

Serenísima palabra

Actas del X Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro
(Venecia, 14-18 de julio de 2014)

Juegos y lenguajes de naipes en *Nadie fie su secreto* de Calderón

Paula Casariego Castiñeira
(Universidade de Santiago de Compostela, España)

Abstract Card games were popular in the seventeenth century, especially the *juego del hombre*, played in several European countries but currently lost. Nonfictional and literary works witness the cultural explosion of those games. Specifically in Spanish Golden Age Theatre, the *juego del hombre* was used as main subject in dramas such as *Baile del juego del hombre*, written by Salazar y Torres. Likewise, the card game is frequently referred to in Calderonian *comedias*. The aim of this paper is to analyze the game's particular function in *Nadie fie su secreto*.

Keywords Calderón. Playing cards. *Nadie fie su secreto*.

Las actividades de entretenimiento en el Siglo de Oro despertaron un gran interés y afición entre cortesanos y estamentos populares, buena muestra de ello es el éxito alcanzado por el teatro durante el siglo XVII.¹ No obstante, otras diversiones de lo más variado ocupaban entonces el tiempo de ocio y los días de fiesta en España. Estas generaron toda una literatura en forma de tratados sobre las técnicas y normas, pero también acerca de sus numerosas controversias éticas. Conforme a estos últimos, la naturaleza del pasatiempo determina su valoración moral. Así, los ejercicios nobles, como los olímpicos, son «una forma digna de aprovechar el tiempo libre» (Strosetzki 1998, pp. 1547-1548), aunque los toros, las cañas o el juego de la pelota son algunas de las recreaciones extendidas igualmente bien consideradas. Por la contra, una amplia parte de los juegos de mesa y de azar fueron contemplados como fuente de avaricia y codicia. Esto no impidió en absoluto su generalización y, pese a que no faltaron debates, su universalización originó un fenómeno propio de disposiciones reales regularizadoras y negocios a su alrededor.

1 La autora es beneficiaria de un contrato predoctoral de la Xunta de Galicia. Este trabajo se enmarca en el Proyecto de Investigación de la DGICYT dirigido por Luis Iglesias Feijoo FFI2012-38956, y en el Proyecto Consolider-Ingenio CSD2009-00033 sobre «Patrimonio teatral clásico español» TECE-TEI, conocido como TC/12, cuyo coordinador general es Joan Oleza, de la Universitat de València. Ambos reciben fondos FEDER.

De entre los de azar, los naipes gozaron de especial popularidad en todos los estratos sociales. Su fama fue tal que, entre otras medidas, las barajas estaban reglamentadas según los territorios de la monarquía y, a pesar de las continuas leyes, prohibiciones y penas, los juegos de cartas fueron sumamente prolíficos. La existencia de espacios especializados, como las *casas de conversación*, *casas de juego* o *garitos*, no ayudó a restringir su práctica. De tan habitual, se establecieron prohibiciones para los naipes en lugares como el cementerio de la iglesia de Santa Cruz de Madrid (cfr. García García 1999, p. 24), y su difusión entre la nobleza y familia real tampoco contribuyó a «transmitir a sus súbditos buen ejemplo» (Pino Abad 2011, p. 91).

La variedad de estos pasatiempos era abundante, aunque flux, pintas o juego del hombre se encontraban entre los más practicados y de sus movimientos, trampas y prototipos de individuos asiduos al juego se desarrolló un rico lenguaje especializado o argot naipesco. Como cabe esperar, la presencia de las cartas en la literatura de la época y el ocasional empleo de su jerga es fácilmente rastreable; así, las obras literarias, como el *Quijote* (cfr. Étienvre 1985), o los textos cuya finalidad es la descripción y enseñanza del juego son testimonios de esta diversión.

