



Vito

10-P

REGLAS

QUE DEBEN OBSERVARSE

EN EL

JUEGO DE VILLAR.



MADRID 1825,

IMPRESA DE D. MIGUEL DE BURGOS.

*Es propiedad particular, y
nadie podrá reimprimirla.*



Se vende en Madrid en las librerías de Rodri-
guez, Cuesta y Sanchez; y en el villar de
la Fonda de San Luis.

ADVERTENCIA.

Para evitar equivocaciones, que á veces suelen ocasionar incomodidades y aun pendencias trascendentales en un juego tan entretenido, tan honesto, decoroso, útil y generalizado como el del Villar, se ha creído conveniente y aun necesario extender sus reglas con claridad y sen-

cillez para que puestas al
alcance de todos, puedan
salir de sus dudas y ven-
tilar sus diferencias tanto
los jugadores como los due-
ños de las mesas y los mo-
zos asistentes ó tanteado-
res.



REGLAS

QUE DEBEN OBSERVARSE

EN EL

R.^a JUEGO DE VILLAR.

*Partida de treinta tantos con
palos.*

1. Valen mesa todos los palos si se juega mano á mano; si median rayas no.

2. Si el jugador salta la bola tirando sobre el mingo, pierde tres, y si es por la contraria dos, que se llama ida; y pierde todo el golpe que se haga si de resultas hace palos;

pero si no, aunque haga villa ó carambola, no pierde mas que el valor de la bola sobre la que haya jugado.

3. Si salta la que ha recibido, que se llama truco, ni pierde ni gana, y sí se le cuenta todo el golpe que haga; y si saltasen las dos pierde el valor de la bola sobre la que haya hecho el juego.

4. Si se juega entre tres, el primero sale á diez y seis, y los otros dos disputan la mesa hasta veinte y cuatro: en esta partida la carambola vale tres interin juegan los tres, porque no hay bola á quien dar el valor de mingo; pero en saliendo el primero, se le dará su valor,

y la carambola vale dos. En cuanto á los trucos é idas se observará el mismo método que en el artículo anterior.

5. Si el jugador juega con bola contraria inadvertidamente no se le marcará el golpe, pierde un tanto, y está obligado á buscar su bola á la siguiente jugada.

6. Si jugase con el mingo pierde todo el golpe.

7. Si una bola despues de haber jugado sobre ella se parare en la boca de la tronera, y por un movimiento de la mesa, golpe en el suelo ú otra casualidad cayese dentro, se sacará y se pondrá donde estaba, sin que el jugador pue-

da reclamar tanto alguno.

8. Si una bola quedare en medio de la raya de cabaña se medirá por el tanteador escrupulosamente, y si despues de hecha esta operacion resultáre estar en medio, se jugará á la suerte con una moneda.

9. Toda bola se debe jugar limpia, esto se entiende con las que quedan juntas ó á distancia de tres ó cuatro dedos; éstas se jugarán sesgadas para que no corran juntas, porque esto se llama jugar puerco, y se pierde un tanto sin que valga el golpe que se haga.

10. Si se picase la bola al tiempo de estar apuntándola se

pierde un tanto si el contrario quiere exigirlo.

11. Cuando entra una bola en los palos, y deja uno armado en cualquier punto de la mesa no vale nada, y se deja en el sitio donde se armó hasta la conclusion de la partida si antes no se derriba; entónces vale dos tantos: en este intermedio el palo de enmedio no vale mas que dos por no estar todos en su caja.

12. Lo mismo se entenderá cuando la bola entra floja por los palos y saca uno de su puesto á distancia que deje descubierta el punto que ocupa éste, queda en su puesto hasta derribarle; el palo de enmedio

se cuenta lo mismo que en el artículo anterior.

