



REGLAS Y LEYES

QUE SE HAN DE OBSERVAR
EN EL JUEGO

DEL MEDIATOR,

Con algunas instrucciones faciles para que qualquiera pueda aprenderlo por sí mismo , y tambien las del juego Español llamado *Hombre* , y de todos los demas que de éste se han formado comparados con el Mediator , que es uno de ellos:

POR UN AFICIONADO.

CORREGIDO EN ESTA CUARTA EDICION.

José Pinto

MADRID:

IMPRENTA DE FUENTENEbro Y COMPANIA.
1807.

Se hallará, con el del Revesino, en las Librerías de Campo, calle de Alcalá; y en la de Montero, calle de la Concepcion.

INTRODUCCION.

Habiendo recogido las reglas del juego llamado Mediator , por complacer á una señora , algunos aficionados que las vieron me pidieron con instancia las diese al Público , para tener á donde acudir en las frecuentes disputas que se suscitan entre los jugadores , y en las que cada qual cree tener razon ó que le valga , sin alegar otra mas convincente que la de haberlo así practicado ó visto jugar: y no teniendo á donde apelar , cada uno se queda con su opinion ; esto importaria muy poco si las mas veces no fuese motivo de desazon , de acabarse la diversion , y no pocas con menoscabo del bolsillo.

Determinado á satisfacer á la súplica, puse mas cuidado para que saliese, si no perfecta, con las menos faltas posibles , y que no quedase duda alguna

por rara ó remota que fuese á la que no se diese solucion ; asimismo tomé desde los principios este juego de suerte que á mas de hallar las reglas y leyes para acudir en las disputas, los que ya saben jugar, pudiese aprenderlo por sí mismo qualquiera que lo desease, de tal suerte que con poca práctica pudiese armar un partido.

Para que saliese mas completa esta idea indagué si ya no habria algun tratado sobre este juego escrito en castellano , sabiendo que tanto este juego como todos los que de él se han formado siguen las reglas del juego Español llamado el *Hombre* (1), muy ingenioso y divertido ; pero no lo pude adquirir : solo sí que hallando los Fran-

ce-

(1) Moreri y la Academia de los juegos escrita en Frances.

ceses el juego del Hombre demasiado dificultoso, y por consiguiente necesitar de mucha atencion, le quitaron toda la gracia con pretexto al mismo tiempo de hacerlo mas general, y formaron el Quadrillo : conociendo lo insipido de este juego , le añadieron algunas circunstancias , y entre ellas un juego medio , (entre el de entrada y solo , de que unicamente constaba el Quadrillo) y de este juego medio se llamó Mediator.

No hay duda, ó es muy probable, que el juego del Hombre siendo Español tuviese escritas sus reglas en esta lengua ; pero se deben de haber hecho muy raras ó perdido totalmente , pues no he hallado quien me haya dado noticia alguna sobre este particular , habiendose conservado naturalmente de unos en otros , y esta es una razon porque varian tanto los jugadores en sus pareceres. Aun en Francia (que se jue-

Juega desde tiempos muy remotos el Quadrillo) no habian recogido sus reglas hasta el año 1718, que despues se reimprimieron con alguna aumentacion y decisiones dadas por algunos jugadores que lo entendian en 1739 (que tengo á la vista, y de la que me he servido en algunos particulares) habiendo tomado asimismo el parecer de personas que están en opinion de poder decidir en la materia en esta Corte; y del conjunto de unas y otras he compuesto las que aquí se verán.

Asimismo para dar mas aumento á la diversion quando el número de personas ó no sea suficiente para jugar el Mediator ó exceda, y que se pueda formar una partida de los otros juegos, (que de éste y del Hombre han resultado) se pondrán á lo ultimo sus diferencias comparandolos con el Mediator. *Vale.*

REGLAS, LEYES

Y DECISIONES

DEL JUEGO DEL MEDIATOR.

El juego del Mediator es el mas divertido de todos los que han salido de el del *Hombre* , no siendo tan dificil como éste , y teniendo mas diferencias que los demas que lo hacen mas entretenido , y en el dia introducido en todas partes.

Para que se comprehenda mejor lo que se hable sobre este juego me ha parecido principiar dando la explicacion de los terminos que se usan en él , creyendo asimismo podrá evitar la confusion de los principiantes.

Explicacion de algunos terminos que se usan en el juego del Mediator.

1. *Palo.* Son quatro los palos de que consta la baraja, y se nombran regularmente en este orden, oros, copas, espadas y bastos.

2. *Triunfo.* Es el palo que nombra (para que lo sea) el que hace juego.

3. *Favorito.* Es uno de los palos que se ha elegido ó sacado á la suerte, y siempre que el que haga juego lo nombre triunfo tiene el privilegio de ser preferido al que haga juego en otro palo: tambien se dice *favor* ó *en preferencia*.

4. *Espadilla.* (Que tambien se dice espada para abreviar) es el as del palo de espadas, que siempre es triunfo, y la primera carta del juego.

5. *Malilla.* Es la segunda carta de triunfo, en oros y copas son los siete, y en espadas y bastos los doses; pero quan-

quando estos palos no son triunfo estos naypes conservan el nombre de lo que pintan, y son las ultimas cartas de sus palos.

6. *Bastillo.* (Que tambien para abreviar llaman basto) es el as del palo de bastos, es siempre triunfo, y la tercera carta del juego.

7. *Punto.* Se llama así al as de oros y al de copas quando alguno de estos dos palos fuese triunfo, y entonces ganan antes que el rey; pero en no siendo triunfo se llaman ases, y ganan despues de la sota.

8. *Tercia Real.* Se llama al rey, caballo y sota juntos, y siendo triunfos ganan despues del punto, (en los palos donde los hay) y en los otros dos palos despues del basto.

9. *Cartas blancas.* Son todas las demas que aquí no se expresan, y sean ó no triunfos ganan las de menos puntos en oros y copas, y por su

or-

orden natural ó las de mas puntos en espadas y bastos.

10. *Cartas firmes*. Son todas aquellas que quedan superiores despues de haber salido las mayores de aquel palo.

11. *Carta falsa*. Es aquella que no es firme , por tener otras que les pueden ganar.

12. *Baza*. Es el conjunto de los quatro naypes que los jugadores echan en la mesa , y que levanta el que gana.

13. *Juego*. Hay diferentes juegos en el Mediator , que son , Entrada, Mediator , Solo y Bola.

14. *Entrada*. Es el juego que se hace quando no teniendo el suficiente para hacer las seis bazas (que se necesitan para ganar por sí solo) se busca un compañero que le ayude.

15. *Mediator*. Es un juego que al que lo hace le parece que pidiendo un rey podrá hacer las seis bazas que le corresponden para ganar por sí solo; el

el que lo tiene está obligado á darlo y recibir la carta que le vuelvan en su lugar.

16. *Solo.* Es un juego que el que lo hace comprende que por sí solo, sin necesidad de compañero, ni de pedir un rey, podrá hacer las seis bazas para ganar.

17. *Bola.* Es un juego que el que lo emprende se obliga á hacer todas las bazas, y es de dos maneras.

1.^a Quando desde el principio del juego se pide ir á bola, y con esta circunstancia (que solo puede suceder en Mediator y Solo) tiene la preferencia al que haga igual juego aunque sea de favor.

2.^a Quando se pide al jugar la septima carta, ya sea con compañero ó solo.

18. *Desbola.* Es no hacer baza alguna el que hizo juego, ya sea él solo ó con compañero.

19. *Paso.* Es una voz de que se

sir-

sirve el que no tiene ó no quiere hacer juego para decir que pasa su derecho al inmediato á su derecha.

20. *Mano.* Es el que está á la derecha inmediato al que da los naypes, y es de mucha ventaja á este juego, como se verá.

21. *Pie.* Es el que ha dado los naypes; en algunas ocasiones es bueno ser pie, porque ve venir las jugadas á su mano.

22. *Enclavado.* Es estar colocados los jugadores de tal suerte que qualquiera de ellos tiene un contrario á cada lado.

23. *Chillar.* Es obligar al que tuviere la espadilla (quando todos han pasado) á que entre forzado.

24. *Forzar.* Es obligar á alguna cosa; y así quando todos han pasado se obliga al que tiene la espadilla á que entre: tambien si al que primero hizo juego, se le quita el que sigue, haciendolo en favor, ó
con

con otro mayor juego , y el otro por tener la mano quisiere hacer aquel mismo juego ú otro mayor que el que se lo pujó , seria haberlo forzado ú obligado , porque verdaderamente él no queria haber hecho tanto juego.

25. *El Hombre.* Se llama así á aquel de los jugadores que hace juego.

26. *Compañero.* Es aquel que en el juego de entrada salió compañero porque tenia el rey que pidió el Hombre , y á quien deberá de ayudar. Tambien son compañeros los otros que van en contra del Hombre.

27. *Arrastrar.* Es salir jugando triunfo.

28. *Servir.* Es jugar del mismo palo que se salió jugando.

29. *Renuncio.* Es no servir al palo que se salió jugando teniendo.

30. *Fallar.* Es en dos maneras: primera, se dice fallar quando no se tie-

tiene del palo que se juega : segunda, quando se pone triunfo por la misma razon de no tener de aquel palo.

31. *Semifallo.* Quando se tiene una carta sola de un palo se está semifallo á aquel palo.

32. *Contrafallar.* Es ganar con triunfo al que falló ya, poniendo otro mayor.

33. *Descartarse.* Es irse de una carta (quando juegan de un palo que no se tiene) no poniendo triunfo.

34. *Cartear ó ver venir.* Es quando el juego está en tal disposicion que es preciso que el Hombre para ganar haga dos ó mas bazas, y que no puede hacerlas sino saliendo la jugada de la mano de los contrarios ; y tambien quando los contrarios ven que el único modo de hacer perder al Hombre es que salga la jugada de su mano; de suerte que para proponerse á ver venir van cartear el juego.

35. *Polla*. Es aquel tanto que se ha convenido ponga el que es mano en medio de la mesa.

36. *Pozo*. Es un conjunto determinado de pollas, cuyo número es arbitrario; y aun alguna vez (aunque rara) no tiene límite, y se llama *pozo abierto*.

37. *Calidades*. Es nombre genérico, y denota todos los pagos que se hacen por diferentes suertes que suceden en este juego.

38. *Primeras*. Es una calidad que consiste en hacer seguidas las seis primeras bazas.

39. *Estuche*. Es una calidad que se paga siempre que se tengan los triunfos sin intermision, principiando por la espadilla, y se cuentan tantos estuches como naype de triunfo haya, hasta que se encuentre alguno salteado.

Tambien es necesario para contar

tar los estuches que se hallen á lo menos los tres primeros , pues si hubiera solamente dos , ni aun aquellos dos se podrian contar.

Asimismo se dice en termino general *estuche* á las tres , espada , malla y basto , y á cada una de por sí una del estuche ; pero á qualquiera de los demas triunfos que siguen , aunque sean sin intermision , no se llamarán del estuche , aunque en comun contandolos con los primeros logren ser llamados así.

Nota. A cada una de las tres del estuche tambien se les nombra con la voz *mates*.

40. *Contra estuche.* Es el Hombre que juega sin tener ninguna del estuche.

41. *Perder.* Es quando el Hombre no hace las seis bazas , ó todas quando va á bola.

Todo lo que se gana quando se ha-

hacen las seis bazas ó todas, si lo ha intentado, se paga en perdiendo; y en quanto á la polla ó pozo es en dos maneras, segun los dos modos de perder que hay, puesta y codillo.

42. *Puesta.* Perder el juego puesta es quando el que hizo el juego, sea con compañero ó solo, no pudo hacer mas de cinco bazas.

43. *Codillo.* Perder el juego codillo es quando no se pudo hacer mas de quatro bazas, ó menos de las quatro.

Perder la *bola* es quando se intenta hacerlas todas y no se logra; pero no por eso pierde el juego, á menos que no sea habiéndola pedido desde el principio, como se verá.

Me ha parecido asimismo antes de entrár en la explicacion del juego poner las leyes que están establecidas en él; para evitar abusen de las equivocaciones que se podrian suponer, y lo mismo sobre los renun-

B

cios,

cios, como de las penas establecidas á los que incurran en ellas.

Leyes que se observan en las equivocaciones.

Una de las circunstancias mas esenciales de este juego es la de hablar lo menos que se pueda durante la mano; porque la menor palabra podria perjudicar ya á unos ya á otros declarando ó insinuando alguna jugada; por esta razon se han establecido unas leyes que imponen una pena proporcionada al daño que puede resultar de su inadvertencia, que lo mas frecuente es pagar lo que se atraviere.

Si pareciese rigurosa la ley de pagar un descuido involuntario, se dirá que cuántos se valdrian con capa de equivocacion ó poca atencion, en perjuicio de tercero, y que mas vale que pague uno inocentemente

(que

(que podrá ser rara vez , jugando con cuidado) que no que otro poco escrupuloso hiciese de estos descuidos con cuidado todas las manos que le conviniera.

Por esta razon y para evitar toda desazon , quando el unico fin que se debe llevar en todo juego de comercio es distraerse de los negocios y tareas del dia , será bueno que no se perdone á ninguno , aunque se conozca por su honrado modo de proceder su generosidad , ó por el mismo hecho del descuido sin consecuencia que no pudo haber intencion , porque no pudiendo juzgar de intenciones , no siendo todos los hombres de un mismo modo de pensar , y asimismo no permitiendo la buena crianza hacer excepciones , ni dar á entender á nadie , se tiene sospecha de su mal modo de jugar , era preciso si se le pasaba á uno pasárselo á todos,

dos, y mas quando el mas trampo-
so aseguraria siempre era un descui-
do; así se quita el escozor de si po-
dia ó no haber ganado ó perdido el
juego si no hubiese habido tal ó tal
circunstancia.

Tambien sirven estas penas para
recomendar la atencion teniendo al-
gun incentivo que la recuerde.

Por las razones que se dan al pie
de cada ley se verá con quanta equi-
dad y justicia se han establecido, y
solo podrá tener repugnancia á ellas
el que por este medio vea frustra-
das todas sus trazas para ganar con
ventaja.

I. *La boca hace juego.* En el Me-
diator mas que en otro alguno se ha
de observar esta ley, de suerte que
si el que entra nombrase un juego ma-
yor del que podia hacer, ó al contra-
rio; si pidiese un rey por otro, ó hi-
ciese triunfo un palo que no le con-
vi-

viniera, deberá jugar el juego que nombró, permanecer el rey que pidió, y el palo que hizo triunfo, aunque se viese por su juego se había equivocado.

Esto parecerá á primera vista mucho rigor, pero si se considera que si no hubiese todo el que se ha expresado se estaba expuesto; primero, á que el Hombre pudiese conocer por los semblantes ó alguna otra acción está el juego arrunflado, y que lo podía perder, y decir que se había equivocado, y en lugar de Mediator hacer entrada, ó en lugar de solo Mediator; se ve que es una trampa, que algunos para disculparla la llamarían legal, como si dexase de ser trampa y en perjuicio de otros. De la misma suerte, si nombrado un rey conoce (por alguna de las muchas observaciones que hacen) que había caído con un mal compañero, esto es, que no tenía juego, y que

po-

podria hacerlo mejor con otro qualquiera, se valdria para mudar el decir se habia equivocado, y si con el segundo que nombró llegase á hacer una bola, ¿qué satisfechos quedarían de la equivocacion los que tenían que pagarla?

Lo mismo se dice en quanto á los triunfos, que conociendo que el juego podia estar arrunflado de aquel palo que nombró, (y como pueda haber dos ó tres juegos en una misma mano, añadiendo la espada y basto á qualquiera otro palo) lo mudaria con pretexto de equivocacion, y se podria seguir el mismo perjuicio arriba insinuado, ú otros que el jugador conocerá.

II. *Tener carta de mas ó de menos.*
 Al que le suceda tener carta de mas ó de menos, ya sea porque el que las dió las repartió mal, ya porque se mezcló alguna carta de otra ba-
 ra-

raja, ó porque se cayó alguna, ó por otro qualquiera motivo que pueda ocurrir (y no lo advirtiese antes de haber comenzado á jugar la primera carta) pagará una polla, y el juego será nulo, y esto aunque no se advirtiera hasta la última baza; pero si se advierte quando ya esté pagado el juego, éste será válido; pero para no incurrir en la pena de pagar la polla es preciso que se haya alzado para la otra mano quando se advierta.

Esta ley se impuso para que se tuviese cuidado de contar cada uno sus naypes; y por eso dice el refran: *tanto se peca por carta de mas como por carta de menos.*

III. *Jugar en su mano.* Cada uno debe jugar quando le corresponda, sin adelantar la jugada, porque pudiera suceder que estando el compañero dudando si ganaria ó no, ya por-

porque estuviere fallo, ó por otro motivo, ignorando dónde podría estar la firme, si la ve salir, ó que el que se adelantó no la tiene, dexa de fallar ó falla, y en esta sola jugada, pendiendo el hacer ó no la baza, y de una baza ganar ó perder el juego, se conoce lo perjudicial que es jugar antes que le corresponda.

Para evitar que se pueda sacar fruto de jugar antes de tiempo se ha impuesto la pena al que lo haga (si no resultase de ello perjuicio) pague una polla; pero si de haber adelantado la jugada pudiese el que la baza se hiciese ó no, ya sea á favor ó en contra del que hizo el juego, pierda lo que se atraviere aquella mano; esto es, si la baza la hizo el Hombre, y fué su compañero el que adelantó la jugada, (ademas de la polla) no podrán pedir nada si ganasen, y si perdiesen pagarán; si el que

ade-

adelantó la jugada fué uno de los contrarios , y de ello resultó que hiciese la baza el entrado y ganase, el otro contrario puede pedir que el que la adelantó pague por él; si el adelantar la jugada fué en contra del que entró , y por esa razon el otro contrario hizo la baza que no debia de hacer, se le deberá pagar el juego como ganado , pagándolo solamente el que adelantó la jugada ; mas aun, que si de haber hecho aquella baza los contrarios pudo impedir el que el Hombre fuese á bola , deberá satisfacerla tambien el que se adelantó á jugar , y esto ha de ser ademas de la polla que ha de quedar en medio.

Tambien incurre en esta pena el que no tocándole jugar de mano lo hiciese , pues priva de esta ventaja al que la tiene, y trastorna todas las jugadas , de tal suerte que penda en esta sola jugada el ganarse ó perderse un juego.

IV. *Enseñar el naype.* El que enseñase el naype, sea que lo haya sacado para jugarlo, y que despues se arrepienta, sea que se le haya caido, que haya sacado dos á un tiempo &c, esto es, de qualquiera manera que se enseñe ó se vea el naype, pagará una polla por cada uno, y ademas, segun el perjuicio que pudiese haber resultado, estará obligado á lo siguiente.

1. Si le tocase jugar, se le obligará á que juegue la carta que se vió; pero si no fuese á quien toca jugar, en este caso incurrió en pagar la polla; y ademas si de haberse visto pudo resultar el que los demas alteren el modo de jugar por haber con este motivo enseñado un rey, una del estuche ó carta firme, deba pagar lo que se atraviere á aquel á quien se le hizo el perjuicio.

3. Si al que le tocase jugar sacase dos, tres ó mas cartas á un tiempo,

se

se le hará jugar aquella que los contrarios quieran, y por las demas pagará una polla por cada una; si no le tocase jugar, por cada una una polla, en el número que fuesen, y asimismo los perjuicios que pudieron resultar, como en el caso antecedente.

Nota. Quando se dice *si pudieron resultar*, para evitar el que esto diese ocasion á disputas, diciendo unos que pudo, y otros que no, se tendrá por regla general que pudo causar perjuicio el enseñar un mate, un rey, (ó salido éste) qualquiera otra carta firme, pues de ello pende el intentar ó no el ir á bola sabiendo su paradero, &c.

Esta ley se puso para que nadie con pretexto de descuido enseñase una carta á su compañero que le hiciese variar de jugada, pendiendo de ella ganar ó perder un juego, y pedir ó no el ir á bola.

Pero de esta ley está exceptuado el que juega Mediator ó solo, porque si enseñase alguna carta no puede ser sino en perjuicio suyo.

Mas si alguno de los tres contrarios enseñase alguna carta pudiendo ser perjudicial al Hombre, puede éste si pierde hacer que le paguen el juego como si hubiera ganado; y lo pagará por todos el que enseñó la carta que pudo perjudicar.

V. *Recoger una baza que no sea suya.* El que incurra en este descuido fallando con un palo que no es triunfo, pero que dá á entender que lo es en el mero hecho de levantarla, si lo echa de ver antes de jugar otra carta, puede volver la baza al que iba ganando; pero no puede recoger el naype que echó, ni fallar con triunfo aunque lo tenga, y

NO

no incurre en pena alguna, aunque de no haber hecho aquella baza penda el ganarse ó perderse el juego, pues á este juego es libre el fallar ó no: y lo mas que lo podian decir es que no sabe jugar, y para esto no hay ley determinada; pero por el descuido de haber alzado la baza pagará una polla.

Si hubiese jugado ya otro naype, no podrá volverse atrás, y pagará además de la polla lo que se atraviere, porque aquella baza por precision ha de haber hecho perjuicio á alguno; y si fuese causa de quitar una bola, la pagará asimismo.

Pero si preguntó qué era triunfo, y le dixeran uno por otro, y en aquella inteligencia falló y alzó la baza, deberá pagar el que se lo dixo, lo mismo que él hubiera pagado si lo hubiese hecho sin preguntar; pero no podrá retirar el naype que pu-

so aunque vuelva la baza.

Toda esta ley está fundada en que algunos pudieran evitar una bola, hacer perder un juego, ó engañar á otro para que pagase por todos; y se vé con cuánta razon pudiera prevaleerse el tramposo si no se castigase con rigor al que incurre en esta falta.

VI. *En lugar de las bazas tomar el juego de alguno.* Como á este juego es permitido ver las bazas hechas, ya sean suyas, ó ya de los otros jugadores, si diese la casualidad que por haber dexado alguno sus naypes al lado de las bazas, otro que quisiese salir de alguna duda tomase el juego en lugar de las bazas, y lo llegase á ver, ó lo enseñase á los demas, pagarán entre los dos un pozo, el uno por su descuido de dexar sus naypes, y el otro por su equivocacion; y ademas.....

1. Si es el Hombre el que vió el juego no puede pretender se le pague
na-

nada, aunque gane; y sí pagará si pierde, y lo mismo si fuese su compañero, (en el juego de entrada) esto es viendo un juego de los contrarios.

2. Si los compañeros se viesan el juego el uno al otro, esto es, sea el Hombre á su compañero; ó éste al Hombre, no solo pagarán el pozo; pero aunque ganen pagarán como si se hubiera perdido codillo.

3. Si fuesen los dos contrarios los que se viesan el juego, por el solo hecho pagarán al Hombre y á su compañero (si lo tuviese) como si hubiese ganado.

Esta ley es para apurar los arbitrios que podria hallar el poco escrupuloso de enseñar el juego á su compañero en algun descuido de los otros, ó que si tenia mal juego hacer nula la mano porque se habian visto los juegos por equivocacion; y si así lo hacen, no solo les sirva de provecho, si-

sino de perjuicio, pagando tambien el que dexa los naypes, porque muchos los dexarian para que otros los tomasen sin querer, y porque pagase por todos, y se quiere evitar por todos los medios posibles el que se puedan perjudicar unos á otros.

VII. *Tenderse antes de tiempo.* Primero, no es permitido tenderse aun que se diga doy el juego perdido codillo; y si lo hiciese, no solo perderia el juego, pero la *desbola*; y si acaso para abreviar el juego lo quisiere dar perdido, lo dirá antes de enseñarlo, para ver si los contrarios se contentan ó se lo hacen jugar; y en el primer caso, si juega con compañero, no está éste obligado á pagar, porque se da por supuesto que haria á lo menos una baza, con lo que estaba libre del codillo: y si no, puede obligar al Hombre á que juegue hasta que se verifique ó no el haber hecho una baza,
y

y aunque se hiciese puesta, valdria por lo que dixo de que lo daba codillo, y no ayudaria á pagar el compañero, á menos que no hiciese ninguna.

Segundo, si el entrado ó su compañero se tendiesen antes de hacer la sexta baza (que se necesita para ganar el Juego) se les obligará á que jueguen á descubierto las cartas que les manden los contrarios, para ver si se pudiera verificar que jugando de algun modo lo pudieran haber perdido si no se hubiera visto el juego; pero si con todo eso hiciesen la sexta baza, se les pagará lo que ganen, sin haber incurrido en otra pena, pues bastante es el haberse expuesto á perderlo.

La primera parte de esta ley se funda en que por alguna casualidad pudiera darse que al que da el juego codillo se le pudiesen hacer todas las
C ba-

bazas , y pagaria la desbola , y que quizá temiendoselo se tienda , dando el juego codillo , y aunque esto es muy remoto , ha sucedido , y pudiera volver á suceder.

En la segunda parte se evita de que en el caso que los jugadores conociesen que si el otro no hacia tal jugada no podian sacar el juego , con pretexto de que creian tener ya las seis bazas , se tenderian enseñando el juego á su compañero , de suerte que advirtiéndoles los contrarios que aun no las tenian , saliese por la jugada necesaria para ganar ; lo que se vé frustrado haciéndoles jugar las que se les manden cada vez que hayan de jugar uno ú otro ; bien que no se les ha de obligar á renunciar.

Esta ley no debe entenderse con el Hombre que juega sin compañero, respecto que si enseñase el juego era el unico perjudicado.

VIII. *Leyes para la bola.* Primera, si el que hubiere hecho las seis bazas jugase la séptima carta, ya sea el Hombre, ya su compañero (en el juego de entrada) ya jugando solo el Hombre, aunque no advierta que va á bola, se debe dar por sentado de que va, hágala ó no la haga, sin que sirva de pretexto que creia no tenia las seis bazas aun, ni que no tiene juego de ir á bola, porque podria salir en la séptima jugada alguna carta que lo determinase á pedirla, y sino decir que no la habia pedido; tambien porque no habiéndolo dicho podria insensiblemente ir á bola, si la hacia decir que ya se suponía, que el que continúa jugando teniendo las seis bazas iba á bola; si no la hacia diria que no lo habia dicho, y que la boca hace juego, tomándolo en otro sentido, para libertarse de pagar.

Para evitar estos inconvenientes

C 2

se

se tendrá por regla general que el que ponga la séptima carta en la mesa, despues de haber hecho las seis bazas primeras, se advierta ó no, se le obligue ó no, se le diga ó no la menor palabra, se entienda porque va á bola, sin que pueda volverse atras.

Segundo, si es entre compañeros y quedase la sexta baza en el compañero, aunque el Hombre no consienta, se tiene por válido el que van á bola, con las precisas condiciones que no se han de aconsejar ni directa ni indirectamente, y siempre que se verifique no podrán emprender bola; pero pagará además qualquiera de los dos que haya hablado ó manifestado la menor cosa un pozo á favor de los otros dos contrarios.

Esta ley está fundada en que es un modo de enseñar su juego en terminos generales, y que á todos los juegos se debe jugar sin mas ventaja que

que la habilidad ó suerte de cada uno.

Tercero, si desde el principio del juego se pidiese Mediator ó solo con bola, y no se hiciese, perderá no solamente la bola, pero tambien lo que tenia ganado por el juego, de suerte que para ganar éste es preciso ganar tambien aquella; mas aun, que si el cortarle la bola fuese antes de haber hecho las seis bazas, aunque despues haga las restantes, se supone perdido el juego conforme á las bazas que tuviese hechas; esto es, si tuviera hechas cinco lo perderá puesta, y si menos (en el número que sean) codillo.

De esta manera se compensa el privilegio de ser preferido el juego con bola al que se haga de la misma especie, aunque sea de favorito.

IX. *Hablar siendo escusado.* No se podrá hablar, ni preguntar, ni responder por ningun partido, lo que se permite se pueda ver por sus bazas

zas y las de los demas que estuvieren hechas con pretexto de no detenerse en la jugada; y si se dixese, y de la jugada advertida resultase ganar ó perder el juego, perderá el que lo haya dicho lo que se atraviere, y sino una polla por cada vez que lo advierta.

Se llama *hablar escusado* por la misma razon que son cosas que las puede ver y ser escusado advertirlo, pues quizá estando en una inteligencia podia dexar la baza; y el que juega si no está seguro debe ir á verlo; y se seguiria mucho trastorno en acordarle que no haga tal falta, que falle, que no renuncie, &c. en primer lugar porque se podia decir una cosa por otra y hacerle hacer una mala jugada, diciendo despues que se habia equivocado; y aun en caso de ir á verlo alguno en las bazas, lo debe reservar en sí, y no contar en alto lo que va á buscar, por la misma

ra-

razon que puede equivocarse , y decir en alto lo que no es, haciendo mal juego ; y el que contravenga perderá lo mismo que se ha dicho anteriormente, porque es hablar escusado.

A este juego solo se permite preguntar , y se debe responder (sin incurrir en pena) lo *que es triunfo y de quién va la baza*, que se suele decir para preguntarlo *carta en mano*, y debe cada qual arrimar la carta que echó hácia él, para que se haga cargo el que lo pregunta , y tambien se le debe responder si preguntase *quién es el Hombre*; pero esto ha de ser al principio del juego , mas no debe preguntar *quién es el compañero*, pues debe tener cuidado quando salga.

Todas estas leyes se reducen á no hablar, ni enseñar los naypes , ni otra cosa que directa ó indirectamente indique las jugadas que se han de hacer , ni el juego que se tiene , y
po-

poner todo cuidado en no equivocarse; y pues todos tienen tiempo para determinarse á hablar y salir de la duda en que puedan estar, no echen la culpa á nadie de su precipitacion ó descuidos.

Biblioteca Pública
Sobre los renunciados.

1. **T**odo el que renuncie pagará lo que se atraviere, si de sus resultas pudo ganarse ó perderse el juego; pero si no perjudicase pagará una polla.

2. Si renunciase dos ó mas veces en una mano, y no se hiciese reparo hasta la ultima jugada, solo pagará como un renuncio: pero si al segundo se conoce el primero, pagará dos, y despues lo que vaya haciendo, sea continuando en renunciar al mismo palo o en otros.

3. Para que se complete el renuncio es menester que la baza esté alzada ó en la mesa la carta para la otra jugada; porque hay algunos que así que está completa la baza juegan antes de alzarla, y se debe de suponer como alzada. Si conociese el que renunció que ha puesto una carta por otra y que tiene con que servir, puede recoger su carta, (como la baza no esté levantada) y poner la que le correspondia; pero si la carta que vuelve á su juego pudo servir de perjuicio el haberse visto, aunque esté libre del renuncio no lo está de la pena impuesta al que enseña la carta; porque muchos para enseñarla se podian valer de la ocasion de hacer que renuncian y recogerla antes de que levantáran la baza, logrando por este medio su fin; pero en caso que no perjudique pagará una polla por el descuido.

No-

Nota 1.^a El que juegue Mediator ó Solo no cae en la pena impuesta al que enseñáre la carta, por la misma razon que se dixo en su lugar, de suerte que no estando levantada la baza no cae en el renuncio, y puede recogerla.