Desde el punto de vista literario, adquiere una singular relevancia la incorporación del juego y su lenguaje en el discurso poético (cfr. Dale 1940, p. 241) que, más allá del uso circunstancial, desarrolló un subtipo de figura retórica específica, la metáfora naipesca. Esta se presenta como un tropo productivo que, al igual que la simbología de la baraja, cuenta con una amplia gama temática. Su aplicación es frecuente en el ámbito amoroso, lo que dio como resultado la metáfora amorosa naipesca; en el erótico, en el que es común localizarlo en piezas de teatro breve; en el político, campo en el que fructifica la concepción de la guerra como juego; o en el religioso (cfr. Étienvre 1990, p. 64). Todos estos terrenos encierran ejemplificaciones metafóricas de múltiples juegos de cartas, pero, con todo, el juego del hombre fue uno de los más fecundos en sus usos y temas. Este juego es definido por el *Diccionario de Autoridades* como:

juego de naipes entre varias personas con elección de palo que sea triunfo y el que le elige se llama hombre. Hay varias especies de él, jugándose unas veces entre más personas que otras, y con más o menos cartas, con descarte o sin él, y se le dan varios nombres, como la zanga, la cascarella, el cinquillo y otros.

Aunque hoy desaparecido y comparado al ‘tresillo’ (cfr. DRAE), fue el más popular en el siglo XVII y no solo quedaba fuera de los juegos prohibidos, sino que con él se entretenían cortesanos como don Juan de Austria o el duque de Medinaceli (cfr. Étienvre 1990, p. 166). Este hecho no implica que fuese ajeno a otras capas de la sociedad, aunque, según Étienvre,

no se ejercitaba en garitos y tabernas (1990, p. 166). A pesar de sus complicadas reglas, su práctica y su léxico también eran conocidos por el pueblo; de este modo, «por muy cortesano que sea el juego, se presenta como metáfora popular» (Étienvre 1990, p. 169).

El alto rendimiento de su empleo metafórico se aprecia en su disparidad de aplicación en los géneros literarios. En concreto, en las comedias del Siglo de Oro, el panorama es rico y variado. Las referencias literarias sobre este entretenimiento se extienden desde Lope de Vega, en *El juego del hombre*, a Bances Candamo, en *La piedra filosofal*. Entre ambos, Tirso de Molina, en *Tanto es lo de más como lo de menos*, o Calderón, en *Nadie fíe su secreto*, dan igual muestra de una prolija continuidad. Mientras que determinadas alusiones a esta práctica, como en el entremés *El juego del hombre* de Quiñones de Benavente (Andrés 1991), cuentan con una explicación de la funcionalidad del juego y sus tropos; su significación en otras está aún por determinar, como en *Nadie fíe su secreto*. Por ello, el propósito de este trabajo es el análisis de la función del juego, de la metáfora naipesca y su simbología en esta comedia palatina. De este modo, la aproximación al lenguaje de naipes como parte del *usus scribendi* calderoniano permitirá constatar el empleo de esta tradición literaria por parte del autor y su tratamiento en su estrategia dramática.

En la línea de trasvase de un hábito social y su jerga a la literatura, Étienvre explica que «en la poesía de la Edad de Oro, se habla poquísimas veces, en realidad, *de* los naipes; se habla muchísimas veces, en cambio, *con* los naipes» (1990, p. 15). En el caso de *Nadie fíe*, el acercamiento a sus pasajes sobre dicho juego pone de manifiesto que, si bien la vertiente metafórica de los naipes predomina, la primera alusión al juego del hombre es por parte del gracioso Lázaro y comparte el carácter retórico con el testimonial:

De España vino con nombre,
opinión, noticia y fama
a Parma - esto no te asombre -
cierto juego que se llama,
señor, el juego del hombre.
César el juego aprendió
y un día que le jugó,
teniendo basto, malilla,
punto cierto y espadilla,
la tal polla remetió.
Acabando de perder,
hubo voces y el senado
mirón tuvo en qué entender
si fue bien o mal jugado,
si pudo o no pudo ser.