3. Cuando ocurre un golpe dudoso, como de carambola, palos, ú otro, se sujetarán los jugadores á que el tanteador lo pida en secreto á los espectadores, éste recogerá los votos y la decidirá á favor del mayor número de ellos; y si ocurriese decir éstos *no la he visto*, como algunas veces acontece, en este caso la decidirá el tanteador con imparcialidad.

Partida de tabla contra el derecho, con palos.

1. En este partido no valen mesa todos los palos; tampoco hay tantos fijos para la

conclusion de la partida , pues queda al arbitrio de los jugadores, segun se ajustan en las rayas que ha de llevar el que juega por tabla.

2. Cada vez que el jugador de tabla dé bola por derecho, pierde un tanto ; y si de resultas hace golpe no se cuenta para ninguno.

3. El jugador de derecho tiene facultad, estando armado á golpe, para hacer al tanteador que marque las bolas, por si el de tabla á costa de perder un tanto quiere desarmarlo, pues si así sucediere se volverán á poner conforme estaban para que tire su golpe el que va por derecho.

4. En cuanto á los golpes dudosos se observarán las mismas reglas que en el artículo 13, é igualmente de las idas por alto y truco se sujetarán á los artículos anteriores.

Partida de repetir con palos.

1. Este partido se juega á cuarenta tantos, no valen mesa todos los palos.

2. Deben de observarse y sujetarse á los artículos anteriores.

Partida uno á lo puerco y otro á lo limpio, con palos.

1. No hay tantos fijos para concluir la partida, porque

los jugadores los detallan segun arreglan el partido.

2. Puerco se llama hacer golpe con la bola contraria, y limpio con la que se juega.

3. El que va á lo limpio pierde todo el golpe que haga con la bola contraria, y de consiguiente el que va á lo puerco con la suya.

4. No se marcará mas que el golpe contrario, que es decir, si el que va á lo limpio hace palos limpios y villa puerca; no pierde mas que la villa, y vice-versa; pero de ninguna manera pierde los dos golpes.

5. Tanto en este partido

como en cualquiera otro de invencion, no valen mesa todos los palos.

Partido á decir y hacer ó cantar el golpe, con palos.

1. Este partido se juega á veinte y cuatro tantos, y se pierde todo golpe que no se cante.

2. Si se cantan palos limpios, se hacen, y sale villa ó carambola, estos dos golpes últimos se le marcan al contrario.

3. Si canta villa no tiene obligacion de marcar la tronera, y si pérdida lo mismo.

4. Si canta palos y no los hace pierde dos, y si canta villa dos por la blanca ó pintada, y tres si juega sobre el mingo.

5. Si canta villa puerca, y echa truco, pierde el valor de la bola sobre la que haya jugado.

6. Si cantase villa y se saltase, y la bola que ha recibido viene á los palos, pierde todo el golpe.

7. Si las bolas quedan en parage de cantar palos limpios y puercos, el tanteador deberá estar con sumo cuidado porque suelen entrar precipitadas, derribar palos y no hacerlos mas que con una bola, y por esto se advierte la vigilancia para marcar el golpe; y si el que ha cantado ó el contrario tuviesen duda se pedirá á los espectadores y se observará en

un todo lo que previene el artículo 13.

8. Si se juega con bola contraria, tanto en este partido como en los demas se sujetarán los que lo hagan al artículo 5 *de la partida de treinta tantos con palos.*

9. De ninguna manera ni en este partido ni en otro el jugador podrá descansar la mano sobre una bola, sea la que fuere, que quede junto á la suya para jugar á la otra, pues en caso que ocurriese esta jugada, deberá buscar el mejor modo de hacerla, porque de lo contrario pierde un tanto en meneando la bola que tiene á su lado.

*Partida de meterse en los
palos en seco.*

1. El que lleva este partido tiene obligacion de buscar siempre los palos para dar bola, y se le marca todo lo que haga haciéndolos.

