre encauzados y controlados, pues ese pícaro acaba por salir indemne de todas sus apuestas y trapazas. El de Alfarache se inicia en una nueva fase de su aprendizaje vital con una ludopatía que le permite engañar a propios y extraños y alcanzar un nivel superior de burlas y apuestas especulativas, de aventurados préstamos y de largos envites sociales. No debe extrañarnos su nueva existencia en España e Italia como un tahúr ocasional que está siempre al acecho y que vive aparentemente del aire. Esa nueva vida ilusoria se funda, entre otros mecanismos, en la baraja, que resume la ociosidad pecaminosa, el azar, la simulación, el fraude y la avaricia.

Lo que Lázaro de Tormes había logrado, a su modo, con sus pregones y su espadilla vieja de hombre *honrado*, Guzmán lo emprenderá con cuarenta y ocho cartas, una cadena de oro y unos baúles llenos de piedras. Y no está solo en esa treta, pues lo

acompañan los otros pícaros que he ido invocando en las notas al pie. Además, casi todas las partidas guzmanianas suceden en un ambiente suntuoso de nobles y adinerados comerciantes urbanos. El poder igualador de los naipes permite ese ascenso social, que abre el camino al Hernando Trapaza que se transmutará en el noble y rico Fernando de Quiñones al llegar a Salamanca, o al Estebanillo González bufón de la gran aristocracia europea y propietario de una timba en Nápoles, unos años después[51]. Esos ilusorios cambios de fortuna, entre premeditados y aleatorios, estaban sometidos a cierto orden y, no en vano, el vicio naipesco era tolerado por la Corona porque era lucrativo y calmaba la rebeldía social, según han subrayado el propio Maravall (1986, pp. 512-514) y García Santo-Tomás (2009). Otra vez nos enfrentamos con la ambivalencia del juego, que es visto, a la vez, como un vicio peligroso y como una oportunidad de negocio *casi* lícita en la nueva coyuntura socioeconómica.

La crítica de esa malsana adicción acaso encubre otro asunto de fondo, como es la condena de la economía financiera remota e ilusoria que los genoveses —como el mismo padre de Guzmán y como su odiada familia burguesa italiana— habían introducido en España, desde la bancarrota de 1575, una novedad que Alemán consideraba inmoral y perniciosa para la pequeña burguesía peninsular, laboriosa y ahorrativa. Justamente, vemos a Guzmán felicitarse por haber ahorrado lo suficiente para jugar y lamentarse por no haber invertido sus ganancias a las cartas en bienes tangibles. También observamos a los *jugadores-inversores* frustrados por no tener liquidez para su juego *especulativo* y lucrativo. Tampoco es casual que Alfarache termine estafando todo su patrimonio a la señora sevillana cuya casa desmantela: tanto los naipes —mero papel y casi dinero ficticio— como ese fraude patrimonial exponen a las claras el moderno picarismo guzmaniano economicista y ambicioso. El juego acompaña al protagonista desde Madrid hasta Italia, Sevilla y la galera, y los episodios de partidas engañosas menudean precisamente en su viaje italiano. Italia e Hispalis eran precisamente los dos epicentros de esa novedosa economía especulativa en el siglo XVII.

Las apuestas al tapete y las quiebras bancarias, el capital movedizo, las *mohatras*, los *cambios* y *recambios*, las *contraescrituras*, los *censos* y *juros* y la inflación rampante tienen un parecido cariz engañoso y azaroso, que Guzmán subraya a cada paso, según

[51] Así lo refiere en el romance-lipograma final (1990, t. 2, p. 376).

recordó Cavillac (2010). El citado Trapaza se mostrará "vano y muy quimerista" (Castillo Solórzano 1986 [1637], p. 73), es decir, ambicioso, tras una partida de naipes. Como intuyó Sombart (1972, p. 65), la audacia del empresario es parecida a la del jugador, y, de hecho, el negociante tramposo y el tahúr son dos especies de aventurero y las dos caras de una misma moneda, pues sus actividades son "morbosas manifestaciones de incontenible afán de especulación", en palabras de Maravall (1986, p. 501). Ese mismo historiador asoció el auge del juego con la monetarización y la creciente velocidad del dinero en el siglo XVII, y explicó que las aptitudes para jugar y para comerciar eran las mismas: información, riesgo, astucia, rapidez y decisión estratégica (pp. 503-504). De modo que el juego *interesal* es transversal en lo económico —dentro de una fluida economía dineraria—, en lo social —pues indica un nuevo igualitarismo— y en lo picaresco, dado que responde a la general desviación, insolidaridad e individualismo. Y, por supuesto, también es un emblema de la transitoriedad barroca.