Nota 2.^a Si sucediese que alguno intentase bola sin tener juego para ella, solo porque el que renuncia debe de pagar lo que se atraviere, y no la llegase á hacer, pagará la bola, y no el que renunció, porque se conoció la mala intencion; pero si la hiciese ó la dexase de hacer evidentemente por la falta cometida del que renunció, lo deberá pagar éste; porque no hay razon para que nadie pierda por faltas de otro.

4. Si el renuncio lo advirtiese uno de fuera del juego, no debe de ser válido, pues para que lo sea lo ha de advertir alguno de los jugado-

dores; pero pudiendo resultar perjuicio ya á unos ya á otros (el que hubiera algun miron imprudente) se debe de suplicar á los que se arri-men á ver jugar no hablen sobre las jugadas mientras dure el juego, ni sobre los renunciados ó descuidos hasta haber alzado para la siguiente mano; pues hasta este punto se podia dar en ello y reclamar cada uno su derecho; pero estando alzado se puede decir, porque ya es lo mismo que si no hubiera sido.

Como es una prueba de mala crianza el insinuar los mirones la menor cosa del juego, es de creer que procuran no darlo á entender, algunos que por otro lado la suelen tener muy fina: como v. gr. ¡qué codillo! ¡qué bola! ¡Oh si pudiese jugar el compañero! Esto parece que es nada; ¿pero no llama la atencion á poner mas cuidado, y aun algunas veces por querer

mejorar de jugada perder el juego, que quizá no se hubiera perdido? Pero además de hacer notable perjuicio á los jugadores los desazona, y algunas veces prorrumpen contra el que habló, no pudiendose quejar éste con razon, porque nadie gusta perder su dinero por habladurías.

5. Todas estas leyes se deberán leer quando haya algun jugador que no las haya visto, para que no le sirva de disculpa á sus descuidos el ignorarlas.

Orden y valor de los naypes.

Lo que mas embaraza á los principiantes es el orden y valor de los naypes, que en unos palos es uno, y en otros otro, y aun mas, que en siendo triunfo mudan de lugar de quando no lo son, haciéndoles mucho eco estas diferencias; pero para que las

vean

vean de un golpe de vista se formarán dos tablas en que se coloquen de una y otra manera; y sin embargo que en la explicacion de los terminos se dixo lo bastante sobre el asunto, se apurará asimismo aquí, repitiendo lo que pueda aclararlo.

Nota. Es menester advertir que la baraja con que se juega al Mediator no ha de tener ochos ni nueves, y así consta solo de quarenta naypes.

Orden de los naypes quando no son triunfos.

En oros y copas.

1. rey.
2. caballo.
3. sota.
4. as.
5. dos.
6. tres.
7. quatro.
8. cinco.
9. seis.
10. siete.

En espadas y bastos.

1. rey.
2. caballo.
3. sota.
4. siete.
5. seis.
6. cinco.
7. quatro.
8. tres.
9. dos.

Ad-

Adviértase

1. Que la tercia real gana por su orden en todos los palos.
2. Que las cartas blancas en oros y copas tienen el orden inverso de ganar las de menos puntos.
3. Que las cartas blancas en espadas y bastos tienen el orden regular de ganar las de mas puntos.
4. Que en este orden no se ha hecho mencion de los ases de espadas y bastos , porque siempre son triunfos.
5. Por esta razon no hay mas que nueve naypes en espadas y bastos , y diez en oros y copas, lo que se debe tener muy presente.

Orden de los naypes quando se nombran alguno de estos palos triunfo.

En oros y copas.

1. espadilla.
2. malilla.
3. bastillo.
4. punto.
5. rey.
6. caballo.
7. sota.
8. dos.
9. tres.
10. quatro.
11. cinco.
12. seis.

En espadas y bastos.

1. espadilla.
2. malilla.
3. basto.
4. rey.
5. caballo.
6. sota.
7. siete.
8. seis.
9. cinco.
10. quatro.
11. tres.

Adviértase

1. Que los ases de espadas y bastos son siempre triunfos, y la primera y tercera carta del juego.

2. Que los sietes en oros y copas,
y

y los doses en espadas y bastos, que eran las ultimas cartas de sus respectivos palos, son las segundas siendo triunfo, con el nombre de *malilla*.

3. Que los ases de oros y copas, que ganaban despues de la tertia real quando su palo no era triunfo, ganan á la tertia real siéndolo, con el nombre de *punto*, y que en espadas y bastos no los hay, pues que siempre son la primera y tercera carta del juego sin mudar jamas.

4. Las demas cartas se ganan unas á otras como quando no son triunfos.

5. Que hay doce triunfos en los palos de oros y copas, y solo once en espadas y bastos, por añadirse siempre los ases de espadas y bastos al palo que se nombra triunfo.

Teniendo presente todo lo que hasta aquí se ha advertido se pasará á dar las reglas que se deben observar en sus diferentes juegos, dando alguno exem-

exemplos para su mayor claridad.

Modo de sortear los asientos y el palo de favorito , preparacion para antes de empezar á jugar , modo de dar los naypes , y de la mano.

El Mediator se juega entre quatro que deben sortear los asientos; tomando ocho naypes, dos de cada palo, y dexando cada uno del suyo en cada lado de la mesa por el orden con que regularmente se nombran, esto es, oros, copas, espadas y bastos (principiando por la derecha del que los ponga); los otros quatro naypes se barajan muy bien y se presentan cubiertos á que cada uno de los jugadores tome el suyo; colocándose estos en los asientos á donde hallen la carta del mismo palo que les cupo en suerte, quedando á ser mano al que le tocó el oro, y pie al que el basto; y por consiguiente éste el

D

el

el que dé ó reparta los naypes.

Nota. Quando hubiese una señora sola se la dexará siempre el asiento del oro, sorteando los otros tres asientos los hombres entre sí.

Si hubiese dos señoras sortean entre sí para ser mano, siendolo la que levantase la mayor carta, y la otra se sentará enfrente, asimismo los dos caballeros harán lo mismo, y el que tenga la carta mas alta se colocará en el asiento á la derecha de la mano, y el otro á su izquierda, que dará los naypes.

Si hubiese tres señoras y un caballero, éste logra el privilegio de ser mano, sorteando los otros tres asientos las señoras, (como se dixo para los hombres quando no habia mas de una señora).

Quando están sentados cada qual en el lugar que le corresponde, el que dá los naypes descubrirá una carta á la suerte, y el palo que señaláre será fa-

VO-

vorito , durando lo que la partida.

Nota. Quando hay una señora sola no se saca á la suerte el favorito , sino se le da á elegir el que quiera á su gusto.

Si hubiese dos señoras , á la que le tocó el asiento de enfrente á la mano , para en cierto modo agasajarla , elegirá el palo de favorito.

Si fuesen tres las señoras , logra en todo el privilegio el caballero solo.

Preparacion.

Antes de dar los naypes se pondrá un número suficiente de fichas y tantos para poder repartir igual cantidad entre los jugadores ; regularmente se ponen unos dos mil tantos para cada uno , en esta forma : una ficha señalada *mil* , otra *quinientos* , quatro de *ciento* , nueve de *diez* , que suelen no tener señal , solo el ser mas largas y mas angostas , y diez tantos redondos quasi del tamaño de una peseta.

Estas fichas , que son de nacar, marfil ó hueso , las venden así numeradas , ó se mandan hacer para la mayor comodidad del juego.

Si acaso no hubiese fichas ni tantos , ó aunque las haya se quisiese mas bien jugar con dinero delante , se tendrá cuidado de tener bastante plata menuda , mandando cambiar para el efecto antes de jugar , á fin que los pagos se puedan hacer corrientemente ; y solo unos quantos tantos (quando es menos de real de vellon cada uno) para no ensuciarse las manos con el cobre ; poniendo diez tantos , si el tanto es de á quatro ; quatro si fuese de á dos ; y dos si fuese de á quartillo ; porque siendo de á real de vellon tendrá cada uno los suficientes para el cambio sin necesidad de tantos.

Para que se tenga una idea de lo que se puede atravesar á este juego en un par de horas , quando no esté
muy

muy inclinado mas á una parte que á otra , podrá hacerse cargo que si el tanto es de á quatro necesitará llevar consigo unos diez pesos, los que no le bastará si pierde un par de bolas de favor ademas del juego ordinario.

Aunque parezca esta advertencia algo escusada y trivial no la he querido omitir , lo uno porque subiendo este juego bastante , conozca el que se ponga á jugar el dinero que necesita para arreglar el tanto al que tuviere consigo ; pues podria alguno sin hacer esta reflexiõn emprender una partida en la qual quedase abochornado teniendo que pedir dinero ó quedando á deber.

En quanto á tener bastante plata menuda es para que no se ande con deudas por falta de poder cambiar haciendo que jueguen los demas desazonados , porque si tienen la poca atencion de apuntar lo que se les debe , se les tiene por desconfiados y mezquinos:

nos: si no lo apuntan se puede olvidar, y hay trabacuentas; y lo olvidado, ni agradecido ni pagado: ademas de que siempre queda en deuda, creyendo los unos que no se les paga todo lo que se les debe, y el otro que paga mas de lo que era.

Tambien sucede que quando se anda con deudas suelen arriesgar mas los juegos, porque si pierde se desquita de lo que deben (exponiendolo como si no fuese suyo), y da la casualidad que suele ganar mas con perjuicio de otro que quizá hubiera hecho aquel juego; porque sin este motivo aquel que lo hizo no lo hubiera arriesgado; y por la contraria, si pierde por haberse arriesgado y quererse desquitar, le es sensible y se enfada. De todas maneras me ha parecido insinuarlo, y mas escribiendo para los que no saben este juego.

Arreglado el tanto se pasa á se-
ña-

ñalar lo que se ha de poner de polla, que es á proporcion del tanto, esto es, si es de á quatro, la polla es media peseta, y si se juega con fichas son dos fichas ó veinte tantos; pero con plata se pone la cuenta cabal por no andar con tantos de pico, y así á proporcion; y quatro pollas es un pozo, á menos que no se convenga otra cosa desde el principio.

Así que en todo se esté corriente se pasará á dar ó repartir los naypes, haciendo se baraje dos ó tres veces, y mas lo que se quiera, para que no haya runflas, sino que se reparta el juego, alzando el que esté á la mano izquierda, y no permitiendo dexé de alzar (como se suele á otros juegos) no siendo aqui arbitrario, sino de ley.

Modo de dar las cartas.

Estando alzado se pasará á dar ó repartir los naypes, diez á cada uno en
tres

tres veces ; dos á tres , y una á quatro , siendo indiferente que las quatro se den al principio , en medio , ó á lo último , cada uno como quiera ; pero no se permitirá se den de ninguna otra manera , para precaver que algunos conociendo los naypes pudiese repartirlos de tal suerte que se quedase con los que le acomodaran.

Nota. En favor del que pierde se mitiga la ley del Mediator arriba expresada , permitiendole pueda variar en su reparticion quando le toque dar : pero con la precision de advertir como ha de ser antes de alzar , y sujetándose asimismo á que uno de los otros jugadores pueda dar un par de barajas , pudiendo el que dé volver á barajar quanto quisiere , ó contentarse con lo que el otro haya barajado ; pero de ninguna manera se permitirá se presente la baraja para alzar sin haberse barajado á lo menos dos

veces, sea por uno ú por otro.

La primera vez que se da se usa de la atencion al tiempo de dirigir la primera baza á cada uno de hacer al mismo tiempo una inclinacion de cabeza, y se dice *por todos*, lo que se hace para que no se repita por los demas y evitar la etiqueta de un ceremonial cansado.

Si acaso dando los naypes se descubriese alguno, sea el que fuere; si se diese carta de mas ó de menos; si se hallasen dos cartas duplicadas, ó una de las descartadas en lugar de otra; si sobrase ó faltase alguna; en fin, por qualquier motivo que sea que se diese mal, se volverá á dar, sin que pase la mano ni se le imponga otra pena al que dió mal ó las descubrió que la molestia del volver á dar; habiendo arreglado antes la baraja; pero si no se advirtiese sino jugando ya, el que la tenga de mas ó de menos incurre en la

pe-

pena establecida.... (*Vease la ley II.*)

Si el haber dos cartas dobles se advirtiese jugando , tampoco será válida la mano , y se volverá á dar , por el perjuicio que puede causar aumentando ó disminuyendo algun palo , y mas si fuese de triunfo ó carta que pudiera hacer baza ; pero si se advirtiese acabada la mano , esto es siempre que ya se haya dado el juego por ganado , ó que se haya jugado el ultimo naype , aquel juego será válido como todos los antecedentes ; pero si se reparase faltando (aunque fuese posible (tan solo una carta que jugar estando aun el juego pendiente , será nulo.

De la mano.

El que fuese mano será el primero que haga juego , y si no lo tuviese ó no quisiese , se servirá de la voz *paso* , y así se proseguirá dando la vuelta por la derecha hasta que alguno haga juego ó pasen todos.

Si

Si todos hubiesen pasado se obliga al que tiene la espadilla á que *chille*.

Si el ultimo á hablar tuviese la espadilla y no quisiese entrar por su mal juego, debe decir primero *paso*, y despues *chillo*, porque sino se le tendria por entrado voluntariamente.

Si el mano tuviese juego lo nombrará, pero sin señalar el rey ni triunfo hasta que haya dado la vuelta, y visto si hay alguno que se lo puje (haciendo el mismo juego en favor ú otro mayor); si se lo pujasen aun le queda al mano el arbitrio de hacer el juego que han nombrado, ú otro mayor, v. gr. El mano dixo entro; y uno de los que siguen dixo en favorito ó Mediator; no tan solo puede el mano (si le acomoda) hacer la entrada en favorito ó hacer Mediator, sino que puede ir solo.

Nota. Solamente forzado puede aumentarse el juego que una vez se

hizo ; pero nunca llega el caso de poderlo disminuir. (*Vease la ley I.*)

Si todos los jugadores tuviesen juego para poderse pujar unos á otros, el que hiciese mayor juego tendrá la preferencia, y en juego igual el que fuese mano lo hiciese favor ó el que estuviese mas cerca de la mano por su derecha.

De lo referido se conocen las ventajas que tiene la mano, la que (ademas de las referidas) tiene tambien la de que con menos juego podrá sacarlo, como la experiencia lo hará ver.

El mano principia á jugar, y continúan los demas por su derecha, poniendo cada uno del palo que se ha jugado (si tiene), y quando los quatro han echado la suya y formado baza, aquel que haya ganado y la alza es al que le toca jugar la siguiente carta, y así hasta que se acabe aquel juego.

Re-

Reglas y observaciones que se han de hacer para el juego llamado entrada.

Muchas de las reglas que aquí se darán son generales para los tres generos de entradas que pueden ocurrir en el Mediator; y se señalarán con esta (G) para no volverlas á repetir quando se hable de los demas, sino insinuándolas solamente.

Aunque el juego del Mediator es un juego libre, esto es, que cada uno pueda hacer el que guste, sin dar cuenta ni razon de si hizo mas ó menos juego del que podia, no lo es tanto como algunos lo discurren, y es necesario hacer algunas restricciones, particularmente en el juego llamado entrada, porque no solo el que hace el juego se expone, sino asimismo al compañero; y aunque se han formado algunas leyes para precaver el abú-

abuso de semejantes juegos , que por lo ligero se llaman *entradas de verano* , fiados solamente en hallar en el compañero lo que ellos debian de tener , que es juego , con todo no se han podido desterrar del todo , siguiéndose notable perjuicio que conocerá con la práctica el aficionado.

*Leyes para precaver las entradas ligeras
ó de verano.*

1. En caso de que se perdiese el juego , si el compañero hubiere hecho dos bazas , no pagará sino las calidades que por su parte le correspondan , y lo demas el Hombre solo , con esta distincion , que aunque no haga el compañero mas que una , si se perdiese codillo tampoco ayudaria á pagar al Hombre sino las calidades ; mas claro : para que el compañero ayude á pagar es preciso que no haya

ya hecho sino una baza, perdiéndose el juego puesta, ó que no haya hecho ninguna, perdiéndose codillo.

2. De esta regla está exceptuado el que entra forzado con la espadilla ó *chillado*, porque no lo hizo voluntariamente, y así aunque no hiciese mas que la espada, y el compañero tres bazas, pagarían el codillo por mitad; pero en este caso no se pagan ni cobran calidades aunque las haya.

A estas leyes se les han añadido algunas circunstancias para que haciéndolas mas rígidas se lograra el fin de que no entrasen fuera de regla, pues con las precedentes no se ha podido atajar, teniendo algunos tal fluxo que muchas veces entran sin ver las cartas; reservándose el derecho de aumentar el juego, si viendolo lo tuviesen por conveniente; en esto solo se vé que la casualidad es la que tiene

ne influxo en semejantes juegos; si acaso dixesen que haciendo el compañero las bazas de obligacion está libre, se les hará ver quan sin fundamento hablan; lo primero, por que con las bazas de obligacion podia haber ganado con otro que hubiera entrado en regla; lo segundo, por que aquí aunque no pague lo de en medio, ayuda á pagar el juego y las calidades; de suerte que no solo dexa de ganar, sino que pierde.

Por estas razones se han introducido quasi generalmente las que aquí se expresarán.

Leyes introducidas en el Mediator.

1.^a Que el compañero que no se halle en estado de hacer las dos bazas pueda volver el rey.

De esta suerte temiendo que puedan volverselo entrará el Hombre en regla.

2.^a Que si tiene probabilidad el
que

que tiene el rey pedido de hacer las dos bazas ó mas , no pueda volverlo, y si lo hiciese con intencion de hacer perder al entrado , pague medio pozo á favor de la mesa , y si aun con todo eso estimase pagar el medio pozo con tal de hacer perder al entrado é hiciese tres bazas ó mas y pierda el que entró , pague por él ; pues esta ley no se ha hecho para introducir abusos, sino para precaverlos ; y pudiera haber entrado en regla el Hombre , y hallando el juego arrunflado perderla aun encontrando con un buen compañero que le volviese el rey por capricho.

3.^a En el caso que quiera ayudar el compañero seguirá las reglas que se han dado mas arriba de hacer las dos bazas ó una (segun se pierda puesta ó codillo) para no ayudar á pagar ; y siempre que las haga no pagará ni las calidades tampoco , siendo

E

to-

todo de cuenta del Hombre ; pero si no hiciese el compañero las que le corresponden, pagarán todo por mitad.

Estas leyes están fundadas en tanta equidad que desde luego no se pierde nada en adoptarlas ; pero no siendo del Mediator no se podrá obligar á ninguno á observarlas si antes de principiar á jugar no se hubiese convenido en ello , como se podrá hacer con todas las demas leyes que son propias del Mediator , que todos deben saber ; y si las ignorasen no por eso dexarian de estar obligados á sufrir sus resultas.

Nota. Aun en el caso de haberse conformado con la ley de volver el rey , no se podrá al que entrase chillado , porque no entra voluntariamente.

Para que la entrada se haga en regla debe tenerse en la mano quatro bazas , y por si alguna no se hiciese (porque podia contar entre las quatro bazas algun rey ó caballo ensotado , y que

que éstas podían fallarse si estaban cargadas) debe además tener algún otro recurso, particularmente si se hubiese admitido el poder volver el rey.

No es de tan riguroso precepto el tener las quatro bazas absolutamente seguras; pero sí lo es el tener tres y la otra factible; como dos caballos guardados, que se debe suponer hacer alguno de los dos, un rey muy cargado, un fallo ó semifallo en que aprovechar un triunfo chico, que no podría hacer baza sino en este caso; en fin otros juegos semejantes.

Segun la regla que se siga de volver ó no el rey se seguirán tambien las de pedirlo. Si no se hubiese de volver pedirá siempre el rey á que esté semifallo, y si tuviese dos semifallos, el rey de palo largo, esto es, de oros ó copas, por ser mas difícil el que lo puedan fallar, y tambien que á la vuelta de la jugada no sea tan fácil

cil el que contrafallen.

Asimismo podrá pedir, si no tiene semifallo, el rey de donde tenga el caballo guardado, y esta regla será preferida si se jugase á volver el rey, porque se iria de la carta sola que tuviese haciéndose un fallo, y aseguraba su caballo con el rey, particularmente si podia salir arrastrando de firme; con todo si el caballo lo tuviese muy cargado, seria mejor pedir otro rey por temor de no poder hacer ni uno ni otro, y que aquel caballo podria hacerse mas bien sin el rey porque no creyendo los contrarios que habia de pedir rey de otro palo teniendo un caballo, era regular le volvieran la jugada.

Tambien si se hallase muy cargado de un palo de que se vé precisado á pedir el rey, podrá volver una carta de aquel mismo palo, para asegurar mejor el que no se lo fallen.

Pero en ningun caso pedirá (á me-
nos

nos que no pueda otra cosa) el rey del palo á que se halle fallo; porque no puede ir á buscar á su compañero, y porque si le vuelven el rey se quita el recurso de poder aprovechar un triunfo pequeño en el fallo, y tiene esa baza menos, y no vale decir que á la vuelta de aquel palo podrá fallar, porque nunca juegan los contrarios del palo del rey pedido como puedan salir por otro.

El que tenga los quatro reyes puede pedir un caballo (G) que le ayude, si acaso no estimase mejor esperar á que otro entre, pues está seguro de que lo llamen; pero se expone en esta ocasion á que todos pasen y encontrarse con el que tenga la espada, que siendo chillada no puede esperar se le paguen calidades, sino simplemente el juego; asimismo si otro hace Mediator (habiendo pasado) no tiene arbitrio de poderlo hacer tambien, porque aunque fuese algo flo-

floxo (por fin podria hacerlo si le con-
viniese), y así soy de opinion que el
que tiene los quatro reyes entre ha-
ciendo triunfo del que esté mas cargado
ó sean las cartas mayores , ya pidién-
dose á sí mismo, ya un caballo que le
ayude, pero advirtiéndolo no se podrá pe-
dir jamas rey ni caballo de triunfo (G).

El que tenga tres reyes y le falte el
de triunfo, ó ha de ir solo ó pasar á
menos que no se pida á sí mismo.

En caso de pedir uno de sus mis-
mos reyes ha de hacer él solo las seis
bazas: este juego no se hace solo mu-
chas veces, sin embargo de que en am-
bas ocasiones se han de hacer de la
misma suerte las seis bazas, porque
el pago (si pierde) es mucho menor,
y asimismo porque los contrarios cada
uno de por sí cree que es alguno de
los otros dos el compañero, y se qui-
tan las bazas unos á otros en lugar
de unirse para hacer perder al Hom-
bre;

bre; lo que á éste le es muy ventajoso, y con menos juego puede ganar.

No es preciso tener los tres ó quatro reyes para llamarse á sí mismo, con solo uno, si quisiese, podrá hacerlo.

Si se pidiese á sí mismo y tuviese diferentes reyes, ha de nombrar el que esté solo ó con menos naypes de aquel palo, porque como es regla general no salir por el rey pedido, á menos que no se tenga alguna evidencia de que lo puedan fallar, le saldrán por los otros reyes, y puede afianzar una sota ú otra carta que tenga con ellos, y procurará asimismo jugar el rey pedido lo mas tarde que pueda, para tenerlos mas tiempo en confusion.

En el juego de entrada no se puede emprender la bola sin que haya salido el rey pedido, aunque se presume por las jugadas quien pueda ser el compañero, porque ha tomado con el ca-
ba-

ballo ; pues aunque es regular lo fuese , tambien podria ser que el que tenia el rey no lo hubiese visto , ó haber querido asegurar una sota por tener poco juego ; pues aunque seria mala jugada , se suele aventurar tal qual vez , y por eso no se puede fiar para conocer que es compañero el ver que toma con el caballo alguno , y lo mismo de otras jugadas que los contrarios suelen hacer por capricho tal qual vez , que parecen jugadas de compañero.

El que entráre forzado por tener la espadilla , no puede , ni su compañero emprender bola.

Para ir á bola lo ha de advertir (con excepcion del caso antecedente) aquel en quien quede la sexta baza sin consultarlo entre sí. (*Vease la ley VIII.*)

Notas. 1.^a Que lo que se ha dicho de no emprender bola hasta que salga el rey pedido , se debe entender del mismo modo si el pedido fuese caballo.

2.^a Si ni el rey ni caballo pedido hubieren salido á la sexta baza, aunque se continúe jugando hasta que salga, no se le puede obligar á ir á bola, porque aunque la hiciera tampoco se le pagaría. Los que emprendan bola, y no la hagan, no por eso dexan de cobrar el juego, que se les deberá satisfacer con todas sus calidades, y ellos la bola que perdieron, por ser juego que pidieron despues de haber ganado el principal y separado uno de otro. Solamente habiendo pedido Mediator ó solo con bola desde el principio del juego es quando se pierde por hallarse unidos los juegos uno al otro. (*Vease la ley VIII.*)

Notas. 1.^a Al que va á bola desde el principio no se le pagan primeras, pero sí al que pide el juego á la séptima jugada, porque ya tenia hechas las seis primeras, y ganada aquella calidad.

2.^a Como el ganar con ventaja se puede buscar de muchos modos, y aquí se procuran (como se habrá visto) todos los medios de la igualdad, se ha establecido la ley de que al que pida calidad que no haya tenido, que la pida dos veces; que aumente el número de estuches ú otra qualquiera equivocacion que se advierta, por el mismo hecho pierda todas las calidades que legitimamente tuviese.

3.^a Siempre que se haya olvidado alguna calidad y hubieren alzado para la otra mano, no la podrá pedir, y aunque la pida no se le debe dar, pero sí si no hubiesen alzado aunque ya se está barajando para la otra mano.

A este juego no se obliga á cargar, esto es, á ganar á la carta que va jugada, tampoco á fallar con triunfo, ni á contrafallar, si no le conviniese.

Habiéndose dicho que incurre en la pena establecida aquel que renuncia,

se

se debe advertir que las tres del estuche gozan el privilegio (estando solas) de renunciar (esto se entiende solamente en el palo de triunfo , pero no en los demas palos) , pero entre sí guardan la regla de que la mayor , saliendo jugando , obliga á la menor á servir , aunque esté sola , pero no la menor á la mayor : asimismo , que si la mayor no sale arrastrando , aunque se ponga en arrastre de triunfo menor , no obliga á las otras del estuche (que estén solas) á servir , porque para que obligue es necesario que sea la mayor la que salga arrastrando , pero no se ponga en arrastre de menor , v. gr. la espadilla sale arrastrando , aunque la malilla y basto estén solos , están obligados á ponerse ; pero si otro saliese arrastrando de un inferior , aunque el que sigue pusiese la espadilla , el que tuviese la malilla , ó basto solos no está obligado á servir , y puede irse
ó

ó descartarse de la que quiera , lo mismo se debe entender del basto respecto á la malilla.

Hecho cargo de quanto puede ocurrir á este juego , se pasará á dar algunas reglas generales para jugarlo ; tanto por lo que corresponde al Hombre y su compañero , como á los contrarios.

Reglas generales.

Si el Hombre fuese mano , debe segun su juego , hacer una de estas dos jugadas , ó salir buscando el rey para ver en qué mano se halla , y quién su compañero , (pues segun en donde esté pueden ser las jugadas buenas , mejores ó malas) particularmente si tiene poco juego , y saber á quién ha de dexar ó ganar , ó ha de arrastrar de firme una ó dos veces , segun sirvan á los arrastres , ó segun sus intenciones , y despues ir á buscar el rey.

Tambien se suele arrastrar por de-
ba-

baxo de espadilla para si quedase la baza en el compañero (en particular si viniese al Hombre la jugada), como es regular que repita el arrastre, levante los triunfos, y asimismo le sirve á descubrir el juego.

El Hombre que no tenga muchos triunfos, ó que no sean de estuche, no debe arrastrar, por no exponerse á que lo destriunfen, y en caso que lo haga sea de chico, en particular teniendo cartas firmes, y que quiera asegurarlas en lo posible.

Si el Hombre tuviese espada y basto, tambien debe arrastrar de pequeño, y quedarse á ver venir para pillar la malilla, ya sea arrastrando de espada quando vuelva á entrar, ya tomando si cae el arrastre repetido del compañero, y si no cayese toma con el basto; y es quasi seguro que cayga á la tercera jugada la malilla.

Si tuviese la malilla (sola de es-
tu-

tuche) con otros triunfos, tambien debe arrastrar de pequeño, y nunca de malilla, porque no teniendo con que atajar lo podrian destriunfar facilmente.

Si el hombre arrastrase de qualquiera de las mayores que siguen al estuche, y vé que se las dexan, continuará los arrastres, porque es señal que el estuche está en su compañero; y si éste lo hiciese, seria señal de estar en el Hombre, y debe continuarlos tambien.

Con todo, si el Hombre arrastrase de malilla ó basto y se la dexasen, no siempre seria señal que la espadilla estaba en él, pues alguno que la tuviese sola con mal juego, haciéndose cargo que no es mas de una baza, puede dexarla pasar, á fin de hacerlos entrar en bola, y estar seguro de cortarles á tiempo; aunque no seria buena jugada en quien tuviese la espadilla, porque por no atajar po-

podían haber destriunfado á su compañero (con quien debe contar), y ganar al entrado un juego , que de otra manera podia ser perdido , y que no siempre los juegos están para bolas ; sin embargo , por si acaso se hiciese esta mala jugada , seria de parecer que no se intentase bola , á no estar asegurado que la espadilla (ó qualquiera otra semejante del estuche) no estuviese en el compañero.

El Hombre ha de poner cuidado en volver por las jugadas del compañero , así como éste por las del Hombre , particularmente quando de cierto modo las pide , v. gr. si en lugar de volver al Hombre la jugada del rey pedido , á quien ha de contemplar fallo , ó con el caballo (si pidió en regla) arrastrase de uno chico , era pedirle que volviese el arrastre , porque tenia cartas firmes que temia perder ; si asimismo le juga-

se una carta falsa, en lugar de volver la jugada, era pedir que así que entrase le volviese de aquel palo en que estaba semifallo, para aprovechar algun triunfo chico ó solo que tuviese.

Si el Hombre fuese pie, hará reparo en la jugada del que es mano; porque si no arrastra ni juega el rey, es conocido contrario; tambien debe temer lo contrario aunque arrastrase, si fuese de malilla ó basto, porque pudieran estar solos, y salir por ellos para que el Hombre se los dexase, creyendo ser el compañero, y así debe de tomar, si puede, porque el compañero debe hacerse conocer antes de jugar una carta equívoca, y si no lo hace, no sabe jugar.

Pero si arrastrase de chico (no estando á su mano el que arrastra, y la baza quedase en algun otro) deberá de tenerlo por compañero, porque es una jugada buena para el Hombre,
y

y ningun contrario la haria ; esto puede servirle de conocimiento para dexarle en la continuacion de las jugadas alguna baza que fuera ganando , y á la que podria fallar el hombre.

Observando despues el modo de jugar de los otros dos , á la tercera jugada , y algunas veces á la segunda , se conoce el compañero , aunque no haya salido el rey ; pero en caso que esté dudoso , lo que ha de hacer es no perder baza , pues mas vale matar á su compañero , que dexar hacer una baza al contrario.