2. Si no dá bola pierde los palos, y si hace algun otro golpe igualmente.

3. Las erradas que dé ha de ser pasando su bola por delante de los medios de la mesa, y pierde tres tantos.

4. En las idas por alto y trucos se sujetarán á los anteriores artículos.

Partida de elegir bola.

1. Los tantos para la conclusion de la mesa deben de ser á treinta , pero puede haber innovacion segun los jugadores ajustan el partido.

2. En este partido jugando con el mingo y haciendo villa, no vale mas que dos; solo vale tres cuando se juega sobre él.

3. Siempre que el que lleva el partido tuviese bola en mano, no puede elegir otra, y si está obligado á jugar con la suya.

4. Si juega con el mingo y hace pérdida, éste se pondrá en su punto, y seguirá jugar.

do con él si se acomoda: esto es si juegan á repetir y están en la mesa las tres bolas.

5. Si hace pérdida jugando con la bola contraria, no puede repetir con ella; igualmente si hace villa puerca, porque en este caso la toma en mano su dueño; pero puede jugar con cualquiera de las otras dos.

6. Jugadas dudosas, trucos, idas por alto, y demas ocurrencias á los artículos 2, 3 y 13 de la partida de treinta tantos.

Partida de tabla los dos.

1. Se concluye á veinte y cuatro tantos, y (si es á repetir) á treinta: valen par-

tida todos los palos.

2. No se podrá jugar ninguna bola por derecho, pues cada vez que se haga se pierda un tanto; ni menos tirar á desarmar al contrario, pues para esto se marcan las bolas.

3. Las erradas han de ser por tabla de obligacion, y el tanteador estará siempre sobre el juego, particularmente en las bolas pegadas, pues éstas se conocen si son bien ó mal dadas en la salida de la bola, y lo mismo con las que quedan junto á los palos.

Partida los dos á lo puerco.

1. Se concluye á veinte y

cuatro tantos, y valen mesa todos los palos.

2. Puerco es hacer todo golpe con la bola contraria, y limpio con la que se juega.

3. Todo golpe que se haga limpio se pierde, y si se hacen dos no pierde mas que uno, esto es, palos puercos y limpios, ó villa puerca y limpia: tambien se juega perdiendo ambos golpes, pero no es lo mas comun, porque esto se debe de advertir antes de empezar á jugar.

4. Si se juega á lo limpio solo, es hacer golpe con la bola que se juega, y estamos en el caso de sujetarnos á los artículos anteriores.

*Partida de tabla llevando
tanto en bola.*

1. En cuanto á la tabla ya quedan especificadas las cláusulas que deben observarse: no hay que advertir mas que el que lleva este partido gana un tanto cada vez que da bola ademas del golpe que haga.

2. Los tantos para concluir la partida es convenio de los jugadores, como tambien si han de valer mesa todos los palos.

Partida con la mano los dos.

1. Este partido se juega y concluye á veinte y cuatro tan-

tos, y valen mesa todos los palos.

2. Los jugadores se colocarán cada uno en una cabecera, y desde allí harán el juego sin poderse salir de lo que da de sí su ancho.

3. Cada uno jugará con la bola que tenga mas cerca de su cabecera.

4. En haciendo villa se toman en mano las bolas, y el que la ha hecho da la salida para ponerse, advirtiendo que si al darla hace palos ó se mete en alguna tronera pierde la postura y se pone el contrario: por esto no pierde nada: no se levantan las bolas de la mesa por el golpe de palos hasta la conclusion de la partida.

5. En cuanto á trucos y idas se observarán las reglas de los demas artículos.

6. En este partido no hay mingo, pues no se juega mas que con dos bolas.

Partido uno con la mano y otro con el taco.

1. En este partido no hay que advertir nada mas que el que juega con el taco puede salirse de su cabecera para jugar desde donde le acomode con la bola que le corresponda, esto es, con la mas cerca al puesto que ocupó cuando empezó la partida, sin poderla coger en mano hasta hacer villa ó pérdida.

