

LOS
MISTERIOS
DEL JUEGO
DEL MONTE

XIX
843

1852





347

LOS MISTERIOS

DEL JUEGO DEL MONTE

con un apéndice

sobre el juego del Bacará.



ZARAGOZA.—1855.

Imprenta y librería de Antonio Gallifa.

CALLE DEL TRENQUE NÚMERO 9.

XIX-843

ZV

LOS MISTERIOS

DEL JUEGO DEL MONTE

POR C. B.

con un apéndice sobre el juego del Bacará,

POEMA DIDÁCTICO

escrito en frances por Barthélémy

traducido y anotado

POR C. B.



ZARAGOZA.—1855.

IMPRESA Y LIBRERIA DE ANTONIO GALLIFA,
Trenque núm.º 9.

2

LOS MISTRIOS

DEL JUJGO DEL MONTE

de la

de la

de la

de la

Conveniens homini est hominem servare voluptas.

Evidio.

9917
Reg.....

NARRACIONES

LIBRERIA DE LA UNIVERSIDAD

de la

ADVERTENCIA.



Habrá acaso quien reprenda esta ocupacion sobre un asunto tan vulgar como el juego del *Monte*, pero

Si licet exemplis in parvo grandibus uti,

igual censura puede recaer sobre Pascal, Fermat, Huygens, en su tratado de *Ratio-ciniis in ludo aleæ*; Bernouilli en su *Ars coniectandi*, Montmort en su *Ensayo sobre los juegos de suerte*, Laplace, Poisson y otros grandes hombres que han escrito sobre la materia.

Moralizar, instruyendo, debe ser el primer objeto de la administracion, por que

¿Quid leges sine moribus?

***Letra muerta*; como ha acontecido mas de una vez entre nosotros.**

ADVERTENCIA



El presente escrito tiene por objeto dar a conocer a los señores señores de este país, y a los señores de las provincias de las Indias, que el Sr. D. Juan de los Rios, Comisario de Indias, ha acordado que se abra un concurso para la compra de un millón de reales de vellón, y que para este efecto se ha formado un Reglamento, que se acompaña a este escrito, y que se ha de celebrar en la ciudad de Madrid, a los veinte y cinco dias del mes de Mayo de mil ochocientos y tres.

Si bien se ha de celebrar en la ciudad de Madrid, a los veinte y cinco dias del mes de Mayo de mil ochocientos y tres.

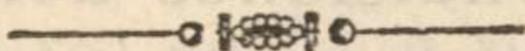
El presente escrito tiene por objeto dar a conocer a los señores señores de este país, y a los señores de las provincias de las Indias, que el Sr. D. Juan de los Rios, Comisario de Indias, ha acordado que se abra un concurso para la compra de un millón de reales de vellón, y que para este efecto se ha formado un Reglamento, que se acompaña a este escrito, y que se ha de celebrar en la ciudad de Madrid, a los veinte y cinco dias del mes de Mayo de mil ochocientos y tres.

El presente escrito tiene por objeto dar a conocer a los señores señores de este país, y a los señores de las provincias de las Indias, que el Sr. D. Juan de los Rios, Comisario de Indias, ha acordado que se abra un concurso para la compra de un millón de reales de vellón, y que para este efecto se ha formado un Reglamento, que se acompaña a este escrito, y que se ha de celebrar en la ciudad de Madrid, a los veinte y cinco dias del mes de Mayo de mil ochocientos y tres.

El presente escrito tiene por objeto dar a conocer a los señores señores de este país, y a los señores de las provincias de las Indias, que el Sr. D. Juan de los Rios, Comisario de Indias, ha acordado que se abra un concurso para la compra de un millón de reales de vellón, y que para este efecto se ha formado un Reglamento, que se acompaña a este escrito, y que se ha de celebrar en la ciudad de Madrid, a los veinte y cinco dias del mes de Mayo de mil ochocientos y tres.

El presente escrito tiene por objeto dar a conocer a los señores señores de este país, y a los señores de las provincias de las Indias, que el Sr. D. Juan de los Rios, Comisario de Indias, ha acordado que se abra un concurso para la compra de un millón de reales de vellón, y que para este efecto se ha formado un Reglamento, que se acompaña a este escrito, y que se ha de celebrar en la ciudad de Madrid, a los veinte y cinco dias del mes de Mayo de mil ochocientos y tres.

INTRODUCCION.



Los juegos de azár, á suerte igual y aun á suerte desigual, si las partes tienen completo conocimiento de la desigualdad, no son opuestos al derecho natural, porque al que sabe y consiente no se le hace injuria.

Si no hubiese mas consideraciones que hacer sobre los juegos de suerte, su ejercicio seria no solo inocente y agradable, puesto que como decia el célebre Fox, jugar y ganar es para muchos el primer placer de la vida, y jugar y perder el segundo; si no medio higiénico para ciertos temperamentos.

Pero el juego tiene muchos inconvenientes.

En primer lugar, el juego matemáticamente igual, es con frecuencia moralmente desventajoso. Supongamos que una persona juega cuanto posee á suerte igual, contra suma igual. Si gana, puede doblar sus goces: si pierde, queda

reducido á la miseria. Dejo al buen sentido decidir si lo segundo puede ser compensado con lo primero.

En segundo lugar, la igualdad matemática no existe de ordinario, porque se introducen ventajas en las condiciones del juego, presentadas con tal destreza, que ó no aparecen á la vista, ó aparecen de tal modo, que los *primos* las desprecian arrastrados por la pasión ó por la ignorancia. Esto es *hurtar*.

En tercer lugar, es bastante comun en una partida de juego, algo fuerte, que se introduzcan *fulleros*, lo que es tanto mas fácil cuanto que por un caballerismo introducido por ellos, no se acostumbra tomar las precauciones necesarias para impedir las trampas. Asi es, que está muy mal visto que los puntos toquen ó barajen las cartas, porque esto supone desconfianza. ¿*Risum teneatis?* (1)

En cuarto lugar, en el juego no puede uno ganar sin que otro pierda, en lo que se distingue del comercio, el cual aunque es una especie de juego por lo que tiene de azaroso, crea riqueza y pueden por lo tanto ganar el comprador y el vendedor.

La circunstancia de no poder ganar uno sin

(1) Y esto apesar del adagio de los jugadores, que dice:

Aunque juegues con tu abuelo
Demás no está un barajuelo.

que otro pierda, favorece y aumenta la depravada inclinacion natural á alegrarnos del mal de otro, aunque sea nuestro mejor amigo, como dice Montagne, inclinacion que debe combatirse con hábitos contrarios de caridad. Y en prueba de la falta que esta nos hace, no hay mas que ver cuán facilmente se ataca la honra ajena de palabra ó por escrito, aunque no haya para ello datos bastantes.

El que esto hace procede malignamente, el que lo escucha ó lee alhaga tambien su malignidad natural, y lo peor es, que el calumniado queda siempre con mancha. Porque nada es mas facil que llamar *ladron* á un hombre probo, pero nada mas dificil que el que persuada á los otros de su inocencia, porque tiene para ello que recapitular y documentar todos los actos de su vida, que es empresa; y aun cuando fuese posible hacerlo, no encontrará quien oiga su discurso ó lea su memoria. La prensa periódica, que se ha atribuido la mision de moralizar al pueblo, podria encargarse de estirpar, con su ejemplo, este resabio del primer pecado; lo que es tanto mas necesario, cuanto entre nosotros hay todavía muy poco celo público, y es claro, que para llegar al amor de la patria (1) hay

(1) La generalidad de los hombres tiene una inclinacion especial á su pais y á sus compatriotas. Esta inclinacion es la base del amor á la patria, pero no basta. El verdadero amor á la patria consiste en una disposicion habitual del espíritu á traspasar el egoismo individual, al ser colectivo llamado Patria. Cada hombre, entonces se considera

que comenzar por hacer sacrificios de nuestro egoismo en favor de los individuos que la componen.

En quinto lugar; el juego escita la envidia del que pierde, ó no gana ó gana poco, contra el que gana mas que él. La envidia, los celos, son la pasion mas general en España, y el juego la fomenta. Aquel vicio tiene grande influjo político y económico, y en prueba de ello, véase cuán poco comun es alabar las grandes acciones, los grandes talentos y las grandes virtudes; y cuando no podemos, sin faltar al pudor, dejar de hacerlo, añadimos con frecuencia un *pero....* que envuelve, bajo la apariencia de lástima, un deseo maligno, de anular todo lo bueno. Lo mas comun es deprimirlos, con lo cual solo se consigue ahogar los gérmenes del amor á la patria, y como necesaria consecuencia añadir obstáculos á los progresos de la prosperidad y grandeza de la nacion. Mil ejemplos pudieran

como mera parte, y se halla dispuesto á hacer por el todo, el mismo sacrificio que el enfermo hace de un miembro á fin de salvar el cuerpo. Para llegar á semejante estado, es preciso que hayä libertad, esto es, facultad lo mas amplia posible en los individuos de satisfacer los deseos honestos, porque asi crece en ellos el amor á la Patria, que dispensa tales beneficios, como crece el amor filial hacia un padre que multiplica los goces honestos de sus hijos.