Con esto nos fuimos luego
y, estando durmiendo yo
en mi cama y mi sosiego,
desnudo se levantó
dando y tomando en el juego
y, habiéndome despertado
cuanto encendido, resuelto,
me dijo muy enojado:
«Si aquella baza le suelto,
reparto y quedo baldado,
luego le atravieso yo
y con cuatro tengo hartas
y hago tenaza o, si no,
vuélvame mis nueve cartas
y venga el que lo inventó».
De aquí, sin duda, ha nacido
su tristeza.
(2016, vv. 226-257)

La convicción de que el juego, calificado con adjetivos ligados al honor y la honra, era procedente de España se indica en el primer verso de esta serie de quintillas. La asociación del entretenimiento con este lugar originario y el gusto español por el juego fueron destacados con frecuencia; así lo entendieron los viajeros extranjeros (cfr. Díez Borque 1990, pp. 221-222) y se plasmó en compilaciones posteriores como *L'Encyclopédie* de D' Alembert y Diderot, en la que, incluso, es relacionado con un supuesto espíritu del pueblo. De la misma manera queda reflejado en el título del libro de sus reglas en castellano: *Reglas y leyes que se han de observar en el juego del mediator, con algunas instrucciones fáciles para que cualquiera pueda aprenderlo por sí mismo, y también las del juego español llamado hombre, y de todos los demás que de este se han formado comparados con el mediator, que es uno de ellos* (1789). A la par, los tratados foráneos sobre sus normas corroboran su fama y su expansión por los diferentes territorios españoles no peninsulares de la época o con estrecha relación con la monarquía española.

Además de la creación hispánica, se percibe una referencia al habitual público de las casas de juego. En ellas, no faltaban discusiones ni comentaristas de los movimientos, aunque la construcción «senado | mirón» podría dar a entender, asimismo, el tipo denominado *mirones*, cuyo objetivo era esperar a que les *diesen barato*, esto es, recibir parte del beneficio del ganador. Al lado de esto, la propia historia popular de los naipes se percibe en «y venga el que lo inventó», puesto que, junto a la demanda de la buena jugada de César, debe considerarse la atribución del invento de las cartas a un supuesto Vilhán (cfr. Étienvre 1987, p. 31; Chamorro

2005, p. 16), personaje citado por diversos autores, como Cervantes, en *Rinconete y Cortadillo* ([1613] 2005, p. 187) o Lope en *El peregrino en su patria* ([1604] 2016, p. 547).

La singularidad de estos versos también radica en el sentido recto de la terminología, *basto, malilla, punto, espadilla, polla, dar y tomar, soltar la baza, atravesar o hacer tenaza*. Así, si bien las referencias al juego y la acumulación del lenguaje naipesco son testimonio de este pasatiempo, la finalidad de este pasaje va más allá de la anécdota ocasional. Mediante esta divagación sobre la pérdida de una partida, el gracioso Lázaro rehuye contarle al príncipe Alejandro el secreto de amor de su amo César; táctica escénica manejada por Calderón en otras de sus obras como *El galán fantasma* ([1637] 2007a, 2: pp. 228-229). Esta historieta relativa a una costumbre de ocio cercana al receptor se revela, por tanto, como estrategia dramática de la guarda del secreto. Así se patentiza en el aparte de Lázaro, «Bien las burlas me han librado | de descubrir el secreto» (2016, vv. 274-275), el cual pone en aviso al público de la certera existencia de un secreto conocido por la figura del donaire y de la mentira.