Algunas veces se pone el juego en tal disposicion , que pende el ganarse ó perderse en que salga la jugada de los contrarios ; y para conseguirlo es menester cartear , y estar á ver venir , como v. gr. : si el hombre tuviese espada y basto , y el contrario malilla y punto , y al hombre le faltasen dos bazas para ganar , ha de ha-

F

cer

cer de tal modo para lograrlo que la jugada salga del contrario ; porque si arrastrase de malilla pondria la espada ; y al basto caeria el punto ; y si arrastraba de éste pondria el basto ; y al arrastre de espada caeria la malilla.

Si fuese al contrario que la malilla y punto estuviesen en el hombre, y espada y basto en los contrarios, y quisiese hacer uno de los dos para ganar ; hará lo mismo de que salga la jugada de los contrarios , que arrastren , de la que sea ha de hacer la malilla.

Lo mismo se ha de hacer quando se tiene rey y sota , y es preciso hacer las dos para ganar ; é igualmente si de tres cartas se quisieren hacer dos , &c.

Lo que aquí se ha dicho del Hombre es general para el compañero , y los contrarios que quieran aprovechar las
las

las cartas, unos para ganar, y los otros para hacer perder (G).

Si el compañero fuese mano segun la situacion son las jugadas buenas ó malas; si estuviese á la derecha del Hombre, yendo á parar á él las jugadas, es muy bueno el arrastre, sea de grande, sea de pequeño; pero de grande se entiende de espadilla ó alguna de la tercia real (pero no de malilla y basto, porque puede ser equívoca la jugada, como se ha dicho mas arriba) tambien el arrastrar de pequeño es dar á entender que le queda algun mate; pero si no fuese alguna de estas jugadas saldrá por el rey; y repetirá la jugada, ó jugará la malilla ó basto (si lo tiene), porque ya entonces será buena jugada siendo conocido por compañero.

Si estuviese enclavado no arrastrará á menos que no sea de espadilla, y la mejor jugada es poner el rey en la

mesa , y volver para que el compañero entre , y haga lo mejor que le parezca.

Si el compañero estuviese á la izquierda del que entró , nunca se arrastrará (quando entre) á menos que no fuese de una del estuche , sino saldrá por su rey , y volverá la jugada , porque qualquier arrastre á esta mano es muy malo para el Hombre , y se llama arrastre de cuñado.

Si en el caso de estar á la izquierda el compañero arrastrase de uno chico , ha de ser teniendo algun mate ; y el Hombre , baxo ese conocimiento , debe poner la firme que tenga , para que quede en su mano la baza , y arrastrando de uno mediano , levante los triunfos gordos con que tome el compañero : por esta razon si el compañero arrastrase de uno chico , sin estas circunstancias , engañaria al Hombre , y se exponia , estropeándole el juego , á que lo perdiera sin remision.

Si

Si el compañero tuviese con el rey pedido el caballo, será buena jugada el ponerlo en la mesa en seguida de haber levantado la baza de su rey; porque es de creer se le da un descarte al Hombre que ha pedido en regla.

A este juego se les dá á los compañeros por el palo de que se van á los principios, para que fallen; pero si es á lo ultimo del juego, y en particular si van á bola, se le jugará (no teniendo las firmes del palo á que falló) del palo de donde se presume puedan tener las firmes para que entre.

Si se hiciese tercera jugada de un palo, ó no se ha de fallar, ó ha de ser asegurándola, porque sino es perder aquel triunfo, y solamente se podrá hacer para no dar descarte al contrario, estimando mejor perder un triunfo.

Asimismo es menester tener cuidado con los palos que se han jugado

dos veces , para no jugarlos , á menos que la baza no vaya á parar á el compañero , de modo que si está el contrario fallo no lo contrafalle , ó se le dé algun descarte.

A la primera jugada de un palo á que se esté fallo es preciso poner triunfo , porque no sabiendo donde está el rey se podria dexar una baza á los contrarios ; y si estuviese en el compañero , éste lo reservará como es regular , y quando entre le dará un descarte.

Tambien deberá el compañero , así que levante la baza con su rey , jugarse todas las firmes que tenga , á menos que teniendo algun rey ensotado pretenda hacer las dos , á ver venir.

Si el compañero tuviese espada y malilla con otro chico , y el Hombre saliese buscando el rey , despues que lo haya hecho , arrastrará de los dos mates , é introducirá al compañero ó

por el triunfo chico ó por la vuelta de su rey , jugándose antes las cartas firmes que tenga , de suerte que suponiendo en el Hombre el bastillo (porque con algo ha de haber entrado) pudiera muy bien proporcionarse una bola , siendo regla general para el que la intente , (por tener cartas firmes) , que siempre que entre ha de arrastrar hasta que no le queden triunfos á los contrarios , y observar que hayan salido asimismo todas las del estuche , como ya se advirtió mas arriba.

Si la sexta baza quedase en el compañero , porque el Hombre se la ha dexado pudiendo tomar , es señal que quiere que emprenda la bola , y lo deberá de hacer , mirando antes las bazas , y observando lo que puede tener el Hombre , para no errar en darle entrada.

Los contrarios deben hacer las mismas

mas observaciones que se han explicado para que el Hombre conozca su compañero, siendoles de suma importancia para no quitarse el uno al otro las bazas por falta de cuidado debiendo hacer (quando les toque jugar de mano) todas aquellas jugadas que se han advertido como malas al compañero del Hombre; esto es, no salir buscando el rey, á menos que no se tenga evidencia que su compañero lo pueda fallar, y quando esté á la izquierda del entrado, y llegue á jugar, arrastrar de cuñado, esto es, de uno chico, particularmente si no tiene en donde emplearlo ó no sirva de resguardo á alguna de las dos menores del estuche, ó jugar una falsa, aunque fuese un caballo solo, ó por debaxo de caballo, ó si tiene caballo y sota, ó un rey que no esté ensotado: (porque si lo estaba, podia hacer las dos á ver venir

nir &c.) Tambien suele el contrario arrastrar de chico para salvar algunas de las dos menores del estuche que considerase sola en su compañero, pero nunca quando vaya á parar á la mano del entrado.

Si se hubiese de descartar, irse del palo á que falla el Hombre, para quedarse resguardado del palo que tiene, por si intentase ir á bola; á menos que no temiendo ésta, por tener triunfos ó cartas superiores; no quiera guardar aquellas de donde no tiene el entrado, porque se le podria hacer perder el juego.

Siempre que la malilla ó basto estén guardados, y la baza donde uno está fallo fuese á parar á la mano del Hombre, particularmente si es segunda jugada, vale mas no fallar que exponerse á que la contrafallen, ó dejarla sola si se pone el chico, de suerte que no pueda hacer baza, su-
ce.

cediendo muchas veces darse una bola por abandonar un mate.

Si el compañero del Hombre jugase una falsa para darle á entender que está semifallo, deben los contrarios, si quedasen en ellos la baza, arrastrar, para que no les pueda ser util en caso que el hombre le vuelva la jugada.

Ademas de lo que se ha advertido de que en el descarte se observe el irse del palo á que el Hombre ha fallado, guardando del que debe tener, se añade debe irse, aunque sea de cartas firmes, de otro palo, porque si se le ha de quitar la bola no puede ser de otra manera; y si puede ser, los dos compañeros guardarán de distinto palo para atajar por todas partes. Tambien si á la séptima jugada del Hombre ó su compañero se estuviese fallo, se debe de ir primeramente de un rey que no de una car-

carta blanca del palo que se supone deban tener.

Hay otras muchas jugadas que segun la combinacion del juego pueden ofrecerse, y que siendo infinitas seria dificil ponerlas aquí todas, dando solo las generales y dexando á la experiencia su perfeccion.

Si el Hombre y su compañero jugasen contra estuche, y ganasen el juego, se les pagaria como si lo tuviesen, y si perdieran lo pagarian de la misma suerte.

Aunque el estuche esté repartido entre dos compañeros, se paga como si estuviese en una mano.

El que haya entrado y por cierta combinacion del juego no hiciese baza ni él ni su compañero, pagarán la desbola; así como al que juega contra estuches se le pagan como si los tuviera:

Exemplo de algunos juegos, los menores que se pueden hacer para entrar en regla.

Aunque penda mas de la casualidad que de las reglas el sacarse estos juegos, sin embargo se pondrán algunos exemplos de los que se pueden sacar estando repartido el juego, para que el principiante se haga cargo, advirtiéndole al mismo tiempo que si se jugase á volver el rey era preciso que el juego fuese mejor que el que aquí se expresa, respecto que si se lo volvian con los que aquí se dan, podia perderlo de codillo; pues aunque el compañero no pudiese hacer mas que una baza, seria mejor tener compañero en un juego corto, porque se tendria un contrario menos, que equivale á mas de una baza.

En estos exemplos se tira á que se

encuentre con quatro bazas , tres á lo menos seguras , y la otra posible, porque si le vuelven el rey solo podrá contar con cinco bazas , de suerte que es pérdida puesta: hecho este cargo, si se admite el poder volver el rey, procure tener algun otro arbitrio mas, como ya se insinuó.

Las voces con que se acostumbra á pedir rey son éstas: *el rey de oros me ayude á bastos*; el que tenga *el rey de oros* es el compañero, y *bastos* son triunfos, y así de los demas.

Entrada en oros y copas, que son palos largos.

1.^a Malilla, basto, rey, caballo y cinco de copas (triunfo) sota y quatro de bastos, y siete y cinco de espadas y as de oros.

Pedirá el rey de oros, y si se jugase á volver el rey, deberá pedir el
de

de bastos , yéndose del oro , á que quedará fallo.

2.^a Espadilla , punto , sota , cinco , quatro y tres de oros (triunfo) , caballo y siete de copas y seis de bastos.

Pidiendo en ambos casos el rey de copas , y yéndose del basto.

3.^a Malilla , rey , caballo , sota y cinco de oros (triunfo) , rey de espadas y tres de copas , siete y seis de bastos.

Pidiendo en los dos casos el rey de bastos , yéndose del tres de copas.

4.^a Espadilla , malilla , caballo y sota de copas (triunfo) , rey y seis de espadas , sota , seis y siete de oros , y fallo á bastos.

Pidiendo el rey de oros y yéndose de un oro baxo ; si teme que se lo puedan fallar , sino del seis de espadas.

En espadas y bastos, palo corto.

1.^a Basto, rey, caballo, sota y tres de espadas (triunfo), caballo y sota de copas, as y dos de oros, y fallo á bastos.

Pidiendo el rey de oros ó el de copas, segun la condicion del juego, y dando un arrastre si no le vuelven el rey.

2.^a Malilla, rey, caballo y seis de espadas (triunfo), rey de bastos, siete y seis de copas, sota y siete de oros.

Pidiendo el rey de copas ó el de oros, y mejor éste segundo, no arrastrar.

3.^a Espadilla, caballo, sota, seis y cinco de bastos (triunfo), caballo, as y dos de oros, cinco de espadas, y fallo á copas.

Pidiendo el rey de espadas, y en el

se-

segundo caso el rey de oros, yéndose del cinco de espadas, arrastrar de chico si no le vuelven el rey.

4.^a Rey, caballo, sota, seis y cinco de bastos (triunfo), caballo y as de copas: sota, cinco y quatro de espadas, y fallo á oros.

Pidiendo el rey de espadas y volviendo el quatro, si le dan el rey, y carteando el juego sin arrastrar.

De la entrada llamada Mediator.

Ya se dixo que Mediator es un juego que siendo mas que entrada es menos que solo, ó bien un juego en que se tiene cinco bazas no mas; en este caso se pide un rey, que el que lo tenga está obligado á dar descubierta y recibir una carta tapada que le vuelven con uno ó dos tantos encima, segun el palo que se nombra

triunfo, y teniendo el hombre el rey juega solo, yendo los otros tres contra él aquella mano.

Las reglas para pedir este rey son las que se han dado al entrado, en caso de que se haya admitido poder volver el rey; pero que se insinuarán para mayor claridad.

1. Pedir el rey de donde se tenga caballo ó sota, ó uno y otro en preferencia á otro qualquier palo en que no haya sino cartas blancas.

2. Si de ambos palos tuviese cartas blancas que no se pueda afirmar ninguna, pedirá del palo que tenga menos, porque será mas difícil el fallarlo.

3. Si se estuviese muy arrunflado y no fuese mano, para poder sacar los triunfos, volver una carta del mismo palo del rey que pidió para asegurar en lo que esté de su parte.

4. Hacerse un fallo en el descarte

G

te

te ó á lo menos semifallo, siempre que se pueda.

5. Pedir en igualdad de circunstancias el rey de palo largo, porque es mas difícil se pueda fallar.

6. El que tenga los quatro reyes puede pedir un caballo.

7. Rey ni caballo que se pidan no han de ser de triunfo.

8. El que tenga tres reyes y le falte el de triunfo no puede hacer Mediator.

9. Si quiere ir á bola lo advertirá á la séptima jugada, sea con la voz ó poniendo la carta en la mesa, supuesto que si no continuára en ir á bola; se lo harian continuar ó pagar como si lo hubiera perdido.

10. No se necesita (como en la entrada) de que haya salido el rey pedido para ir á bola, y así no tendrá excusa de que jugaba hasta que saliese el rey.

11. Regla general. Haciéndose cargo que los otros tres van unidos en contra del Hombre, procurará observar sus jugadas y ver á donde está cargado el juego para huir de su mano: y procurar estar á ver venir si tiene el juego algo corto.

12. Si fuese mano, lo puede arriesgar con menos juego; pero si no lo fuese, soy de parecer (que no siendo forzado) no se contenten con las bazas que se llaman posibles; pues las mas veces no lo son, á menos que no sean dos; y que es regular que si no fuese una lo sea la otra, pero estas dos han de contarse á mas de cinco firmes; aun éstas que llamo firmes no quiero que sea con todo el rigor del significado, sino que son firmes siempre que lo que falte de juego no esté en una mano, esto es, que no esté arrunflado el juego, porque si se fuera con tantas seguridades

pocos Mediatorese se harian. Solo lo he advertido porque no se vaya fiado en cartas que alguna vez se suelen hacer , pero que es rara.

13. Quando se tiene poco juego ó algun rey ensotado , es mejor ser pie que no mano , porque ve venir á él la jugada , particularmente si el rey ensotado no es el pedido , porque es mas dable salgan por él.

14. Por esta razon ha de procurar el Hombre quando juegue introducir al que tiene inmediato á su derecha para que vengan á él las jugadas.

15. Si desde el principio del juego pidiese Mediator con bola, (*Vease la ley VIII.*)

16. Seria quasi imposible que uno que vá á Mediator no hiciese baza (nunca lo he visto); pero sí no hacer mas de dos , y podria ser la disposicion del juego tal que pudiese
acon-

acontecer, aunque raro, el no hacer ninguna, si llegase este caso, pagaria la desbola.

17. El modo de pedir el rey es lo mismo que para la entrada, esto es, *el rey de espadas me ayude á copas*, el rey de espadas es el que le han de dar, y copas será triunfo; solamente que antes ya habrá nombrado *Mediator* en lugar de *entrada*.

Exemplo de algunos juegos de Mediator en palo largo de oros y copas.

1.º Espadilla, malilla, punto, rey y dos de oros (triunfo), caballo y tres de bastos, sota de espadas, y dos de copas.

Pidiendo el rey de bastos y yéndose de la espada ó copa, pero es preciso ser mano y dar tres arrastres seguidos; si no podría ser perdido si habia algun contrafallo ó le fallaban

ban el rey, ó que se halláran otros cinco de caballo y basto en una mano; pero eso era estar ya arrunflado el juego.

Si fuese otro al que le tocase jugar, y saliese por un rey, á que sirvió el Hombre, repitiese la jugada, estando ya fallo el entrado, si quisiese fallar, ó ha de ser con el punto ó con el rey para asegurarse, y poder arrastrar, evitar un contra-fallo, ó hacer que saliese el basto; pero si, según la disposición del juego, juzgase que no podrían contra-fallar, le pondría el dos; y si quedaba en él la baza arrastraría tres veces, como se dixo antes.

2.º Espadilla, malilla, basto, sota, quatro y cinco de oros (trunfo), quatro y tres de espadas, siete de copas, y fallo á bastos.

Pidiendo el rey de espadas yéndose del siete de copas.

Si

Si no fuese mano, y el otro que jugase siguiese siempre del mismo palo, temiendo el Hombre un contrafallo, hará una de dos cosas, ó fallar con el basto, ó irse de las falsas de su rey, y en entrando dar tres arrastres seguidos.

Si fuese mano, pudiera ser solo, aunque con el caballo cuarto se podía perder si no se carteaba, y no siendo mano se podría perder aun teniendo el rey en lugar de la sota; esta advertencia la hago para que se conozca la ventaja de la mano.

Este mismo juego tambien se podrá hacer, si en lugar de un triunfo chico se tuviese el caballo con el rey, y es igualmente factible.

Tambien se puede con un triunfo chico de menos siendo mano.

3.º Malilla, basto, punto, rey, dos y seis de copas (triunfo), sota de espadas, cinco de bastos, y as de oros.

Pidiendo el rey de espadas y yéndose del cinco de bastos ; pero es preciso para sacarlo arrastrar siempre que se entre , aprovechar un chico en el fallo ó hacer la sota de espadas.

4.º Malilla, punto, rey, caballo, seis, quatro y cinco de copas (triunfo) sota y tres de espadas, y fallo á oros y bastos.

Pidiendo el rey de espadas y yéndose del tres, y si fuese mano con un triunfo menos lo podrá sacar.

Quando uno se ve forzado, puede arriesgar á ver si cae el basto en el primer arrastre; pero si no cae es perdido puesta, y si tiene la desgracia que le fallen el rey será codillo; pero si por las casualidades que puedan ocurrir se hubiesen de dexar de jugar con los juegos que se han propuesto, raras veces habria mas que entradas; la experiencia acredita diariamente sacarse juegos algo inferiores

res á los expresados , y asimismo mucho mejores perderse de codillo por los mejores jugadores.

Exemplos en espadas y bastos , palo corto.

1.º Malilla , basto , caballo , sota , seis y cinco de espadas (triunfo) , caballo de oros , cinco y quatro de bastos , y fallo á copas.

Se puede jugar pidiendo el rey de oros y yéndose de un basto , ó pedir el rey de bastos , irse del caballo de oros , y hacerse otro fallo ; todo puede ser bueno segun la disposicion del juego , y es preciso hallar el rey de triunfo tercero , ó que le falláran el rey pedido para perderla.

2.º Espadilla , malilla , rey , siete , cinco y quatro de espadas (triunfo) , sota y tres de copas , as de oros , y fallo á bastos.

Pi-

Pidiendo el rey de copas y haciéndose otro fallo á oros.

Este juego siendo forzado se puede jugar con un triunfo chico menos, pero ha de caer el basto en los dos primeros arrastres, o se ha de hacer la sota del rey pedido, sino es perdido.

3.º Malilla, rey, caballo, sota, cinco, quatro, y tres de bastos (triunfo), cinco de copas, seis de oros y fallo á espadas.

Pidiendo qualquiera de los reyes de oros ó copas y haciéndose otro fallo, y si el rey se tuviese con el caballo, se puede con un triunfo menos.

4.º Espadilla, malilla, basto, caballo y siete de bastos (triunfo), as y cinco de copas, siete de espadas y sota de oros.

Pidiendo el rey de copas y yéndose de la sota de oros ó siete de espadas: si se encuentra el rey quarto es puesta; ó tercero, si tiene que fallar

llar con una del estuche, para que no le contrafallen.

Si fuese mano, dará tres arrastres seguidos.

Del juego Solo.

Solo es un juego que él mismo da á entender que no necesita de nadie que le ayude, ni pretende carta alguna; esto es, que por sí solo ha de hacer las seis bazas que se necesitan para ganar. Esto supuesto, quando tengan seguridad en hacerlas se servirá de la voz *solo*, y no hallando quien lo haga de favor ó con bola, pasará á nombrar el triunfo.

El solo con bola desde el principio sigue la misma regla que en el Mediator. (*Vease la ley VIII.*)

Notas. 1.^a Algunas veces teniendo solo se suele hacer Mediator, siempre que pidiendo un rey de donde se tenga una runfla la firme, sacando antes
los

los triunfos, ó que solo tenga una carta falsa, y que pidiendo un rey (ó un caballo teniendo los quatro reyes) comprehenda que es bola segura; entonces se hace Mediator no exponiéndose á otra cosa (si no fuese mano) sino á que saliéndole por el rey pedido, ó algun otro de los que tenga se lo fallen antes que pueda haber entrado para arrastrar; pero aunque esto podria ser, la ventaja que se seguiria si se hiciese bola merece muy bien que se arriesgue.

Aun en caso de hacer Mediator en lugar de solo, para ir á bola soy de parecer no se pida ésta desde el principio (á menos que no sea forzado), esto es, porque haya otro que tenga Mediator en favorito, sino que se aguarde á pedirla á séptima jugada, por si le fallasen antes alguna de sus firmes no perderlo todo.

2.^a En quanto á los juegos que se pue-

pueden hacer *solos* véanse los ejemplos que se han dado para el Mediator, y considerense quando ya están en disposicion de poderse jugar, y con eso se tendrá una idea del juego solo.

Reglas que se siguen en el pago, segun mas generalmente se acostumbra en España.

En esto del pagar varían los jugadores, pero lo que está mas en uso (no conviniéndose antes de lo contrario) es la regla siguiente.

Supóngase la ficha de diez tantos, y si se juega con dinero delante supóngase igualmente que sea un real de vellon la ficha, siendo el tanto de á quatro, y á proporcion si fuese mas subido el tanto.

Tantos.

El que es mano pone en medio dos fichas ó la polla. 20.

Qua-

Quatro pollas forman el pozo, (si no se ha convenido en otra cosa), y si continuasen las pérdidas, continuarán formándose diferentes pozos, cada uno de ocho fichas. 80.

Por la entrada. 1.

Por cada estuche. 1.

Por las seis primeras. 1.

Por la bola ó desbola tres fichas ó. 39.

Por Mediator. 3.

En la carta que se vuelve en lugar del rey. 1.

Por el solo una ficha. 10.

Notas. 1.^a Todo esto, menos la polla ó pozo, que no aumenta ni disminuye, se paga doble siendo favorito, y por cada uno de los jugadores al que gane el juego; y el Hombre, si perdiese, les satisfará igual can-

cantidad de la que hubiera recibido ganando.

2.^a Si se perdiese puesta, la polla ó pozo que pierda el Hombre se queda en medio; pero si se pierde cordillo, se reparte entre los que lo dieron.

3.^a Los estuches quieren algunos que los tres primeros no se cuenten sino por uno, por la facilidad que hay en hacerlos, la que va disminuyendo á proporcion que se aumenta el número, y por todos los demas que se sigan un tanto cada uno; pero la regla del Mediator es contar todos los estuches desde el primero, cada uno de por sí un tanto.

4.^a Las seis primeras no se pagan quando se vá á bola desde el principio del juego, porque todas son primeras hasta la última; pero sí en qualquiera otra ocasion.

5.^a Las multas que se pagan por

Biblioteca Pública

re-

renuncios ú otras faltas se deben poner aparte, y tirar á la suerte en la siguiente mano; y si en una misma hubiesen ocurrido dos ó mas, se sortearán cada una de por sí consecutivamente en otras manos para que pueda caber mas igualdad en la reparticion, advirtiéndole antes que se haya alzado para la otra mano á qué carta vá, dexando declarado lo que pueda ocurrir para en caso dudoso, y no entrando en ninguna de las suertes el que haya hecho la falta.

Si sucediese que entre los que han de entrar en suerte hubiere diferencia si ha de ser á una ú otra, el que fuese mano, ó el mas inmediato á ella (si el que no entra en suerte lo fuese) decidirá, y se atenderán á lo que elija.

Nota particular.

Se dará aquí un resumen de lo que pueda montar el mayor juego po-

posible de perderse no siendo mano, que es un solo de favor pidiendo bola desde el principio, con nueve estuches y un rey; que saliendo de este palo los contrarios, y siendo fallado, debe pagar á cada uno veinte tantos por él solo; diez y ocho de los nueve estuches; sesenta por la bola; que el total de los tres importa doscientos noventa y quatro, á los que añadiendo el pozo de ochenta son trescientos setenta y quatro tantos. Esta nota se ha puesto para que conozcan los principiantes lo que se puede atravesar, y se hagan cargo, á proporcion de los demas juegos.

Juego del Hombre comparado con el del Mediator.

Desde luego hubiera parecido mas propio haber principiado dando las reglas de este juego que compararlo

H

con

con otro que recibió las suyas: á este cargo que se me puede hacer reconveniré que mi primera idea fué solo dar las reglas y leyes del Mediator, y despues de coordinadas, lo menos mal que supe, me vino la de añadir todos los juegos que de esta especie se han combinado: por esta razon, y por estar en mas auge el Mediator, lo dexé con su regla, y solo añadí las que el Hombre tiene de mas, notando las que no rigen en este juego por su variedad.

Explicacion de algunos terminos que á mas de los ya dichos en el Mediator ocurren en este juego del Hombre.

45. *Juego.* En éste no hay mas que los de entrada y solo: diferenciándose la entrada de la del Mediator en que aquella pide un rey que

que le ayude , y en ésta se descarta de algunas cartas que cree inútiles, y las reemplaza con igual número que toma de cierta porcion que sobra (despues de haberlas dado) y se llama *monte*; y que el que va solo no se descarta.

46. *Monte*. Tambien se suele decir *luceta*; son los naypes que sobran despues de haber dado , los quales se ponen en medio de la mesa para que de ellos se descarte el que lo necesite.

47. *Robar*. Se llama tomar del monte las cartas que se necesitan para reemplazar aquellas que juzgó inútiles á su juego.

48. *Descarte*. Otro diferente del ya explicado en el Mediator , entendiéndose aquí , no quando se habla de irse de un naype en una jugada á que se está fallo , sino por el que se hace yendose de aquellos naypes que juzga inútiles , y que reemplaza con

otros tantos del monte qualquiera de los jugadores.

49. *Gano , á mí.* Se dice quando se quiere que el otro compañero (se habla de los contrarios al Hombre) le dexé la baza , ya sea porque va ganando , ó porque quiere ganar yendo á parar á su mano la jugada.

50. *Golpe.* Es una señal que qualquiera de los contrarios hace al otro al tiempo de poner el naype en la mesa , para que apoye con el mayor triunfo que tenga , y forzar al Hombre.

Nota 1.^a En este juego no hay palo de favor , ni pedir rey de ninguna manera , y por consiguiente nada de lo que corresponda á estos juegos de entrada y Mediator.

2.^a Tampoco hay chillar (en quanto á la ley del Hombre); pero algunos han admitido esta circunstancia , como se verá.

3.^a **Compañero** no lo hay verdaderamente á este juego, pues aunque los dos que son contrarios del entrado están unidos á hacerlo perder, se tiran igualmente entre sí para que se quede el juego puesta, y nunca codillo, á menos que si por impedir que su compañero no dé codillo dexa expuesto á que gane la partida el entrado: entonces prefiere que gane aquel; pero es, porque en caso de ganar uno ú otro, el entrado lo saca de en medio de la mesa (á donde el otro tiene opcion); y á su compañero se lo paga el que hizo el juego; de suerte que le ayuda quando no puede mas; lo que no sucede con los compañeros del Mediator, que para todos es igual, y así los une un propio interes.

Ade-

Ademas de las leyes y penas impuestas en el juego del Mediator, deberán observarse tambien las siguientes:

X. *Carta de mas ó de menos.* No solamente incurren los jugadores en la ley II. del Mediator, sino que se extiende en quanto al robo, de suerte que si al tiempo de robar en el monte tomase carta de mas ó de menos, ó si porque tiene carta de menos toma una de mas en el monte, y se advirtiere, hay, segun los casos, diferentes penas.

1.^a Si se tenia carta de menos ó de mas, y quiso taparla con el robo, y se advirtiere, incurre en dos penas, la primera por la ley II., y la otra por esta ley, que prohíbe tomar mas ni menos cartas que las que se hayan descartado, pagando las inadvertencias duplicadas, siendo nulo el juego, y

vol-

volviéndose á dar sin pasar la mano.

2.^a Si antes de ir al robo tuviese sus naypes cabales y tomase carta de mas, puede volver la que le corresponde al monte, siempre que no las haya visto ni las haya mezclado con las suyas, ni descartándose alguno de los otros dos; pero si se hubieren mezclado ó visto, ó alguno de los otros se hubiese descartado ya, será nulo el juego, y pagará medio pozo.

3.^a Si habiéndose mezclado (pero no descartado los demas) conociese que tiene carta de mas, se le obligará á que baraje su juego, y uno de los contrarios sacará á la suerte una ó dos cartas que tenga de mas, y sin verlas las pondrá encima del monte, para que estando completo se puedan descartar, y no incurra en otra pena.

4.^a Si tuviese carta de menos, por haberse descartado, v. gr. de cinco,

y

y tomado no mas de quatro (aunque se hayan descartado los otros) no por eso se dexará de jugar el juego, obligando á que baraje su descarte, y tome de él, á la suerte, la carta ó cartas que le puedan faltar, no incurriendo en pena alguna, porque este descuido solo es en perjuicio suyo.

Lo que se ha dicho del uno se debe entender del mismo modo en qualquiera de los demas respectivamente.

XI. *Enseñar el naype del monte.*

Ademas de la ley IV. para el que enseña naype de su juego, incurre en la misma pena el que la descubriese del monte.

1.º Si fuese antes de haber nombrado el juego pagará una polla, y se volverá á dar; pero si estuviese nombrado, pagará ademas la mitad de lo que pudiera haber ganado el que habia nombrado el juego.

2.º Si fuese despues de haberse

descartado el que hizo el juego solo pagará medio mozo, porque la carta descubierta para todos fué igual saber adonde está; pero si fuese una del estuche la que se volviese, se la darán al entrado, descartándose de otra en su lugar, y en este caso si ganase el Hombre pagará el contrario que la descubrió por su compañero; pero si el Hombre pierde no pagará por éste, pues jugó con ventaja.

3.º Si fuese entre los dos compañeros contrarios del Hombre que se descubriese el monte ó algunos naipes de él en la forma arriba dicha, pagarán cada uno su medio pozo, y si se descubriese carta del estuche, se volverá á dar, y se le pagará al entrado como si hubiese ganado; pero no pagarán el medio pozo.

4.º Si fuese el Hombre que lo descubriese, pasará la mano sin que le valga el juego, y pagará un pozo.

5.º

5.º Si fuese entre el que iba solo, y uno de los contrarios, le pagarán (entre los dos) al otro contrario lo que hubiera de haber ganado si lo hubiera hecho perder codillo.

Todas estas leyes se fundan en que maliciosamente se podrian volver, como por descuido, los naypes del monte quando alguno se viera con poco juego para poder ganar, y obligar por este medio á que se volviese á dar, teniendo la esperanza de mejorar de juego.