El mayor enemigo de la libertad es el privilegio, porque amplía injustamente el cumplimiento de los deseos de pocos y coharta los goces honestos de muchos. Por lo mismo no puede fundarse la libertad ni llegar á generalizarse el amor á la Patria en un pais donde los empleos públicos se confieran á los parientes ó amigos naturales ó políticos, sin consideracion á las circunstancias de los sujetos: donde haya prohibiciones ó protecciones que favorezcan á una clase con perjuicio de otras: donde no se repartan los impuestos en la proporcion debida etc. etc. etc.

citarse de esto. Veo poblaciones, de reciente fecha, debidas al celo de un hombre que para hacer este servicio tuvo que apurar el caliz de la amargura, sin que aparezca un monumento que recuerde su existencia. Veo campos áridos en otros tiempos, y abrigo solo de fieras y malhechores, convertidos en feraces vegas á fuerza de constancia de un hombre de genio y de celo público, que sacrificó su reposo, sus intereses y hasta su existencia en proporcionar este bien á sus conciudadanos. ¿Y qué monumento hay á su memoria? Una inscripcion escrita por él mismo que recuerda en *dos palabras*, las contradicciones y sinsabores que experimentó en el curso de su grande obra. He conocido y conozco hombres de gran mérito que por haberse dedicado á labrar el bien de su patria, han tenido que repetir y repiten ausentes con lágrimas en los ojos

Ecce domo patria que carens oculisque meorum.

En sexto lugar; el juego tuerce la razon, mallea el carácter y la educacion de los hombres; los hace perezosos, codiciosos, indolentes, y prodigos cuando ganan; y esto en una nacion donde son tan necesarias la actividad y la economía. Porque es un error creer, que el suelo español es privilegiado, cuando vemos que una gran par.

te de él no es susceptible de ninguna especie de cultivo, ya por esterilidad del suelo, ya por escasez de lluvias; á lo que se agrega lo difícil que es establecer comunicaciones interiores por la aspereza de las cordilleras que lo cruzan en todas direcciones.

En séptimo lugar; el juego suele ocasionar la ruina de algunas familias, y hasta el desgraciado éxito de sus gefes.

No es pues extraño que las leyes y la administración hayan, de antiguo, tratado de reprimir los juegos de suerte, si bien las providencias adoptadas no han sido bastante eficaces por demasiado absolutas. La prohibición absoluta de los actos en que cabe uso honesto, y abuso, confunde la libertad con la licencia, procede ab-irato, y lleva en sí misma el gérmen de la inobservancia. Entiendo por libertad, la facultad que tiene el hombre de hacer lo que no se opone á las leyes de su naturaleza, y por licencia ó abuso de la libertad, obrar contra dichas leyes. (1) Claro es que las leyes

(1) La libertad en la práctica debe estar reducida á la satisfacción de los deseos honestos posibles. Los hombres ignorantes ó de mal sentido la hacen consistir en la satisfacción de todos sus deseos, y como esto es tan alhagüeno, han sido mil veces mistificados por otros, que se la han ofrecido, con la idea de hacerles servir, en cambio, de instrumentos para conseguir sus fines.

Revelemos este misterio

La libertad, la facultad de satisfacer los deseos honestos, no existe, aunque se la proclame, sino se realiza prácticamente respecto de cada individuo segun su estado civil ó político. La libertad de los ciudadanos en general, consiste en la seguridad personal, y en el goce y uso expedito de lo suyo y de sus facultades.

La libertad de los contribuyentes consiste en que no se les exija ni mas ni menos para el sostenimiento del órden público, y para el fe-

positivas deben favorecer lo primero é impedir lo segundo, y en saberlo hacer consiste el tacto del legislador. Porque prohibir absolutamente y sin distincion los actos que no se oponen á las leyes naturales, tan solo porque se abusa en muchos casos, es como si para impedir los ma-

mento de los intereses colectivos de la sociedad, que lo que los mismos objetos requieren y en la proporcion debida

La libertad para el traginero consiste en la facilidad de las vías de comunicacion, en la uniformidad de las pesas y medidas y en la remocion de gabelas injustas, como el peso obligatorio y otras de la misma especie.

La libertad para los vecinos de un pueblo que carece de agua ú otro objeto de primera necesidad, consiste en procurárselo.

La libertad para los acreedores del Estado de toda especie, consiste en que su crédito aumente como signo seguro de que sus obligaciones serán religiosamente cumplidas.

La libertad para los consumidores de un género cualquiera, sin escluir el tabaco ni la sal, consiste en poderlo comprar bueno y barato.

La libertad para las clases obreras, consiste en la libertad de las acomodadas, porque así podrán proporcionarles ocupacion; y en que no se prive á las primeras de una parte del producto de su trabajo abusando del desnivel que la ignorancia ó la malicia hubiere introducido entre el valor real y el nominal del cobre amonedado.

La libertad para el agricultor y el ganadero, consiste no tan solamente en dejarle expedito el uso de su propiedad, sino tambien en ausiliarle ya por medio de la instruccion en escuelas, cartillas ó manuales; ya facilitándole tipos de buenas razas, ya velando por la prosperidad de la agricultura por medio de juntas patrióticas y de exposiciones de estímulo.

La libertad, en fin para todo el país respecto de su independendencia, consiste en tener bien fortificadas y artilladas sus plazas, y las tropas provistas de los medios posibles de ataque y defensa á fin de resistir á las invasiones.

Para conseguir todas estas libertades y otras mas, se necesitan buenas leyes de irremisible ejecucion.

Para tener buenas leyes es preciso confiar su formacion á hombres pertenecientes á la clase social que preste mas garantías de acierto por su saber, por su interés en la prosperidad del país, por su imparcialidad y por su independendencia.

Para la buena ejecucion de las leyes hay que buscar á fuerza de pruebas la moralidad, la actividad y la inteligencia.

Regístrense nuestras colecciones oficiales, y el hombre que hubiere trabajado con mas celo y abnegacion en este sentido, ese habrá sido el mas liberal, el mas útil á su país y por consiguiente el mas grande, segun aquello de que

Utilitas, igitur, magnos hominesque, deosque

Efficit.....

Todo lo demás es broma, y al fin sale en la colada.

los efectos de la gula se prohibiese comer. Hé aqui por qué las leyes que han prohibido de un modo absoluto las operaciones á plazo, ó el juego de los efectos públicos, han sido siempre ineficaces.

Estoy persuadido de que no es posible acabar con los juegos de suerte, ni hay para que, puesto que en ocasiones son una diversion inocente y aun higiénica; y tambien lo estoy, de que un buen sistema de instruccion pública es el mejor medio de disminuirlos y de atenuar sus malos efectos.

Voy á esplicarme.

Los juegos de suerte, cuando pasan de mero recreo, tienen por fundamento la codicia, ó el deseo de ganar mucho con poco trabajo.

Asi como entre los hombres políticos los hay de bueno y de mal sentido, acontece lo mismo entre los jugadores. Cuando oigo á alguno de los primeros, asegurar con singular aplomo que España es un pais anómalo donde sucede todo al revés de lo que debiera, como si los hechos que acontecen en España y en los demas países, no fuesen consecuencia necesaria de otros anteriores, lo mismo que las revoluciones del sol lo son de las fuerzas que obran sobre este astro; digo entonces: este hombre tiene mal sentido, porque basta el comun para conocer que el defecto no está en los hechos sino en el que vati-

cina, cuando en lugar de hacer uso de la observacion y del análisis que son los caminos de llegar ó aproximarse á la verdad, se deja arrastrar de la inspiracion improvisada que será muy buena para hacer versos, pero que pocas veces conduce al acierto.

Los jugadores de mal sentido, ven así mismo las cosas al revés; creen firmemente que la suerte tiene preferencias por los individuos; esperan la dicha como consecuencia necesaria de la desgracia y confían cuando ganan en una ventura constante: atribuyen á mala estrella y no á los desaciertos las pérdidas permanentes; son en suma, muy impresionables y su razon no tiene otra guia que las circunstancias del momento. Desprecian como vanas teorías las reglas deducidas del cálculo, y cuando se ven en el último apuro, agravan su situacion con golpes violentos y arriesgados, ó pasan á la clase de tahures para enmendar lo que ellos consideran defectos de la suerte.

On commence par être dupe

On finit par être fripon.

Principian por majaderos

Y concluyen por fulleros.

Estos jugadores son incorregibles:

Los de buen sentido empiezan la carrera con prudencia, mas la costumbre de jugar produ-

ce en ellos efectos opuestos, segun es mayor ó menor la codicia ó la necesidad de cada uno. Los hay, que en lugar de jugadores se convierten en especuladores á favor de sus buenas disposiciones desenvueltas con el egercicio; y los hay en quienes se desarrolla la pasion tan enérgicamente, que acalla los estímulos del buen sentido, á lo que contribuye la falta de instruccion; porque aquel sin ésta no basta para libertarnos de muchas ilusiones y errores. Estos jugadores son á veces corregibles si se les hace conocer lo que ignoran; y para ellos y para los jóvenes que no han emprendido aun la carrera, convendria popularizar las reglas generales del cálculo de las probabilidades, estableciendo enseñanzas en las universidades, aunque fuese á espensas de otras menos útiles aunque mas alhagüeñas.