Este mecanismo de inventiva resaltado mediante aparte, vuelve a ser utilizado en la segunda jornada por Lázaro para el disimulo del verdadero motivo de su aparición en la casa de Ana, amada de su señor. Si antes la burla del gracioso era construida alrededor del juego en sí mismo, ahora solo se habla «con los naipes» (Étienvre 1990, p. 15), pues el fingimiento de una riña y su encubrimiento como portador de papeles ante el hermano de la dama son creados a partir de la metáfora naipesca:

LÁZARO (Muerto soy
si una invención no mejora
mi peligro, porque en fin
quien a tal amparo viene
segura la vida tiene).
¡Ah, follón! ¡Ah, malandrín!
FÉLIX Sosiégate ya y declara
qué ha sido.
LÁZARO Ahí un poco era;
no es nada. Si esto no hiciera,
presumo que reventara.
Sobre el juego me encontré,
porque en efeto yo juego,
y, encontrado sobre el juego,
vida y dinero jugué.
Encontreme al encontrar
con un muy bellaco encuentro;
en efeto yo me encuentro...
(¡Cielos! ¿Dónde iré a parar?)

...con un hombre a quien doy nombre
de hombrecillo, así le nombro,
pues un hombre le da asombro
aunque vive a sombra de hombre.
Y viendo que siempre gano
otras veces que he reñido,
pidiome once de partido
por no reñir mano a mano.
Yo, que los doce miré,
dije: «Armados y en cuadrilla,
de pícaros en gavilla
libera nos, Domine».
Saqué la que me dio ayer
el príncipe - ¡Dios le guarde! -;
al fin no la hice cobarde,
pues que los hice meter
a todos en un portal;
luego los iba soltando
uno a uno y iba dando
su recado a cada cual.
Juntos volvieron después
y dividiéronse en breve,
doce a este lado, a este nueve
y cara a cara los tres.
Para todos me acomodo.
(2016, vv. 1669-1706)

De nuevo, diversos vocablos propios del argot naipesco se distinguen en esta serie de redondillas: *encontrar, juego, hombre, encuentro, ganar, once de partido* y *reñir mano a mano*. En los primeros versos, la antanacsis de *juego* y *hombre*, unida a otros recursos lingüísticos como la *derivatio*, la homonimia y la aliteración,² instauran un discurso dislocado y enrevesado, muestra de la turbación de Lázaro, al que seguirá el relato de la falsa trifulca introducida con lenguaje de naipes: «pidiome once de partido | por no reñir mano a mano». La lucha posterior con esos *once*, número que irá variando y aumentando a medida que transcurre el relato en consonancia con la confusión creciente, *pícaros* encerrados en un portal equipara el enfrentamiento con el reparto de una baraja y los movimientos del juego, evocados mediante el léxico de naipes a través de los verbos *volver* y *dividir*.

La construcción de relatos para mantener el secreto, de vertiente testimonial y literaria, es el objetivo de la metáfora naipesca y su lenguaje

2 Sobre los recursos lingüísticos de este fragmento, véase Casariego (2014, pp. 64-65).

específico en los fragmentos aducidos. No obstante, esta no constituye su única funcionalidad ya que, de acuerdo con los variados campos de aplicación de la figura retórica de naipes, este tropo es un mecanismo de arquitectura dramática para la materia amorosa. Frente a los pasajes anteriores, la metáfora mediante cartas y la compleja tradición simbólica de la baraja son los medios de expresión más fértil para la desgracia en el amor del personaje de raíz popular, el gracioso Lázaro, aunque, como se verá, no le pertenecen de manera privativa:

Yo quedaré cual tahúr
 que, viendo su suerte, toma
 aliento para contar
 pintas, que mil fueran pocas,
 y luego por una carta,
 que estaba encubierta sola,
 sobre su suerte admirado
 la de su contrario topa;
 y el cinco que le estorbaba,
 sirviendo de encaje agora,
 espuela de su carrera,
 hace que las pintas corran.
 Así a mí espadas y bastos
 me turban, gústanme copas
 y, porque no salgo de oros,
 no tengo suerte con sotas.
 (2016, vv. 2212-2227)

La desventura amorosa de Lázaro es articulada en esta secuencia en romance alrededor de dos grandes motivos, el juego, en esta ocasión el de las *pintas*,³ con su argot y los palos de la baraja. Las *pintas*, su movimiento denominado *encaje* o la fortuna cambiante del *tahúr*, quien, a diferencia del *fullero*, solía perder (cfr. Étienvre 1987, pp. 241-265), están en correlación y denotan su derrota en el «juego del amor», tema amoroso naipesco, codificado ya en la tradición cancioneril y de romancero (cfr. Étienvre