El planteamiento alemaniano es ambivalente, pero comprensible para un lector *avisado* que entienda la propuesta híbrida del novelista sevillano: el inversor Guzmán, un dudoso empresario autónomo *de sí mismo*, es capaz de vivir con austeridad y acumular, así, capital para invertirlo en partidas amañadas, y tiene, al menos, la primera virtud esencial del precapitalismo original; pero ese ahorro y ese capital se vuelven contra él cuando los invierte mal, en un juego de azar, tramposo y dudoso. Y, más tarde, su empresa naipesca y su timba personal son tan arriesgadas, especulativas e inmorales, que tampoco pueden conducirlo al éxito. Fijémonos en el negocio casero de jugarse los regalos que recibe su esposa de otros amantes, una fuerte apuesta que lo lleva a la ruina social y moral. Lo mismo sucede al final de la obra: desea enriquecerse y medrar, pero yerra en el medio de hacerlo cuando estafa a su señora. Por último, emprenderá en la galera una pequeña industria de dados trucados, quizás irónicamente equiparable a la que la Corona tenía en el monopolio de los garitos legales. En realidad, la novela nos ofrece el vivo retrato de un mal tahúr y un negociante con algunos escrúpulos éticos que aleccIona a sus lectores para que escarmienten en cabeza ajena.

El bienintencionado y pintoresco Luque Fajardo queda lejos de tan sutiles argumentos socioeconómicos, pues se limita a exponer sermonaria y minuciosamente los graves peligros y las funestas consecuencias del vicio del juego, con algunos corolarios

sociales pero sin la capacidad de abstracción, la profundidad y la sofisticación alemanianas.

Referencias

Alemán, Mateo 1972 [1599, 1604]. *Guzmán de Alfarache*. Ed. José Onrubia de Mendoza, Bruguera, Barcelona.

Alemán, Mateo 1975. *Guzmán de Alfarache*. Ed. Samuel Gili Gaya, Espasa-Calpe, Madrid, 5 ts. [1ª ed.: La Lectura, Madrid, 1926-1936, 5 ts.]

Alemán, Mateo 1983 [1966]. *Guzmán de Alfarache*. Ed. Francisco Rico, Planeta, Barcelona.

Alemán, Mateo 1986 [1943]. *Guzmán de Alfarache*. Ed. Ángel Valbuena Prat, en *La novela picaresca española*, Aguilar, Madrid, 2 ts.

Alemán, Mateo 1987. *Guzmán de Alfarache*. Ed. José M. Micó, Cátedra, Madrid, 2 ts.

Alemán, Mateo 1996. *Guzmán de Alfarache*. Ed. Benito Brancaforte, Akal, Madrid.

Alemán, Mateo 2012. *Guzmán de Alfarache*. Ed. Luis Gómez Canseco, Real Academia Española, Madrid.

Alemán, Mateo 2014. *Guzmán de Alfarache*. Ed. David Mañero Lozano, en M. Alemán, *La obra completa*, t. 3. Dirs. Pedro M. Piñero y Katharina Niemeyer, Iberoamericana-Vervuert-Junta de Andalucía-Universidad de Sevilla, Madrid-Frankfurt/M.

Alemán, Mateo 2014. *La obra completa*, t. 1. Dirs. P.M. Piñero Ramírez y K. Niemeyer, Iberoamericana-Vervuert-Junta de Andalucía-Universidad de Sevilla, Madrid-Frankfurt/M.

Brioso Santos, Héctor 2025. "La fuente de dos novelas ejemplares: Cervantes y Luque Fajardo ante la parábola del hijo pródigo", *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 73, 1, pp. 35-71; doi: 10.24201/nrfh.v73i1.3976.

Caro, Rodrigo 1978 [*ca.* 1626]. *Días geniales o lúdricos*. Ed. Jean-Pierre Étienvre, Espasa-Calpe, Madrid, 2 ts.

Castillo Solórzano, Alonso de 1973 [1633]. *Los amantes andaluces*, Georg Olms, Hildesheim-New York.

Castillo Solórzano, Alonso de 1986 [1637]. *Aventuras del bachiller Trapaza*. Ed. Jacques Joset, Cátedra, Madrid.

Cavillac, Michel 2010. "La figura bifronte del mercader", en *Guzmán de Alfarache y la novela moderna*, Casa de Velázquez, Madrid, pp. 93-107.

Cejador, Julio 2008. *Diccionario fraseológico del Siglo de Oro*, Serbal, Barcelona.

Cervantes, Miguel de 1998 [1605, 1615]. *Don Quijote de la Mancha*. Dir. Francisco Rico, Crítica, Barcelona.

Cervantes, Miguel de 2001 [1613]. *Novelas ejemplares*. Ed. Jorge García López, Crítica, Barcelona.

Chamorro Fernández, María Inés 2005. *Léxico del naipe del Siglo de Oro*, Trea, Gijón.

Covarrubias, Sebastián de 1995 [1611]. *Tesoro de la lengua castellana o española*. Eds. Felipe C.R. Maldonado y Manuel Camarero, Castalia, Madrid.

Cros, Edmond 1971. *Mateo Alemán: introducción a su vida y a su obra*, Anaya, Salamanca.

Diccionario de Autoridades = Real Academia Española 1726-1739. *Diccionario de la lengua castellana, en que se explica el verdadero sentido de las voces, su naturaleza y calidad, con las phrases o modos de hablar, los proverbios o refranes, y otras cosas convenientes al uso de la lengua*, Imprenta de Francisco del Hierro [y otros impresores de la RAE], Madrid, 6 ts.