Es cosa singular la grande importancia que se da á la literatura comparada con las ciencias exactas de observacion y de experimento. En un pais donde todo el mundo es instintivamente poeta, donde no se necesitan ni auxilios ni estímulos para inclinar á los hombres hacia aquel estudio, donde la fogosidad de la imaginacion eclipsa con frecuencia el buen sentido, y donde convendría habituar á los jóvenes á trabajos serios, á la precision matemática y á la observacion minuciosa y detenida; en este pais

se fomenta sin tasa la actividad de la imaginación y se descuida lastimosamente madurar la razón. En el siglo XVII, siglo de gloria para las verdaderas ciencias, siglo en que se echaron las bases de los grandes progresos industriales que disfruta hoy el mundo civilizado, florecieron los Descartes, Suellius, Gregory, Papin, Drebbel, Kepler, Galileo, Torricelli, Gassendi, Grimaldi, Otto de Guericke, Kircher, Bernouilli, Pascal, Fermat, Huygens, Montmort, Moivre, el gran Newton y otros innumerables de nombres extranjeros. ¿Y qué se hacía entonces en España? Versos, productos en general de imaginaciones brillantes, pero en los que la falta de instrucción y de buen gusto aparecen á cada paso. (1) Cuando un baston, dice Adam Smith, está torcido, es natural, para enderezarlo, torcerlo del lado opuesto. Lo mismo deberia hacerse con nuestro sistema de estudios.

Si se popularizasen las reglas generales del cálculo de las probabilidades, (no la teoría en toda su estension, por que no es posible ni precisa al comun de las gentes) no solo se haria un

(1) Para dar una idea del deplorable estado en que las ciencias físicas se hallaban en España en el siglo XVII, basta citar *El Ente dilucidado* del P. Fuente la Peña, provincial, nada menos que de los capuchinos de Madrid, en cuya obra se propone probar entre otras mil lindezas, que los duendes provienen del polvo de los desvanes y casas deshabitadas: que una muger puede parir en un año 365 hijos y que pueden criarse borregos dentro de melones. Lástima es que no publicase mas que la primera parte de su grande obra, que habia de constar de 7, con el título de *Tripode fisico-matemática*. ¿Qué tal?

servicio al país, mejorando la razón, sino que respecto de los juegos de suerte, habría personas que conociendo sus peligros, se retraerían de ejercitarlos y otras que de meros jugadores pasarían á especuladores. En ambos casos la instrucción habría producido un bien, disminuyendo el número de los *primos* pues cuanto menor sea este, menor será la extensión del juego, porque especuladores contra especuladores se equilibran. (1)

Mientras esto se realiza, me ha parecido que no estará demás descorrer el velo que oculta los misterios del juego de suerte llamado *El Monte*, por ser el que mas se usa en España y porque es el mas peligroso de todos, no solamente por las supercherias de que es susceptible, sino porque, bajo las mas cándidas apariencias, contiene los mejores elementos para explotar la ignorancia y las pasiones, con ventajas progresivas de cuya intensidad no es fácil se aperciban ni aun los jugadores de buen sentido.

Hé aquí el objeto de este escrito.

El método es el siguiente.

1.º Explicación de los lances del juego.

(1) Acontece á veces que dos especuladores y tramposos á la vez, se unen contra el enemigo común que es el punto; pero sin que por esto uno de ellos no pretenda al mismo tiempo engañar al otro. A este fin, aparece un tercero que instruido en las mañas, juega á la oreja. En la política práctica hay tambien mucho de esto. Se unen dos ó mas para destruir al enemigo común, pero se hacen sordamente la guerra entre sí. La política y el monte tienen en España muchos puntos de contacto.

2.º Cálculo del juego. (Para comprenderlo bastan simples nociones de álgebra.)

3.º Fórmulas.

4.º Tablas de las ventajas, deducidas de las fórmulas, asi para que puedan aplicarse en el acto, como para que sirvan de guia á los que no sepan el cálculo.

EL MONTE.

Se juega con baraja de 40 cartas. Hay banquero y un número indeterminado de puntos. El banquero pone sobre la mesa la cantidad de dinero en que se conviene, que es la que puede perder, en tanto que no dice la palabra sacramental, *Abono*.

Los lances del monte son los siguientes:

1.º Albur.	7.º En tres.
2.º Gallo.	8.º En tres y se retiran.
3.º Pollos.	9.º En cuatro.
4.º Iguales.	10. En cinco.
5.º En una.	11. Elijan.
6.º En dos.	12. Ganarán.

Párrafo Primero.

ALBUR.

Primer lance. El banquero saca por la parte inferior de la baraja y por su orden las dos

primeras cartas y las coloca descubiertas, una á su derecha y otra á su izquierda.

Los puntos pueden apostar por la una ó por la otra debiendo ganar la que salga primero.

El banquero comienza á sacar cartas, operación, que *Juvenal*, si hubiese conocido este juego, habria llamado *cocer la suerte* (alea decóquere) y mientras *cuece la suerte*, ¡Que solemnidad! Banquero y puntos están con una atención y un silencio religiosos. ¡Que emociones! ¡Que alteraciones en los semblantes si la *pinta* es buena ó mala! ¡Que palpitaciones de corazón! No experimentarían mas los ministros, que dudando del éxito de una votación, oyesen anunciar uno á uno los votos ya favorables, ya contrarios á su existencia.

Si la primera carta que se encuentra al volver la baraja es igual á una de las del Albur, se dice, que está en puerta; el banquero gana entonces toda la puesta de la carta contraria, y no pierde mas que $\frac{3}{4}$ de la suma que hay en la que gana.

Algunos suelen jugar *fuera de puerta*, pero esto no hace mas que aumentar su desventaja, porque la segunda carta pasa entonces á ser *puerta* y la ventaja del banquero crece con la diminución de cartas en la baraja, como podrá verse en la tabla primera.

Aunque por antonomasia se dá el nombre de

Albur al primer lance, se llama tambien asi todo aquel en que hay una carta sencilla á cada lado.

Cálculo de los Albures.

Representando por p el número de cartas que quedan en la baraja, y siendo seis el de las que causan puertas, tendremos por la probabilidad de que una de estas estará en puerta.

$$\frac{6}{p}$$

Mas en el caso de que esto se verifique, la ventaja del banquero es $1\frac{1}{4}$ de la suma de un lado, ó $1\frac{1}{8}$ de la de ambos. Representando por v esta ventaja tendremos

$$v = \frac{6}{p} \times \frac{1}{8} = \frac{6}{8p}$$

Aplicando esta sencilla fórmula se ha construido la siguiente

TABLA PRIMERA. (1)

Ventaja del banquero en los albures, segun

(1) Para que las cifras no pasen de centesimas, cuando el tercer decimal llega á 5 milésimas se ha aumentado en las tablas 0,01 y se ha despreciado cuando es inferior.

el número de cartas que quedan en la baraja.

A 38 cartas en la baraja	0,02
37.0,02
36.0,02
35.0,02
34.0,02
33.0,02
32.0,02
31.0,02
30.0,03
29.0,03
28.0,03
27.0,03
26.0,03
25.0,03
24.0,03
23.0,03
22.0,03
21.0,04
20.0,04
19.0,04
18.0,04
17.0,04
16.0,05
15.0,05
14.0,05
13.0,06
12.0,06
11.0,07
10.0,08
9.0,08
8.0,09
7.0,11
6.0,13

OBSERVACION.

Es evidente, que si las sumas de los lados fuesen iguales, el banquero tendria una ganancia segura sin arriesgar nada. Por consiguiente, tiene interés en que los lados estén iguales ó se aproximen á la igualdad. Para dirigir hacia este fin la voluntad de los jugadores, los grandes maestros han inventado diversos modos de jugar con los nombres de judias, contrajudias, vizcarrondas, mayores, menores, lados, etc. De este modo, siguiendo cada punto un sistema segun su capricho, es mas fácil que los lados se aproximen á la igualdad, que si todos siguiesen uno.

Los banqueros codiciosos é inexpertos, dando mas oído á su deseo que á la razon, y ansiosos de arrebatarse cuanto antes el dinero á los puntos, quieren que vayan todos á un lado. ¡Qué mal consejero es la codicia!

Párrafo Segundo.

GALLO.

Es un segundo Albur que recibe este nombre cuando las dos cartas se extraen por arriba. El cálculo, la fórmula y la tabla del Gallo son los mismos que los del albur.

No contentos los profesores con las ventajas

del primer Albur, añadieron la del Gallo, que es aun mayor, puesto que cuando se presenta este lance, hay ya menos cartas en la baraja, y la ventaja del banquero crece con la disminucion de estas.

Párrafo Tercero.

POLLOS.

Es otra especie de Albur que se echa por encima despues del Gallo, con la piadosa intencion de aumentar mas y mas las ventajas del banquero. Los pollos están sugetos al mismo cálculo, á la misma fórmula y á la misma tabla que el Albur y el Gallo.

Párrafo Cuarto.