XII. *Si en lugar de tomar las bazas tomase el Juego (Vease la ley VI.); pero si tomase el descarte de alguno de los otros, se observará lo siguiente.*

1.º Si fuese el Hombre el que viese alguno de los descartes contrarios, si gana no se la dará nada, y pagará medio pozo, y si pierde puesta pagará lo que le corresponda, ademas del medio pozo, y solamente perdién-
do-

dolo codillo, no habiendo podido sacar ventaja alguna de haber visto el descarte, no pagará mas que lo que pierda.

2.º Si uno de los contrarios viese el descarte del Hombre, pagará éste como si hubiese ganado (por los dos) y medio pozo más.

3.º Si fuese un contrario á otro, pagará el que haya visto el descarte de su compañero por ambos como si hubiese ganado el Hombre, y ademas medio pozo.

4.º Si tomase un juego de los otros en lugar del monte (*ley VI.*) pagan los dos.

XIII. El que se descarta el ultimo y no toma tantas cartas como le han dexado *puede ver las que sobran*; y en este caso todos las pueden ver tambien; pero si el ultimo no las viese, tampoco las podrán ver los demas; y si alguno lo hiciese pagará una polla,

lla , sin que valga el decir que los demas las vean asimismo ; pues es privilegio que goza el último en descarte de hacer lo que parezca ; pero en caso de haberse visto las pueden ver los demas sin incurrir en pena , que solo está impuesta al primero que las vea , incluyendo al mismo que pudiéndolas haber visto no las vió , y éste incurre desde el instante que esté jugada la primer carta en la mesa , y los otros dos aun antes.

XIV. Ademas (*de la ley VII. sobre tenderse*) se añadirá aquí que el que tenga solo con cinco estuches , que es un juego imperdible , ú otro en que juntándose toda la contrariedad en una mano no se lo pudieran hacer perder ; le es permitido tenderse sin incurrir en pena alguna ; porque lo hace para abreviar y pasar á otra mano ; pero si fuere juego dudoso , se le hará que lo juegue , y aun en este

ca-

caso, siendo el perjuicio para él solo no incurre en pena alguna.

Al que creyendo que han pasado los otros se tendiese ó mezclase sus naypes con los del monte, si alguno de los otros dos quisiese entrar, porque tenia juego para ello, se le impondrá la pena de pagar la mitad de lo que se habia de haber atravesado si se hubiese hecho el juego, y hubiese ganado el que pidió hacerlo; porque él no debia de haber mezclado su juego sin preguntar primero si todos habian pasado; con todo, si no se hubiesen mezclado sus cartas con las del monte, sino puesto encima de él no mas, podrá contar nueve cartas y proseguirse jugando, no teniendo otra pena que la de medio pozo, y esto lo paga porque debia tener carta de mas, ó de menos, y poniendo las suyas en el monte sin mezclarlas, enmendar la falta.

XV. Quando el Hombre á la sexta jugada pida bola, los otros dos compañeros pueden comunicarse su juego, ó consultar las jugadas uno con otro para impedir que la haga (si fuere posible); esto es contra la ley VIII. del Mediator.

El que intente bola ha de ser no habiendo vuelto á ver (despues de principiado á jugar) su descarte; ni lo podrá ver tampoco en adelante, y si como es permitido verlo para lo demas del juego, lo hubiese hecho, no podria ir á bola, y sí despues de emprendida lo hiciese por descuido ó impensadamente, se supondrá como perdida, y ademas pagará una polla.

En este juego no se admite la desbala, porque no la puede haber.

XVI. El Hombre no puede pedir *gano*, ni *amí*, y si lo hiciese, pagará medio pozo, pagando otro medio el que se lo concediese, y esto á favor del

del tercero, sin perjuicio de las demas ganancias que puedan cprresponderle , si efectivamente se le diese codillo al entrado ; aun con todas estas contrariedades.

Del modo de dar los naypes , de la mano, del descarte y robo.

La baraja es de quarenta cartas, lo mismo que al Mediator , con la sola diferencia en el modo de repartirlas; pues solo se dan nueve (en tres veces) á cada uno de los tres jugadores que se necesitan para este juego : y quedan trece cartas, las que componen la *bazeta*, que tiene el nombre de *monte* , del qual se toman ó roban las cartas en igual número á las que se han descartado ; principiando el que hizo el juego , y en seguida el inmediato á su derecha, no contandose con el que es mano, para este parti-

ti-

ticular , como si no lo fuera.

Si se volviese una carta , sea de los jugadores ó del monte , al tiempo de dar , la mano será nula ; si hubiese carta doble , y quedase en el descarte de los jugadores , será válido el juego , enmendando la falta para la siguiente mano.

Al que no le tocase dar y lo hiciese , si se advirtiese estando dando , aun dexará de dar , y pasará la mano á quien le toque ; pero si hubiese acabado de dar , valdrá aquella mano , y continuará siguiendo al inmediato á su derecha como si hubiera dado legitimamente.

El que tuviere carta de mas ó de menos , ó la tomase del monte al tiempo de robar , (*Vease la ley II. del Mediator , y la X. de la adiccion en este juego.*)

La mano á este juego solo tiene la preferencia de hablar primero ; pe-
ro

ro aunque (el que le sigue) aumente de juego, no puede mudar el suyo en otro mayor, de suerte que es de poca ventaja serlo; pero siempre jugará la primera carta.

Todas las manos pondrá en medio cada uno nueve tantos, que es una ficha, á este juego, y el conjunto es lo que se llama polla, y nueve fichas las que forman pozo.

Cada uno que *pasa* pone dos tantos en medio, y si los tres pasasen se vuelve á otra mano, repitiendo á poner su ficha cada uno en medio, y as en adelante, hasta que uno de los tres haga juego.

Notas. 1.^a Algunos han querido añadir á este juego el que chille aquel que tenga la espada (quando todos han pasado) enseñandola, y si no estuviese fuera, que pueda qualquiera de los tres ir á buscarla yéndose de las nueve cartas y tomando

I

otras

otras tantas, que se llama *ir á fondo*, y antes de verlas sacará una de aquellas cartas á la suerte, y descubriéndola señalará el triunfo, si saliese la espadilla ó basto elegirá uno de los palos que quiera á su arbitrio, y sino el que pinte la carta, conforme se haya convenido.

Puede redimirse (si después de visto el juego conoce no puede menos de perderlo) poniendo en medio dos fichas.

2.^a Solamente en el juego de *entrada* puede descartarse el Hombre, pero los dos contrarios, tanto en el juego de entrada como en el solo.

El que hace juego es el primero á descartarse (como ya se ha dicho) y no tiene número señalado, pero no puede ser de todas (que solamente es permitido al que va á buscar la espadilla en el caso de admitirse el chillar); de suerte que lo mas

son ocho las que puede ir á buscar, aunque nadie lo hace, porque habiendo de nombrar el triunfo antes de robar, es difícil que acierte; teniendo tres contra uno, esto es, que entre quatro palos buscar uno y acertarlo, tiene la contra de hallar uno de los otros tres mas facilmente.

La regla general para entrar es llevar tres bazas seguras en la mano, y esperar en las seis cartas del robo hallar otras dos, ó á lo menos una, que carteando el juego tambien lo podria ganar; y el ir á robar con menos es arriesgarse á perder seguramente ó á ganar por casualidad.

El que se puede arriesgar mas facilmente es el ultimo á hablar, que viendo que el juego debe de estar en el monte, pues los dos han pasado, y él está para lo mismo, se arriesga á tentar la suerte, y suele acertarlo regularmente, aunque tambien se lle-

van algunos chascos.

De las cartas que haya dexado en el monte el entrado se descartarán los otros dos segun convenga ; principiando el que esté á la derecha del que hizo el juego , y si dexase alguna, el que queda.

Para esto es la regla que el primero á descartarse vea por su juego si puede hacer perder al entrado con poca ayuda del robo , y entonces podrá irse de quatro ó cinco ; pero si no tuviese juego , solo se descartará de un par de ellas , dexando lo fuerte del descarte al otro : porque si se descartára sin ley podria ser causa de que ganase el Hombre unos juegos que debian perderse si hubiese dexado el descarte al otro contrario.

Si el primero que va á robar tiene dos del estuche y las demas cartas blancas , tiene ley para robar aunque sean siete , para ver de juntar á ellas

los triunfos que haya, y si tiene algun rey lo podrá guardar tambien, para dexarle alguna al otro.

Si el que ha hecho juego robase menos de seis (pues algunas veces suele robar dos ó tres, ó menos) queda robo para uno y para otro; y tambien quando va solo el Hombre que no toma ninguna.

Desde luego será regla general para los contrarios guardar los triunfos y reyes, si los tuviesen; el hacerse algun fallo (aunque es mas dificil de conseguir esto ultimo robando del palo de que se van) pero por si acaso no, debe intentarlo.

Si uno de los contrarios se hubiese de descartar de una ó dos cartas no mas, teniendo por sentado que el que hizo mayor descarte es donde debe estar la fuerza del juego en contra del entrado, deberá de irse de alguna firme ó de un triunfo que le pueda

da hacer entrar y hacer mas de una baza; pues á este juego el que no puede hacer quatro bazas debe tirar á no hacer mas de una, por lo que (aunque pueda) dexa ganar á su compañero yendose en los descartes de las firmes que lo puedan introducir.

Tambien si viese que todo el juego lo tuviese el compañero, seguirá otro método, que es el de ayudar al que entró á que no lo pierda si no puesta, como se advirtió en la nota quarta del principio de este juego.

Aunque del descarte penda muchas veces el ganarse ó perderse el juego, no es regla tan fixa que no suceda algunas, que el que se descarta de cinco ó seis no roba nada, y el que toma dos ó tres encuentra con todo el juego; pero como es mas facil hallar en seis cartas dos ó tres buenas, que no que sean precisamente buenas las dos ó tres que le toquen,
por

por eso se debe observar lo que antes se dixo para los descartes.

Teniendo el juego descartado ha de reparar el Hombre cuál de los dos contrarios ha tomado lo fuerte del descarte; pues debe de presumirse, según las reglas del juego, que en él está la mayor contrariedad, y desde los principios dexa bazas al que conoce endeble, y se las quita al otro, logrando por este medio sacar el juego, repartiendo las bazas, y en lo que consiste principalmente la habilidad y ventaja del jugador.

Vease la tabla siguiente, y por ella se conocerá de cuántos modos se puede ganar, y de cuántos perder puesta ó codillo, según el número de bazas que se hagan.

La regla general es que el Hombre ha de hacer mas bazas que el que mas de los otros dos para ganar.

Que siempre que sea igual al que
mas

mas de los otros dos, ó que estos han hecho iguales bazas es puesta.

Y siempre que el Hombre haga menos que el que mas de los contrarios es codillo.

T A B L A.

	Num. de bazas del Hombre.	Num. de bazas de los contrario.	
		1.º	2.º
El Hombre gana siempre que haga.	5.	4.	0.
	4.	3.	2.
Pierde puesta.....	4.	4.	1.
	3.	3.	3.
	1.	4.	4.
Pierde codillo.. . . .	4.	5.	0.
	3.	4.	2.

Por la tabla antecedente se conoce que solamente el que hace cinco bazas está seguro de no poderla perder aunque se junte el hacer las demas uno de los contrarios, y este es

el juego que debe tener el que vaya solo, aunque tambien pueda sacarla con quatro.

Pero el que no haga sino quatro bazas, y no pueda repartir las otras cinco, de tal suerte que ninguno le puje ni iguale, no solo la puede perder puesta, sino tambien codillo, y esta es una de las cosas que mas ellos hace á los que no comprehenden la fuerza de este juego, esto es, que con quatro bazas se gane, con quatro se pierde puesta, y con quatro se pierda codillo.

Tambien les hace aun admirar mas el que no haciendo el Hombre mas que una baza sea puesta, y consiste que estando en iguales bazas los contrarios ¿quál de los dos habia de ganar de codillo? siendo la regla fundamental de este juego que para ganar se haya de hacer (tanto de parte del Hombre como de la de los contra-

tra-

trarios) mas bazas que el que mas de los otros dos ; y así se advierte en la tabla antecedente , que asimismo con tres bazas se hace puesta , teniendo todos igualmente tres , y que con tres es codillo , teniendo el uno de los contrarios quatro.

Hecho cargo de esto , conocerá el jugador segun su juego lo que debe hacer en caso que vea que no la puede ganar por cinco ni por quatro, para hacer de que no sea codillo.

Notas. 1. Antes de haber robado ha de tener el Hombre cuidado de nombrar el palo que hace triunfo , porque si sucediese que hubiese visto el robo antes de nombrarlo, se expondría á que , segun las leyes de este juego, nombre lo que ha de ser triunfo uno de los contrarios, que seguramente será del palo que tenga mas para hacerselo perder ; y si á un tiempo nombrasen los dos

con-

contrarios distintos palos , valdrá el que haya nombrado el que esté á la derecha del Hombre; pero si aunque éste haya visto el juego, nombrase el triunfo antes que los contrarios lo hayan echado de ver , será valido , y los contrarios perderán la accion que tenían.

2.^a El que va solo no cae en esta pena hasta que se haya empezado á jugar , que si no lo hubiese nombrado por distraccion , los contrarios lo nombrarán por él.

3.^a Si el Hombre fuese mano , y no hubiere nombrado triunfo , lo que pinta la carta que jugase lo será , y si es espadilla ó basto de la misma manera , sin que valga el decir que estos naypes se vuelven del palo que se hizo triunfo ; y así si saliese de la espadilla , serán espadas triunfos, si del bastillo , bastos.

En quanto á los contrarios se ha de advertir que aunque es permitido

decir *gano, á mí*, se entiende solamente para hacerlo perder puesta, pero si de pedir las bazas resultase dar codillo de cinco bazas, debe de dexarlo como puesta, para que valga su codillo y lo gane, es preciso que lo haga sin pedir *gano, ó á mí*; esto es, él solo sin ayuda; por eso el que tenga quatro bazas en su mano no puede pedir la baza.

Si pidiese la baza no teniendo mas que tres seguras en la mano, y diese codillo, no corre esta pariedad, porque su fin fué hacerla puesta, ó se debe de suponer así.

Para evitar en lo posible que sea codillo debe el otro contrario hacer una baza; y si se la pidiesen, no teniendo proporcion de hacer otra, no la debe de dexar, porque primero es él; pero hecha ya la una procurará irse de las firmes, para no volver á entrar, y que el Hombre no gane el

el juego repartiendo las bazas ; porque haciendo una baza , si los otros dos hacen quatro es puesta; si el Hombre hace cinco , de todas maneras la tiene ganada ; y si es el otro el que las hace gana el codillo (que se lo paga el Hombre), de suerte que el que no tiene juego de hacer perder al Hombre , defiende la polla.

En no siendo en estas circunstancias debe dexar la baza á su compañero siempre que la pida.

Asimismo , quando al echar la carta diese un golpe con ella en la mesa al mismo tiempo , es señal que falle con una gorda , para forzar al Hombre , ó á que alargue , ó á que se desprenda de un mate , que pudiera hacerle falta para un arrastre: en lo demas tengase presente la ley IX. del Mediator , en todo lo que aquí no se ha exceptuado.

Notas. 1.^a La bola se paga en la

en-

entrada dos fichas de cada uno, y en el solo tres, ademas del juego, calidades y pozo, &c.

2.^a A este juego lo que no se pide no se paga, y si se pide mas de lo que se tiene, ni lo uno ni lo otro, solamente lo de en medio, que se sabe de fixo, y que nunca se altera.

3.^a Las penas que se pierdan, cada una de por sí va unida (ademas del pozo ó polla) al que gane el juego en la siguiente mano, como no sea el mismo que la haya perdido; y si perdiese el que entro el juego, se dexará la pena para la mano siguiente.

4.^a Por la entrada se paga tres tantos de cada uno, y por el solo doble.

5.^a Por los estuches, por cada uno un tanto, y si juega contra estuche ha de estar unido en una sola mano para que cobre ó pague.

Regularmente á este juego se seña-

ñala un par de horas para jugarlo; si concluidas hubiere muchos pozos, se repartirán igualmente entre los jugadores, y siempre que no salga la cuenta cabal, el uno ó dos pozos que queden se sortearán al que le cayga el mayor naype de los tres primeros de la baraja, despues de alzado, á menos que no quieran proseguir, conviniéndose todos; pero si alguno de ellos no quisiese, habiendo pasado las dos horas no le podrán obligar.

Asimismo ninguno podrá antes de las dos horas dexar la partida sin consentimiento unanime de los otros dos; y si lo hiciere sin su consentimiento deberá de satisfacer lo que se haya atravesado; y si pierde no puede pedir nada, y no siendo así deberá proseguir.

No podrán dexar sus naypes á otro sin licencia de los mismos compañeros

ros, porque mudando de mano se muda de juego, y regularmente el que muda es porque pierde, y no es ni bien parecido ni permitido que busque quien le desquite en perjuicio de los otros.

Exemplos de algunos juegos del Hombre en palo corto.

Nada embaraza tanto á los principiantes de este juego como el saber quando han de pasar, quando han de entrar, ó quando ir solo.

No hay duda que teniendo cinco bazas seguras será imperdible todas las manos; aunque con quatro se puedan tambien ganar.

La regla que se ha dado y se repite es, que para entrar es preciso tener tres bazas seguras, y no contar mucho sobre los reyes, porque quasi se fallan, y esperar las demas del robo.

Pa.

Para solo, que no tiene que esperar de ningun lado (porque no se va á robar), es preciso que lleve cinco quasi seguras, ó á lo menos quatro, y aun en este caso solo forzado, por haber entrado alguno primero, si no es muy expuesto, siendo entre jugadores difícil de repartir las bazas para ganarlo con quatro.

Veanse los menores que se pueden hacer en los siguientes exemplos.

Juegos en espadas y bastos.

- 1.º Espada, basto, rey y siete.
- 2.º Espada, malilla, caballo y cinco.
- 3.º Espada, rey, caballo, y sota.
- 4.º Malilla, basto, rey, y seis.
- 5.º Malilla, rey, sota, siete y seis.
- 6.º Malilla, basto, caballo y sota.
- 7.º Basto, rey, caballo, siete y seis.
- 8.º Basto, rey, caballo, sota y tres.

K

Es

Es menester advertir que un rey podria ocupar el lugar de un triunfo chico.

Juego en oros y copas.

- 1.º Espada, malilla, punto y quatro.
- 2.º Espada, malilla, rey y caballo.
- 3.º Espada, punto, rey y sota.
- 4.º Malilla, basto, rey y caballo.
- 5.º Malilla, punto, rey, sota y dos.
- 6.º Malilla, rey, caballo, sota, y dos.
- 7.º Basto, rey, caballo, sota, dos y tres.
- 8.º Basto, punto, rey, sota, dos y cinco.

En estos palos como hay un triunfo mas, es menester mejor juego para ganar.

En

En quanto á llevar un rey en lugar de un triunfo de los chicos (que no se tenga) se podrá de la misma manera que en espadas y bastos.

En todos los palos en siendo mano se puede arriesgar algo mas, teniendo firmes con que arrastrar; pero si se tiene poco juego está mejor el que es pie, porque ve venir la jugada; por la misma razon el que está enclavado entre la mano y el pie es el que está en peor situacion, porque se suele enviar del uno al otro las jugadas; y aun con buenos juegos perderlos por no poder entrar.

Exemplos de juegos para solo en espadas y bastos.

1.º Espada, malilla, basto, rey, seis y un fallo.

2.º Espada, malilla, rey, sota, dos reyes y un fallo.

- 3.º Espada, basto, rey, caballo, quatro, un rey y un fallo.
- 4.º Malilla, basto, rey, caballo, seis, y un rey con caballo.
- 5.º Malilla, basto, caballo, sota, siete; un rey y un fallo.
- 6.º Malilla, rey, caballo, sota, siete, seis, y un rey.
- 7.º Basto, rey, caballo, sota, siete, seis y dos reyes.
- 8.º Basto, rey, caballo, siete, seis, dos reyes y un fallo.

Juegos en oros y copas.

- 1.º Espada, malilla, basto, tres, quatro, cinco y un rey.
- 2.º Espada, malilla, punto, rey, dos, un rey y un fallo.
- 3.º Malilla, punto, rey, caballo, basto y un rey.
- 4.º Malilla, punto, rey, caballo, sota, dos y un rey.

5.º Basto , punto , rey , sota , dos ,
rey , caballo y un fallo.

6.º Basto , rey , caballo , sota , dos ,
tres y un rey.

7.º Punto , rey , caballo , sota ,
dos , tres y dos reyes.

8.º Punto , rey , caballo , sota ,
dos , tres , quatro y un rey.

Los jugadores suelen ir solos con juegos mas chicos , ó en lugar de un triunfo un rey , ó con dos reyes en lugar de dos triunfos chicos , particularmente quando se tienen muchos triunfos , y aunque sea arriesgando á ganarla con quatro bazas , pero siempre es arriesgado.

Algunos de estos juegos se podian hacer con algun triunfo menos , siendo mano , ó saliendo bien los arrastres ; esto lo hará mas claro la práctica que la explicacion : siendo infinitas las combinaciones que pueden resultar , y estos exemplos se han
pues-

puesto solo para dar una idea á los que principian á jugar.

Habiendo deseado algunos ver como se podria ganar un juego que se ha perdido, jugándolo de otra manera, se ha querido satisfacer poniendo los tres juegos (del Hombre y de los dos contrarios), siendo mano, estando enclavado, ó siendo pie, y aunque puedan variar (como ya se ha dicho), sin embargo se han escogido unos quantos para dar una idea mas completa.

Entrada en espadas , y lo mismo en bastos.

Juego 1.

<i>El Hombre mano.</i>	<i>2.º Enclavado.</i>	<i>3.º Pie.</i>
Mal.	Esp..	Bas..
rey.. } triunfo.	siete. } triunf.	tres.. } triunf.
cab.. }	cinc. }	sota.. }
sota. }	quat. }	dos... } de oro.
seis.	cab.. } de bast.	tres.. }
rey... de bast.	sota. }	quat. }
rey... de oros.	seis... de oros.	as.... } decop.
cab. } de cop.	rey. } de cop...	quat. }
tres. }	sota }	cinc. }
		fallo.. á bast.

El Hombre jugó el rey de bastos, el 2.º sirvió, y falló con el tres el 3.º, y jugó una copa chica, y estando el 2.º á ver venir, hizo sota y rey, y jugó bastos, dando un gol-

golpe en la mesa, que aunque no lo hubiera dado era regular que el compañero le hubiera dexado la baza, puso el basto el 3.º y el Hombre tomó con la malilla; y aquí perdió el juego puesta, y si hubiera dexádola, hubiera sido codillo.

Si hubiera salido arrastrando, v. gr. de rey, el 2.º pone la espadilla; y el 3.º el tres, el 2.º juega bastos, y el 3.º falla con el bastillo, y el entrado pierde el rey; el 3.º, en quien queda la baza, juega copas, y el Hombre pone el caballo, el 2.º el rey, despues la sota, porque está á ver venir; y juegue como juegue no hacemos, porque al Hombre le queda malilla, caballo, sota, seis de triunfo y el rey de oros.

En este mismo juego se ha visto como se puede ganar con cinco bazas, perder puesta o codillo, segun se juegue; dependiendo muchas ve-

ces no de no saber jugar, sino de acertar la jugada; pues estando el Hombre con el mismo juego, y las mismas cartas entre los dos jugadores repartidas de otra manera, se pudiera ganar con quatro; haciendo el uno tres, y el otro dos, y tambien perderse codillo.

Entrada en bastos , y lo mismo en espadas.

Juego 2.º

<i>El Hombre en- clavado.</i>	<i>1.º Mano.</i>	<i>3.º Pie.</i>
Mal. } bast. } rey.. } <i>triunf.</i> cab.. } cinc. } tres. } cab.. } <i>de esp.</i> cinc. }	seis de <i>triunf.</i> siete } cinc. } <i>de esp.</i> rey. } seis.. } <i>de oros.</i> rey.. } sota. } as.... } <i>de cop.</i> seis.. }	Esp.. } sota. } <i>triunf.</i> siete. } quat. } rey.. } <i>de esp.</i> sota. } as.... } dos.. } <i>de oros</i> quat. } fallo.. <i>á copas.</i>

La mano jugó el rey de copas , y falló el Hombre con el cinco de triunfo , y el 3.º contrafalló con el siete , y jugó oros , que tomó el mano con el rey , y sirvió el Hombre con la sota ; el 1.º (en quien quedó la baza)

za) juega una espada; y el pie, que está á ver venir , hace rey y sota, y juega la espadilla , ó la hace quando le venga bien , que son quatro bazas; de suerte que el entrado la pierde puesta , porque no puede hacer mas que otras quatro.

Este juego se puede ganar de dos distintos modos. 1.º Habiendose ido de la sota de oros en el rey de copas en lugar de haber fallado (no viniendo la jugada á su mano); y si hubiera vuelto la jugada de copas , habiendo fallado con el rey ó caballo, le obligaba la espadilla , y si la dexaban (que no haria) arrastraba , y no podia perderla.

2.º Era haber fallado con el rey ó el caballo desde el principio , que obligaba la espadilla ; éste hubiera jugado oros , y el 1.º hubiera hecho su rey y vuelto espadas , ó el 3.º hubiera hecho sota y rey , porque esta-

taba á ver venir , y volvía oros ; el Hombre hubiera fallado con el cinco, y arrastrando tres veces de seguida, hubiera hecho cinco bazas.

El Hombre juega en oros , y lo mismo en copas.

Juego 3.º

<i>El Hombre es pie.</i>	1.º <i>Mano.</i>	2.º <i>Enclavado.</i>
Mal. } bast. } rey.. } cab.. } triunf. tres. } quat. } seis.. } sota.... de bast. sota.... de cop. fallo á esp.	Punt. triunfo. rey.. } sota. } de esp. siete. } tres.. } seis.. } cinc. } de bast. quat. } tres.. } fallo.. á copas.	Esp.. } sota. } triunf. dos.. } cinc. } rey.. de bast. rey.. } cab.. } cinc. } de cop. seis.. } fallo.. á espad.

La mano jugó bastos, el 2.º tomó con su rey, y el Hombre puso la

so-

sota; el que toca jugar, que es el 2.º jugó el rey de copas, el Hombre sirvió con la sota, y el mano se fué de un basto; volvió el 2.º con el caballo de copas, el Hombre falló con el rey; y el mano contrafalló con el punto y juega un basto, el 2.º falla con la sota, y el Hombre contrafalla con el caballo, y arrastra de bastillo; el mano se vá de un basto, y el 2.º pone el cinco de triunfo, y con la espada y dos se queda á ver venir, y ha de hacer las dos, y se pierde este juego puesta.

Se hubiera ganado si en lugar de haber fallado el Hombre con el rey á la tercera jugada hubiera fallado de un chico, que como estaba el punto solo lo hubiera obligado de la misma suerte; es verdad que ésta no fué falta del jugador, antes bien era lo que se debia de haber jugado, porque á no estar precisa-
men-

mente el punto en aquella mano no podia perderse de otra manera.

Esta es una prueba que no todas veces lo mas arreglado sale mejor, y que algunas jugarretas de algunos principiantes suelen salir grandemente, lo que les hace creerse muy grandes maestros ; esto se advierte por que no dexen de seguir las reglas generales, que son las mas acertadas, aunque tal vez sean excepcion.

El Hombre juega en espadas.

Juego 4.º

<i>El Hombre mano.</i>	<i>2.º Enclavado.</i>	<i>3.º Pie.</i>
Esp. } mal. } seis. } triunf. cinc. } quat. } tres. } as. . . de oros. tres .. de cop. siete .. de bast.	Bast. } siete. } triunf. dos . . . de oros. sota. } tres. } de cop. quat. } rey.. } seis.. } de bast. cinc. }	rey.. } cab.. } de triunf. sota. } rey.. } sota. } de oros. tres.. } rey... } siete. } de cop. cab. de bastos.

El Hombre arrastró de espadilla, el 2.º puso el siete, y el 3.º el rey (lo que le hizo detener los arrastres, y fué causa de perder el juego), juega una copa, el 2.º sirve, y el 3.º pone su rey, y juega el caballo de bastos pidiendo la baza, esto es, *gano*, y la hizo por hallarse el rey en su com-

compañero; juega el rey de oros, los otros dos sirven; y repite el oro, falla el Hombre con uno de sus pequeños, y contrafalla al 2.º con el basto; de suerte que de los otros dos triunfos que tiene el pie ha de hacer uno; y el juego perdido puesta.

Este género de juegos es menester arriesgarlos desde el principio, porque ya se ven venir perdidos, y se va á ver de sacar en dos arrastres quatro enemigos de las dos manos; si hubiese continuado los arrastres lo hubiera ganado; pero fué á ver si podia ponerlos en tres y dos bazas y no lo pudo conseguir; no hubiera podido conseguirlo jamas estando los juegos como estaban, y aun se podia haber perdido codillo.

La práctica acabará de enseñar las innumerables jugadas que se podrán hacer, segun los casos que ocurran.

*Del Tresillo ó Mediator entre tres,
llamado solitario, fulminante,
ó refavor.*

Este juego se llama solitario porque se juega en él sin ayuda de compañero, esto es, siempre solo el Hombre.

Sigue en todo las leyes del Mediator con tal qual diferencia, que aquí se expresarán, y son propias de este juego en particular.

1.^a A la baraja (compuesta para el Mediator) se le quitan diez naypes en esta forma: de los diez oros solo se dexa el rey, y de las copas se quita el seis; y quedan en treinta cartas, que se reparten á diez cada uno, en tres veces, sorteando antes los asientos, y siguiendo las leyes y reglas establecidas sobre este particular en el Mediator.

Aunque no haya mas del rey de
L Oros

oros se hace juego en los quatro palos, añadiendo la espada y basto al rey, que en este caso tiene todas las preeminencias de *malilla*; pero no siendo triunfo, solamente la del rey.

En los otros tres palos quedan nueve naypes en cada uno, quando no son triunfos, y once quando lo son.

En oros, quando no es triunfo, siempre es fallado el rey, por estar solo, y quando es triunfo son solamente tres, de suerte que con ellos y cartas firmes se hacen las entradas en el juego.

El rey de oros se puede pedir para el Mediator como uno de los otros reyes, esto es, quando no sea triunfo.

2.º El menor juego es Mediator, por carecer de entrada, y el otro juego es *solo*, ó *solo con bola*. La mano que no hay Mediator ó *solo*, se pasa, y vuelve á poner el que es mano, como si se hubiera jugado, y así

su-

sucesivamente, hasta que alguno haga juego.

3.º A este juego no solo se sortea un palo (de los tres enteros que hay) para hacerlo favorito, sino que el palo de oros se llama *fulminante*, y se paga quadruplo ó el doble que de favorito: esto hace variar mucho los juegos, y que suceda pocas veces el tener que pasar la mano sin jugar; algunos llaman al fulminante *refavor*.

Algunas advertencias para las entradas en refavor.