Étienvre, Jean-Pierre 1985. "El juego como lenguaje en la poesía de la Edad de Oro", *Edad de Oro*, 4, pp. 47-69.

Étienvre, Jean-Pierre 1987. *Figures du jeu*, Casa de Velázquez, Madrid.

Étienvre, Jean-Pierre 1990. *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe (siglos XVI-XVII)*, Tamesis Books, London.

Étienvre, Jean-Pierre 1999. "*Quevedo ludens*: la letra del tahúr", *La Perinola*, 3, pp. 131-142.

Étienvre, Jean-Pierre 2016. "Apéndice. Léxico de los naipes en las obras de Cervantes", en *Apuntes y despuntes cervantinos*, Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares, pp. 33-37.

García Santo-Tomás, Enrique 2004. *Espacio urbano y creación literaria en el Madrid de Felipe IV*, Universidad de Navarra-Iberoamericana-Vervuert, Madrid-Frankfurt/M.

García Santo-Tomás, Enrique 2009. "Outside bets: Disciplining gamblers in Early Modern Spain", *Hispanic Review*, 77, 1, pp. 147-164; doi: 10.1353/hir.0.0039.

González de Amezúa, Agustín 1929. *Formación y elementos de la novela cortesana*, Tipografía de Archivos, Madrid.

Hernández Alonso, César y Beatriz Sanz Alonso 2002. *Diccionario de germanía*, Gredos, Madrid.

Herrera Puga, Pedro 1974. *Sociedad y delincuencia en el Siglo de Oro*, Biblioteca de Autores Cristianos, Madrid.

La vida y hechos de Estebanillo González 1990 [1646]. Eds. Antonio Carreira y Jesús Antonio Cid, Cátedra, Madrid, 2 ts.

López de Úbeda, Francisco 2012. *La pícara Justina*. Ed. David Mañero Lozano, Cátedra, Madrid.

Luque Faxardo, Francisco de 1955 [1603]. *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*. Ed. Martín de Riquer, Real Academia Española, Madrid, 2 ts.

Maravall, José Antonio 1986. *La literatura picaresca desde la historia social*, Taurus, Madrid.

Márquez Villanueva, Francisco 1983. "La identidad de Perlícaro", en *Homenaje a José Manuel Blecua, ofrecido por sus discípulos, colegas y amigos*, Gredos, Madrid, pp. 423-432.

Márquez Villanueva, Francisco 1990. "Sobre el lanzamiento y recepción del *Guzmán de Alfarache*", *Bulletin Hispanique*, 92, 1, pp. 549-577; doi: 10.3406/hispa.1990.4710.

McGrady, Donald 1968. *Mateo Alemán*, Twayne, New York.

Mondragón, Jerónimo de 1598. *Censura de la locura humana y excelencias della*, Antonio de Robles, Lérida.

Moya Torres y Velasco, Francisco M. 1992. *Manifiesto universal de los males envejecidos que España padece*. Ed. Antonio Domínguez Ortiz, Antoni Bosch, Madrid.

Navarrete y Ribera, Francisco de 1644. *La casa del juego*, Gregorio Rodríguez, Madrid.

Niemeyer, Katharina 2014. "Introducción" a *Guzmán de Alfarache*, en Mateo Alemán, *La obra completa*, t. 3. Dirs. P.M. Piñero y K. Niemeyer, Iberoamericana-Vervuert-Junta de Andalucía-Universidad de Sevilla, Madrid-Frankfurt/M.

Quevedo, Francisco de 1993. *La vida del Buscón*. Ed. Fernando Cabo Aseguinolaza, Crítica, Barcelona.

Rodríguez Marín, Francisco 1992. *Perfiles de la Sevilla cervantina. "Discurso preliminar" a la edición de Rinconete y Cortadillo*. Pres. Rogelio Reyes Cano, Ayuntamiento, Sevilla.

Salas Barbadillo, Alonso Jerónimo de 2013 [1623]. *Don Diego de noche*. Ed. Enrique García Santo-Tomás, Cátedra, Madrid.

Salas Barbadillo, Alonso Jerónimo de 2016 [1614]. *El caballero puntual*. Ed. José Enrique López Martínez, Real Academia Española, Madrid.

Sham, Michael 2014. *"Lector ludens": The representation of games and play in Cervantes*, The University of Toronto Press, Toronto.

Sombart, Werner 1965. *Lujo y capitalismo*, Revista de Occidente, Madrid.

Sombart, Werner 1972. *El burgués*, Alianza, Madrid.

Torquemada, Antonio de 2011 [1553]. *Coloquio en que se tratan los daños corporales del juego*, en *Coloquios satíricos*. Ed. Rafael Malpartida Tirado, Universidad de Málaga, Málaga, pp. 95-126. (Anejos de *Analecta Malacitana*, 82).

Zabaleta, Juan de 1983 [1660]. *El día de fiesta por la mañana. El día de fiesta por la tarde*. Ed. Cristóbal Cuevas García, Castalia, Madrid.