IGUALES.

Nueva especie de Albur, cuando en lugar de una carta á cada lado hay dos ó tres.

A las iguales son aplicables el cálculo y la fórmula del Albur, pero no la tabla, porque el numerador 6 de los Albures, es 4 en las iguales con 2 cartas y 2 en las iguales con 3.

Aplicando la fórmula del Albur con estas variaciones, se han construido las dos tablas siguientes:

TABLA SEGUNDA.

Ventaja del banquero en las iguales con 2 cartas á cada lado.

A 36 cartas en la baraja.0,01
35.0,01
34.0,01
33.0,01
32.0,02
31.0,02
30.0,02
29.0,02
28.0,02
27.0,02
26.0,02
25.0,02
24.0,02
23.0,02
22.0,02
21.0,02
20.0,03
19.0,03
18.0,03
17.0,03
16.0,03
15.0,03
14.0,04
13.0,04
12.0,04
11.0,05
10.0,05
9.0,06
8.0,06
7.0,07
6.0,08
5.0,10
4.0,13

TABLA TERCERA.

Ventaja del banquero en las iguales con 3 cartas en cada lado.

A	34 cartas en la baraja.0,01
33.0,01
32.0,01
31.0,01
30.0,01
29.0,01
28.0,01
27.0,01
26.0,01
25.0,01
24.0,01
23.0,01
22.0,01
21.0,01
20.0,01
19.0,01
18.0,01
17.0,01
16.0,02
15.0,02
14.0,02
13.0,02
12.0,02
11.0,02
10.0,03
9.0,03
8.0,03
7.0,04
6.0,04
5.0,05
4.0,06
3.0,08
2.0,13

Párrafo Quinto.**EN-UNA.**

Se verifica este lance cuando está doble una carta del juego, y la otra sencilla, y el banquero propone y el punto acepta, que este apueste por la sencilla, bajo la condicion de que si esta es la primera de la baraja, esto es, que se halla en puerta sea nulo el lance; pero que si es la del banquero, gane este; y sino es una ni otra, siga *cociendo la suerte* hasta que salga y gane una de ellas.

Cálculo del lance En-una.

Tres acontecimientos pueden ocurrir como se ha visto. 1.º Que gane el banquero. 2.º Que gane el punto. 3.º Que el juego sea nulo. Para que gane el banquero es preciso que su carta sea la primera, ó no siéndolo, que no lo sea la del punto, ó que no siendo la primera ni la del punto ni la del banquero, se halle la de este antes que la de aquel.

Representando por p el número de cartas que quedan en la baraja; por p , este número menos el de la suma de las del banquero y el punto que componen 5, siendo 2 las del banquero, y $\frac{2}{5}$ la probabilidad de que en las tiradas siguientes esté la carta de este antes que la

del punto; tendremos por la probabilidad del banquero en este lance, representándola por x .

$$x = \frac{2}{p} + \frac{2}{5} \times \frac{p}{p} = \frac{2}{p} + \frac{2p}{5p} = \frac{10p + 2p}{5p^2}$$

Para que gane el punto es preciso que la primera carta sea p , y que en las tiradas siguientes esté su carta antes que la del banquero, cuya probabilidad es $\frac{3}{5}$. Representando por y la probabilidad del punto, tendremos

$$y = \frac{p}{p} \times \frac{3}{5} = \frac{3p}{5p} = \frac{3p}{5p^2}$$

Para que el lance sea nulo, es preciso que la primera carta sea la del punto, y representando por z la probabilidad, tendremos

$$z = \frac{3}{p} = \frac{15p}{5p^2}$$

RESULTADOS.

Número total de casos = $\frac{5p^2}{1}$

$$x = \frac{10p + 2p}{5p^2}$$

$$y = \frac{3p}{5p^2}$$

$$z = \frac{15p}{5p^2}$$

Restando ahora la probabilidad del punto de la del banquero, tendremos por la ventaja ó desventaja de este, segun el signo de la resta, representando aquella por r

$$r = \frac{10p + 2p, p - 3p, p}{5p^2} = \frac{40p - p, p}{5p^2}$$

Con esta fórmula se puede construir la tabla, pero hay otra que facilita mas el cálculo.

Hemos visto que la probabilidad del banquero

$$x = \frac{10p + 2p, p}{5p^2}$$

Pues bien; esta probabilidad es igual á $2\frac{1}{5}$ ó 0,40.

Para probarlo tenemos

$$x = \frac{10p + p, p}{5p^2} \text{ y siendo}$$

$p, = p - 5$ tendremos

$$x = \frac{10p + 2p \times p - 5}{5p^2} = \frac{10p + 2p^2 - 40p}{5p^2}$$

$$= 2\frac{1}{5} = 0,40.$$

La probabilidad del banquero es pues una cantidad constante = 0,40, y la del punto va-

riable con el número de cartas que quedan en la baraja. Asi, puede establecerse la fórmula mas sencillamente, y formar la tabla con menos operaciones del modo siguiente.

$$x=0,40$$

$$y = \frac{3 p, p}{5 p^2}$$

Ventaja ó desventaja del banquero segun el signo

$$r = 0,40 - \frac{3 p, p}{5 p^2}$$

Con esta fórmula se ha construido la siguiente

TABLA CUARTA.

Ventaja ó desventaja del banquero segun el signo en el lance En-uua.

A	37	cartas	en	la	baraja.	.	.	—	.0,12
	36.	—	.0,12
	35.	—	.0,11
	34.	—	.0,11
	33.	—	.0,11
	32.	—	.0,11
	31.	—	.0,10
	30.	—	.0,10
	29.	—	.0,10
	28.	—	.0,09
	27.	—	.0,09
	26.	—	.0,08
	25.	—	.0,08
	24.	—	.0,08
	23.	—	.0,07
	22.	—	.0,06
	21,	—	.0,06
	20.	—	.0,05
	19.	—	.0,04
	18.	—	.0,03
	17.	—	.0,02
	16.	—	.0,01
	15.0,00
	14.0,01
	13.0,03
	12.0,05
	11.0,07
	10.0,10
	9.0,13
	8.0,17
	7.0,22
	6.0,30

Párrafo Sexto.

EN-DOS.

Este lance solo se distingue del anterior, en que la condicion para que gane el banquero, ó para que sea nulo el juego se extiende á dos cartas. Por consiguiente pueden ocurrir los tres acontecimientos, de que gane ó pierda el banquero, ó de que sea nulo el juego.

Cálculo del lance En-dos.

Siguiendo la misma marcha que en el lance En-una se llega á tener en el En-dos

$$x = 0,40$$

$$y = \frac{3 \text{ p.}^2 - 3 \text{ p}}{5 \text{ p}^2 - 5 \text{ p}}$$

$$z = \frac{15 \text{ p} - 15 \div 15 \text{ p} - 15}{5 \text{ p}^2 - 5 \text{ p}}$$

Restando ahora y de z , tendremos por la ventaja ó desventaja del banquero, segun el signo

$$r = 0,40 - \frac{3 \text{ p.}^2 - 3 \text{ p.}}{5 \text{ p}^2 - 5 \text{ p}}$$

Con esta fórmula se ha construido la siguiente

TABLA QUINTA.

Ventaja ó desventaja del banquero en el lance En-dos se-
gun el signo

A 37 cartas en la baraja.	— .0,05
36.	— .0,04
35.	— .0,04
34.	— .0,03
33.	— .0,03
32.	— .0,02
31.	— .0,02
30.	— .0,01
29.	— .0,01
28.0,00
27.0,01
26.0,01
25.0,02
24.0,03
23.0,04
22.0,05
21.0,06
20.0,07
19.0,08
18.0,09
17.0,11
16.0,12
15.0,14
14.0,16
13.0,18
12.0,21
11.0,24
10.0,27
9.0,30
8.0,34
7.0,37

Párrafo Séptimo.

EN-TRES.

Este lance solo varía del En-dos, en que la condicion para que gane el banquero, ó para que sea nulo el juego se extiende á tres cartas. Hay pues los tres acontecimientos posibles, de que gane el banquero, pierda, ó sea nulo el juego.

La probabilidad del banquero es como en los lances En-una y En-dos

$$x = 0,40$$

La probabilidad del punto es

$$y = \frac{3 p^3 - 9 p^2 + 6 p}{15 p^3 - 15 p^2 + 10 p}$$

Restando ahora y de x tendremos por la ventaja del banquero, representándola por v

$$v = 0,40 - \frac{3 p^3 - 9 p^2 + 6 p}{15 p^3 - 15 p^2 + 10 p}$$

No hay necesidad de expresar el número de casos nulos, porque son los que faltan hasta completar el denominador, descontadas las probabilidades del banquero y del punto.

Con esta fórmula se ha construido la siguiente

TABLA SESTA.

Ventaja del banquero en el lance En-tres.

A 37 cartas en la baraja.0,02
36.0,02
35.0,03
34.0,03
33.0,04
32.0,05
31.0,05
30.0,06
29.0,06
28.0,08
27.0,09
26.0,09
25.0,10
24.0,11
23.0,12
22.0,14
21.0,15
20.0,15
19.0,17
18.0,19
17.0,21
16.0,22
15.0,25
14.0,26
13.0,28
12.0,30
11.0,33
10.0,35
9.0,37
8.0,38

Párrafo Octavo.