3 «Juego de naipes, especie del que se llama del parar. Juégase volviendo a la cara toda la baraja junta y la primera carta que se descubre es la del contrario y la segunda del que lleva el naipe y estas dos se llaman pintas. Vanse sacando cartas hasta encontrar una semejante a alguna de las que salieron al principio y gana aquel que encuentra con la suya tantos puntos cuantas cartas puede contar desde ella hasta dar con azar, que son el tres, el cuatro, el cinco y el seis, sino es cuando son pintas o cuando hacen encaje al tiempo de ir contando, como por ejemplo, si la cuarta carta es un cuatro no es azar sino encaje. El que lleva el naipe ha de querer los envites que le hace el contrario u dejar el naipe» (*Aut.*, s.v. «pintas»).

1990, p. 18).⁴ Junto a esto, su última reflexión acerca de su mala suerte (2016, vv. 2224-2227) se estructura mediante la simbología de los palos de la baraja y de la figura de la *sota*; es decir, la figura del donaire recoge esta tradición simbólica en su metáfora naipesca con la intencionalidad de elucubrar sobre su infortunio amoroso tras el desdén de la criada Elvira.

El simbolismo de los palos de la baraja española procede de unas lejanas raíces. Étienvre (1990, pp. 298-305) explica la particularidad de estos en las cartas españolas, ya que son los mismos que los del tarot, un «juego practicado en Italia ya a mediados del siglo XV y en Francia a principios del siglo XVI» (1990, p. 298). Pese a que esta herencia singulariza los palos de la baraja española frente a las demás cartas europeas, la estructuración del sistema general de las barajas en palos superiores y palos inferiores es común a nivel europeo, de manera que las cartas francesas, alemanas e italo-españolas son variantes nacionales del sistema general (1990, pp. 297-324). Debido a esta variedad, no se ha alcanzado una explicación simbólica única, coherente para todas, y «la significación original de aquellos famosos palos» se revela «perdida ya un siglo después de la aparición de los primeros naipes» (1990, p. 303) por lo que se produce una difícil recuperación.

A pesar de este obstáculo, en el fragmento de *Nadie fíe su secreto*, el significado de *espadas*, *bastos*, *copas* y *oros* no se presenta oscuro y es deducible en relación con las características prototípicas del gracioso. La turbación que *bastos* y *espadas* provocan en Lázaro se interpreta, mediante sinécdoque, como el miedo a los enfrentamientos. A través del mismo recurso metonímico, las *copas* se vinculan con el gusto por la bebida y los *oros*, con el dinero. Así, el miedo, la evasión de conflictos, la afición a la bebida y el materialismo del dinero, características paradigmáticas de este tipo de personaje, quedan representadas mediante metonimia en la metáfora naipesca de Lázaro.

Mención aparte merece la figura de la *sota* pues, frente al rey o el caballo, su simbología es ambigua. En ella confluyen la interpretación de carácter culto de la figura como ‘soldado’ o ‘pueblo’, que sigue el modelo jerárquico de la sociedad apreciable en las demás, y la representación de la mujer, una simbología popular que «ya no se integra estrictamente en una jerarquía» (Étienvre 1990, p. 308). Dicha representación no se corresponde con una imagen femenina idealizada, sino con una figuración erótica o degradante. *Sota*, así, alcanza este valor, por lo que Lázaro expresa su escasez de relaciones con mujeres debido a su falta de dinero.