El que tenga espadilla y malilla, ó espadilla y basto sabe fixamente que al primer arrastre ha de caer qualquiera de los dos que le faltan; tambien puede suceder que al primer arrastre de espadilla (aunque le falte malilla y basto) que caygan, si se

L 2

ha-

hallan repartidos , y algunos suelen arriesgarlo , particularmente si son mano , y se ven forzados á hacer otro juego del que tenian , por haberselo pujado ; pero es menester que se haga cargo , que si no salen los dos , y con el uno que queda le cortan la runfla de las firmes que pueda tener es perdido codillo ; por esta razon es menester al mismo tiempo ver si se puede tener entrada por algun otro palo para continuar sus firmes , sino es arriesgarlo mucho.

Teniendo entrada por los otros tres palos puede tambien ir á Mediator, ó solo de oros ó refavor , sin tener ninguno ; porque precisamente han de venir á tropezar con él ; pero es preciso ser mano , y tener dos entradas á lo menos de algunos de los palos , porque sacándole la principal pueden continuar de aquel mismo palo , y verse precisado á irse de las firmes;

mes; asimismo pende en la disposicion del juego de dar en quien tenga los triunfos el palo de que se tenga la entrada ó al contrario.

El que entre de refavor con un mate, sea el que fuere, debe carrear, y nunca arrastrar, á menos que no sea en el caso de que penda el ganarse ó perderse, en que esten unidos ó separados los otros dos del estuche, que entonces se arriesga á salir pronto del paso.

Siendo mano y teniendo una runfla de firmes, y no se tuviere sino un triunfo, debe jugarse la runfla para gastar los de los otros y dexar la de triunfo para tener alguna entrada, porque puede, si se hallan juntos, fallar con el uno, y arrastrar con el otro, si es superior; y principiar el contrario con una runfla que nunca acabe; por eso no hay cosa mas prontamente hecha que un juego de refa-

favor, ni de que se pierdan mas cordillos si no se aseguran, dexándolo todo á la suerte.

Tampoco hay palo en que se puedan hacer mas facilmente las bolas que en el de refavor: de suerte que de tres, ó quatro bolas que se den en una noche, las dos ó tres serán de refavor.

Nota. En los otros tres palos no hay nada que advertir, siendo lo mismo que en el Mediator, solo tener presente para no hacer los juegos tan de ligero que los once triunfos que en el Mediator están repartidos entre quatro, lo esten aquí entre tres.

Asimismo que estando el rey de oros solo es buena salida de contrario (quando no va á la mano del Hombre) el salirle por él, porque si pone triunfo es contrafallado, y si no lo pone es baza y evita la bola primera, &c. y que las jugadas
de

de uno á otro le pueden perjudicar mucho.

El Hombre quando no quiere que le contrafallen, ó ponga una que no la puedan levantar, si tiene bastante juego, se descartará de alguna falsa: es verdad que tambien da otro descarte al contrario.

Esta salida del rey de oros ya se comprehende que es quando no sea triunfo.

Otro Tresillo, ó Mediator, entre tres.

Este Mediator es mas sencillo, no se atraviesa tanto; pero tampoco es tan divertido: consiste solamente en que á la baraja se le quitan, asimismo como en el juego antecedente, diez naypes; pero es todo el palo de oros ó copas, y se juega con los otros tres palos solamente, escogiendo uno de ellos de favor si se quiere, no ha-

habiendo mas juego que Mediator y Solo ; y siguiendo en todo lo demas las mismas reglas que en el antecedente.

Otro Tresillo ó Mediator entre tres.

A este juego no se le quitan á la baraja de Mediator mas de quatro naypes , que son los dos seises de oros y copas , y los dos treses de espadas y bastos.

Las treinta y seis cartas restantes se reparten á doce cada uno en tres veces á quatro , ó quatro veces á tres , conforme quiera el que dé ; pero de ninguna otra manera.

Se nombra (si se quiere) un palo de favor , y no hay mas juego que Mediator y solo.

Para ganar es menester hacer siete bazas ; seis es perdida puesta , y cinco ó menos codillo.

Es

Es menester tener presente que hay diez triunfos en espadas y bastos, y once en oros y copas; y que quando no son triunfos son ocho los naypes de espadas y bastos, y nueve los oros y copas.

En todo lo demas se juega como el Mediator.

Del Mediator entre dos, ó Dosillo.

Este juego sigue en todo las reglas del Mediator y del Hombre (por tener tambien monte donde ir á robar), es bastante insípido; pero para pasar un rato, quando no hay con que poder formar otro partido mas entretenido, se puede echar mano de él.

Para este juego se quita todo un palo (de oros ó de copas), y quedan treinta naypes, de los quales se dan

dan ocho naypes á cada uno , quedando un monte ó baceta de catorce naypes para descartarse de aquellas que no le acomoden á su juego.

Es preciso hacer cinco bazas para ganar ; quatro será perdido puesta, y tres ó menos codillo.

Los once triunfos que hay en espadas y bastos , y los doce que tiene el palo de oros ó copas (segun el que se haya dexado) hallándose algunas veces fuera todos es un fuerte contraste , que es menester tener presente estar repartidos entre los dos.

Si se nombrase el palo que se ha quitado (haciéndolo triunfo) pagaría una polla por la equivocacion; pues ademas que no se ha dexado ninguno, podria hacer titubear al contrario en su descarte , sin tener presente que se quitó aquel palo , y mas oyendolo nombrar.

N. B. Algunos quitando el palo
de

de oros ó copas dexan el rey, quitando en su lugar el seis del otro palo largo, dexando once triunfos en todos, menos en el de oros ó copas (segun el rey que hayan dexado), y ese es el palo de favorito no habiendo refavor.

En todo lo demas se juega con las reglas del Mediator, y en quanto al robo con las del Hombre.

Del Juego del Quadrillo.

El juego del Quadrillo lo sacaron los Franceses del juego español llamado el Hombre, como ya se ha dicho; pero lo desfiguraron de tal manera, que aun ellos mismos lo abandonaron al olvido, jugándose solamente en algunos lugares de lo interior de las Provincias.

Se diferencia del Mediator en que
no

no tiene este juego medio ni el palo de favorito ; en todo lo demas sigue sus reglas y leyes, menos en que se haga número determinado de bazas para no pagar el compañero, porque en este juego, haga ó no, paga siempre á medias con el entrado.

Quadrillo solitario.

Este no se diferencia del arriba expresado, sino en que al que entra se le ha de volver el rey, de suerte que es una especie de Mediator: solamente que se paga como entrada, y que no dá tanto quando vuelve la carta.

Asimismo, que si no hay quien haga juego, pasa la mano, volviéndose á reponer lo de enmedio, y continuando de la misma suerte hasta que haya alguno que éntre ó vaya solo.

Como siempre se juega sin com-

pañero que le ayude al entrado, de esto tomó el nombre de Solitario.

En todo lo demas sigue las leyes del Quadrillo.

Quadrillo Español, llamado á rey forzado.

Este juego (que sigue todas las leyes del Quadrillo) solo se diferencia en que en el juego de entrada no se nombra el rey, y que el primero de estos que salga es el compañero; de suerte, que el entrado pasa á nombrar el triunfo, sin otro requisito: pero tengase presentes las reglas ó advertencias siguientes.

1.^a El entrado ó Hombre procure no hacerlo teniendo rey, particularmente si no está muy cargado, porque puede ser él mismo su compañero, y ser codillo.

2.^a El rey del palo que se juega
no

no se debe poner sino quando no se tenga otra del mismo palo, de suerte, que si tiene tres de rey, hasta la tercera jugada no lo puede poner, á menos que no se haya ido de alguna en algun descarte (porque procure ser compañero), y el que lo haga antes de tiempo, paga lo que se atraviere.

3.^a Lo mejor á este juego para entrar es tener caballos, que son los que se hacen primero, á menos de no hallar algun rey solo.

4.^a Nadie puede salir jugando su rey, aunque esté solo, á menos que siendo las ultimas manos, y se halle con dos ó tres reyes, le sea forzoso salir por alguno; sino es en este caso debe jugar qualquiera otra carta, aunque sea arrastrar, ó quizá ir á sacar otro rey, teniendo él los demas, y deseando ser el compañero.

5. Todo el que tiene rey procura

ra hacer baza por si acaso le toca ser compañero, y asi se quitan unos á otros las bazas, porque el que no tiene rey procura tambien hacerlas para ver de que la pierda el entrado; y el Hombre suele dexar á que todos hagan á lo menos una baza, por si acaso alguno á quien se la quitára pudiese ser su compañero: bien entendido, que lo ha de hacer de tal modo, que no perjudique á su juego, esto es, yéndose de cartas falsas; y así que vea que todos están en baza, no dexar á que uno haga muchas (como lo pueda impedir) por si fuese contrario.

6.^a Todo el que tiene rey procura ser compañero; pero por si no lo logra, juega de tal modo que pueda perjudicar al entrado, y así cada uno va á hacer las que puede, sin respeto á nadie, ni aun del mismo entrado, hasta que se haya declarado,

do, que entonces se ayudan mutuamente.

7.^a El que tuviere buen juego, y quisiese ser compañero, ha de observar de no jugar del palo que se haya jugado dos veces, por no hacer salir otro rey primero que el suyo, y siempre que se tengan cartas del palo de su rey, son las que debe jugar: lo primero porque está seguro de que salga otro (á menos que no sea uno que tenga tres, y fuese en la antepenultima carta): lo segundo porque está mas pronto á salir si vuelven de aquel palo, en particular el Hombre, que observando las jugadas conoce el que quiere ser compañero, y si le acomoda (porque ya tiene bazas, ó que con él puede componer estuche, y quedarse en él la jugada) la repite para ver si cae el rey.

Por el contrario, el que no quiere ser compañero, porque tiene mal jue-

juego, reserva las cartas del palo de su rey para que no salga tan pronto, y si le toca jugar, siempre lo hace de aquel palo que se ha jugado mas, para hacer salir otro rey primero.

El entrado es el que suele apurar mas que otro alguno los palos, para conocer su compañero lo mas pronto que pueda para su gobierno.

8.^a Quando el entrado sale arrastrando, y se conoce tiene buen juego, es gusto ver como procuran todos los que pueden descartarse de los naypes de su rey, para si tocan de aquel palo lograr ser compañero; pero el Hombre, que debe estar en las jugadas, regularmente va á buscar el rey que largó en los arrastres que hizo alguna del estuche, y que despues no teniendo mas triunfos se descar-

M

ta

ta siempre de un mismo palo para procurar hacer estuches si encuentra con él , como sucede regularmente.

9.^a Si en las ultimas bazas saliesen dos ó mas reyes á la vez , el que salió primero , segun el orden de las jugadas , es el compañero.

10.^a Quando ha salido ya el rey se pueden jugar los otros reyes , aunque estén acompañados con otras cartas , siempre que á cada uno le acomode.

11.^a El que va solo , es lo mismo que en los demas juegos del Quadri-illo sin diferencia alguna.

Este es uno de los juegos mas divertidos , siendo las mas de las entradas en tal disposicion , que á cada jugada hace estar en espectacion , no solo á los jugadores , sino á los que miran , observando de quantas mañas se

se valen para ser compañeros, y como se ven frustradas por ciertas casualidades, que la diversidad de combinaciones producen.

Juego del Quintillo ó Cinqueño.

Se reparten las cartas entre los cinco jugadores (después de haber sorteado los asientos), esto es, ocho á cada uno en dos veces, y no de otra manera alguna: para ganar se necesitan hacer cinco bazas, quatro es puesta, y tres ó menos codillo.

Sigue en todo las reglas del Quadrillo, esto es, no hay mas juego que entrada y solo; no hay favorito; la espada chilla quando no ha habido nadie que haya hecho juego, y se suele jugar á rey forzado. El compañero siempre ayuda á pagar, y algu-

nas veces se admite la ley de volver el rey ; no hay pena para el que va á bola, de suerte , que qualquiera la puede intentar ; si la hace se le paga, y si no nada : quando chilla la espadilla es lo mismo que si entrára voluntariamente. El pago es distinto que en el Quadrillo , y es de esta forma : cada uno pone dos tantos en medio todas las manos , y aquel que pasa , otro tanto.

Por la entrada se paga el dulce, que es un tanto de cada uno de los contrarios ; por cada estuche otro tanto , contando los tres primeros por uno ; primeras otro tanto , esto en entrada ; en solo se paga doble.

Por *solo* cada uno de los jugadores da cinco tantos , y ademas las calidades.

Por *bola* entre compañeros diez tantos

tos de cada uno.

Por bola el que va solo, quince tantos de cada uno.

Si pierde paga lo mismo; si hubiese algun tanto impar, sea para ganancia ó para pérdida, es el entrado á tomarlo ó satisfacerlo.

Los demas casos que puedan ocurrir veanse las reglas del Quadrillo ó Mediator.

Jue-

Juego del Seisillo.

Se quitan de la baraja regular del Mediator los seises de oros y copas, y los treses de espadas y bastos, y las treinta y seis cartas restantes se reparten entre los seis jugadores, dando seis naypes á cada uno.

Es preciso para ganar hacer quatro bazas; tres es puesta, y dos codillo.

En este juego no es menester fiarse mucho de los reyes, porque regularmente se fallan á la primera jugada, á menos que no sea mano el Hombre, y que arrastrando los pueda libertar.

Se juega tambien á rey forzado, y á chillar la espadilla; el pago se dife-

ferencia solamente en que hay un jugador mas , y es éste.

Dos tantos cada uno de mano, uno de paso, otro de dulce, uno por los estuches (como en el Cinqueño) seis por el solo, doce por la bola entre compañeros, y diez y ocho por la bola al que vaya solo: los estuches y primeras se pagan doble al que va solo.

En todo lo demas sigue las reglas del Mediator ó Quadrillo.

El Zángano.

El Quadrillo, Cinqueño y Seisillo admite un modo de jugar en que pueda entrar á divertirse un jugador mas sin alterar el juego, esto es, sin que dexé de jugarse entre quatro, cinco ó seis, y este jugador se llama, la

la mano que no juega, Zángano.

Ya se comprenderá quando se ha dicho *la mano que no juega* lo que puede ser, y es que el que dá los naypes no juega; de suerte que cada quatro manos en el Quadrillo, cada cinco en el Cinqueño, y cada seis en el Seisillo, ó lo que se dice *en la rueda*, todos por su turno dexan de jugar la mano que les toca dar.

Se llama Zángano, porque así como estos en las colmenas comen sin trabajar, á éste sucede que tiene su parte aquella mano, ya pierda, ya gane el Hombre, lo que le correspondieria á él si jugase y ganase; v. gr. si el Hombre gana, los contrarios le pagan al zángano (ademas de lo que le corresponde al Hombre) todas las calidades y el juego, esto es, lo que uno de ellos da al Hombre, y si éste

te

te pierde, cuenta con uno mas para lo que es el juego y las calidades; pero no entra en lo de en medio de la mesa, ni en la bola aunque la haya.

Si hubiese algun tanto de non, lo pagará el que fuese mano; de suerte, que el zángano, aunque cobra poco, está seguro de ganar, sin exponerse de ninguna manera á perder.

Esto se hace para quando está ya formado un partido, y llega uno de los jugadores un poco mas tarde, que tenga lugar en la diversion.

F I N.

I N.

INDICE

DE LOS DIFERENTES JUEGOS

QUE AQUÍ SE CONTIENEN.

<i>Introduccion al juego del Media-</i>	
<i>tor.</i>	PAG. 3.
<i>Del juego del Mediator.</i>	7.
<i>Explicacion de algunos terminos</i>	
<i>de este juego.</i>	8.
<i>Leves sobre las equivocaciones.</i>	18.
<i>Idem sobre los renunciios.</i>	40.
<i>Orden y valor de los naypes.</i>	44.
<i>Modo de sortear los asientos y pa-</i>	
<i>lo de favorito, preparacion an-</i>	
<i>tes de jugar, modo de dar los</i>	
<i>naypes, y de la mano.</i>	49.
<i>Reglas y observaciones que se han</i>	
	<i>de</i>

<i>de practicar en el juego de entrada.</i>	61.
<i>Leyes para impedir que se entre con poco juego ó fuera de regla.</i>	62.
<i>Otras reglas generales.</i>	76.
<i>Exemplos de algunos juegos los mas chicos que se pueden hacer, para dar una idea á los principiantes.</i>	92.
<i>De la entrada llamada Mediator.</i>	96.
<i>Exemplos sobre este juego.</i>	101.
<i>De la entrada llamada solo.</i>	107.
<i>Reglas que se siguen en el pago.</i>	109.
<i>Del juego del Hombre.</i>	113.
<i>Explicacion de algunos terminos que ademas de los ya citados en el Mediator se ofrecen en el juego del Hombre.</i>	114.
<i>Otras leyes ademas de las del Mediator.</i>	

- diator*. 118.
- Modo de dar los naypes, del monte, descarte y robo*. 127.
- Tabla que demuestra las bazas que segun estén repartidas hacen ganar ó perder con el mismo número que se hagan*. 136.
- Exemplos de algunos juegos*. . . 144.
- Idem sobre las diversas jugadas que pueden hacer perder ó ganar un mismo juego*. 145.
- Del juego solitario, que comunmente es conocido con el nombre de fulminante ó refavor, que es un Mediator entre tres ó Tresillo*. 161.
- Otras dos maneras de Tresillo*. 167.
- Del Dosillo, especie de Mediator y Hombre, que se juega entre dos*

<i>dos.</i>	169.
<i>Del Quadrillo de tres maneras.</i>	171.
<i>Quadrillo ordinario.</i>	172.
<i>Idem solitario</i>	id.
<i>Idem á rey forzado.</i>	173.
<i>Del Quintillo ó Cinqueño.</i>	179.
<i>Del Seisillo.</i>	182.
<i>Todos estos juegos con Zángano.</i>	183.

En

En las mismas librerías se hallan las obras siguientes.

Coleccion de Novelas escogidas, quatro tomos en 8.º

Tom Jones, ó el Expósito, quatro tomos en 8.º

Vida de San Juan el Limosnero, un tomo en 8.º

Tienda de Anteojos Políticos, fantasia Moral, un tomo en 8.º

Elementos de la Ciencia Contradanzaria, un tomo en 8.º

Libro de Moda ó Historia de los Currutacos, un tomo en 8.º

El Censor de los Prenderos ó las Ferias de Madrid, un tomo en 8.º

Historia del Teatro de los Griegos, un tomo en 8.º

REGLAS Y LEYES

QUE SE HAN DE OBSERVAR

EN LOS JUEGOS

DEL REBESINO,

MALILLA Y CIENTOS.

REGLAS Y LEYES

QUE SE HAN DE OBSERVAR

EN LOS JUEGOS

DEL REBESINO,

MALILLA Y CIENTOS,

EN CONTINUACION

A LA COLECCION GENERAL

DE TODOS LOS JUEGOS PERMITIDOS:

POR UN AFICIONADO,

AUTOR DEL JUEGO DEL MEDIATOR.



CON LICENCIA:

MADRID: POR MANUEL GONZALEZ

AÑO DE MDCCXC.

INTRODUCCION.

El mismo motivo que tuve para recoger las reglas del Mediator me obligó á juntar las de los juegos del Rebesino, Malilla y Cientos que ofrezco gustoso á los aficionados, sin embargo de haberse me motejado emplease el tiempo en esta coleccion, aun por los mismos que habiendo visto lo hacia á ratos perdidos y por complacer á una Señora (que pide con tanta gracia, que cada insinuacion es un precepto), me instaron á que diese á la prensa el Juego del Mediator : pero habiendo recibido el público este corto trabajo con aceptacion he querido agradecersele, ofreciendole estos otros, que no son menos divertidos que aquel, y así mismo daré un género de satisfaccion á los que han creido que

A los

los juegos estaban bastante introducidos sin necesitar de quien los enseñase.

Primeramente, mi fin no es hacer viciosos dando las reglas y leyes de los juegos permitidos, antes bien ha sido mi intencion tan al contrario, que me ha llevado la de que aprendiendo estos juegos lícitos no tuviesen que ape- lar á los prohibidos, mucho mas fáciles de hallar quien gustosos los enseñen, y aun quien los incite á ello, y asimismo para que en algunos casos en que los jugadores están opuestos en sus pareceres haya un tercero imparcial que decida, sin que resulte desavenirse, ni acabarse la diversion, lo que se hallará acudien- do á estas leyes y reglas.

Los mas de los hombres gran- des así en ciencia como en san- tidad han aprobado los juegos lí- citos, mirandolos como necesari- os para alivio de la aplicacion
al

al trabajo : Ovidio (a) dice que lo que carece de descanso no puede durar ni permanecer. El sabio Caton (b) que es razon se mezclen algunos regocijos para poder pasar los cuidados y trabajos que nos rodean ; y lo mismo apoya Aristóteles (c) diciendo que siendo necesario dar treguas á los negocios y tareas para volver con mas fervor á ellas, siendo todo juego honesto lícito tomado con templanza , no solo lo aconseja , pero lo realza con el bello nombre de virtud de la *Eutropelia* , ó bien sea urbanidad ; y añade que es provechoso aun para conservacion de la salud ; Seneca (d) corrobora lo expresado ; y dice mas, „ que así como es vicioso ex-
 „ cederse los hombres en el juego
 „ y hacer oficio de él , es tambien
 „ mal parecido ser agrestes y duros

A2

„hu-

(a) Epist. 4. (b) P. 3. matri.

(c) 2. et 4 Ethi. (d) Lib. de Quat. virt. cap. de Commun.

4
„huyendo de toda diversion lícita
„en el trato humano , aconsejando
„se gobierne uno tan sabiamente
„que nadie lo desprecie como inu-
„til y sin provecho” : y así se de-
be entrar con gusto en hacer un
partido. Tulio (a) dice „que se de-
ben buscar los juegos lícitos para
recuperar los espíritus perdidos
por el cansancio de la aplicación
á los negocios , tanto del espíri-
tu como del cuerpo , usándolos
á manera que se usa del sueño y
del descanso para trabajar mejor
despues.” San Agustin (b) sintió
lo mismo quando dixo : al sabio le
conviene desocupe su ánimo de las
cosas en que entiende y trae entre
manos. Asimismo se lee en las Co-
laciones de los Padres (c) del glo-
rioso Apostol y Evangelista San
Juan , de que habiéndolo visto
algunos jugar con sus discipulos
pa-

(a) Lib. 1. de Offic.

(b) Lib. 2. Mus. cap. 12.

(a) Thom. 22. quaest. 168. art. 2.

pareció escandalizarse , y el Santo , que reparó en ello , le mandó que flechase por mucho tiempo un arco con la saeta , y le preguntó si podría durar en aquello mucho tiempo ; el otro les respondió que no , porque se quebraría el arco ; pues lo mismo se quebrantaría el ánimo del hombre , le respondió el Santo , si no usase de algun recreo ; y así es opinion comun de los Doctores que en qualquiera estado y condicion que sea es lícito recrearse con los juegos honestos y permitidos , porque todos estamos sujetos al cansancio y trabajos , y aun en quanto estos sean mayores , será mas lícita la recreacion , pues segun Séneca (a) los buenos y delicados ingenios se entorpecen y hacen pesados con el continuo y demasiado trabajo , y es preciso despavilar (digámoslo así)
la

(a) 1. cap. 15. de tranq. vitae.

la luz del entendimiento esparciendo el ánimo con algun regocijo ó juego ; así como las tierras fértiles y abundantes se vuelven estériles y flacas si se labran continuamente sin darlas descanso alguno ; por lo que no hallo tanto mal como el que me han achacado con facilitar á muchos el pue puedan aprender estos juegos con los que desahoguen algun tanto sus tareas , pues lo que los Santos Padres han escrito en contra de los juegos se debe entender , segun el comun de los Doctores , en quanto á los juegos viciosos y prohibidos por los estatutos de la Religion y de la sociedad.

Así como el juego honesto es lícito , permitido , y aun puede ser virtud , así por el contrario es gran lástima ver que se abuse de lo que solo fue inventado para recreo y alivio en los trabajos , haciendo un empleo , un oficio , ó
mas

mas bien un vicio de ello, sin considerar que faltan á Dios, al próximo, y á sí mismos; á Dios por lo expuestos que se hallan todos los tahures á ofenderle directamente con impaciencias, juramentos, maldiciones, blasfemias, quimeras, palabras asquerosas é indecentes &c. y perdiendo el tiempo, que es la cosa mas preciosa que tenemos, que no se puede recuperar, y del que, segun San Bernardo, se nos ha de pedir estrecha cuenta de en qué lo hemos empleado.

Faltan al próximo pervirtiendo la juventud, incitandolos á jugar, cebándolos á los principios, dexándoles ganar alguna cosa para robarles despues el corazon, traen asimismo mil pesares á las casas, retrayendo al casado de su muger é hijos, al empleado de sus obligaciones, siendo causa de disgustos entre las familias, y de tales trastornos en la sociedad, que se ven pereciendo muchas familias por su causa.

Falta y se perjudica á sí mismo perdiendo su reputacion , aniquilando su hacienda , haciéndose de mala fé y tramposo , no solo en el juego (ganando con ventaja) sino petardeando á unos y á otros para mantener el vicio : y quantos exemplares no ha habido de arrojarse á robar , y esto es lo que significa *tahur* , que es anagrama del que hurta ; y aun se siguen mas daños , pues el viciado en el juego se halla con todas las demas virtudes viciadas , ó no le quedan mas de una sombra de ellas , dándose á los excesos de la gula y de la concupiscencia , compañeras inseparables del jugador ; pues como se suele decir , quien malamente lo gana , malamente lo gasta ; pero aun hay mas , pues no solo han perdido muchos hombres por el juego la reputacion y el dinero , pero su acomodo y su libertad , viéndose perseguidos , desterrados ,

y

y aun detestados de todo hombre de bien.

Pues si el tahir se mirase bien en este espejo , y viese á lo que le arrastra su desenfreno , ¿ cómo no habia de volver en sí por poco que quisiese hacer un rato de reflexión? Yo estoy asegurado que si lo hiciese le harian fuerza las razones que expongo ; pero que poco caso hacen de las amonestaciones de los que quieren su bien , ridiculizando hasta la menor palabra. Por esto solo dirijo este párrafo á favor de aquellos jóvenes que queriendo aprender estos juegos lícitos caiga este libro en sus manos y puedan precaverse de los asaltos de los viciosos , no dexándose arrastrar del cebo de la ganancia , que tiene á tantos pereciendo , y á otros sin destino ; porque ¿ quién ha de dar empleos , comisiones , ni aun á sus hijas , ó parientas en casamiento á un ju-

gador? y si se han dado, ¿ cuántas veces no se han arrepentido? ¿ Cuántas quiebras? ¿ Cuántos empleos quitados? ¿ Cuántos matrimonios separados y cuántas mujeres desgraciadas? Y no se me cite uno ó dos exemplos de hombres que han hecho su fortuna con el juego: eso es tan raro como el Fenix, y no lo es el verse infinitos llenos de miseria. Pero me dilato demasiado, sírvame de disculpa el deseo que tengo de contribuir al bien de la sociedad. *Vale.*

RE-

REGLAS Y LEYES

DEL JUEGO

DEL REBESINO.

A este juego es vulgar opinion decir solo lo deben jugar los fle-máticos , á causa de lo picante que es : á mí me parece que todos los juegos son iguales para el que tenga unas medianas luces , y una educacion fina ; y para el que no , en todos los juegos dará á cono-cer no haberla tenido ó haber-se aprovechado poco de la que le hayan dado : y sino, ¿ qué mas tie-ne que le echen un as ó el caba-llo de copas al Rebesino , ó que le corten este á tiempo , que el pu-jarle el juego , fallarle un Rey , ó cortarle una bola al Mediator , y en la Malilla que le fallen es-ta,

ta, un as, ó le corten un capote? Yo á lo menos no hallo diferencia, pues en todos los juegos hay sus azares que causan las pérdidas, y estas son precisas para que haya ganancias: esto supuesto el que no se halle adornado de aquella moderacion que en todas partes es necesaria y principalmente al juego, no solo juege al Rebesino, pero á ningun otro: y así se dice generalmente que para conocer los sujetos y su crianza es como piedra de toque la mesa y el juego. El del Rebesino es de los mas divertidos que se han inventado, y observando sus reglas y las de la urbanidad lograrán pasar un rato gustoso, sí bien contemplo que lo que llevo dicho no bastará á desimpresionar á los que están en la opinion de ser este juego picante, ni á calmar el sentimiento que causa en algunos la pér-

pérdida , queriendo encubrirlo con decir mal del juego , siendo cierto que así este como los demas los hacen malos ó buenos las personas que los practican , como llevo dicho , y repito , que el que no tuviere paciencia para sufrir lo adverso de la suerte hará muy mal de exponerse en ocasion de experimentarlo.

Este juego del Rebesino fue inventado por Jácome Rebens, Caballero Maltés , de cuyo apellido quieren algunos tomase el nombre ; aunque otros son de parecer la tomase del modo de jugarlo al rebes de los demas juegos que conservan una constancia igual en sus reglas. Ha habido diferentes impresiones , pero todas se han hecho muy raras , y de las quales tengo dos á la vista. La una sin nombre de autor , ni año de impresion , solo haberlo sido en Valladolid en la impre-

pre-

prenta de la Chancilleria ; pero con todo parece ser la mas antigua de todas , por el papel , el caracter , y aun por el estílo ; las reglas y leyes que trae el autor dice ser segun su origen ; pero ha olvidado poner algunas. La otra edicion del Rebesino es del año de 1732 en una de las imprentas de Barcelona , y es tambien anónima ; pero intolerable , sin método , ni orden , de un estílo chabacano , queriendo parecer gracioso , y descalabrando con rus necedades , confundiendo las especies , queriendo moralizar sobre cada jugada , y llamando tahures siempre que se le ofrece nombrar á qualquiera de los jugadores del Rebesino. Otras ediciones me han asegurado que ha habido impresas en esta Corte , pero no he podido haber á las manos ninguna ; no hallándose en las librerias , ni bibliotecas públicas.

Des-

Desde luego es de creer que siendo mas modernas estuviesen mas correctas ; pero he procurado suplir á esta falta poniendo el mayor cuidado en no omitir ninguna de las leyes principales que actualmente están en uso , y con la mayor claridad que me ha sido posible.

Reglas del Rebesino.

Este juego se usa entre quatro, y con una baraja completa de quarenta y ocho naypes , siendo ventajoso el darlos ó repartirlos; es menester que los que entren en el partido sean lo mas iguales que se pueda , pues es un juego en que menos que en otro alguno se puede disimular la desigualdad.

Antes de pasar á las reglas de este juego , me ha parecido dar la explicacion de algunos términos usados en él.

Ex-

*Explicacion de algunos términos
que se usan en el Rebesino.*

Palo. La baraja consta de cuatro palos que se nombran por este orden, oros, copas, espadas y bastos, y cada palo tiene doce naypes, que ganan á este juego por el orden con que se advertirá en su lugar.

Cartas de punto. Son el as, rey, caballo y sota de cada palo.

Cartas blancas. Se llaman todas las demas que no tienen valor ninguno.