EN-TRES, Y SE RETIRAN.

Acontece este lance, si estando doble una de las cartas del Albur, propone el banquero En-tres, y admite á los puntos, que apostaron por la doble, que se retiren en el caso de que en las tres primeras salga esta, ó no salga la sencilla, pero perdiendo si sale esta.

Cálculo del En-tres, y se retiran.

Aqui hay dos lances independientes; el del En-tres, al cual es aplicable la tabla 6.^a y el de retirarse en-tres que puede razonarse del modo siguiente. El punto, que en el Albur vá á la carta doble, lleva $1\frac{1}{5}$ ó $\frac{20}{100}$ de desventaja respecto del que vá á la sencilla, porque quedan en la baraja tres iguales á esta, y dos á aquella. Como el banquero tiene que pagar la diferencia que haya entre la sencilla y la doble, si esta pierde, llevará la desventaja de $1\frac{1}{5}$ ó 0,20 de esta diferencia; de modo que si la facultad del punto de retirarse en-tres, dá al banquero una ventaja mayor de 0,20 sobre el que se retira, la diferencia será ventajosa para el banquero, y desventajosa para el punto que se retira, porque el punto, que vá á la sencilla, conserva, mientras *cuece la suerte* la ventaja de $1\frac{1}{5}$ ó 0,20.

En este lance pueden ocurrir dos acontecimientos, respecto del banquero y el que va á la carta doble, y se retira en tres. 1.º Que pierda el que va á esta, porque la sencilla sea una de las tres primeras, no habiendo salido antes la doble. 2.º Que el lance sea nulo, ó porque ni la sencilla ni la doble sean una de las tres primeras, ó porque lo sea la doble. La probabilidad del primer acontecimiento es

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{3}{p} + \frac{3}{p-1} \times \frac{p}{p} + \frac{3}{p-2} \times \frac{p}{p} \times \frac{p-1}{p-1} \\
 &= \frac{3}{p} + \frac{3p}{p-p} + \frac{3p^2 - 3p}{p-3p^2 + 2p} \\
 &= \frac{3p^2 - 9p + 6}{p-3p^2 + 2p} + \frac{3p^2 - 6p}{p-3p^2 + 2p} \\
 &= \frac{3p^2 - 9p + 6}{p-3p^2 + 2p} + \frac{3p^2 - 9p + 6}{p-3p^2 + 2p} \\
 &= \frac{3p^2 - 9p + 6}{p-3p^2 + 2p}
 \end{aligned}$$

Como todos los casos no comprendidos en x producen nulidad, la ventaja del banquero en este lance, representada por v será

$$v = \frac{3p^2 - 9p + 6 + 3p^2 - 9p + 6}{p-3p^2 + 2p} \left. \vphantom{\frac{3p^2 - 9p + 6 + 3p^2 - 9p + 6}{p-3p^2 + 2p}} \right\} = \frac{4}{3}$$

Con esta fórmula se ha construido la siguiente

TABLA SÉPTIMA.

Ventaja del banquero en el lance de retirarse En-tres sobre el punto que lo acepta.

A 37 cartas en la baraja.0,02
36.0,02
35.0,02
34.0,04
33.0,04
32.0,05
31.0,05
30.0,06
29.0,07
28.0,08
27.0,08
26.0,09
25.0,10
24.0,11
23.0,12
22.0,14
21.0,15
20.0,16
19.0,18
18.0,19
17.0,21
16.0,22
15.0,24
14.0,26
13.0,28
12.0,30
11.0,33
10.0,35
9.0,36
8.0,39

Párrafo Noveno.

EN-CUATRO.

Se distingue del En-tres, en que en lugar de una carta sencilla y otra doble, hay sobre la mesa una carta doble y otra triple, y en que en lugar de 3 cartas para que pierda el punto, ó se anule el lance, hay cuatro.

Cálculo del En-cuatro.

En este lance, como En-una, En-dos y En-tres pueden ocurrir los tres acontecimientos, á saber, que gane el banquero, que pierda, ó que sea nulo.

La probabilidad del banquero en este lance como En-una, En-dos ó En-tres es una cantidad constante pero no $1\frac{1}{5}$ sin $1\frac{1}{3}$, como puede verse haciendo el cálculo y $p, = p - 3$.

Tenemos pues $x = 1\frac{1}{3}$

$$y = \frac{p,}{p} \times \frac{p,-1}{p-1} \times \frac{p,-2}{p-2} \times \frac{p,-3}{p-3} \times \frac{2}{3}$$

$$\frac{2 p,^4 - 12 p,^3 + 22 p,^2 - 12 p,}{3 p^4 - 18 p^3 + 33 p^2 - 18 p}$$

Restando la probabilidad del punto de la del banquero, tendremos por la ventaja ó desventaja de este, representada por r

$$r = \frac{1}{3} - \left\{ \frac{2 p,^4 - 12 p,^3 + 22 p,^2 - 12 p,}{3 p^4 - 18 p^3 + 33 p^2 - 18 p} \right\}$$

Con esta fórmula se ha construido la siguiente

TABLA OCTAVA.

Ventaja ó desventaja del banquero, segun el signo, en el lance En-cuatro.

A	35 cartas en la baraja.	—0,13
	34.	—0,13
	33.	—0,12
	32.	—0,11
	31.	—0,10
	30.	—0,10
	29.	—0,09
	28.	—0,08
	27.	—0,07
	26.	—0,06
	25.	—0,05
	24.	—0,05
	23.	—0,03
	22.	—0,03
	21.	—0,04
	20.0,00
	19.0,02
	18.0,04
	17.0,05
	16.0,07
	15.0,09
	14.0,11
	13.0,13
	12.0,15
	11.0,19
	10.0,22
	9.0,26
	8.0,29
	7.0,34

Párrafo Décimo.

EN-CINCO.

Solo se diferencia este lance del anterior, en que hay una carta mas para anularlo, ó para que pierda el punto. La probabilidad del banquero es tambien una cantidad constante é igual á $1\frac{1}{3}$, y por consiguiente el cálculo es el mismo sin mas que añadir una carta.

Cálculo del En-cinco.

$$x = 1\frac{1}{3}$$

$$y = \frac{p}{p} \times \frac{p-1}{p-1} \times \frac{p-2}{p-2} \times \frac{p-3}{p-3} \times \frac{p-4}{p-4}$$

$$\times \frac{2}{3} = \frac{2 p^5 - 20 p^4 + 70 p^3 - 100 p^2 + 48 p}{3 p^5 - 30 p^4 + 105 p^3 - 150 p^2 + 72 p}$$

Restando ahora y de x tendremos por la ventaja ó desventaja del banquero, representada por r .

$$r = \frac{2 p^5 - 20 p^4 + 70 p^3 - 100 p^2 + 48 p}{3 p^5 - 30 p^4 + 105 p^3 - 150 p^2 + 72 p}$$

Con esta fórmula se ha construido la siguiente

TABLA NOVENA.

Ventaja ó desventaja del banquero En-cinco segun el signo.

A 35 cartas en la baraja.	— .0,08
34.	— .0,07
33.	— .0,07
32.	— .0,06
31.	— .0,05
30.	— .0,04
29.	— .0,03
28.	— .0,03
27.	— .0,02
26.	— .0,01
25.0,00
24.0,01
23.0,04
22.0,05
21.0,07
20.0,08
19.0,09
18.0,10
17.0,11
16.0,13
15.0,16
14.0,18
13.0,20
12.0,23
11.0,25
10.0,27
9.0,29
8.0,31

Párrafo Undécimo.

ELIJAN.

Consiste este lance, en que habiendo salido tres cartas iguales de un lado, y una del otro, permite el banquero, que se apueste por la salida de una ó mas de las iguales á la que está sola, contra la de la tríple.

Este lance es absolutamente igual para ambas partes. La igualdad matemática puede establecerse de tres modos. 1.º Apostando cantidades iguales con suertes iguales. 2.º Apostando cantidades iguales con suertes desiguales, pero ignorando ambas partes de que lado está la desigualdad. 3.º Apostando cantidades desiguales con suertes desiguales, pero siendo la ganancia en razon inversa de las suertes. Cuando el punto elige una ó mas cartas, pone por cada una suma igual á la del banquero, y su probabilidad es tambien por cada una $\frac{1}{2}$. Hay por consiguiente igualdad.

Párrafo duodécimo.

GANARAN.

Cuando el banquero ofrece *Elijan*, suelen los puntos pedir *Ganarán*, que consiste en apostar estos á que saldrán las tres cartas suyas antes que la del banquero. Este lance es perfectamen-

te igual para ambas partes. Para probarlo, supongamos que se establece por condicion, que si el punto gana la primera, ha de recibir del banquero un tanto, dos ademas, si gana la segunda, y seis ademas, si gana la tercera; en todo nueve tantos. ¿Cuanto deberá dar el punto, sino salen sus tres cartas antes que la del banquero? La probabilidad de que salgan aquellas primero es $\frac{1}{4}$; y $\frac{3}{4}$ la de que salga la del banquero antes que las tres del punto. Segun el principio establecido en el párrafo 11, la ganancia debe estar en razon inversa de las suertes. En este lance el banquero tiene tres suertes contra una, luego si perdiendo dá 9 tantos, ganando debe recibir 3, porque $1 : 3 :: 3 : 9$, que es lo que se practica; pues aunque el punto recoge 12, cuando gana, tres de ellos eran su puesta.

