

Glosario

Acto: cada una de las tres partes en las que se divide la historia en una partida de Lances.

Alguacil: oficial de policía y de justicia destinado a mantener el orden.

Amarraco: cada una de las fichas o marcadores utilizados para señalar la puntuación de un personaje en un atributo.

Arbitrista: escritor político de carácter reformista.

Arrastrar: jugar una carta de otro palo como si fuera del palo que pinta, gastando para ello un amarraco del atributo apropiado.

Atributo: cada uno de los cuatro aspectos fundamentales que definen a un personaje, a saber: Brío, Entendimiento, Retórica y Talante.

Auto de fe: acto en el que los reos de la Inquisición eran mostrados al pueblo mientras se les leía la acusación y la pena. Auténtico espectáculo de la época.

Avisos: noticiarios de la época, donde se comentaban las noticias más importantes.

Baile: en Lances, celebración tras la interpretación de la comedia de obligada factura en la que intérpretes y Dramaturgo departen sobre los placeres del juego de roles al calor de un buen vino y, si se tercia, acompañados de bellas doncellas y galanes, según plazca.

Barato: regalo que hace habitualmente el ganador en el juego.

Berberisco: habitantes de la Berbería (norte de África).

Casas a la malicia: casas construidas para eludir la obligación a alojar a un funcionario real, normalmente haciéndolas de una sola planta o disimulando las existentes como bodegas o establos.

Cazuela: zona elevada frente al estrado en el corral de comedias, donde se colocan las mujeres.

Ciencia de Vilhán: el juego de naipes, de forma genérica.

Cofradías: asociaciones que se fundaban para dar acompañamiento a los difuntos y para auxiliar a los necesitados. Muchos hospitales de la época existían únicamente gracias al apoyo económico de distintas cofradías.

Coima: pago que se le hace al dueño del garito de juego por sus servicios.

Comedia: una denominación genérica que equivale a obra o pieza teatral, que no por llamarse comedia debe ser cómica, utilizada para designar a una partida de Lances.

Converso: judío convertido al cristianismo, también llamado despectivamente marrano.

Corchete: miembro llano del cuerpo de policía, a las órdenes del alguacil.

Covachuelista: funcionario, burócrata de la corte.

Cualidad: por cada atributo, un adjetivo que califica al personaje mostrando su rasgo más destacable en el atributo en cuestión. Cuando el personaje acomete un lance en el que la cualidad sea apropiada, el valor de las cartas jugadas aumenta en dos.

Cristiano viejo: aquel que no tiene ascendencia judía o mora.

Desafío: acción en la que el personaje se enfrenta contra las circunstancias de la vida o las fuerzas de la naturaleza, sin que medie la oposición de otro personaje.

Dote: donación económica realizada por la esposa (más bien por la familia de ésta) al marido en el momento del casamiento para atender las cargas del hogar.

Dramaturgo: de los jugadores, aquel que actúa como juez, narrador e intérprete de los per-

sonajes secundarios. También es el encargado de repartir las cartas.

Duelo: genéricamente, cualquier enfrentamiento físico entre dos personajes.

Entremés: en Lances, pequeño interludio interpretativo protagonizado por personajes diferentes a los de la comedia y que presenta una escena de carácter cómico.

Envite: cada ocasión dentro de un mismo lance en la que los jugadores juegan una carta.

Figón: restaurante.

Flor: en germanía, trampa realizada en un juego de naipes.

Galeote: condenado a galeras.

Germanía: lenguaje propio de la gente del mal vivir.

Honor: concepto de elevadísima importancia. Faltar al honor es la más grave ofensa.

Intérprete: cada uno de los participantes del juego de roles que, a diferencia del Dramaturgo, se encarga de representar un solo papel correspondiente a uno de los protagonistas de la comedia.

Jácara: en Lances, interludio narrativo en el que Dramaturgo e intérpretes de la comedia colaboran al contar una historia de carácter picaresco mediante un sistema de turnos.

Jaque: espadas de alquiler, matones de oficio.

Lance: jugada para dirimir el resultado de una acción, consistente en jugar uno o más envites a la carta mayor hasta que uno de los jugadores consigue un número determinado de triunfos.

Loa: en Lances, momento previo a la representación de la comedia en la que los intérpretes alaban el buen hacer del Dramaturgo como parte del proceso de creación de los personajes que luego interpretarán en la comedia.

Matasiete: fanfarrón, hombre que presume de valiente.

Mentidero: lugar de reunión donde los chismes y noticias vuelan más que corren de boca en boca.

Morisco: musulmán español convertido al cristianismo.

Mosquetero: asistente de a pie a las comedias, habitualmente ruidoso y jaranero.

Olla podrida: plato muy principal de la gastronomía del Siglo de Oro. Precursor del castizo cocido, con múltiples variantes según las posibilidades económicas.

Pícaro: vividor, persona que aprovecha su astucia para ganarse la vida de forma fácil, sin trabajar y aprovechándose de los demás.

Pintar: señalar qué palo de la baraja es el apropiado para la acción en ciernes.

Pisaverde: hombre presumido y preocupado sólo de acicalarse y galantear.

Querella: acción en la que dos personajes se enfrentan.

Rufián: proxeneta.

Santa Hermandad: cuerpo de justicia de los caminos rurales.

Tercio: grupo del ejército de tres mil hombres en el que se incluían caballería, artillería e infantería.

Triunfo: victoria en un envite.

Triunfo Real: triunfo conseguido al jugar el rey del palo que pinta en un envite. Proporciona victoria automática en el lance, incluso si era a varios triunfos y además se considera la victoria como única y grandiosa.

Valido: Primer ministro del rey. En la época, la persona que de manera efectiva dirigía el Imperio debido a la dejadez de algunos reyes. Famosísimo es el Conde-Duque de Olivares, valido de Felipe IV.