Carta firme. Es aquella que no tiene otra superior que la gane, ya sea por ella misma ó por haber salido ya la mayor ó hallarse en el monte.

Cabo. Se llama así al dos de cada palo, y durmiendo este, ó habiendo salido ya, á la carta mas pequeña que quedase en cada

dá palo: y así se dice, tal carta queda cabo.

Semi-cabo. Se llama el tres de cada palo, quando aun no ha salido el cabo, ó á la inmediata de la que quedó cabo.

Monte, que tambien se dice *Bazeta*. Son tres naypes que sobran despues de haber repartido once á cada uno, excepto el pie, ó el que dá, que se queda con doce.

Nota. Despues que se han descartado los jugadores, el monte es de quatro naypes, por dexar el pie la una que tiene de mas y quedar igual con los otros.

Descarte. Es la carta de que se va el jugador y que cambia con otra, que toma del monte.

Nota. Tambien se llama descarte quando estando jugando se va alguno de una carta por no tener del palo que se juega, y que no es carta de pago, que entonces se llama vender.

B

Ro-

Robar. Es tomar la carta del monte en lugar de la que descartó ó dexó.

Dormir una carta. Se dice por qualquiera de las quatro del monte , despues de descartados los jugadores , y así se dice : tal as duerme , tal cabo &c. y se entiende hallarse en la bazeta.

Mano. Es aquel que está á la derecha del que dió los naypes, y el primero que le toca jugar.

Pie. Es el que da los naypes.

Servir. Es jugar del mismo palo que se salió jugando.

Renunciar. Es no servir al palo que se salió jugando , teniendo.

Nota. A este juego no se obliga á cargar ó ganar , si no le conviene , y no es renuncio como á otros juegos.

Estar fallo. Es no tener del palo que se juega.

Semifallo. Es no tener mas de una carta de aquel palo por quien se dixo estar semifallo.

Jugar una carta de cabeza. Se dice por las cartas de pago que al que le toca jugar pone voluntariamente en la mesa.

Runfla. Es tener muchas cartas de un mismo palo.

Vender. Quando en algun fallo se echa alguna carta de pago como un as ó el caballo de copas, se dice haber vendido tal as, ó el caballo.

Sacar. Se dice quando jugando de un palo se le obliga a alguno de los jugadores á que tome con una de las cartas de pago.

Nota. En el palo de copas se puede sacar á un tiempo el caballo y el as, y se dice hacer carambola.

Encerrar. Se llama quando despues de haber hecho baza se introduce á otro de tal modo que quede sin salida, y por consiguiente haga todas las demas bazas.

Rebesino de cartas. Este es el

mayor juego que se puede hacer, y consiste en levantar todas las bazas.

Cortar el Rebesino. Es de dos maneras: quando se corta á tiempo, y para esto se ha de levantar una de las dos últimas bazas, ó las dos; y tambien quando no habiendo probabilidad de cortarlo á tiempo, se hace levantando qualquiera otra baza.

Napolitana ó Rebesino de ases. Es tener quatro ases, ó tres ases y el caballo de copas (que se reputa como as), ó los quatro ases y el caballo, y en todas estas ocasiones goza el que los tiene del privilegio de poder renunciar quantas veces le acomode, teniendo asimismo sus obligaciones, como se verá.

Introducir. Se dice quando al que tiene los quatro ases se le obliga á que haga baza (no siendo las dos últimas quando se vá á

Re-

Rebesino ; que entonces se llama cortarlo á tiempo , como ya se dixo).

Estar bien sentado. Se dice en primer lugar del que dió los nayses , y en su defecto lo está el mas inmediato á su izquierda ; de suerte que el *peor sentado* será el que fuese mano.

Partida. Es cierta paga que hace aquel que tiene mas puntos en sus bazas al que no ha hecho baza , ó si la ha hecho al que tenga menos ó ningun punto en ellas , y en caso de igualdad de puntos y bazas la paga el peor sentado al bien sentado.

Mari Perez. Es un convenio introducido , y consiste en jugar (como á la Malilla) la primera y última vuelta doble.

Modo de sortear los asientos, valor de los naypes, del dar, del robo y de la mano.

Ya se insinuó que lo mas favorable de este juego era el dar ó repartir los naypes, porque no se expone en el robo como los demas: tambien es ventajoso estar á la derecha del que sabe menos, y siendo dificil hallarse quatro jugadores totalmente iguales se sortean los asientos, dexando á la suerte qualquiera ventaja que pueda haber: para esto tomará de la baraja quatro naypes uno de los jugadores, que serán as, rey, caballo y sota de qualquier palo que sea, y despues de barajados muy bien los presentará cubiertos á los demas, tomando cada jugador el suyo, y aquel á quien le tocasse el as (que es la mayor carta á este juego) tendrá la preferencia de sentarse en uno de

de los lados de la mesa que eligiese y dará los naypes ; los otros tres se colocarán por el orden con que van ganando las demas cartas que les tocaron , y por la izquierda del que tuvo el as : de suerte que al que le cupo la sota quede á su derecha , y por consiguiente sea mano.

Nota. Si hubiese una señora tendrá en todo la preferencia dándole el as , antes de sortear los hombres , que lo harán despues entre sí , colocándose por su turno á la izquierda de la señora.

Si hubiese dos señoras sortearán entre sí á la mayor carta que levanten , y á quien le toque esta logrará la preferencia , sentándose la otra señora á su izquierda : los hombres hacen lo mismo , y el que alzó mayor carta se sienta en frente de la señora que dá , y el otro se queda á ser mano.

S.

Si hubiese tres señoras y un hombre, logra este todos los honores de la mesa, dexándole ellas, y sorteando las señoras entre sí los demas asientos.

Colocados cada qual en su lugar se pasa á arreglar el valor del tanto, y si se jugase con fichas se tendrá una porcion suficiente para dar cierta cantidad igual á cada uno, que se llama *dote*, que regularmente es de cien tantos en nueve fichas de á diez cada una y de diez tantos sueltos. Perdido el dote se pide otro, ó se rescata de aquel que lo gana, y así se continúa hasta que se acabe el partido, siendo la ganancia todo lo que se tenga mas que el dote, y lo que se tenga de menos la pérdida.

Si se jugase con dinero delante, siendo el tanto menos de á real, se pondrán solamente unos quantos tantos, los que parezcan suficientes.

cientes, en lugar de quartos por ser el cobre algo sucio en su manejo.

Del valor de los naypes.

El valor de los naypes se ha de considerar en el juego del Rebesino de tres distintas maneras. 1.^a En quanto á el orden con que ganan unos á otros. 2.^a El valor particular de cada uno. 3.^a En los que son naypes de pago.

4.^o Los naypes en qualquiera de los quatro palos ganan por este orden: as, rey, caballo, sota, nueve, ocho, siete, seis, cinco, quatro, tres y dos.

De esto se sigue, que, excepto el as, que siendo su valor de uno, es la primera carta del juego, todas las demas ganan por su orden natural.

2.^o El valor particular de cada naype es en esta forma: el as vale quatro puntos, el rey tres, el

el caballo dos , la sôta uno. Los demas naypes , que se llaman cartas blancas , no tienen valor alguno , ni el conjunto de los quatro naypes que forman baza, tampoco, como sucede en otros juegos.

3.º Las cartas de pago son los ases y el caballo de copas, en esta forma : cada uno de los tres ases de copas , espadas y bastos un tanto ; el as de oros dos tantos , y el caballo de copas tres; y estos se ganan vendiéndolos ó sacándolos , y el que gane la partida los que se juegen de cabeza , ó duerman en el monte , y los pierde el que los tenga en sus bazas , sea porque se los hayan vendido , se los hayan sacado ó se los haya jugado : solo puede hacer excepcion en el caballo de copas , que puede tenerse en sus bazas y no pagarlo : v. gr. si otro jugando copas sacó el caballo al que le sigue , y otro tuvo que tomar

mar la baza con el rey ó el as, no pagará el caballo que corresponde hacerlo al que lo jugó de cabeza ó se lo sacaron; pero no siendo en este caso lo pagará aquel en cuya baza se halle.

Del dar ó repartir los naypes.

No se permitirá á este juego dar los naypes sin que se haya barajado dos ó tres veces, y alzado por el que esté á la izquierda del que diese, que lo menos ha de alzar quatro naypes; y si se quisiese alterar esta ley debe de ser con consentimiento de los quatro jugadores.

Despues de alzado se repartirán los naypes, dando once á cada uno en tres veces, una á tres, y dos á quatro, sin que se permita variar á gusto del que dá, pues ademas de que se hace para evitar las runflas, se quita el medio de que pueda sacar ven-
ta

taja el que dé los naypes, si llegase á conocerlos, como suele suceder no pocas veces.

Siendo ventaja dar los naypes, porque se descarta sin riesgo de robar alguna peor que la que se fue, procure el no equivocarse en el dar, porque si diese mal pasará la mano, á menos que no estuviere la falta en la baraja, ya porque tuviese carta de mas ó de menos, ó porque se hubiese caido despues de puesta en la mesa, que en este caso no pasará la mano.

Habiéndose dado el naype como queda dicho sobran tres cartas que formarán la bazeta, y la pondrá á su derecha para que de ellas, por su turno, y principian- do por el mano, roben los jugadores una de encima, y poniendo debaxo la que se descarten.

Si antes ó despues de haberse descartado se hallaren los ju- ga-

gadores con carta de mas ó de menos , será nula la mano y volverá á dar el inmediato al que las habia repartido mal , á menos que no pendiese en que en el descarte hubiesen tomado dos en lugar de una , ó que habiendo puesto el descarte en el monte se hubiera olvidado de robar , que en este caso , aunque la mano sea nula , volverá á dar el mismo que le correspondia , pues no estuvo la falta en él.

Si se echó de ver habia carta de mas ó de menos despues de haber comenzado á jugar , ya sea al principio ó al fin de la mano , el que caiga en esta falta pagará lo que se atraviere , y si fuesen dos , esto es , que uno la tenga de mas y otro de menos , pagarán por mitad.

Si aquel que se halla con carta de mas diese Rebesino por no haberse reparado hasta lo último,
no

no solamente no cobrará sino que pagará los ases que tenga en sus bazas y la partida : si en este mismo caso se hallase que otro la tuviese de menos , le ayudará á pagar por mitad , y aunque esté bien sentado no podrá ganar la partida , ni ases que se hayan jugado de cabeza , ó que se hayan quedado en el monte , sino que pasará su derecho al inmediato que le corresponda.

Si el que tiene carta de mas, yendo á Rebesino , se lo cortasen á tiempo , deberá satisfacer su importe , y si hubiese otro con carta de menos le ayudará á pagar por mitad : advirtiéndole que si fuese el que la tiene de menos quien se lo cortase , además de no cobrar el corte , lo pagarían entre los dos , y lo cobrarían por iguales partes aquellos que tenían las cartas cabales.

Si fuese el que tiene carta
de

58

de menos el que fuese á Rebesino , aunque haga las diez bazas , se supondrá como cortado á tiempo , y deberá satisfacerlo repartiéndose por iguales partes entre los otros jugadores.

Si dando Rebesino el que tuviere carta de menos , se hallase tener otra carta de mas , le ayudará á pagar por mitad , y se repartirá igualmente entre los otros dos , como se dixo quando se habló para el que tenia carta de mas.

Aunque al principio del juego se tengan las cartas cabales , si en la continuacion de la mano se echasen dos naypes en vez de uno , ó por el contrario , hubiese dexado de servir , encontrándose á lo último con carta de menos ó de mas , deberá asimismo pagar lo que se atraviere , pues por su falta pudo cargar otro con la baza , que acaso hubiera sido

su-

suya , si jugara con cuidado , ó que saliendo por otro distinto palo que el que la levantó haber vendido otro su juego , que quizas lo perdió , y los descuidos se han de pagar.

Si en el monte hubiese carta de mas ó de menos , pero no se echase de ver hasta acabada la mano , esta será válida , siendo difícil averiguar en quien estuvo la falta.

Del descarte y robo.

Habiendo arreglado cada uno su juego , esto es , poniendo todas las cartas de un palo juntas , y asimismo , para mayor claridad , colocadas en cada palo segun el orden con que se ganan unas á otras , pondrá mucha atencion para hacer el descarte : sí tuviese cartas altas , de suerte que espere dur Rebesino , deberá irse de algun cabo ó carta chica que esté poco acompañada , para ver si en el

el robo podrá hallar otra que mas le convenga ; pero si no tuviese juego de intentar Rebesino (siendo el fin en este juego no pudiendo hacerlas todas , no hacer ninguna , ó las menos que se puedan) deberá seguir lo contrario de quando intente Rebesino ; esto es , se irá de la mayor carta que esté sola ó poco acompañada , y que podria hacerle levantar baza , particularmente si era carta de pago , pues ademas de hacerle hacer baza tendria que pagarla : si hubiese dos de distintos palos , igualmente solas , ó poco acompañadas , se irá de la que sea de pago en preferencia á otra qualquiera , y si las dos son de pago se irá de la que fuese mayor para no exponerse , no tan solamente á que se la saquen , pero dexar de ganar la partida por haber hecho baza , y en caso de quedarse con alguna alta sea de

C

los

los palos que se tocan menos, como los de espadas y bastos.

Aunque no puede haber regla fija en esto del descarte, porque los accidentes del juego no se pueden prevenir, y que acontece muchas veces desechar una carta crecida que estaba sola por temor de hacer baza con ella y roba otra que aunque esté acompañada de otras del mismo palo suele introducirse por ella, habiendo podido irse en esta misma ocasion de aquella que se descartó: pero como las cosas no se han de juzgar siempre por los efectos, deberá observarse lo que en el párrafo antecedente se lleva dicho; como asimismo que en caso de arriesgar un as segundo, ó solo, no sea el de oros ó el de copas, y menos el caballo, pues son los palos que se juegan regularmente los primeros y los que se siguen mas para ver de sacar las

las cartas de pago que son de mas valor que en otros palos. Tambien se tendrá presente que en caso que se quiera arriesgar en los palos que mas se tocan, haya de ser teniendo alguna carta alta del mismo palo con que poder tomar y atajar é introducir á otro por distinto palo, pues es el único medio (si lo consigue) de poder deshacerse de ella.

Quando un jugador tiene tres ases suele aventurarse quedándose con ellos por si roba el quarto, ó el caballo de copas; pero esto no lo aconsejo, porque es grande la contingencia, y no tanta el pagarlos, como el tener asimismo que pagar la partida con ellos, y solo lo podrá hacer quando las demas cartas sean altas; pues en caso de no lograr con el robo los quatro ases puede intentar Rebesino de cartas.

Tambien se ha de procurar
 C2 en

en el descarte hacerse algun fallo , y si se tiene , seria bueno conservar lo y no descartarse por no exponerse á robar una carta de aquel palo que le falta , á menos de que tenga el caballo de copas ó as de oros solos ó con otra carta chicha : porque siendo estos los palos que se tocan primero seria mejor irse de ellos que no conservar el fallo.

Tambien si se hallase semifallo á dos palos siendo cartas blancas ó de sota , será mejor no descartarse , por no exponerse á robar alguna de pago.

El que no tuviere intencion de robar por paracerle tiene buenas cartas , ó por miedo de robar otra peor , tiene accion de mirar la carta que podia haber tomado , y la pondrá debaxo de la bazeta , para que no sirva á otro.

El que dió los naypes no toma carta , y solo dexa una de las

las doce para igualarse con los demas, y en esto está la ventaja que logra el que da, pues no se expone á contingencia alguna.

Una vez puesta la carta debaxo del monte, ó mirado la de encima, no se puede mudar de descarte, y el que lo hiciere pagará dos partidas á favor de la mesa, y será nula la mano, volviendo á darlas el mismo que dió: y si es el que el hizo yerro tomando carra que no le correspondia, entonces, ademas de pagar las dos partidas, pasará tambien la mano, porque pudiera prevalerse el que tiene mal juego para que siendo nula la mano le quedase la esperanza de mejorarlo en la siguiente, y esta equivocacion ser en perjuicio de otro que tuviese buen juego.

Si en el monte hubiere carta de mas ó de menos, la mano será nula, y tambien pasará á dar otro si la baraja estuviese justa, por pen-

penden la falta en el que dió.

Al que por descuido ó con cuidado se le cogiese viendo la carta del monte que le toca robar, sin haber puesto primero su descarte debajo, se le obligará á que recoja su carta y no robe.

Si uno, por distraccion ó por qualquiera otro motivo, se descartase dos veces ó se hiciese reparo que se va de dos cartas á un tiempo para robar otras dos, la mano será nula, y el que haya cometido esta trampa pagará dos partidas á cada uno de los otros jugadores, y aun mereceria no volverlo á admitir en partido alguno.

El modo de descartarse es tomar la bazeta y ponerla encima de la carta de que se va, sin esparramarla, y tomará la de encima, sin descubrir otra alguna, pasando el monte al de la derecha para que robe si le convie-

viene , y asi seguirá la vuelta.

Si sucediese que alguno se olvidase de robar , y el que sigue creyendo que el otro habia robado lo hiciese , deben seguir robando los demas , sin que el que se descuidó pueda reclamar el robo ni que pase la mano.

Si uno, creyendo que habia dado , se descartó , pero no robó , y despues se descartó otro , ya no puede pretender robar ; continuará la mano , y cae el que tuvo este descuido en la pena del que tiene carta de menos.

Si el que da las cartas roba, (ó aunque sea solamente el ver la carta) pagará por todos , como el que tiene carta de mas , pero si no la vió está á tiempo de volverla á poner en el monte.

Nota. Estas penas , que se imponen para que se juegue con atencion , y que nadie lo haga con ventaja (si no fuesen de las que se

se indican deban de pagarse en la misma mano) deberán tirarse á la suerte en la siguiente : como á la mayor espada , mejor rey &c. no entrando en suerte el que cometió la culoa.

De la mano.

El mano tiene , como en todos los juegos , la facultad de salir jugando la carta que quisiere , y todos están obligados á servir menos el que estuviese fallo ó tenga quatro ases ; advirtiéndole que no habiendo triunfo en este juego, siempre gana el mayor naype del palo que se salió jugando : tambien es el primero á descartarse.

El que alza la baza es el que vuelve á jugar , y así en adelante.

El mano es el último á ganar la partida en igualdad de circunstancias , ó lo que se llama estar peor sentado.

Si alguno al ir á jugar , al sacar la carta se le cae otra inad-

vcr-

verdamente, y se vió , pueden los compañeros pedirla como cayese en la mesa , pero no si cayó en el suelo.

Si salen dos ó tres juntas y tocan tódas la mesa , la que se viese de ellas será la que deba de jugarse , y si las dos ó tres se vieron , la que tocó primero la mesa ó estuviese debaxo de otras: pero si están separadas y no se hizo reparo , la que elijan los compañeros , y solamente no viéndose ninguna podrá recogerlas y jugar la que quiera.

Sobre renunciós.

El que renunciare y se le llegase á coger en la falta paga todo lo que se atraviesa aquella mano , ó lo que es lo mismo , doce tantos , pues aunque haya vendido ó sacado algunos ases ó ganado la partida , se debe suponer que no hubiera podido venderlos ni sacar-

carlos, ni ganar la partida si no hubiese renunciado, pasando las ganancias que á él le correspondian al inmediato que en su defecto tuviese las circunstancias de estar mejor sentado y todas las demas que se requieren: por eso aunque desde el principio se haya cogido el renuncio, deberá jugarse la mano para ver quien tiene el derecho á las ganancias: asi mismo no se permitirá vuelva á renunciar porque haya principiado (como en algunas partes se permite) porque es hacer mal juego y motivo de desazon; y si repitiese el renuncio deberá pagar, ademas de lo que se atraviere, una partida por cada vez que lo repita, lo que se echará á la suerte entre los otros tres la mano siguiente.

Si renunciaren dos á un tiempo pagarán por mitad, esto es, seis tantos cada uno.

Si

Si asimismo se diese Rebesino, la mano en que haya renunciado ú otro lo cortase á tiempo, tambien deberá satisfacerlo el que renunció, y si lo cortase él se repartirá el producto entre los tres igualmente, porque el que iba á Rebesino podrá decir, que no se lo hubiera cortado si no hubiese hecho renunciado, y los otros dos igualmente podrian decir, que si no hubiese renunciado podria haberse cortado antes, y repartiendolo entre los tres el corte se satisface á todos.

Tambien pagará por todos si hubiese quatro ases, y quanto ocurra de dar ó cortar Rebesino á tiempo, segun á quien; v. gr. si el de los quatro ases dexase dar Rebesino lo pagaria por él, el que renunció, y si lo cortó á tiempo lo pagará al de los quatro ases por el que iba á Rebesino: y si lo cortase qualquiera de los otros dos

dos lo pagaria por el de los cuatro ases á quien le correspondia si el tal no hubiese renunciado ; y si él lo cortase se repartiria dando la mitad al de los quatro ases, y la otra mitad entre los otros dos.

Para que el renuncio esté hecho se ha de haber alzado la baza y jugado otra carta : asimismo ha de haberse advertido por uno de los jugadores , y si fuese á lo último de la mano , no se han de haber mezclado las bazas , sino que aun permanezca cada uno con las suyas , por lo que se tendrá tambien cuidado , quando uno va á reconocer alguna de sus bazas , dexar cada una de por si para evitar que se le achaque algun renuncio ; si lo advirtiesen de fuera del juego , ó estuviesen mezcladas las bazas las de los unos con las de los otros , en este caso no podrán pedir el renuncio , aunque verdaderamente lo hubiera.

Re-

Reglas generales del Rebesino.

Hecho cargo de lo arriba dicho, lo primero que ha de observar el jugador de Rebesino es en los naypes que van saliendo de cada palo, y retener en la memoria qual queda firme y qual cabo; pues sin esta circunstancia nadie podrá jugarlo bien.

Reflexione antes de jugar si puede intentar Rebesino, ó si tiene quatro ases: si no tuviese juego con estas circunstancias, y fuese mano, tocándole jugar, ha de reconocer de que palo tiene las mas crecidas sin cabo, y de este será bueno hacer una ó dos bazas, eunque sea con el riesgo de que cayga algun as, pues de no hacerlo se expone á que le saquen los cabos de los otros palos, y jugando despues de aquel que tiene las altas, se quede encerrado y cargado con ases y partida.

A

A esto mismo ha de atender siempre que haya de jugar , para ver si le conviene tomar ó largar la baza ; pues aunque venga caregada suele ser mejor cogerla que largar el cabo , por no exponerse á quedar encerrado, particularmente si es al principio de la mano.

Si el juego fuese bastante alto , procure ver como salen las jugadas , porque tal vez se suele dar algun Rebesino quando menos se piensa , y si le salen bien puede seguir un palo como quien vá á sacar el as , porque en el fallo le irán echando las cartas grandes (de las que cada uno procura salir) para ver de ganar la partida.

El que intente Rebesino ha de guardar dos cartas firmes para las dos últimas jugadas , para que no se lo corten á tiempo.

Tambien se ha de hacer el cargo que duermen quatro cartas en

en el monte , y debe de suponer á lo menos una de cada palo ; pero por si acaso no , si la carta que le falta es mayor que la que tiene , no será de las que guarde para las dos últimas bazas.

Tambien se intenta Rebesino quando se conoce hay quatro ases, porque en este caso es mas facil conseguirlo , respeto que todos le ayudan, y que el que tiene los quatro ases no puede cortarle sino á tiempo , y para evitarlo se guardan dos cartas firmes de que ya haya echado los ases ; y si le cortase antes , paga el de los quatro ases por haberse introducido, y asimismo si otro que el de los quatro ases se lo cortase á tiempo, tambien paga el de los quatro ases. Asimismo si no consiguiese uno ni otro , logra ó da lugar á que sus compañeros se arrunflen y puedan introducir al de los quatro ases.

No

No teniendo juego para ir á Rebesino ha de tirar á no hacer baza, ó las menos que pueda, sin exponerse á quedar encerrado; porque no tan solamente dexará de ganar la partida, sino que podrá perderla.

El primero que gane la carta que jugó, el que va á Rebesino, es quien gana el corte, aunque otro levante la baza, porque lo que se debe premiar es que el jugador no solo cuide de su caudal, sino asimismo del de sus compañeros; pues aunque no se hubiera hallado otra carta superior que la suya lograba el fin de impedir se diese Rebesino; y el que otro coja la baza no aumenta nada en beneficio de los demas, pues ya per el primero que ganó estaban libres de pagar: y así el primero que hizo al bien ha de ser el acreedor al premio.

Qualquiera de los jugadores pa-

drá ver sus bazas, pero de los contrarios solo la última levantada.

Nota. El que dé Rebesino no pagará los ases que le han echado, ni se haya jugado, y si los ha pagado (porque en muchas partes, para quitar equivocaciones, lo hacen en el mismo punto que los echan ó se los sacan) tendrán que volverse los.

El jugador que vea hay uno que tiene tres ó quatro bazas levantadas, procurará tomar alguna baza que venga ligera por si acaso se encamina á Rebesino, particularmente si fuese mano, porque es el que menos derecho tiene á la partida, á menos que no le parezca tiene juego para cortar en tiempo, ó que no teniendo nada que vender lo dexé á que lo haga aquel que haya vendido, aunque si le viniese á pelo debe de hacerlo, por no exponerse á pagarlo si los que han vendido no tienen proporcion.

D

El

El que tuviere ocasion de vender qualquier as ó caballo de copas, procure hacerlo y no lo guarde para venderlo á otro, aunque sea con la intencion de que si hace baza aumente los puntos y pueda ganar (aunque no le toque) la partida ; porque las mas veces sucede que por querer ganar la partida le sacan el as que pudo vender, y no solo la gana, sino que suele perderla quedando encerrado : y así para evitar estos accidentes, conservar el dinero y la amistad, quando haya ocasion no desperdiciarla, porque suelen creer se guardó con intencion, y así si se quiere hacerle perder la partida, en caso que haga baza, guarde qualquiera otra carta de punto, menos carta de pago, porque la urbanidad así lo requiere.

Algunos son de parecer, y otros se jactan, de que los jugado-

dores no cortan sino en tiempo; pero ese es un error vano, pues antes bien quando hay algun jugador en la mesa pocos Rebesinos se dan; porque á la primera ocasion cortan, aunque no sea á tiempo, por conocer es quasi imposible hacerlo entre quien sepa jugar, y no quedarse expuesto á la contingencia de que lo den.

El Rebesino se ha de cortar siempre que prudentemente no se le siga tanta ó mayor pérdida que si lo dexose dar, pues siendo juego de cada uno para sí, no debe exponerse por los demas.

El que lograre tener napolitana, de qualquiera manera que sea se le concede el privilegio de renunciar (como ya se insinuó en otra parte), y tiene la libertad de echar los ases á quien le pareciere segun su juego, aunque será razon el repartirlos con la equidad posible, no cargando á uno

D 2

mas

mas que á otro , pues de hacerlo se da motivo para que la honesta diversion , como es el juego , quando no ocurre circunstancia que lo vicie , sea ocasion de odio y mala voluntad : por esta razon se usa en algunas partes (y merece la aprabacion de muchos jugadores) que el que tiene la napolitana los eche conforme le acomode ; porque si llegan á introducirlo no eche la culpa á que fue la causa guardar la igualdad ; pero los demás jugadores contrarios al de los quatro ases se constituyen desde el principio á pagar ó cobrar los quatro ases por iguales partes ; de suerte que de este modo no hay queja aunque le echen todos los ases á uno : tambien se sigue que qualquiera de los contrarios al de la napolitana , que tenga juego alto , intente Rebesino , lo que podrá dexar de hacer (como se ha experimentado muchas veces) por no
car-

cargar con los ases , quando por este medio habia procurado que otro se arrunflase para introducirlo , y si lo conseguia , el otro se llevaba la ganancia , y por este motivo se dexaba de hacer el verdadero juego , y asimismo le será mas dificil al de los quatro ases el salir con victoria.

El de los quatro ases tiene obligacion de cortar en tiempo al que fuere á Rebesino , y si este lo dá paga el de la napolitana por todos.

Tambien si otró cortase el Rebesino que se intentó y que debia cortar el de los quatro ases , deberá pagarlo este y no el que iba á Rebesino , por la obligacion que tenia á ello el de la napolitana.

Si yendo á Rebesino lo cortase á tiempo otro , primero que el de los quatro ases , como este levante la baza , goza del privilegio del corte , porque aunque el otro no
hu-

hubiera cortado, él ya lo hubiera hecho por tener obligacion y haber guardado carta para conseguirlo; y en esto se fundó el autor para dar este privilegio al de la napolitana: porque es claro que estando en la precision de cortar no podria hacerlo si no diese la casualidad de estar inmediato al que iba á Rebesino; porque estando otro antes no le servia al de la napolitana haber guardado carta alta para este fin, viéndose frustradas sus jugadas y teniendo que pagar por todos, cortase ó no cortase: lo que seria pension, en lugar de ser lo mas favorable que pueda dar el juego; ademas que exponiéndose el de los quatro ases á que fuese uno de ellos el caballo de copas, y estar fallo ó tener los cabos del palo que le falta el as, y ser justamente de este las cartas que guardó el que iba á Rebesino, se ve precisado á tener

ner que pagarlo por todos, sin haber jugado mal: luego en buena equidad se debe compensar tan grande obligacion con alguna gracia, y esta es la que se le concede ganando el corte, como levante la baza en donde otro iba ya ganando; pero si al que va á Rebesino se lo corta primero el inmediato, en seguida gana á este, el de los quatro ases, pero el tercero levanta la baza, en este caso el primero que cortó es el que gana el corte; porque no levantando el de los quatro ases (que es á quien le está concedido el privilegio) el que corta primero debe ganarlo, como sucede en el caso de no haber napolitana.

El que tiene quatro ases no debe de hacer baza, como no sea las del corte quando se intente Rebesino, y en qualquiera otra ocasion que lo hiciese (que se llama *introduccion*), ya fuese por inadvert-

ver-

vertencia , ó porque no pudo menos , paga los doce tantos que debia de ganar , al que lo introduxo.

Nota. Admitiendo que quando haya napolitana se pague entre todos igualmente , tambien en el caso de introducir al que los tiene se repartirá entre todos lo que este pagase , y no al que lo introduxo.

Asimismo se repartirá entre todos qualquiera otra pérdida ó ganancia que pueda haber en este caso de quatro ases.

Si el que tiene napolitana fuese mano , y saliendo de la carta mas baxa que tenga se la dexasen , no será óbice para que pueda usar de los quatro ases , porque no pendió en él este accidente , y aun se desprendió de una carta que le pudo hacer mucha falta : pero si á la segunda jugada tambien se la dexasen , ya no podrá usar del privilegio que le es

con-

concedido al de los quatro ases, y no tendrá otro arbitrio que ver si podrá dar Rebesino.

Nota 1.^a Algunos quieren que en el caso antecedente si llega á hazer baza , aunque haya salido de la mas pequeña de su juego, no pueda usar de los quatro ases, y se fundan en que de esta suerte estaba libre de que otro diese Rebesino y ganaria sus ases sin peligro , quando es el único que tiene en contra , el de la napolitana : pero está recibido como mas arriba queda dicho , y los jugadores podrán admitir la ley que mas les acomode.