He insistido un poco sobre este punto porque hay muchos jugadores, que no lo ven claro apesar de su sencillez. (1)

(1) No es extraño, sin embargo, que haya quien crea ventajoso ora para el punto, ora para el banquero, un lance tan igual como el *Ganarán*; cuando hay gentes que consideran, ventajoso para el pais que triunfe uno ú otro partido politico, siendo evidente, que todos deben dar iguales resultados.

Cada uno de los partidos políticos se compone de dos clases de personas, á saber, *buenas* y *malas*. Aquellas, son las que tienen convicciones de que tal ó cual sistema politico y económico es el conveniente, y desean, estimuladas por celo público, que se ponga en ejecucion. Estas son, los egoistas, que se afilian á un partido politico, sin mas objeto que *chupar la breva*; cuyo número suele ser el mas grande y el mas bullicioso. Triunfa un partido politico, y por racional que aparezca su programa; por buenas que sean las intenciones de los gefes, ó si se quiere *eminencias*, al momento queda todo desvirtuado, por la ambicion, la codicia, la venganza y otras mil pasioncillas de los *afiliados*. Esta es la práctica

Lo que necesita un gobierno (tomada esta palabra en su acepcion

Conclusion.



Me parece que basta lo dicho para revelar los Misterios del Monte, en cuanto á las ventajas que nacen de las condiciones del juego, mientras que la astucia no invente otras. Pero es de advertir, que los cálculos aqui establecidos son impotentes contra el pegote, salto, marca, amarro, desfile y otras fullerias de la misma especie, que practican los tahures.

Contra tales mañas, no hay mas que ojo alerta, saber con quien se juega, ó abstenerse de jugar, que es lo mas seguro, si bien no lo mas facil.

Voy por último á dirigir una observacion á

mas lata) para ser bueno, es, que su mayoría se componga de *buenos y aptos*, sin distincion de partido; y como estos no pueden ser buscados uno á uno con una linterna, es preciso recurrir, para encontrarlos, á ciertos caracteres ó señales, que aun cuando individualmente falibles, son los que pueden dar en grande mejores resultados. Estos caracteres consisten, en la presuncion de mayor conocimiento práctico del pais, de mas interés por su prosperidad, de mas influjo y de mayor independendia; cuyos caracteres se encierran en uno; *tener mucho que perder*.

La actividad de imaginacion, la mera erudicion, la vehemencia de pasiones y la flexibilidad de los órganos de la voz, son caracteres tan engañosos, aunque seductores para el mayor número, como el lustre de ciertas piritas que el vulgo reputa oro, y en las cuales el químico, que las analiza encuentra tan solamente *hierro y azufre*. ¡Escelentes elementos para sostener la discordia!

los hombres de buen sentido, sobre la intensidad que adquieren las ventajas, por pequeñas que sean, con la repetición de golpes, ó, como dicen los matemáticos, con la multiplicación de los acontecimientos.

Está demostrado teórica y prácticamente, que en una partida de juego perfectamente igual, si se repiten los golpes indefinidamente, llega una ocasión en que las suertes quedan iguales, vuelve tras esto la desigualdad y tras ella la igualdad, y así sucesivamente. Pero si uno de los jugadores lleva alguna ventaja, esta vá dominando en una larga serie de golpes; hasta acabar con los fondos de los adversarios; (1) y por eso se dice con razón, que

De Enero á Enero
El dinero es del banquero.

(1) Esto es lo que los matemáticos llaman *ley de los grandes números*, que los gobiernos, aun mas que los individuos, debieran tener muy presente en sus actos.

Por estraña que parezca la comparacion de gobernar con jugar, voy no obstante á presentarla, porque me parece oportuna, para que se perciba claramente la aplicacion, que de la espresada ley puede hacerse á la politica.

El objeto del banquero es ganar dinero.

El objeto del gobierno es mantener el órden y favorecer los progresos morales y materiales de la sociedad.

Para asegurar su propósito, establece el banquero *las puertas*, cuya ventaja, como causa regular y constante, prevalece á la larga sobre las irregulares, á que se dá el nombre de *suerte*: y acaba por satisfacer los deseos del banquero.

Si el gobierno introduce en su marcha una causa, que naturalmente favorezca al objeto que debe proponerse, y la sostiene constantemente, acabará por conseguirlo.

La causa natural en que está basada y sostenida la sociedad, es la razon, la justicia y la humanidad; sin ellas no hay sociedad, sino caos.

Luego lo que tiene que hacer el gobierno es, conformar constantemente sus actos á los principios de la razon, de la justicia y de la

Cuando habia juegos públicos en Paris, el mas comun era el treinta y cuarenta cuya ventaja para el banquero no llega á 0,011, y sin embargo, la empresa realizó grandes ganancias, y pudo pagar á la administracion 24 millones de reales por la autorizacion.

El ejemplo de la loteria del Estado ha servido

humanidad, seguro de que al fin ha de triunfar de todas las causas accidentales, como el banquero trinta, con sus *puertas*, de los vaivenes de la *suerte*.

Supongamos ahora, que la ventaja de las *puertas* en lugar de establecerse á favor del banquero, se establece en contra; es claro que acabará por perder, esto es, por no conseguir su objeto.

Supongamos igualmente, que el gobierno en lugar de tener á su favor la ventaja de la razon, de la justicia y de la humanidad, la tenga en contra, esto es, que consagre principios irracionales, injustos é inhumanos y por consiguiente opuestos, es claro, que acabará por no conseguir el objeto del sostenimiento y progreso social; que debe proponerse, y la nacion quedará en un estado de desorden, y postracion sempiternos.

Se verifica esto, cuando los gobernantes solo aspiran á mandar para satisfacer su ambicion, su codicia, su venganza ú otras pasioncillas de mala especie; y para paliar sus desaciertos, se burlan de la razon diciendo, *que no se puede gobernar de otro modo; que en su pais no son aplicables los principios que rigen en los demas; con otras sandeces del mismo género, que demuestran, ó pobreza de entendimiento, ó refinada maldad del que las pronuncia*

La verdad es, que á las naciones, donde esto se hace, no les *luce el pelo*.

Otra aplicacion importante puede hacerse en política de la ley de los grandes números.

Si un banquero, confiando en la ventaja de las *puertas*, aventura en pocos lances todo su capital, podra facilmente quedar arruinado, y por consiguiente en imposibilidad de continuar el juego, para conseguir el resultado favorable, que se obtiene multiplicando los acontecimientos. Si un gobierno, confiando en la justicia de su causa, pretendiere destruir de un golpe abusos inveterados, pero que han creado muchos y complicados intereses, ó han entrado en las costumbres; puede sin dificultad acarrear su ruina, y sucesos deplorables al pais. Las reformas trascendentales deben hacerse poco á poco, como el banquero prudente juega su dinero poco á poco, esperando de la accion lenta, pero no interrumpida, de la causa favorable, que se pone en juego auxiliada por el tiempo, el resultado que se desea.

Cuando las reformas se hacen violencia y revolucionariamente ademas, van de ordinario mas halla de lo que requieren la razon, la justicia y la humanidad, y despues de haberse experimentado los males anejos á las revoluciones, vuelven las cosas al punto de donde no debieron pasar, como acontece á las olas del mar elevadas por las tempestades, que despues de ocasionar mil accidentes desgraciados, vuelven al fondo, arrastradas por la gravedad.

siempre de pretexto, contra las medidas represivas de los juegos privados, adoptadas por la administracion. Desde luego, la loteria es un mal impuesto; (1) pero la moderna con su 25 p. ₮ de beneficio en cada jugada, es menos espoliadora, que el monte con su 2 p. ₮ , que es el Albur menos ventajoso. Porque el que juega 100 reales á la loteria, regala al mes 25 al Estado. Pues bien, el doble de esta suma regala un punto al banquero en una hora, con solo jugar 25 golpes á 100 rs. cada uno.

(1) La lotería antigua es un impuesto malo, no solo por el ejemplo que con ella se dá, y porque excita la codicia y aumenta la inclinacion hácia este modo improductivo de especular, sino porque ceba de un modo insidioso, ofreciendo exorbitantes ganancias con poco desembolso, y ocultando al mismo tiempo la verdad por medio de complicadas combinaciones, que no están al alcance del mayor número. Este modo de proceder, opuesto á los principios de la razon, de la justicia y de la humanidad, es una base de educacion antisocial, porque, si el Prior juega y engaña á los naipes ¿Que harán los frailes?