En contraposición a estos usos por parte de la figura del gracioso, la metáfora naipesca también es utilizada por personajes de condición

4 El tema amoroso naipesco es también usado por Calderón en otras obras y en personajes en condición de gracioso, como Rústico, en su cancioncilla de *El laurel de Apolo* ([1664] 2007b, 3: p. 958).

elevada.⁵ En *Nadie fie*, la codificación del tropo por parte del príncipe Alejandro Farnesio, amante rival de su secretario César, manifiesta la diferencia de significación de la figura retórica en función del emisor:

ALEJANDRO Don Arias, hoy se encierra
 en tu pecho mi gusto,
 no es aquesto en amor término injusto,
 una curiosidad es solamente;
 confieso que parezca impertinente.
 Cuanto a César pasare con doña Ana
 me has de decir, que, si por él allana
 mi honor que no la quiera
 y no puedo jugar, aunque picado,
 quiero mirar los lances desde afuera.
 (2016, vv. 792-801)

Acorde con el carácter de la metáfora, el léxico relacionado con el juego, *jugar*, *picado* y *lances*, encuadra el discurso. En contraste con los ejemplos anteriores, no se desarrolla ninguna alusión referente al propio juego, sino que, mediante la terminología, Alejandro establece una concepción del amor y su papel en la comedia. El príncipe, que acaba de descubrir el amor correspondido entre su secretario César y doña Ana, quiere ser conocedor de los acontecimientos ya que no puede formar parte de ellos. De tal forma, en primer lugar, la metáfora es empleada para expresar la idea del amor como juego, que, como se adelantó, está ya codificado en la tradición cancioneril y de romancero. Además, el tema amoroso naipesco es consolidado mediante la palabra *picado*, término referente a los sentimientos de Alejandro, ya que, por un lado, este adjetivo describe al jugador instigado al envite y, por otro, al hombre enamorado de una mujer.

En segundo lugar, esta concepción amorosa expresada por Alejandro en la primera jornada se establece como recurso de planteamiento de la acción, pues orienta al receptor sobre el ritmo de la comedia. A lo largo de toda la obra, Alejandro, *picado* en el juego del amor, intentará entorpecer los encuentros de los amantes hasta que decide vencerse a sí mismo. En este sentido, dicho ritmo está marcado por los obstáculos construidos por Alejandro y por la superación de estos imprevistos por parte de César, quien, sin faltar a la lealtad debida al príncipe, los atribuye a su mala fortuna. Los impedimentos a los que se enfrenta César están entendidos, de esta manera, como *lances* o movimientos del juego del amor a partir de la metáfora naipesca de Alejandro. De modo simultáneo, el molde métrico

5 Calderón también emplea el tema amoroso naipesco en personajes de condición elevada de otras obras, como doña Ángela en *La dama duende* ([1636] 2006, 1: p. 819).

que encuadra la figura retórica de naipes se revela elocuente, pues la combinación de versos de arte menor con arte mayor de la silva está en estrecha correspondencia con la dinámica surgida del binomio formado por las dificultades y su vencimiento.

En conclusión, la enorme afición a los juegos de cartas en el siglo XVII desembocó en su incorporación a la literatura de manera nada anecdótica. Su uso figurado concibió un tropo con entidad propia, la metáfora naipesca, que generó una constelación retórica específica inscrita en la tradición cancioneril y de romancero. Calderón dispone de ella como un material más de creación en sus obras que en la comedia palatina *Nadie fíe su secreto* adquiere especial relevancia. Junto a la descripción testimonial, este subtipo de figura retórica, amoldada al emisor, constituye una estrategia dramática que conforma el enredo. De este modo, el personaje noble, Alejandro, instauro el ritmo de la comedia mediante el tema amoroso naipesco, de antigua tradición, a partir del lenguaje de cartas. El gracioso Lázaro, por su parte, acomoda la metáfora de naipes a la articulación de engaños que permiten la conservación del secreto de amor de su amo y a la temática amorosa enraizada en dicha tradición. Esta, no obstante, se engarza con la simbólica de los palos de la baraja y de la sota cuya interpretación está en consonancia con la caracterización de los rasgos prototípicos de la figura del donaire y, a diferencia de las referencias del príncipe, su fin es la comicidad. La versatilidad de esta metáfora permitió, pues, la creación literaria mediante formulaciones vinculadas a una costumbre extendida y reconocible por todas las esferas sociales. No cabe duda, por tanto, de la importancia del lenguaje naipesco que, lejos de ser marginal, fue incorporado al discurso poético calderoniano como configurador de un subtipo de tropo rentable para el poeta.