Nota. 2.^a Si el que tiene napolitana hace juicio de que no podrá cortar á tiempo al que va á Rebesino por no tener ya carta para ello , porque sin prevencion arrojó los ases en las primeras bazas , ó porque no tuvo as ó carta firme del palo que conoce se queda

da para lo último, será bueno que corte antes si le viesiese á pelo, teniendo por menos malo pagar la introduccion que no el Rebesino por todos.

Aunque se tengan los quatro ases, si no se quisiese valer de ellos podrá jugar como el juego ordinario, no obligandose á nada, no usando del privilegio.

Desde que es introducido el de los quatro ases, perdió el privilegio de renunciar en adelante.

Aunque duerma algun as ó que otro se lo juegue siempre lo cobra el de la napolitana.

Nota. En algunas partes que no se pagan los ases que duermen al que gana la partida, tampoco se le pagará al de los quatro ases si durmiese el que le falta; pero es abuso introducido, siendo contra la ley del Rebesino.

Así como el hacer todas las bazas es el mayor juego que se
no

puede hacer , por el contrario el no hacer ninguna es lo mas favorable (no pudiendo dar Rebesino), y así todos tiran á conseguirlo , y en su defecto procuran hacer la s menos bazas posibles , pues el que lo logra gana lo que se llama partida.

Si todos hiciesen baza ganará la partida el que tuviere menos puntos en ellas , y si estos fuesen tambien iguales la ganará el que tenga menos bazas , y en igualdad de bazas el que esté mejor sentado.

De lo dicho se infiere que el que tenga mas puntos pagará la partida , y si dos ó mas tuviesen iguales puntos , la pagará el que tenga mayor número de bazas , y si en esto tambien fuesen iguales , el peor sentado.

El que echare en un fallo un as ó el caballo de copas , gana lo que valga la carta , pagándola el que alce la baza , y es lo que se llama vender alguna carta.

El que á la jugada tome con qualquier as del palo que vaya jugado ó caballo de copas , pagará al que salió jugando el valor de la carta , y es lo que se llama sacar un as.

Si al que le toca jugar sale por algun as ó el caballo de copas paga su valor al que gane la partida , y lo mismo si se queda encerrado , porque por precision ha de salir jugando por él.

Quando se hallase uno con caballo y rey de copas en las dos últimas cartas , y saliesen jugando copas , debe coger con el caballo y salir con el rey á buscar el as : si habia salido ya el as , el caballo es del que gane la partida , y no del que se lo sacó ; pero si el as estaba fuera , ó dormia , el caballo es del que salió jugando.

Si se hallase con as , caballo y tres de copas , para las tres últimas bazas , y saliesen jugando del
dos

dos , habiendo salido ya las otras ocho copas , es el as y caballo de la partida ; pero si faltaban algunas mas , ya estuviesen en mano de otro ó en el monte , puede coger con el caballo ó as , segun crea le conviene para perder menos , esto es , si de tomar con el as le puede hacer perder la partida , tomará con el caballo , pero si no , tomará con el as , se jugará luego el tres de copas para ver de que entre otro y vender lo que le quede , y entonces el caballo ó as con que tomó es del que salió jugando.

El que pierda la partida , ademas de los ases que tenga en sus bazas , pagará los que se hallen en la bazeta.

Cada uno de los jugadores debe hacer patente sus bazas , para que todos queden satisfechos de los puntos que se tienen y los ases que se pierdan.

Si acabada la mano alguno jun-

ta-

tase sus cartas con las del monte ó con las de otro jugador antes de estar conformes en lo que se atraviesa , pagará qualquiera duda que haya, sin que pueda quejarse, pues debe pagar las inadvertencias el que las hace.

El que se tendiese sin acabar la mano pierde el derecho de poder sacar los ases que se hallen aun fuera , y debe asimismo pagar aquellos con que se quedó aunque se conozca despues de visto el juego que pudiera haber sacado los unos y vendido los otros.

Acabada la mano cada qual mira primero los puntos que tiene en sus bazas , para ver quien ha de pagar la partida , y por si hubiese alguna equivocacion se tendrá presente que son quarenta los puntos de que se compone la baraja ; estos son diez y seis de los quatro ases , doce de los reyes , ocho de los caballos y quatro

tro de las sotas, que son las únicas cartas que tienen valor señalado: y así viendo los puntos que duermen, y contando los suyos, puede qualquiera satisfacerse de si le toca pagar ó no la partida, cotejando despues las bazas en caso que los puntos sean iguales y todas las demas circunstancias que se requieran.

Resumen de los pagos que se hacen en el juego del Rebesino.

Tantos.

Por cada as de los tres palos de copas, espadas y bastos.	1.
Por el as de oros.	2.
Por el caballo de copas.	3.
Por la partida.	4.
Por la napolitana.	12.
Por el Rebesino de cartas, dos partidas ú ocho tantos de cada uno.	24.

Lo mismo que se cobra quando se gana se paga quando se pierde.

Fin del juego del Rebesino.

Del juego de la Malilla.

INTRODUCCION.

Me procurado en este juego de la Malilla indagar su inventor, como en todos los demas, pero ha sido infructuoso; pues no se hallan ni aun sus reglas y leyes, con todo de haberse impreso diferentes veces, y últimamente cosa de unos treinta años hace por Don Antonio de la Vega Duran, y tambien por Alfonso Perez del Castillo poco despues, pero aun estas se han hecho tan raras que no las he hallado en ninguna libreria ni Biblioteca de esta Corte, lo que hubiera celebrado tener á la vista para desempeñar este asunto con mas acuerdo, y satisfaccion del público.

En la Academia de los Juegos escrita en Frances pensé haber halla-

lla lo que deseaba , quando en el índice leí el de la Malilla ; pero era otro muy diferente aunque con el mismo nombre , y al que tambien daba el de Cometa , no siendo tampoco el que con este título se juega entre muchos en nuestra España : de suerte que no pudiendo satisfacer enteramente la curiosidad de los aficionados recibiran mi buen deseo y este juego con las reglas y leyes con que comunmente se juega en nuestra Peninsula , deseando sea de su aceptacion. *Vale.*

E**RE-**

REGLAS Y LEYES

DEL JUEGO

DE LA MALILLA.

Hay diferentes juegos ó modos de jugarlos con el nombre de *Malilla*, ya sea entre quatro, tres ó dos personas, y estos se distinguen con diferentes apodos, como 1.º *Malilla de Compañero*. 2.º *Malilla del Estafermo*. 3.º *Malilla Urbana*. 4.º *Malilla Barrotada, Cara de perro á la Ruin, ó á punto por fuerza*. 5.º *Malilla del Campo*, de dos distintos modos de jugarla. 6.º *Malilla Coja*, de otras dos maneras. 7.º *Malilla Desaborida* y 8.º *Malilla de Perote*; estas dos últimas entre dos; pero la que propiamente se llama *Malilla*, la que se inventó primero, y de la que

que todas las demas han tomado sus leyes y reglas es la de compañeros, y de la que por ahora solamente se tratará aquí, ofreciendo para mas adelante en la continuacion de esta Coleccion de juegos dar todos los demas que de este se han formado y quedan arriba insinuados, entre los quales es sumamente divertido el que llaman Malilla del Campo; no tratando de la Malilla hablada, porque ademas de ser muy cansada y en el dia no usarse, no sigue otras reglas que las de la Malilla de que aquí se trata, y que son como se sigue.

Explicacion de algunos términos correspondientes al juego de la Malilla.

Palo. Son quatro los palos de que consta la baraja , y cada uno de doce naypes ; y por consiguiente quarenta y ocho entre todos , nombrándose los palos por este orden : oros , copas , espadas y bastos ; y con esta baraja completa se debe jugar á la Malilla.

Triunfo. Es el palo que señalar la última carta de la baraja despues de haber alzado , ó lo que es lo mismo , la carta que queda debaxo de la última baza y corresponde al que dá los naypes ; sirve el triunfo para fallar con él quando no se tiene del palo que vá jugado , y aunque sea el triunfo de los mas pequeños gana á todas las cartas de los otros palos aunque sean las mayores , levantando la baza.

Favorito. Es un palo que se sacó á la suerte , ó se eligió antes de principiar á dar los naypes y dura toda la partida , pagándose todo doble la mano que sale triunfo

Compañeros. Son los dos que desde el principio del juego se unieron , ya conviniéndose , ó ya tirando á la suerte , y van en contra de los otros dos que recíprocamente se llaman contrarios.

Mano. Es aquel que está á la derecha del que dió los naypes, y al que le toca salir jugando.

Pie. Es el que dá los naypes, y se tiene por lo mas ventajoso por lo que pueda valerle el alce; pero en quanto al juego es preferible el ser mano.

Servir. Es jugar del mismo palo que se salió jugando , teniendo.

Estar fallo. Es no tener del palo que se juega , ó de aquel que se nombra.

Fallar. Es quando no teniendo

70
do del palo que se juega se pone triunfo con el fin de hacer la baza.

Contrafallar. Es ganar al que falló ya.

Arrastrar. Es salir jugando triunfo.

Cargar. Es no solo servir, pero ganar pudiendo.

Renunciar. Se puede renunciar de diferentes maneras: primero quando no se sirve al palo que se salió jugando, teniendo; segundo quando pudiendo no cargase yendo la baza de los contrarios; tercero quando teniendo triunfo y estando fallo no se ponga, yendo la baza de los contrarios; quarto quando habiendo otro fallo no contrafallase, no siendo el que falló su compañero: y en todas estas ocasiones pagará lo que está establecido y se dirá mas adelante.

Carta firme. Es aquella que ninguna otra le gana, ya sea por ser
la

la mayor del juego , ó por haber salido la mayor.

Carta falsa. Es toda aquella que no es firme.

Baza. Es el conjunto de los quatro naypes que echan los jugadores y levanta el que gana.

Capote. Es hacer todas las bazas , y el mayor juego que se puede hacer en la Malilla.

Del orden y valor de los naypes , modo de elegir los compañeros , dar los naypes , sortear el palo de favor y de la mano.

Los naypes se ganan unos á otros en cada palo como se sigue.

Primeramente el nueve es la principal carta ó la mayor del juego con el nombre de *Malilla*; segundo á esta sigue el as conservando su nombre , y tiene el segundo lugar ; tercero , todas las demas cartas se siguen por el orden

den regular, ganando las mayores ó de mas puntos, á las mas chicas ó de menos, así: rey, caballo, sota, ocho, siete, seis, cinco, quatro, tres y dos.

El valor de estos naypes es el de la Malilla cincc puntos, el as quatro, el rey tres, caballo dos, y sota uno: todas las demas cartas no tienen valor de por sí; pero cada baza, aunque se componga de cartas blancas ó sin valor, se contará por uno, y si la baza tuviese cartas de valor siempre se le añadirá un punto mas por el que le corresponde á la baza.

Nota. Estos puntos sirven para contar los que cada uno gana ó pierde en la mano, porque debiendo hacer cada partida treinta y seis puntos, los que se tengan demas será la ganancia, y los que se tengan de menos la pérdida; pero si hubiese capote, que vale el conjunto ó setenta y dos tantos, se ga-

ganan estos, y no el exceso de treinta y seis; mas si faltase tan solo un punto, solo se ganará treinta y cinco, que es lo que excedió sobre las treinta y seis, siendo la mayor ganancia que puede darse no habiendo capote.

Hecho cargo del orden y valor de los naypes se pasará á elegir los compañeros, en el caso que antes no se hayan convenido ó que por ser todos iguales y serles indiferente caer con uno ú con otro tomen el asiento indistintamente; pero si por el contrario creen pueda haber ventaja en que se unan dos, porque se suponen mas jugadores, lo decidirá la suerte.

En este caso los dos que se suponen mas jugadores no sortean, pero sí los dos mas endeble entre sí, ya sea al primer rey ó á la mayor carta que se levante, y al que le toque esta, elige para compañero uno de los dos que no entra-

traron en suerte, y el otro vá con el que queda.

Si los jugadores son iguales se echa á la suerte, tomando el uno la baraja, y echando cartas á todos, á quienes les salgan los dos primeros reyes serán los compañeros.

Los compañeros colocados ya uno enfrente del otro se pasa á ver quién ha de dar los naypes (que es ventaja en este juego), y para esto toma uno la baraja y nombrando los palos por su orden, señalando á cada uno el suyo (principiando por su derecha), alzará por medio la baraja, y el palo que señalare la carta descubierta será el que indique á quien le corresponde dar, y asimismo el palo de favorito.

Nota 1.^a Si hubiese una señora no se sortea á quien ha de dar, ni el palo de favorito, queriendo la urbanidad que se le ceda esta corta ventaja en su obsequio.

Si

Si fuesen dos las señoras, no yendo de compañía, sortearán entre sí á la carta mas alta, y la que la tenga será la que ha de dar, y la otra señalará el palo de favor.

Si fueren tres las señoras, al hombre solo le corresponden los honores de la mesa, porque queden las señoras en todo iguales.

Nota 2.^a Antes de empezar á dar se tendrá cuidado de poner en medio de la mesa unos cien tantos en nueve fichas de á diez tantos, y diez tantos sencillos. Con esto habrá los suficientes para señalar lo que se atreviese, pues aunque en este juego suele llegar hasta quinientos ó seiscientos tantos, se dexa señalado cada ciento con una moneda para que no haya equivocacion; despues se arreglará el valor de cada tanto, ó lo que es lo mismo, lo que se quiera jugar.

Estando todo corriente pasa á dar los naypes el que le correspon-

pon-

ponde , barajando á su voluntad, y dando á alzar al de su izquierda, el que precisamente lo ha de hacer, y lo menos quatro naypes, y si cortase menos de quatro , se le podrá obligar á que corte segunda vez

Nota. El que haya de cortar , si advirtiese se ha barajado poco (como suele acontecer) nunca lo haga por medio , pues se dán arrunfladas , quedándose regularmente con los triunfos el que dá, lo que se llama formar la *pato-ta*; y así procure sea el alce por alto ó baxo , como de siete á nueve naypes , sobre poco mas ó menos , aunque es libre de alzar los que quiera como no sean menos de quatro.

Estando alzado pasará á repartir los naypes , principiando por su derecha , y dando doce á cada uno , en tres veces, á quatro, no permitiendo se varie en manera alguna sin consentimiento uná-ni-

nime de todos , pues no es arbitrario el modo de dar , como algunos han pretendido introducir.

La última carta de la baraja , que le toca al que dá los naipes , la descubrirá ó enseñará , y es la que señala el triunfo para aquella mano. Si fuese carta de valor la descubierta, se señalará tantos tantos de ganancia quantos puntos tenga de valor la carta vuelta; esto es, por una Malilla cinco tantos , por un as quatro &c. y por consiguiente nada por las cartas blancas.

El que diese mal , esto es , que diese ó se tomase carta de mas ó de menos , pierde lo que haya cobrado por el alce , y pasa la mano , si acaso pendiese de él ; pero si fuese porque la baraja estaba lalta , en este caso volverá á dar despues de haber arreglado la baraja y restituido el alce que hubiera cobrado.

Si

Si el haber carta de mas ó de menos no se echase de ver hasta despues de haber jugado, el que la tenga demas no contará y pagará ademas diez tantos porque jugó con ventaja, pero el que la tenga de menos, como no puede dar capote aunque haga todas las bazas, y si exponerse á que se lo dén, queda bastantemente castigado: por lo que se tendrá gran cuidado en contar sus naypes antes de principiar á jugar.

Si al que dió las cartas no le tocase, mientras no se haya principiado á jugar, puede enmendarlo pasando la baraja al que le tocaba; pero sin se ha echado la primera carta en la mesa para jugar, se proseguirá jugando aquella mano, y la siguiente dará el que le corresponda, como si el que dió no tocandole lo hubiera hecho legitimamente; pero este ademas de volver el alce (si acaso fue de valor

lor la carta de muestra) perderá diez tantos ; pues si no hubiese esta pena habria hombre que daria todas las manos por si pasaba.

El que jugare de mano no tocandole , no cuenta , y pierde diez tantos : porque de ser ó no mano pende muchas veces el darse ó no un capote y libertar su juego &c.

Modo de jugar la Malilla.

Se ha de tener mucho cuidado en llevar cuenta con las cartas que han salido de cada palo , y quales quedan firmes , particularmente en el palo de triunfo : sin cuya circunstancia no se puede jugar bien á la Malilla.

Asimismo ha de tener atencion en no renunciar , en no dexar de cargar , á menos que no vaya ganando su compañero , que entonces es arbitrario , segun su juego ; asimismo en fallar ó contrafallar
siem-

siempre que vayan ganando los contrarios, porque de no hacerlo así se expone á que si lo cogen en alguna de estas faltas sufrir la pena de no contar y pagar diez tantos.

Nota. Siempre que se diga no contar se debe entender gauando, y en este caso solo se atraviesan los diez tantos: pero si perdiese, los diez tantos son ademas de la pérdida.

Si alguno de los que renunciaron, de qualquier modo que sea, conociese su falta antes de haber alzado la baza, está en tiempo de enmendarla, como no se lo hayan advertido de fuera de la mesa, ó su compañero; porque entonces, aunque no estuviese alzada, ha caido en la falta, porque para enmendar su yerro, ha de ser el mismo que lo ha hecho el que lo ha de reparar; pero en caso de enmendar la jugada lo podrán hacer

cer asimismo los que jugaron despues de él , si les acomodase.

No se puede hablar , ni tachar ninguna jugada hasta concluida la mano , porque aunque se diga que una vez hecha la jugada ya no se puede volver atrás , podrá ser de tal naturaleza que se pueda repetir, y con la advertencia enmendarlo , y el que juega ha de poner la atencion debida ; ó en el pecado llevará la penitencia ; y si alguno cayese en esta falta no contará y pagará diez tantos.

No se permite á este juego ver mas bazas que las suyas ó las de su compañero.

Nota. Algunos quieren no se pueda ver mas que la última baza, porque si hubo renuncio , se pueda conocer , y no haya el arbitrio de mezclar las bazas y que no se conozca.

El que alce baza que no se sea suya no cuenta , y pierde diez tan-

F

tos,

tos , como ya se haya jugado carta para otra baza ; pero si no podrá volverla sin incurrir en pena alguna : esta ley se funda en que aquella baza pudo quitar un capote y pudo hacer que saliendo la jugada de otra mano se trastornase todo el juego.

Qualquiera que mostrase su juego voluntariamente , (ademas de ser muy mal parecido y de mala crianza) siendo perjudicial saber el paradero de aquellos naypes, y á su compañero , conociendo como está el juego , pudo mudar de jugadas y evitar un capote ; por esta razon si hubiese alguno tan imprudente que lo haga pagará diez tantos , y no contará.

No se podrá dexar otro en su lugar sin consentimiento de los demas ; pues quando se dexan las cartas es regularmente quando se pierde , y no es bien visto buscar otro que lo desquite en perjuicio de los demas.

Se ha de tener mucho cuidado en las salidas del compañero para volver por ellas siempre que entre y no se oponga totalmente á su juego.

Tambien tendrá igual cuidado con las salidas de los contrarios, para no darles entrada por ellas, á menos que no se pueda otra cosa, ó que teniendo su compañero un fallo conocido convenga seguir la contraria.

Si se estuviese fallo á un palo de donde falta la firme, aunque su compañero vaya ganando, debe poner triunfo, para no dexar hacer la baza á los contrarios, á menos que no quedando ya de aquel palo carta de valor, y estimando mejor reservar el triunfo para otra ocasion, se descarte de alguna otra carta; pero ha de ser reflexionando si puede pender de aquella baza dexar de dar un capote.

Quando se tengan cartas fir-

F 2

mes

mes ó esté arrunflado el juego , será bueno el arrastrar siempre que haya proporcion , llevando entendido que no se pueden asegurar las firmes , ni dar capote sin arrastrar.

Tambien se debe arrastrar siempre que se haya pasado alguna Malilla , para asegurarla en lo posible , sacando los triunfos á los contrarios , y si estos hubiesen fallado ya á algun palo de que se tengan las firmes , será asimismo necesario arrastrar para ver de hacerlas.

Tambien será regla general el arrastrar siempre que los contrarios hayan descubierto as ó rey , pero ha de ser de una alta para levantarlo , y que si su compañero tiene la Malilla tome con ella.

Si el compañero saliese arrastrando de carta blanca menor que el ocho , pide se ponga el as , porque es señal que tiene la Malilla , y que repitiendo el arrastre de al-

to

to como es regular pueda pillar el rey ú otra carta alta que pudiera interrumpirle el seguir los arrastres.

Si arrastrando el un compañero de carta blanca tuviese el otro la Malilla, es señal que al que arrastró le queda el as, y así tomando con la Malilla volverá el arrastre, para ver de sacar alguna carta de valor y que coja el compañero con el as.

Si arrastrando de carta blanco qualquiera de los compañeros estuviese la Malilla ó as en los contrarios, conocerá el otro que el que arrastró tiene cartas firmes y pocos triunfos, y que fuese á descubrir el juego: por lo que siempre que pudiese entrar, arrastrará.

Si se saliese arrastrando de figura ó de ocho no pide vuelta el arrastre, porque no se lleva otro fin que el de descubrir el juego, y en este caso si queda la baza en el

el otro compañero seguirá ó no los arrastres, segun le convenga al suyo: si no los prosiguiese y saliese de una carta baxa de otro palo, le dá á entender al que salió arrastrando de que no tiene triunfos ó que los necesita para emplearlos en algun fallo, por lo que tendrá cuidado quando entre de volverle por la jugada.

Tampoco pide volver el arrastre quando es por haber en los contrarios carta alta descubierta, porque es solamente para lavantarla.

No se deberá arrastrar si el compañero fuese el que hubiese descubierta el as ó rey; á menos de no tener la Malilla, porque era exponerlo á que lo perdiese, y solo con conocimiento de que se necesita sacrificar aquella carta para poder asegurar su juego, podrá arrastrar.

Tampoco arrastrará si ve que los contrarios han pasado alguna
Ma-

Malilla , ó que por sus jugadas han pedido el arrastre , porque seria hacerles su juego.

Igualmente no se debe arrastrar teniendo el compañero algun falso conocido , pues en este caso lo que ha de hacer siempre que entre es darle por él hasta que caigan las cartas de valor que hayan reservado los contrarios ; pero si hubieren salido estas no debe continuar , porque le hace gastar los triunfos á su compañero infructuosamente.

Si del palo que falla el compañero tuviese las firmes , se las jugará , pues le dará otros tantos descartes, y en seguida le saldrá por el palo que considere pueda haberse hecho fallo.

Si no se tuviesen muchos triunfos , ó no fuesen de los mayores para poder destriunfar , y se conociese fallo en los contrarios , se le saldrá por las pequeñas de aquel pa-

palo , para que gasten los triunfos, particularmente si el que falla se tiene inmediato á la mano : pero si fuese á parar la baza al contrario que esté fallo , entonces no se saldrá á menos que no sea de firme, porque si esta la tuviese el otro contrario , en lugar de hacerle gastar los triunfos se le daría un descarte.

Si uno de los compañeros vá arrastrando de firme , y á la segunda ó tercera jugada que haga no tuviese para servir el otro compañero , siendo preciso que este le dé á entender de que palo tiene las firmes para que le salga por él (quando haya destriunfado y jugado las suyas), deberá seguir una de estas dos opiniones en que están divididos los jugadores , segun la que halle de mas peso. Los unos quieren que la primera carta de que se vayan señale la de donde quieren que se les juegue, fundados en que si no hay otra
oca

ocasion , con esta es suficiente , y que aunque la haya reservan los triunfos á su compañero , si ya habia logrado el destriunfar á los contrarios.

Los otros por el contrario quieren que se les juegue del palo que reservaron , porque teniendo las firmes de aquel , el irse de una de ellas para señalarlo puede hacer falta para dar un capote ; pero tiene en contra que necesita irse de dos palos para señalar el tercero , y si no tuviese lugar de ello , dexa en duda á su compañero , que no sabe por donde salirle.

Para combinar estas dos opiniones , estando avisados antes los compañeros , seria de parecer que siempre que el que arrastra vea que su compañero falla á la segunda jugada , deba salirle por el palo que reservó ó del que no se dercartó ; pero si sirviese á los arrastres , en el primero en que se ha-
lle

le fallo deba señalar el palo donde tiene las firmes, por no tener lugar de señalarlo de otra manera.

Si no tuviese firmes se irá en el primer descarte de alguna figura ú ocho , porque entonces conocerá su compañero no ha de contar con él y puede variar el modo de jugar.

Quando se jugase alguna Malilla ó as , por qualquiera de los dos partidos, y tuviese alguno cartas blancas con el ocho , este ha de ser la última que eche ; porque si á las primeras jugadas se echase , dá á entender , ó que está fallo ó le queda el as: tambien puede tener el rey si la baza fuese de los contrarios , porque era regular reservarlo para si su compañero si tuviese el as ; pero en baza en que el compañero haya puesto la Malilla es señal indubitable de quedarle el as ó estar fallo , por lo que si le echase el ocho
sin

sin estas circunstancias seria enganar á su compañero ; por eso las cartas blancas deberán echarse seguidas , comenzando por las menores.

Si uno de los compañeros fallase á algun palo de que el otro tiene las firmes , se las jugará así que entre , para darle descartes , y si no fuesen firmes se jugará las mas altas para levantar ó hacer caer las cartas de valor que haya en los contrarios.

Quando ya han salido las principales no soy de parecer se haga tercera jugada , á menos que no sea de la firme que queda para dar algun descarte á su compañero si está fallo , ó hacerles gastar un triunfo si el fallo está en los contrarios ; pero no siendo firme seria mala jugada , ó á lo menos contingente.

El un compañero que repare que el otro en vez de volverle la

juj

jugada (como es lo regular) arrastra , si quedase en su mano la baza continuará los arrastres hasta haber destriunfado ó hecho lo posible , porque es señal de que su compañero tiene las firmes muy cargadas y teme perderlas , y si lograrse destriunfar podria ser capote : si no quedase en él la baza arrastrará quando llegue á entrar , á menos que llegue tarde por haber ya falládole á su compañero los cartas por quien hacia los arrastres.

No es de jugador el arrastrar sin fin determinado , como suelen hacer algunos quando tienen mal juego y uno ó dos triunfos pequeños , porque se exponen á ser capote engañando á su compañero , que pudiendo tener el as de triunfo resguardado lo echaria , creyendo ser salida de Malilla , y por esta razon perderlo , pendiendo de esta sola jugada el ser ó no capote : por lo que ademas de hacer

ju-

ugar disgustado se ve las resultas que tiene el que no cuenta mas que con su juego.

Tampoco es de jugador salir por carta sola sino rara vez, como quando se tiene as ó rey de triunfo solo y teme perderlo ; tambien quando se está á capote , pero en todos los demas casos es perjudicial , particularmente si lo tiene por costumbre , porque los contrarios si tienen las cartas firmes de aquel palo y queda en ellos la baza arrastran para asegurar las demas , lo que no suelen hacer quando no le saben fixamente : asimismo porque conocido que juega por carta sola , si no tienen bastante juego para destriunfar guardan las gordas para irse de ellas en algun descarte , y le van haciendo gastar los triunfos con las pequeñas siempre que etran , y á lo último dando un arrastre logran hacer las gordas (si aun no han po-
di-

dido irse de ellas), y solamente dando la casualidad de que entre el compañero y las haga saltar antes, podrá coger alguna; y así teniendo otro juego mas seguro y menos conocido hará mal de exponerse á las casualidades, sino dexar venir la jugada, que qualquiera que sea que la repita tiene á su favor coger alguna carta de valor.

Siempre que se vea que los contrarios se han descartado de algun palo de donde se tienen las firmes, se debe de arrastrar para asegurarlas.

Quando se tiene algun as solo y toca jugar (como no sea el de triunfo, que es mas facil poderlo hacer, porque se juega muchas veces por debaxo de Malilla) algunos son de parecer de ponerlo en la mesa, porque si el compañero tiene la Malilla con el rey, tomando con aquella, y repitiendo

do la jugada con este, le dá un descarte; si tuviese el rey sin la Malilla, se lo reserva, y si tuviese sola la Malilla, repitiendo la jugada puede pillar el rey á los contrarios: otros quieren ver si lo podrian hacer pasando otro la Malilla, porque si lo lograban, al repetir la jugada cogeria la Malilla tambien; pero esto es mas remoto, y así soy del primer parecer.

Si tuviese el rey con una ó dos cartas blancas, debe de salir por él, para hacer saltar el as, si lo tuviese el contrario que está á su derecha, ó reservárselo á su compañero, si él lo tuviese.

La salida de caballo es muy expuesta, y mas favorable á los contrarios que á su compañero, cayendo ó pudiendo caer todas las cartas de valor en aquella baza.

A salida de compañero no se debe de pasar Malilla, porque se debe suponer ó con el as ó fallo; con que de qualquiera de las

dos maneras erraba en pasarla.

Tampoco es bueno pasar las Malillas antes de descubrirse el juego por lo expuesto que se podría estar á ser capote, á menos de no tener muchos triunfos y creer el as en el contrario que salió jugando, que entonces lo podrá arriesgar, y mas quando podria ayudar á dar capote.

Asimismo se puede arriesgar á pasarla teniendo con la Malilla el rey y que sea preciso hacer las dos para dar capote, y tambien quando están los mas de los triunfos fuera.

Todas estas reglas suelen tener alguna vez (aunque rara) su excepcion; pero este conocimiento pende mas de la práctica que de la explicacion.

Nota. A este juego se ha admitido el jugar la primera y última vuelta doble, y se llama la Mari-perez, particularmente en jugando con favorito.

Re-

*Resumen de los pagos que se hacen
á este juego.*

	<i>Tantos.</i>
Por el capote.	72
Por cada punto que pase de 36 no habiendo capote.	4.
Por cada vuelta de Malilla.	5.
Por cada as.	4.
Por cada rey.	3.
Por el caballo.	2.
Por la sota.	1.
Por cada género de renuncio.	10
Todo esto se paga doble la mano de favorito.	

Fin de la Malilla.

Del juego de los Cientos.

Este juego nos ha venido de los Franceses, que lo usan mucho, y le dan el nombre de *Piquet*, ha-
G
lla.

llandolo tan entretenido que se juega con la misma afición desde tiempo muy remoto, y sin embargo de que otros juegos hayan tenido sus temporadas de favor, no por eso han dexado el de los Cientos, permaneciendo siempre en boga entre ellos; en España tambien tiene muchos partidarios, pero ha sido mayor su número en otros tiempos, aunque en el dia parece ha vuelto otra vez á ser de moda. No hay duda que no puede darse otro juego mas entretenido para entre dos, y los que lo tienen por muy pesado es porque no lo entienden, ó por querer parecer muy vivos en el concepto de los demas, diciendo es propio de gente machucha; pero á mí me parece que qualquiera que llegue á jugarlo hallará que hay muy pocos mas divertidos, ni que necesiten menos aplicación.