2. Las erradas se han de dar pasando la bola por los medios de la mesa y no á discrecion.

3. En cuanto á las demas reglas lo mismo que en el partido anterior.

Partido al descuento.

1. Este partido se juega á treinta tantos.

2. El descuento se entiende que si el que llevà el partido tiene, supongamos veinte, y el contrario hace un golpe de seis, á éste se le marcan y al otro de las veinte se le descuentan éstas y queda en eatorce, y asi sucesivamente en todos los golpes que haga el

que da el partido: las erradas no se descuentan, y las demas ocurrencias están sujetas á los artículos anteriores.

Partido mandar la bola.

1. Este partido está sujeto á todas las reglas de los demas: no tiene que advertirse cosa alguna mas que el que le manda ha de tirar precisamente á la bola que le dicen, lo mismo que el que va á hacer golpe todas las manos, que si no le hace pierde los tantos segun sobre la bola que juega ó pase mas cerca: en estos partidos los tantos para concluir la mesa es segun los jugadores quieren ponerlos.

Partido á villa y carambola.

1. Este partido se concluye á diez y seis sin repetir, y á veinte y cuatro repitiendo; se va á lo puerco solo; no valen trucos; las idas por alto se pierden y las villas limpias.

2. El mingo se pondrá en el punto de enmedio, y si por casualidad se hiciere villa sobre él, se pondrá provisionalmente en el punto de arriba, y si aconteciese que estuviera cubierto dicho punto por otra bola, en este caso se pondrá en el punto del palo de enmedio, pero inmediatamente que esté descubierta su puesto se colocará en él, si antes no han juga-

do sobre él ó le han quitado por alguna carambola ó retruque. Si se juega con palos se pondrá en el punto de cabaña.

3. Para jugar á esta clase de juego sin repetir, se hará un medio punto en medio de la raya de cabaña que tenga lo menos media vara por el pie, y que forme esta figura



, y está obliga-

do el jugador siempre que tenga bola en mano, á tirar desde dentro de dicho medio punto.

4. Si se juega á repetir vale toda la cabaña.

Partido de la carambola rusa.

1. Este partido se juega

sin palos y con cinco bolas, hay tres mingos, se juega á lo puerco y á carambola, todo lo limpio se pierde, los mingos se colocan uno en su punto, que vale tres tantos metiéndole en cualquier tronera de las esquinas de la mesa, y si entra en las de enmedio pierde otro, se pone en donde se coloca el palo de enmedio, este vale seis solamente en las dos troneras de enmedio, y pierde el jugador si le mete en cualquiera otra; el otro en el punto de cabaña, que vale cuatro en cualquier tronera de las esquinas, y pierde en las de enmedio: las carambolas valen tres.

2. Las idas por alto pier-

den segun sobre la bola que se haya jugado, los trucos no se cuentan, y sí el golpe que se haga despues.

3. Los mingos se distinguen porque el que se pone en cabaña debe de estar pintado de azul, el de enmedio encarnado, y el otro blanco con sus fajas; las bolas jugadoras blanca una y otra pintada. Este partido se concluye á treinta y seis tantos, y si se estipula que la carambola de los tres mingos se ha de contar por su valor vale nueve, y en este caso se concluye la partida á cuarenta y ocho tantos.

*Guerra á la española de todas
bolas.*

1. En esta guerra se observarás que cada uno juegue con su bola.

2. Si juega con bola que no sea suya pierde un tanto, y si da errada ó se salta lo mismo: si echa truco sobre la bola que recibe, á ésta se le marca un tanto, y sigue jugando hasta dejar de hacer.

3. Si da á bola que no debe recibir y echa truco, su dueño la toma en mano, no pierde tanto, y sí se le marca al que ha tirado.

4. En esta guerra se muere á cuatro tantos, y es lo mas

comun tirar á la mas cerca.