Bibliografía

- Calderón de la Barca, Pedro [1636] (2006). «La dama duende». En: *Comedias*, vol. 1. Edición de Luis Iglesias Feijoo. Madrid: Biblioteca Castro.
- Calderón de la Barca, Pedro [1637] (2007a). «El galán fantasma». En: *Comedias*, vol. 2. Edición de Santiago Fernández Mosquera. Madrid: Biblioteca Castro.
- Calderón de la Barca, Pedro [1664] (2007b). «El Laurel de Apolo». En: *Comedias*, vol. 3. Edición de Don W. Cruickshank. Madrid: Biblioteca Castro.
- Calderón de la Barca, Pedro (2016). *Nadie fíe su secreto*. Edición crítica de Paula Casariego Castiñeira [tesis de doctorado]. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela.

- Cervantes, Miguel de [1613] (2005). «Rinconete y Cortadillo». En: *Novelas ejemplares*. Edición de Jorge García López. Barcelona: Galaxia Gutenberg, pp. 161-215.
- Chamorro Fernández, María Inés (2005). *Léxico del naípe del Siglo de Oro*. Gijón: Trea.
- Dale, George Irving (1940): «Games and Social Pastimes in the Spanish Drama of the Golden Age». *Hispanic Review*, 8 (3), pp. 219-241.
- Diccionario de Autoridades [1726-1739]* (1990). Madrid: Imprenta de Francisco del Hierro. Edición facsímil. 3 vols. Madrid: Gredos.
- Díez Borque, José María (1990). *La vida española en el Siglo de Oro según los extranjeros*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- DRAE. *Diccionario de la lengua española*. Real Academia Española. URL <http://dle.rae.es> (2015-01-04).
- Étienvre, Jean-Pierre (1985). «Paciencia y barajar: Cervantes, los naipes y la burla». *Anales de Literatura Española*, 4, pp. 131-156.
- Étienvre, Jean-Pierre (1990). *Márgenes literarios del juego: Una poética del naípe: Siglos XVI-XVII*. London: Tamesis Book Limited.
- Étienvre, Jean-Pierre (1987). *Figures du jeu: études lexico-sémantiques sur le jeu de cartes en Espagne: (XVI^e-XVII^e siècle)*. Madrid: Casa de Velázquez.
- García García, Bernardo (1999). *El ocio en la España del Siglo de Oro*. Madrid: AKAL.
- Pino Abad, Miguel (2011). *El delito de juegos prohibidos: Análisis histórico-jurídico*. Madrid: Dykinson.
- Quiñones de Benavente, Luis (1991). *Entremeses*. Edición de Andrés Christian. Madrid: Cátedra.
- Reglas y leyes que se han de observar en el juego del mediator, con algunas instrucciones fáciles para que cualquiera pueda aprenderlo por sí mismo, y también las del juego español llamado hombre, y de todos los demás que de este se han formado comparados con el mediator, que es uno de ellos* (1791). Madrid: Imprenta de González.
- Strosetzki, Christoph (1998). «Ocio, trabajo y juego. Aspectos de su valoración en algunos tratados del Siglo de Oro». En: García de Enterría, María Cruz; Cordón Mesa, Alicia (eds.), *Actas del IV Congreso Internacional de la Asociación Internacional Siglo de Oro (AISO)* (Alcalá de Henares, 22-27 de julio de 1996). Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá, pp. 1547-1554.
- Vega, Lope de [1604] (2016). *El peregrino en su patria*. Edición de Julián González-Barrera. Madrid: Cátedra.