Hé aquí lo que el Gobierno debiera pagar por cada real si el juego fuese igual

Extracto indeterminado.	48 reales.
Extracto determinado.	90
Ambo.	400 50 cént.
Terno.	41748
Cuaterna.	514038
Quina. ,	43949268

Los jugadores pueden comparar estas cantidades con las ofrecidas, Esto no es decir, que la lotería deba ser extinguida inmediatamente, como ningun otro impuesto sin que sus productos sean reemplazados por medios tan seguros á lo menos, y mas equitativos; en cuyo caso no están los empréstitos. No hacerlo así, seria dar un golpe violento, y los golpes violentos, así en lo físico como en lo moral, no se ejecutan, sin una gran pérdida de fuerza viva, cuya pérdida es de la mayor consecuencia en materia de impuestos, y por eso dijo un político *cavendum est ne exhausto aerario repentina calamitate respublica deservatur.*

EL BACARÁ.



POEMA DIDÁCTICO.

Lectores ilustres , que estais egerciendo
Borrascoso oficio de punto ó banquero;
Que en cartas y dados, buscáis un remedio
De las largas noches al fastidio inmenso;
Injuria os haria, si en estos mis versos
Pensase inculcaros simples rudimentos.
Por que ocioso es, decir, caballeros,
Que con dos barajas se principia el juego;
Que á uno y otro lado dos cartas da luego,
Y otras dos reserva para sí el banquero.
Que gana, el que dista mas del punto cero,
Contando unidades , diezes ni por pienso.
Que el ocho y el nueve se presentan luego,
Y otras zarandajas indignas del metro.
Y pues que no escribo á tontos ni legos,
Entraré en el fondo de este sabio juego.

Y llámole sábio , porque el juego necio
 Es el de azar puro, dó el hombre de seso
 Halla sinsabores , jamas alimento.
 Es la treinta y una , (1) uno de estos juegos
 Que al hombre embrutecen, perdiendo el dinero.
 No soy pedagogo , soy un compañero
 Que en modestas rimas , dá humildes consejos.
 El cargo del punto es cargo ligero,
 Toma , vé, examina las cartas, y luego,
 Que el banquero anuncia , *yo doy; ó contento*
 Dice , ó pide carta; la toma y *laus deo.*
 Si en las dos primeras ¡Oh feliz encuentro!
 Ocho ó nueve cuenta, que *anuncie* al momento;

(1) El cálculo de la treinta y una, llamada por otro nombre treinta y cuarenta, que se ha introducido ya entre nosotros, fue hecho en 1825 por Poisson de la Academia de las ciencias de París, y puede reasumirse del modo siguiente.

40 se hace de	4 maneras.
39 de.	5
38 de	6
37 de.	7
36 de.	8
35 de.	9
34 de.	10
33 de.	11
32 de.	12
31 de.	13

$$85 \times 84 = 7140$$

Ahora bien ; sobre estas 7140 combinaciones, el banquero gana la mitad de las puestas siempre que se verifica la reunion de 31 en ambos colores: y como 31 se hace 13 veces sobre 85 tendremos

$$13 \times 12 = 156$$

número de veces que coincidirán las dos 31. Haciendo ahora la proporcion

$$7140 : 156 :: 100 : x$$

tendremos $x = 0,02184$

Que dividido por 2 = 0,01092, por la ventaja del banquero en cada golpe, que como se vé no llega á 0,011

A cinco, seis, siete, quedará contento;
 Para las restantes pedirá refuerzo.
 Los hay caprichosos de gusto funesto,
 Que con la esperanza de aumentar su juego,
 Piden carta á cinco, (1) y á la vez con esto

(2) La seguridad con que el autor establece que el punto no debe tirar á 5 prueba cuantas ilusiones caben en el buen sentido cuando la instrucción no viene en su auxilio. Es muy general la creencia de que el punto no debe tirar á 5; el cálculo dice lo contrario, y por ser un poco largo voy á presentarlo reducido, pero de modo que pueda comprenderse.

El bacará se suele jugar con dos barajas francesas de 52 cartas cada una, y por consiguiente con 104 cartas.

Suponiendo que el punto tenga 5, el banquero ha de tener una de las combinaciones que pueden formarse con 104 cartas tomadas dos á dos. Esta operación se hace del modo siguiente.

$$\frac{104 \times 103}{2} = 5356.$$

Este cociente es el número de dichas combinaciones.

Ahora es preciso averiguar como se distribúyen estas 5356 combinaciones entre los diferentes puntos que puede tener el banquero, y hecho el cálculo, resulta

Para bacará ó cero		
1	780	} 3324
2	512	
3	504	
4	512	
5	504	
6	512	
7	504	
8	512	
9	504	
	<hr/>	
	5356	

Ahora bien; cuando un punto tira á 5 lleva, sobre no tirar, una desventaja de $\frac{1}{13}$ en todas las combinaciones desde cero hasta 5 inclusive, que puede tener el banquero y como estas son 3324, la

desventaja del punto será $\frac{3324}{69628} = 0,048$

Cuando el punto no tira á 5, pierde toda la puesta si el banquero tiene 6, cuya desventaja queda reducida $\frac{6}{13}$ tirando. Luego en es-

te caso adquiere una ventaja de $\frac{7}{13}$, y como para que tenga 6 el

Mátanse á sí propios, y á sus compañeros.
 Jamas aposteis por los inexpertos,
 Que en el rostro muestran triste ó placentero
 El punto que tienen, pues desde su asiento,
 Con grande cuidado, Argos el banquero,
 Lo penetra y suele, quedarse contento
 A tres, como á seis pedir el refuerzo.
 Los hay distraidos, los hay soñolientos,
 Que al dar la respuesta, vacilan é inciertos
 Dicen lo contrario de lo que debieron.
 Una vez lanzada la voz, no hay remedio
 Es bala que sale por boca de fuego.
 Ni que busque excusas, ni que alegue ejemplos
 Intentará en vano mover al banquero,
 Que entre sus ventajas cuenta este provecho,
 Asi como el punto explota sus yerros.
 Error de la lengua es crimen horrendo;
 Y entre faltas graves, asimismo cuento
 Usar de lenguaje, vago, de rodeo,
 Tal vez malsonante, ó por lucimiento
 Decir, *basta ó tomo, ó quiero ó no quiero;*

banquero hay 504 combinaciones, resulta al punto una ventaja de
 tirar sobre no tirar de $\frac{2528}{69628} = 0,036$

Si el banquero tiene 7, la ventaja del punto de tirar sobre no ti-
 rar es $\frac{5}{43}$, y como para que el banquero tenga el punto 7 hay 512
 combinaciones, resulta al punto una ventaja de $\frac{2560}{69628} = 0,037$.

Sumando ahora estas dos cantidades tendremos 0,073, de la que restan-
 do 0,048, quedan 0,025 de ventaja tirando. En este cálculo entran al-
 gunos otros elementos que influyen poco en él, pero cuya enumera-
 cion prolongaria demasiado esta nota.

Pues la ley prescribe, que se diga luègo
Si se quiere, *carta*, y sino, *contento*.
Mas excelsas dotes requiere el banquero,
Pronto juicio, vista de lince, á mas de esto
Arrojo gascon, que pasa en proverbio.
Vedle colocado tras el lienzo espeso
De argentino muro, al combate presto;
Quema la primera, y principia el fuego
¡Que solemnidad! alerta banqueros;
Nada descuideis, que nada hay pequeño.
No arrojéis la carta de modo, que al vuelo
Haga ver la cara, en vez del reverso.
Sin destacar naipe, ved si están contentos;
Carta repudiada, se os dá en casamiento
Y aunque algunas veces, suele el azar ciego
Tornar lo nocivo en nuestro provecho,
Otras es amargo cáliz, que bebemos
Sin sed, ó serpiente abrigada al seno.
Nunca es tan preciso, para evitar yerros,
Grande vigilancia y ojos tan abiertos,
Como cuando empieza lento brujuleo
De mosqueada carta por puntos diversos.
¡Cuántas veces destas el pérfido dedo
Transforma un buen ocho en siete perverso;
Y al ofrecer carta, vé el pobre banquero
Lucir otro ocho, con que pierde el juego!
¡Oh y quien pudiera, talladores nuevos
La ciencia infundíros, que adquirirí bien presto,
Y que luengos años hace que profesó!

Es el Bacará laberinto espeso,
 Dó se necesita de aquel hilo extenso
 Con que supo Dédalo salir de su aprieto.
 Suponed amigos, los lados pidiendo,
 Y que dos figuras reciben en premio;
 ¿Deberà tenerse á tres el banquero
 Ó pedirá carta? No lo sé por cierto.
 Suponed que un cuatro dá con sentimiento,
 Y que él tiene cinco, ¿Amigos, que haremos?
 En esto no alcanzo á daros consejo;
 Y aquestos problemas solo los presento
 Para que veais, que el camino abierto
 Para los dos puntos, lo encuentra el banquero
 Poco transitable, lleno de tropiezos;
 Grande incertidumbre, consiguiente miedo,
 Y esto se repite á cada momento.
 Pues no digo nada, si de ganar cierto
 Un lado se encuentra, y por no perderlo
 Sacrifica el otro, ¡Oh que gran tormento!
 Cien veces á tres se queda, otras ciento
 Tira á seis, cual nauta que está pereciendo,
 Y se prende ansioso del mas frágil leño. (1)

(1) En prueba de nuestra solicitud en favor de los aficionados, y para evitarles que naden en un mar de confusiones cuando tallan el Bacará, estampamos á continuacion una tábla, á semejanza de la pitagórica de multiplicar, cuya esplicacion es la siguiente.