5. No se puede jugar á las que estén en cabaña ínterin no haya bola fuera.

6. Si el que está jugando hace todas las villas que están fuera de cabaña, en seguida debe tirar á la que le corresponda de las que están dentro; y si se quedare en cabaña debe de poner bola el número que le sigue.

7. El jugador que tenga que poner bola está obligado á pasarla de los medios de la mesa.

8. Cuando la bola que tiene que jugar tiene á su lado otra que le estorbe, puede quitarla; pero inmediatamente que

haya jugado la volverá á poner en su puesto.

9. Cuando quedan dos á disputarla por haber muerto los demas, se pondrá el que le corresponda, y si le hacen villa se volverá á poner, y lo hará ínterin tenga tantos que perder, ó su contrario no la haga.

10. Tambien se juega á esta guerra tirando á la mas lejos: entonces las bolas que estorben no se menean, y si la que debe recibir está tapada, hay precision de buscarla por tabla.

Guerra á la Bilbaina.

1. Esta guerra es convencional segun el que tiene el número 1, pues éste la pone á

su gusto: solo se observará que toda bola que entra en Bilbao (que es un medio punto que se hace en cabaña) se toma en mano. En cuanto á las demás reglas, se sujetarán los jugadores á la guerra española de todas bolas.

Guerra á la francesa con dos bolas.

1. Esta guerra se juega á villas puercas, las limpias pierden un tanto: se muere á tres.

2. Si se echa truco pierde un tanto el que ha recibido, y si es ida por alto pierde el que ha tirado: las erradas y picadas pierden un tanto.

Guerra de Pirámide.

1. Esta guerra se juega con diez y seis bolas si las hay, si no con once: para empezarla se meten tantas bolas en el bōmbo como jugadores hay, y despues de dar á cada uno la suya, éste conservará en la memoria el n.º que le ha tocado, para jugar cuando le toque.

2. El pirámide se forma del modo siguiente: si hay diez y seis bolas se pondrán primero cinco, luego cuatro, tres, dos y una, y con la que sobra juegan todos.

3. Antes de empezar estipularán las condiciones que quieran, y no haciéndolo se

sujetarán los jugadores á las reglas que en sí tiene dicha guerra, designarán de cuánto la juegan y de cuánto es la ficha, y hecho esto juega el n.º 1.

4. Se juega á la que se quiere no estando en cabaña ínterin haya bola fuera: cada vez que haga villa sigue jugando, y cada uno tiene que abonarle un tanto segun hayan estipulado: si echa truco lo mismo, y de consiguiente si se va por alto ó hace pérdida tiene el jugador que darle á cada uno de los que juegan.

5. El que hace la última villa gana doble la ficha, é igualmente el fondo que hayan puesto, y de este pagará la casa.

6. Cuando se hace villa y pérdida ya se ha dicho que tiene que abonar la ficha y deja de jugar hasta que le toque, y la bola que entró en villa se pone en el punto, y si está ocupado, en el de arriba ó en el del palo de enmedio.

ADVERTENCIAS.

1.^a Siempre que el jugador tire una bola que esté entre los palos en cualquiera punto de la mesa, y los derribare con el taco, pierde todo el golpe que haga ínterin las bolas ruedan; pero si los derriba des-

pues de paradas no pierde nada y se le cuenta el golpe que haga.