RE-

REGLAS Y LEYES

DEL JUEGO

DE LOS CIENTOS Ó PIQUETE.

Aunque este juego parezca á primera vista dificultoso, en la realidad no se necesita fatigarse mucho para jugarlo bien: consiste solamente en sacar por conseqüencia el juego que pueda tener su contrario por los naypes que mostró, por el juego que acusó y por el que uno tiene en la mano: de suerte que no es difícil saber su descarte por poca atención que se quiera poner.

Para evitar toda confusión en los principiantes se seguirá el método de dar antes una explicación de algunos términos propios de este juego, dexando de repetir algunos que ya están explicados en otros juegos de esta colección y que quasi son comunes á todos.

Ex.

*Explicacion de algunos términos
particulares de este juego de
los Cientos.*

Bazeto ó monte. Son ocho naypes que sobran despues de haber dado á cada uno los que les corresponden, y del qual toma cada uno cierto número igual al de las cartas de que se ha ido ó descartado.

Descarte. Es cierto número de naypes de que se van los jugadores y que reemplazan con las que toman del monte.

Robo. Es el que se hace en el monte tomando igual número de naypes á los que se descartó.

Cartas blancas. Son todas aquellas en las que no se hallan figura alguna.

Punto. Se llama así al valor de cierto número de naypes de un mismo palo que se procuran juntar.

Secansas. Se dicen así al número de cartas de un mismo palo que se tengan seguidas ó sin in-

intermision , y de su número toman la denominacion , v. gr. si constase de tres (que son las menores) se llaman tercias , si de quatro quartas , y así hasta la octaba , que es la mayor de todas , tomando el nombre de la carta mayor con que principie la secansa.

Catorces. Se llaman así porque el que consigue hacerlos gana catorce puntos , y consiste en tener quatro ases , quatro reyes , quatro caballos , quatro sotas ó quatro dieces , que son los únicos catorces que se cuentan.

Pique. Se dice por aquel que con sus ganancias y las jugadas llega á hacer treinta sin que su compañero ó contrario haya podido contar nada ; y en este caso quando llega á treinta cuenta sesenta , y prosigue contando sencillo los demas puntos que haga. Tambien se dice *picar*.

Repique. Es quando el que va contando sus ganancias llega con ellas

ellas á contar treinta sin haber jugado ni su contrario contado, ni empatado ganancia alguna, y en este caso cuenta triple ó noventa, y prosigue contando sencillo.

Bazas. Cada uno procura hacer el mayor número de bazas que puede, y el que llegue á hacer más de seis es el que gana las bazas.

Capote. Se llama dar capote el que hace todas las bazas.

Juego. El juego lo gana el que primero llegare á ciento, y es sencillo si el otro compañero llegó á hacer cincuenta, y doble si no llegó, aunque no le faltase sino uno.

Empatar. Siempre que en los jugadores sea igual el punto, las secansas, ó las bazas, no se cuenta de una ni otra parte, y esto se llama empatar el punto, las secansas &c.

Calidades. Quando se juega á los Cientos con calidades se entienden por estas las siguientes: cartas blancas, secansas (solo desde

de la quinta inclusive arriba) catorces, capote, no llegar á cinco ni á diez, ganar el juego sencillo ó doble, y el que gane alguna de estas calidades, sin que se las empaten (las que puedan serlo) gana por cada una lo que se haya concertado &c.

Naypes de que ha de constar la baraja, su orden y valor el de las sencansas y catorces, modo de dar y de la mano.

Ya se ha dicho que los Cientos se juega entre dos; pero á la baraja completa se han de quitar diez y seis naypes, que son: los treces, quatros, cincos y seises de cada palo, y por consiguiente quedan con solas treinta y dos cartas, cuyo orden y valor en todos los palos es como se sigue.

Or-

Orden de los naypes.Su valor.

As.	Once puntos.
Rey.	} Diez puntos.
Caballo.	
Sota.	
Diez (que son los doses).	
Nueve.	} Lo que pintan ó señalan.
Ocho.	
Siete.	

Hecho cargo del orden y valor de los naypes pasaré á explicar asimismo el que tienen las secansas y catorces , para mayor claridad de los principiantes y no confundir la explicacion del mode de jugar.

De las secansas en general.

Ya se dixo en la explicacion de los términos lo que era secansa , y asimismo que tomaban su nombre de la carta mayor con que principiaban : esto supuesto se pasará aquí á hacer ver sus diferencias.

De las secancas de tres naipes llamadas tercias ó terceras.

Las terceras que se pueden formar en cada palo son seis, como se siguen: siendo el valor de cada una el de tres puntos.

1.^a As, rey y caballo. 2.^a Rey, caballo y sota. 3.^a Caballo, sota y diez. 4.^a Sota, diez y nueve. 5.^a Diez, nueve y ocho. 6.^a Nueve, ocho y siete.

Nota. Que la primera secansa, además de nombrarse tercera al as, se llama también tercera mayor; y la segunda secansa ó tercera al rey, se dice por esta razón tercera real.

Lo mismo se nombrarán las demás secansas que principien con as ó rey.

De las secansas de quatro naipes ó quartas.

De estas quartas se podrán formar cinco en cada palo, y su

valor será el de quatro puntos.

1.^a As , rey , caballo y sota. 2.^a Rey , caballo , sota y diez. 3.^a Caballo , sota , diez y nueve. 4.^a Sota , diez , nueve y ocho. 5.^a Diez , nueve ocho y siete.

De las secansas de cinco naypes ó quintas.

De estas se pueden formar quatro, y su valor es de quince puntos.

1.^a As , rey , caballo , sota y diez. 2.^a Rey , caballo , sota , diez y nueve. 3.^a Caballo , sota , diez , nueve y ocho. 4.^a Sota , diez , nueve , ocho y siete.

De las secansas de seis naypes llamadas sextas.

De estas se pueden formar tres, y su valor son diez y seis puntos.

1.^a As, rey , caballo, sota, diez, y nueve. 2.^a Rey , caballo , sota , diez , nueve y ocho. 3.^a Caballo , sota , diez , nueve , ocho y siete.

De

De las secansas de siete naypes ó septimas.

De estas solo se podrán formar dos, y su valor de diez y siete puntos.

1.^a As, rey, caballo, sota, diez, nueve y ocho. 2.^a Rey, caballo, sota, diez, nueve, ocho y siete.

Y finalmente se podrá formar la octava ó secansa de ocho naypes teniendo todas las ocho cartas de un palo, y al que tenga le valdrá diez y ocho puntos.

De los catorces.

En la explicacion de los términos se advirtió ya lo que se llamaba catorce, por lo que ahora solo se dirá ser cinco los que se cuentan ó tienen valor, ganándose unos á otros del mismo modo y con el mismo orden que ganan á este juego las cartas que los componen, á saber:

El

1.º El de ases. 2.º El de reyes. 3.º El de caballos. 4.º El de sotas. 5.º El de dieces.

Todos los demas catorces de cartas inferiores no se cuentan por no tener valor alguno.

En los catorces no puede haber empate, por ser todos, unos mayores que otros: de suerte que el que tenga el mayor ese gana, y ánula los demas que tenga el contrario.

Nota. Quando no hay catorces se cuentan tres de cada clase de los catorces, siguiendo el mismo orden y preferencia para ganarse unos á otros, y por cada uno se cuentan tres puntos: pero si no hubiese mas de dos ases, reyes &c. no se contará nada.

Enterado del orden y valor de los naypes, secansas y catorces, pasaré al modo de dar los naypes.

Modo de dar ó repartir el naype.

En este juego es de mucha ventaja el ser mano , y así se sortea á quien lo ha de ser al que alce mayor carta (segun el valor que tienen á este juego), y el que la tenga será mano , ó lo que es lo mismo , mandará dar al que levantó la menor.

Si se juega con señora se sortea lo mismo ; si la señora levanta la mayor le toca ser mano , y si la menor tambien , porque el caballero que tiene la mayor es el que tiene el privilegio de escoger el ser mano ó dar , y escoge esto en obsequio debido á la señora.

Antes de dar se acordará entre los dos á lo que se ha de jugar el tanto , y asimismo si ha de ser con calidades y si ha de haber doble , y quanto pueda evitar altercaciones.

Se tomarán asimismo de las
car-

cartas sobrantes ó que se han quitado á la baraja los seises y treses de oros y copas, y cada uno de los jugadores pondrá á su lado un seis y un tres, que sirven para ir señalando los puntos que se hagan, valiendo cada punto que señalen una decena.

Se ha de procurar barajar los naypes antes de darlos, y si al otro compañero le pareciese no están bastante barajadas podrá hacerlo sin que parezca mal, y en este caso podrá volverlos á barajar el que dá si quisiere, y ya no tiene accion el que es mano de volver á barajar, solo tendrá que alzar, que á lo menos serán tres naypes, no siendo arbitrario el dexar ó no de alzar, sino ley precisa de que se alce.

El que reparta los naypes dará doce á cada uno en seis veces, á dos, ó en quatro veces á tres; pero no se permitirá dar de ninguna otra manera, y aun de las
dos

dos dichas habrá de continuar con la que elija desde el principio, pues si fuese arbitrario darlas como se quisiesen podría alguno que llegase á conocer los naypes dar de manera que se quedará con los que le acomodasen.

Quando se conozca que uno ha dado dos ó mas veces seguidas (si aun no estuviere hecho el descarte) pasará á darlas el que le corresponda ; pero no habrá lugar como ya se haya hecho el robo.

Si se hallasen dos naypes iguales en la baraja , siempre que se eche de ver la mano será nula, pero las antecedentes en que no se reparó serán buenas.

Despues de haber repartido el naype como se ha dicho , quedarán ocho sobrantes , que es la bazeta ó monte , de las quales puede robar hasta cinco el mano, y quedan las tres restantes para el pie.

Si al tiempo de dar se descubriese algun naype , se ha de volver á dar , á menos que no se conformen los dos jugadores á que se prosiga , por ser carta de poca entidad.

Si se diese carta de mas (ya sea el mano ó el pie el que la tenga) el mano ha de decidir si se ha de volver á dar ó no , conforme le acomode ; pero si se contenta , y es él el que la tiene de mas se irá en el descarte de una mas de las que robe , que no podrán pasar en este caso de quatro , debiendo dexar cabales al que es pie las tres del monte que le corresponden : pero si fuese el pie el que se tomó las trece , y el mano quiere que sea válido el juego , en este caso el que es pie se descartará de tres , y no robará sino dos : de suerte que al que tiene el juego cabal se le han de conservar las cartas del robo cabales.

La razon de que sea el mano
no

no el que haya de elegir si se ha de volver á dar ó no , está fundada en que el que dió fue el que hizo la falta , y asi ha de sufrir la pena ; pero se ha de haber advertido antes del descarte , pues si fuese despues la mano es nula.

Si ambos tuviesen carta de mas se volverá á dar.

Si teniendo uno carta de mas el otro la tiene de menos, se vuelve á dar.

Si no se echó de ver la carta de mas ó de menos sino estando ya jugando , sea desde el principio ú al fin de la mano , el que la tenga de mas sufre la pena de no contar ninguna ganancia , y á su contrario le vale todo , aunque sean menores sus ganancias , ó que se las haya empatado el que tuviere la carta de mas , no solamente teniendo sus cartas cabales, pero aun teniendo carta de menos.

La razon de esta ley es que el que tenga carta de mas , esta so-

H

la

la le pudo causar ganar el punto, hacer una secansa superior, ó un catorce, y no será justo le valiese, lo que al que la tenga de menos no le puede servir sino de perjuicio; por eso no tiene pena señalada, aun en el caso de que el otro tuviese el juego cabal.

El que tiene el juego cabal habiendo en el otro carta de menos, tiene la ventaja de contar la última baza, aunque no le sirvan á ella: asimismo puede dar capote, y no se lo puede dar el que tiene carta de menos; de suerte que este en su descuido lleva la pena.

Si antes del descarte se tuvieren las cartas cabales y el haberla de mas consistió en el robo, esto es, que se fue solo de quatro, y tomó las cinco, ó si es pie se fue de dos y tomó las tres, en este caso si no se ha jugado todavía puede enmendarse de esta suerte: el que la tenga de mas
ba-

barajará su juego , y lo presentará á su compañero , el que tomará un naype á su alvedrio , que se pondrá en el descarte : tambien si la carta de mas fue por haber tomado seis en lugar de cinco haciendo falta para el robo del que es pie , la carta que á la suerte se saque en vez de ponerla en el descarte se pondrá en el monte para completarlo ; si se hubiese jugado ya , no se podrá enmendar la falta , y quedará sujeto á la ley establecida para el que tiene carta de mas.

Si se volviese alguna carta del monte antes de haberse descartado , se volverá á dar , porque aquella carta puede hacer mudar de idea en el descarte : si se habia descartado el mano no mas , y este fue el que descubrió una de las otras tres , pasará por lo que decida el que aun no se descartó ; y si no se contentase se volverá á dar : si fuese el que quedaba

H 2

por descartarse el que la volvió, quedará á la eleccion de ser valida ó no en el que es mano: de manera que se ve frustrada qualquiera intencion que se pudiera formar para hacer que se volviese á dar teniendo mal juego solo porque se habia visto la carta.

Si despues de haberse descartado descubriese el uno el descarte del otro, puede aquel á quien se lo descubrieron hacerle jugar al otro por el palo que le nombre.

Si se descubriese á si mismo su descarte no incurre en pena alguna, supuesto que es el perjuicio en contra suya.

De lo que son cartas blancas y reglas para descartarse.

Asi que cada uno haya contado sus cartas y asegurado no tiene de mas ni de menos, lo primero que ha de advertir es si se halle alguna figura entre ellas, y
en

en caso de que no, las manifestará, y le valdrán diez puntos: pero lo que tienen aun de mas ventajoso es el estar asegurado que no le pueden picar, ni repicar aquella mano: despues pasará á arreglar las cartas por palos, poniendo á la izquierda aquellas que destine para formar el punto, que son regularmente las mas altas y mas en número, y en las que haya mas proporcion de formar una secansa superior.

Para esto es menester que tenga presente primero que muchas veces se prefieren quatro cartas altas y que se sigan, que cinco mas baxas é interrumpidas, aunque compongan mas puntos, por la mayor proporcion que hay de formar una secansa superior, y tambien porque es mas dable ganar las bazas, y asimismo que siendo cartas firmes pueda llegar á picar: y solo en el caso que se esté para acabar la partida (siendo

do el punto la primera ganancia que se cuenta) se tirará á hacer el mayor que se pueda , sin reparar en las demas circunstancias.

En quanto á las secansas ha de observar en guardar aquellas cartas en que haya mas proporcion de poderlas hacer con que le entre solo una carta : v. gr. si tuviese as , rey , sota y diez , y por otra parte as , caballo , diez , nueve y siete , aunque estas últimas son mas en número , se necesitaba precisamente que entraran dos ó tres cartas , esto es , el rey , la sota , y aun el ocho , lo que en la primera con solo que le entrase el caballo tenia una quinta mayor , y así debia de preferirse por la mayor facilidad , y así en las demas

Verá asimismo si tiene algun catorce , ó tres ases , ó tres reyes &c. y que con el robo pueda hacer el catorce : si se hallase con dos ó tres proporciones de estas á un mismo tiempo y no pudiese

se llevarlas todas porque le fuese preciso irse de algunas cartas del punto (lo que no se debe de hacer por ser el principal juego) deberá atenerse al mayor y descartarse de los demas.

Habiendo considerado su juego segun lo que vá explicado pasará á descartarse de aquellas que juzgue conveniente á su juego. Si fuese mano podrá irse hasta de cinco naypes , y menos los que quiera , bien entendido que á lo menos ha de ser de uno , aunque se fuese de tal naype que supiese no pödria hallarlo tan bueno en el robo ; y en el caso de dexar alguno puede ver los que dexa de tomar y le correspondian , avisándolo al tiempo de robar , para que el que es pie estando enterado le quedan aquellas mas , pueda arreglar su descarte ; pudiendo asimismo si no robase todas , ver las que dexa , y en este caso tambien las podrá ver el ma-

no

no, pero con la precision de decir primero de que palo ha de salir jugando, para que no pueda servirle las cartas que viese de mudar de pensamiento.

Si por malicia ó descuido jugase de otro palo del que dixo, no solo se le podrá hacer volver la carta á su juego y hacerle jugar por donde dixo, sino que se le obligará á que juegue por el palo que al otro se le antoje.

Desde el punto que se tocó el monte para robar no es permitido volver su descarte al juego para hacerlo diferente.

Siendo el objeto principal que lleva todo jugador el de mejorar su juego con el descarte, y que las reglas generales que aquí se dan suelen faltar muchas veces pendiendo de la casualidad, puede en algunas ocasiones apartarse de ellas siguiendo el primer impulso, que suele acertarse, pero no aconsejo se dexé llevar muy á

á menudo de estos impulsos , que se suelen pagar.

De la mano.

Hecho ya el descarte pasa el mano á hablar el primero, acusando sus ganancias , principiando por el punto , despues las secansas , y en seguida los catorces ó tres de alguna cosa , que es el orden que siguen y la preferencia que tienen unas ganancias á otras : de suerte que si estando para acabarse la partida, y á ambos les faltase v. gr. dos ó tres puntos , el que ganara el punto , aunque no valiese sino justos los tres puntos y hubiese otro con una tercera y un catorce, que lo uno es igual y el otro mayor ganancia que la del punto , saldria ó ganaria el juego el que ganó el punto.

Para acusar el punto no es preciso enseñarlo hasta que el otro le haya dicho si es bueno ó si es
igual

igual, pues si dixese que no es válido no tendrá necesidad de descubrir su juego.

Si le dixesen que es bueno pasará á enseñarlo, y contará tantos puntos por él como decenas componga, y si llegase á media decena mas se contará por una, pero si no llegase á cinco se contarán solo las decenas enteras, v. gr. por quatro naypes que se compongan de treinta y cinco puntos arriba se apuntarán quatro, pero si no llegase á treinta y cinco solo se apuntarán tres, y así en los demas casos.

Si le dixesen que el punto es igual lo enseñará tambien, pero en esta ocasion ni uno ni otro lo cuentan, y esto es lo que se llama empatar.

Si le respondiesen que el punto no le sirve, ya se ha dicho no tiene obligacion de enseñarlo, y pasa á acusar sus otras ganancias, v. gr. una quarta, quinta &c.

y si le dicen que es buena, pasará á mostrarla , contando por cada una el valor que le corresponda , segun se ha advertido.

Si acusando una de estas secansas se le dixese que es igual, la enseñará , pero no contará nada por ella ni uno ni otro.

Al que le valiese una secansa puede contar á su sombra otras mas pequeñas , aunque sean iguales ó menores que las que tenga el contrario , v. gr. si se tuviese una tercera mayor podrá contar una tercera , aunque sea al nueve, que es la mas pequeña , aunque el contrario tenga una tercera al rey , ú otras mayores que la tercera al nueve.

Siempre que se acusen secansas se ha de principiar por nombrar las mayores , porque de lo contrario no le valdria , y la razon se funda en que nombrando la mas pequeña primero podria descubrir el juego del contrario

por la respuesta que le diese de si era válida ó no ; y parecería (ademas de que no debe ser permitido) que se iba á burlar de él, pues si respondia que no era buena , nombraría entonces la otra mayor.

Lo mismo se dice en quanto á acusar los catorces ó tres de alguna cosa , que se debe principiar por el mayor , y de no hacerlo no será válido ; pues puede haber supercheria : v. gr. si teniendo catorce de ases y catorce de sotas , pero que faltando el de reyes ó caballos quiere conocer si el contrario los ha hecho ó se ha ido de alguno en el descarte , acusando primero el catorce de sotas , como es inferior al de reyes ó caballos , si dice que es bueno conocerá que se ha ido de alguno de ellos , y le sirve de regla para jugar , y si dice que no es válido , sabe tambien que no se ha ido de ninguno : y despues de

ha-

Haber descubiertó su juego acusar el catorce de ases , sería una trampa insoportable : por lo que está muy bien establecido que el que principia á contar por el menor , pierda el mayor , como si no lo tuviera.

Las secansas y catorces que se tengan y no se hayan acusado por olvido , como sean iguales ó menores á las que ya se habian nombrado , se podrán acusar aunque haya habido otra ganancia de por medio ; pero no si la olvidada fuese mayor que la mayor que nombró primero ; como no se haya principiado á jugar.

Todo se ha de enseñar , para que sea válido , antes de haber jugado la primera carta , siendo mano , y el pie antes de haber servido á aquella carta jugada ; y si no se enseñase no contará ninguna de las ganancias que tuvo , y sí el otro contrario.

En algunas partes solo se en-

se-

seña el punto y las secansas , pero en quanto á los catorces ó tres de alguna cosa , no se hace mas que decirlo ; porque si no fuese asi era facil el averiguarlo por el descarte acabada la mano : v. gr. si acusando tres reyes , habiendose ido de uno , el contrario lo cree , porque verdaderamente los podia tener , y por eso dexa de contar otros treses inferiores ; si acabada la mano repara en que uno de los reyes que acusó su compañero está en el descarte , en este caso , ademas del bochorno que pasaria , ya fuese hecho con descuido ó con malicia , no contará nada de sus ganancias , y el otro añadirá todas las suyas á lo que ha contado ya.

Si el que pudiendo tener un catorce no lo acusa , y solo declara tres de donde debia tener el catorce , debe decir si se lo pregunta el contrario , qual de las quatro cartas es de la que se ha ido.

El

El que contase un catorce por otro, si aun no se ha jugado puede enmendar su equivocacion; pero si se ha jugado ya no cuenta, y el contrario si, aun aquellos que no le habian valido ó empatado.

Todas estas leyes se dirigen á evitar todo abuso que pudiese introducir el poco escrupuloso, ó hablando claro, tramposo, pues en todos los juegos se debe atender á no llevar mas ventaja que la habilidad de cada uno.

El mano es asimismo el primero á jugar, pero una vez puesto el naype en la mesa no podrá volverlo á su juego, y esto sucederá siempre que qualquiera de los dos la eche en la continuacion de la mano, y si el que ha de servir al palo que va jugado pusiese de otro, teniendo de aquel, podrá entonces enmendar la jugada: tambien podrá enmendarla siempre que el que va continuando en levantar las bazas mudase de palo sin ad.

advertirlo , y por eso haya faltado en servir , ó aunque haya servido puede recogerla , siempre que no haya avisado el otro haber mudado , pero si lo avisó y va sirviendo no podrá retirar su carta para jugar otra , como ya se dijo mas arriba.

De las demas ganancias que resultan jugando.

Qualquiera de los jugadores que con sus ganancias llegase á juntar treinta puntos , sin que el contrario le haya podido ganar ó empatar ninguna de las ganancias que ha acusado , y asimismo sin haber jugado , en lugar de treinta contará noventa , y las que pasen ó que vaya haciendo las contará ademas : v. gr. si tuvo una quinta con el punto , y asimismo un catorce , todo válido , contará cinco del punto , y quince de la quinta son veinte , y catorce del
que

que haya tenido, són noventa y quatro, en lugar de treinta y quatro, que es lo que componen los puntos que ha nombrado.

Si en este mismo juego le empatase el contrario, aunque no fuese sino el punto, con todo que con la quinta y catorce, y alguna otra tercera, ó tres de alguna cosa hiciese ó pasase de las treinta, no podrá señalarse mas que lo justo, con todo que el otro no ha contado nada.

Si con sus ganancias llegase á hacer, v. gr. veinte y ocho, sin que el contrario contase ó empatase alguna ganancia, y prosiguiese jugando por ser mano, asi que llegase á treinta contará sesenta, como el otro no hubiera levantado aun baza, sino que el mano las hubiera hecho seguidas hasta contar las treinta: por lo que tendrá cuidado de jugar carta firme hasta lograrlo, sucediendo lo mismo que en el caso anteceden

te, siempre que el contrario gane ó empate la mas pequeña ganancia, esto es, que no podrá contar en este caso mas que los puntos que haya hecho.

Nota. Solo el mano puede hacer este juego, que se llama picar; pero el repicar lo puede lo mismo al mano que el pie, porque aunque el mano haya jugado y contado una, como el contar y las bazas es la última ganancia, el que es pie contando hasta treinta de otras ganancias preferentes, debe contar noventa.

Si el mano no tuviese, ó no le valiese ganancia alguna, comenzará jugando contando uno, y despues seguirá contando uno por cada carta que juegue, y otro por cada baza que levante (si saliese la jugada del contrario); asimismo el que hiciese la última baza contará dos puntos.

Nota. Si la última carta no llegase su valor á diez, esto es, que fue-

fuese alguna de las tres menores, no contará sino uno.

Procure el que juega ir car-
teando á fin de ganar las bazas
que es menester para lograrlo ha-
cer mas de seis : tambien ha de
procurar llegar á hacer cinco so-
bre las decenas que lleva ya, pues
si ns hiciese mas de quatro per-
deria estos ; esto es , si no hicie-
se , v. gr. mas de veinte y quatro
puntos , no señalaria mas de vein-
te ; pero si hiciese veinte y cinco
se apuntaria treinta : por lo que ha
de procurar no desperdiciar pun-
to alguno , aun en el caso de ha-
ber ganado las bazas y haber llega-
do , á cinco y que una mas ó me-
nos no le pueda aumentar dece-
na alguna , deberá siempre apro-
vechar algun tanto , porque ese
menos tendrá su contrario para
el mismo fin.

En esto mas que en otra cosa
alguna se conoce el buen jugador
de Ci entos , y para esto ha de te-
ner

ner presente las cartas que acusó su contrario de las ganancias que tuvo , y por las que asimismo tiene en la mano sacar por ilacion las que podrá tener , y asi jugará de tal manera que logre aprovechar su juego.

El que tenga as y caballo nunca saldrá de aquel palo para ver de hacer las dos esperando la salida del contrario ; y lo mismo se tendrá presente en qualquier otro juego semejante á este , y que quiera hacerlas todas á ver venir.

Es preciso servir siempre que se tenga del palo que va jugado , pero no es obligacion ganar si no se quiere.

1 A este juego no habiendo triunfo , la carta mayor del palo que va jugada es la que gana y levanta la baza : y asi si se saliese jugando de la carta mas pequeña, de qualquier palo que fuese , y el otro por no tener de aquel palo e chace aunque fuese un as , levantaria la baza el del siete.

En quanto á saber los naypes que se han de jugar primero es regla general jugarse las firmes de un palo , como v. gr. de donde tuvo el punto , que por lo regular deberán ser las mayores y en mas número ; pero en esto no se puede fixar regla cierta , y lo hará mas la práctica que quantas advertencias se pudiesen acumular en este tratado , cansando demasiadamente al aficionado.

En quanto al modo de señalar las ganancias al fin de cada mano , ya se insinuó anteriormente se habian de tener dos naypes para el efecto , y que cada punto de ellos señalara una decena ; y asi el que de sus ganancias y de las cartas que juegue , ó de las bazas si las ganase hiciese , v. gr. quarenta y seis puntos , señalarán los naypes cinquenta descubriendo otros tantos puntos de ellos.

Nota. En estando cerca del medio juego , aunque haya hecho

qua-

quarenta y seis y se señale cinquenta, deberá advertir le faltan quatro puntos para el medio juego, ó menos si fuesen menos, aunque no fuesen mas de uno, y si el otro compañero llegase á hacer ciento antes que él hubiese completado el uno ó mas puntos que le falten al medio juego, lo perderá doble: asimismo el que llegue á noventa y cinco acabada la mano, aunque doble las cartas que señalan como si hubiera ganado el juego, si le faltase tan solo un tanto es preciso que lo advierta, y que lo haga en la otra mano; y si diese la casualidad que el otro á la mano siguiente llegase á ciento antes que él hubiera podido hacer el uno que le faltaba, perderá el juego.

El que hiciese todas las bazas, en lugar de diez puntos que señala el que las gana, quando hace mas de seis, contará quarenta, y se llama capote, como ya se dixo.

Del

Del juego de Cientos con calidades.

Quando se juega á los Cientos con calidades se advierte antes de principiar á jugar, arreglando lo que se ha de pagar por cada una, que es arbitrario; pero si no se hubiere advertido el quanto, se pagará por cada calidad la quarta parte de lo que vaya el juego, v. gr. si se interesase una peseta al juego sencillo y dos al doble, cada calidad le valdrá al que la tuviese ó ganase un real, y así á proporcion.

Las calidades se pagan en esta forma.

1.º Cartas blancas gana el que las tenga una calidad.

2.º Tambien gana una calidad el que pique, y dos calidades el que repique.

3.º Por una quinta una calidad; por cada sexta dos, por cada

da

da séptima tres , y por cada octava cuatro.

Nota. Si hay secansa igual no le vale á ninguno ; pero al que le valió la mayor le vale asimismo qualquiera otra , aunque sea igual ó menor que la de su contrario.

4.º Por cada catorce se paga una calidad, y como no puede haber empate la ganará el que lo tenga mayor , y este podrá contar otro mas pequeño , si lo tuviese , aunque el contrario lo tuviese mas grande.

5.º Gana otra calidad el que dé capote.

6.º En quanto al contar paga una calidad el que no llegue á diez en aquella mano y dos si no llega á cinco.

7.º Pagará una calidad el que pierda el juego sencillo , y dos el que lo pierda doble.

Resumen de los pagos que se hacen á este juego por las diferentes ganancias que ocurren.

	<i>Puntos.</i>
Por cartas blancas.	10
por Por el punto se señalará cada decena un punto.	1
Por cada tercera.	3
Por cada cuarta.	4
Por cada quinta.	15
Por cada sexta.	16
Por cada séptima.	17
Por la octava.	18
Por cada catorce.	14
Por cada tres ases &c.. . . .	3
Por cada carta que se jue- ga ó baza que se levanta, (siendo jugada del contrario) un punto y por la última dos.	2
Por ganar las bazas.	10
Por el capote.	40
Por pique, en lugar de 30.	60
Por repique, en lugar de 30	90

FIN.

INDICE.

Introduccion á los juegos. . fol. 1..	
Del juego del Rebesino.	11.
Explicacion de algunos terminos que son freqüentes en este juego.	16
Modo de sortear los asientos &c.	22.
Valor de los naypes.	25.
Del dar ó repartir los naypes.	28.
Del descarte y robo.	33.
De la mano.	40.
Sobre renunciados.	41.
Reglas generales.	45.
Resumen de los diferentes pagos que se hacen en este juego.	63.
Del juego de la Malilla.	64.
Explicacion de algunos terminos de este juego.	68.
Orden y valor de los naypes &c.	71.
Modo de jugar la Malilla.	79.
Resumen de los pagos á este juego.	97
Del juego de los Cientos.	id.
	Ex.

Explicacion de los términos particulares de este juego.	100.
Naypes de que ha de constar la baraja , su orden y valor.	103.
De las diferentes secansas que se pueden formar.	104.
De los Catorces.	107.
Del dar los naypes.	109.
Que son cartas blancas y del descarte.	116.
De la mano.	121.
De otras ganancias que resul- tan jugando.	128.
Este juego con calidades. . .	135.
Resumen de los pagos. . . .	137.





L
EGOS