La primera columna vertical de la izquierda contiene los puntos del banquero, y la horizontal superior los de los puntos. La C significa contento. Las demas casillas contienen las ventajas que háy á tirar ó no tirar.

Un punto debajo del guarismo indica que la ventaja es á tirar, y lo contrario cuando no lo hay.

Ejemplo. El banquero tiene 4 y dá un 3 á un lado.

Todo cuanto digo, lectores, es cierto
 Pero en una hora, perdiendo el dinero,
 Aprenderéis mas, que un año leyendo
 Con atencion suma didácticos versos.
 Mil veces comparo el penar intenso
 Del banquero artista, y del punto obrero,
 Y de todos lados encuentro tormentos
 Dolores, pesares y ortigas por lecho.
 Triste es para el punto, cuando está perdiendo
 Mirar al que talla suspender el juego,

La casilla en que se cruzan las dos líneas horizontal y vertical contiene 4, lo que quiere decir que su ventaja á tirar es 4.

Al mismo tiempo el banquero dá un 8 al otro lado, y se vé de igual modo, que su ventaja á no tirar es 2.

Si la puesta que hay en el lado que recibió un 3 se halla con la que hay en el que recibió 8 en la relacion de 2 á 4, puede el banquero indiferentemente tirar ó no tirar.

TABLA DEL BACARÁ

calculada en el supuesto de que los puntos piden
carta á 5.

P B	0	4	2	3	4	5	6	7	8	9	C
3	3	5	7	9	10	7	4	1	0	2	9
4	2	0	2	4	8	7	4	1	2	3	9
5	6	5	3	2	0	3	4	1	2	6	9
6	9	10	8	6	4	3	0	1	2	6	

Y que los despojos cuenta muy risueño,
Sin darle esperanza de un combate nuevo.
Fuera de este caso, su oficio es mas bello;
Libre en sus acciones, sin lazo, ni freno,
Adopta la marcha, que presenta el juego.
Ya la *intermitencia* (1), ya la *série* (2) pero
Si cree en la desvena, espera el regreso
De la dicha ausente, estándose quedo.
Dirige á su grado, con fervor diverso,
Ya la *martin-gala* (3) ¡pesado instrumento!
Ya el *paroli* altivo, (4) ¡terror de banqueros!
Oculto otras veces al mirar atento
De la galería, cultiva en secreto
Del pequeño lado, el campo desierto (5).
Y coge los frutos, como el sabio haciendo;
Saca cuanto basta para su alimento.
El banquero atrae, desde su alto asiento,
Las graves miradas de todo el congreso:
Su voz causa espanto, terroriza el gesto;

(1) Jugar la *intermitencia* es jugar un golpe si y otro no, ó dos golpes si y uno no etc. segun el orden con que se han ganado.

(2) Jugar la *serie* es jugar los golpes seguidos hasta el número que se ha visto ganarse antes. Esto es una preocupacion de los jugadores, que creen en la regularidad del juego como en la marcha del sol. Pero está la diferencia en que el sol no se *baraja*.

En los juegos en que las cartas, los dados ó las bolas se mezclan los golpes anteriores no tienen relacion ninguna con los que vienen despues; salvo si hay trampa.

(3) *Martin-gala* es jugar á puesta igual ó rebajando si se gana; y aumentando si se pierde.

(4) *Paroli* es aumentar la puesta si se gana, y no aumentarla si se pierde.

(5) Los jugadores llamados *cucos* apuestan por el lado que tiene menos dinero, porque el banquero hace con frecuencia sacrificio de él por ganar el mayor.

Y mas que enemigos parecen cortejo
Los que á sus costados tomaron asiento.
Tambien hay quien dice, despues de haber hecho
Sobre el Bacará cálculos sin cuento,
Que el que mucho talla, al fin de algun tiempo
Vencerá acia si de la suerte el peso.
Mas ¡que caro compra tan honroso empleo!
Es verdad que gana á veces sin tiento
Pero halla en la carta el duro precepto
Que guardar prohíbe, ni tan solo un peso.
El punto en sus fondos hipoteca ha puesto,
¡Infeliz! palpita de gozo secreto,
Y apila, y recoge cual si fuese cierto
Que en la madriguera quedará el conejo.
Las olas amansan, se despeja el cielo
Y tranquilamente vá la nave al puerto.
Tres golpes nos faltan de *amor*, y tras ellos
Pondremos en arcas rico cargamento.
Mas he aqui que llega algun mónstruo horrendo,
Que mide la banca con ojo altanero;
Y con voz siniestra, que repite el eco
Nos dice **LA BANCA**, y enmudece luego.
Tambien enmudece el rico banquero
Y empiezan las cuentas, hallá en sus adentros,
He ganado tanto, si *quiero* y lo pierdo
A Dios esperanzas, á Dios mi dinero,
Pero si lo gano, doblo en un momento
Lo adquirido á fuerza de sudor y tiempo.
¡Feliz el que puede, con rostro sereno

Cual marmórea estatua, contestarle, **OUIERO.**
Entre los trabajos del que talla cuento,
Como el mas pesado, el suplicio eterno
De oir á veinte puntos graznar como cuervos,
Ya cuando apostrofan, y todos á un tiempo,
La suerte que obtuvo, ya cuando riendo
Con mil bufonadas procuran molerlo.
¡Que almas tan rapaces! Y luego los vemos,
Si habiendo ganado el golpe noveno
El décimo pierden, ladrar como perros
Y dar puñetazos, y en cólera ardiendo
Retorcer las cartas, y echarlas al techo,
Y el carton comerse, cual de turrón hecho,
Casa de Irazoqui, de dulce recuerdo.
¡Gentes mal criadas! aprended de aquellos,
Que sin decir nada, tragan el veneno,
Y en almas crístianas, sin abatimiento
Os dán noblemente de virtud ejemplo.
Banquero que quiera que le llamen bueno
Tome sobre si soberano imperio;
El flujo y reflujo, contemple sereno,
Que tiene la banca á cada momento.
Mas ¡cuan pocos hombres son capaces desto!
Generales hay de nombre europeo,
Que en dos mil batallas intrépidos fueron;
Viejos aguerridos durante el imperio
Que hicieron de bronce su alma y su cuerpo,
Pues bien, los he visto, temblando de miedo
Ante una figura, que les hizo *cero*.

Es cruel sin duda cuando entre los dedos
Ocho se presenta, ver que al mismo tiempo
Presentan dos nueves; golpe tan cruento
A un buey mataria, no digo á un banquero.
Mas este es el caso, dignos compañeros,
De filosofarse, este es el momento
De quitar al punto triunfante, el recreo
De que nos escuche infantil lamento.
Mil veces, jugando, he visto sujetos
Que cuando el destino los vá persiguiendo
Con su duro azóte, imbéciles ellos
Cada vez que pierden elevan al cielo
Quejas y suspiros, que hienden el techo,
¡Collones! á gentes de mayor denuedo
Ceded esa plaza, y de vuestros duelos
Nunca presumais que nos apiademos.
Otros hay que suelen de ganancias ébrios
Al punto que pierde mirar con desprecio,
Repartir sarcasmos y hollar los respetos
A que el desgraciado acreedor se ha hecho;
Y para que el vaso de hiel, apuremos,
Cuando á los dos lados la figura dieron
Con rostro contrito, denotando miedo,
Nos presentan cinco, y dicen *con-ten-to*.
Es cosa que pasma, ver que se hace esto
En salon tenido por de caballeros.
Aunque á mi la pieza me gusta, no puedo
Dejar de ausentarme al punto que veo,
Que tales actores sin pudor ni seso

Entran en escena; porque considero
Que bromas y chanzas entre verdaderos
Amigos alegran, cuando todo el juego
Es el dominó, que tiene por premio
Alguna copita; pero cuando veo
Dos ó tres mil duros cruzarse en el tiempo
De dos ó tres horas; entonces yo creo,
Que actitud mas grave conviene al banquero.
Jamás insultar al que está perdiendo
Porque esto acredita corazón plebeyo.
Si ocho ó nueve tiene, que anuncie ligero,
Y no ande empollando el punto en los dedos,
Con la triste idea de darnos tormento.
Mátenos de un golpe, y no halle recreo
En ir aserrando la carne y los huesos.
Y al que lo contrario hiciere, recuerdo
Que no hay una vena sin fin, y que el tiempo
Del placer se pasa como fátuo fuego.
Que llegará un día, que los que sufrieron
Sobre aquel calvario, que fué su tormento
De hiel y vinagre os darán refresco.
Serán confiscados por el hado adverso
Esos capitales, que contais por vuestros.
Y os digo ¡tiranos! por fin de mi cuento
Que si ahora apuntamos, despues tallaremos. (1)

(1) Excelente advertencia para los que abusan del triunfo de un partido político.







UNIVERSIDAD POLITECNICA DE MADRID



1100505742