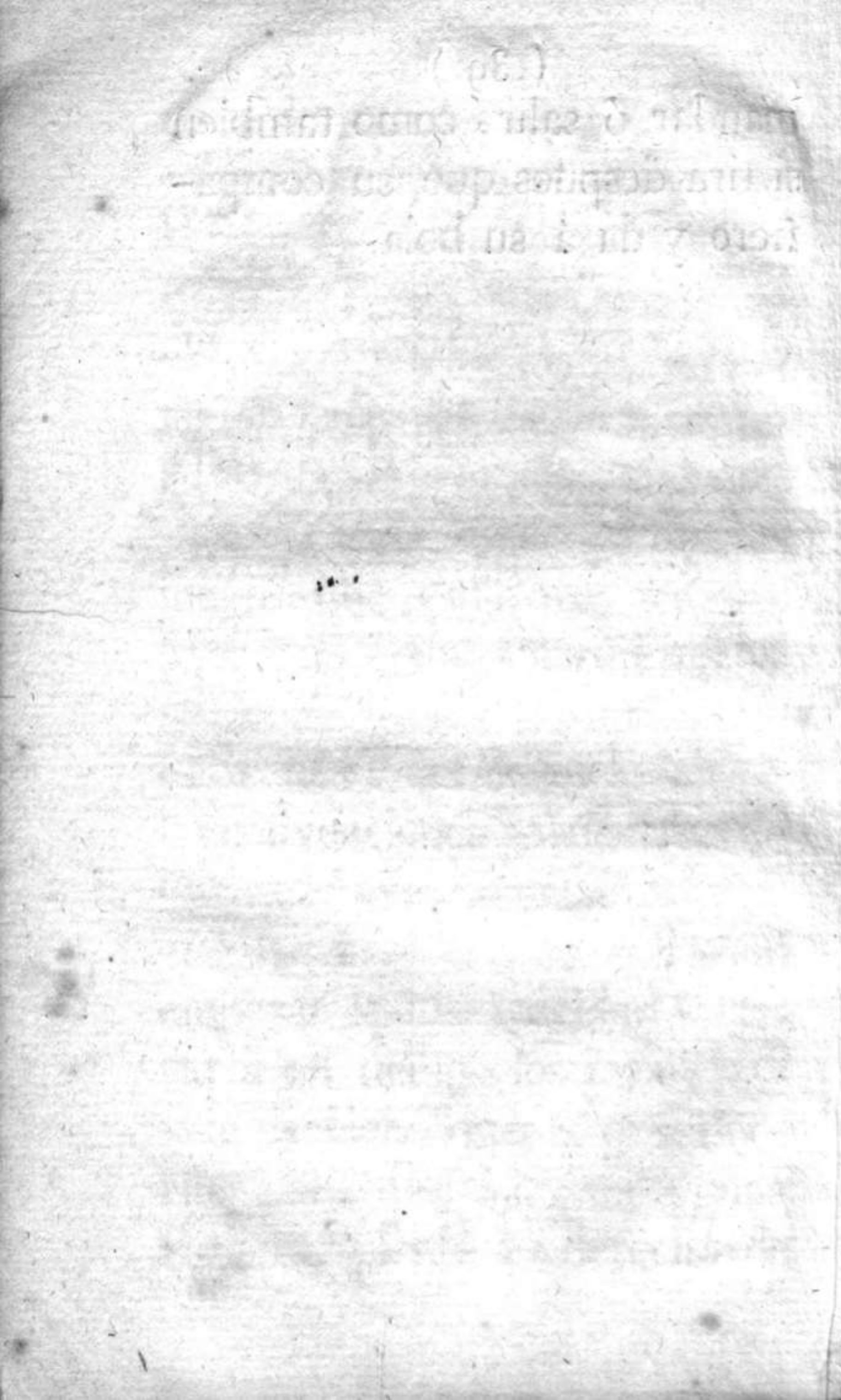
2.^a Todas estas reglas se observarán si los jugadores antes de empezar la partida no advierten alguna cláusula.

3.^a Estas reglas son de los juegos que están mas en uso, pues aun cuando hay infinitas clases de juegos de invencion, estos no están sujetos sino á las convenciones particulares de los jugadores.

4.^a Para dar la salida al empezar la mesa deben de tirar á un tiempo los jugadores, y se previene que el que derriba palos ó se mete en alguna tronera, pierde el derecho de

(39)

mandar ó salir, como tambien
si tira despues que su compa-
ñero y da á su bola.



B-3