

JUEGOS
DE PRENDAS,

divididos en juegos preparados, de chasco,
de accion, de memoria, de ingenio y de palabras.

CON LAS SENTENCIAS QUE SE IMPONEN
Y EL MODO DE EJECUTARLAS.

NUEVA EDICION
aumentada y corregida
por un Aficionado.

Libreria de J. Llordachs, Plaza de San Sebastian, 5.

BARCELONA.



EA-
2
58
604-17

MCD 2019

FA-CO4-17

71

JUEGOS
DE PRENDAS,

DIVIDIDOS

en juegos preparados, de chasco, de accion, de memo-
ria, de ingenio y de palabras.

CON LAS SENTENCIAS

QUE SE IMPONEN

Y EL MODO DE EJECUTARLAS.

NUEVA EDICION

aumentada y corregida

por un Aficionado.



BARCELONA:

Librería de ISIDRO CERDÁ, Platería, n.º 18.
1862.



Barcelona : Imp. de la Viuda é Hijos de Gaspar, Cervantes, 3.—1862.

REGLAS

PARA LOS JUEGOS DE PRENDAS.

Estos juegos se llaman de **PRENDAS**, porque el que se equivoca en ellos tiene que dar una prenda, es decir, una alhaja ó cosa de valor á la persona destinada á recojerlas, y esta no las devuelve á su dueño, hasta despues de cumplida la sentencia que se le haya impuesto por su falta.

I.

Para jugar se forma corro ó rueda, unas veces sentados y otras de pié, segun lo advierta el que ponga el juego, á quien se le dá el nombre de director: este principia llamando la atencion de los jugadores, y advirtiéndoles que una vez explicado, y comenzado el juego no se volverá á repetir; que no servirá de disculpa á ninguno el que su inmediato no se lo dijo bien, pues todos lo deben escuchar con atencion de boca del director, y no fiarse de la repeticion de los que están delante de él, porque si estos se equivocan pagarán y lo mismo le sucederá á él.



II.

No ha de haber excusa alguna para dejar de dar prenda siempre que el director la pida por haber faltado, pues de ello se seguirian disputas que pueden incomodar á todos; y lo que se hace por diversion, podria ser causa de disgusto. Hay algunas personas tan tercas é impolíticas, que siempre quieren tener razon para no pagar, y es preciso dejarlas por fastidiosas; pero si á alguna que no lo sea, le pareciere que se la piden sin razon, podrá pedir que los jugadores, á pluralidad de votos, decidan si debe ó no pagar prenda: en este caso el director se conformará con el dictámen del mayor número, aunque sea contrario al suyo.

III.

Si el director se equivoca tambien debe pagar prenda: esto puede verificarse cuando á la segunda, tercera ó mas vueltas en que se suele repetir lo que se dijo en la anterior ó anteriores, lo alterase diciéndolo de otro modo, ó añadiendo ó quitando algo, pues puede hacer caer en falta al que haya estado con atencion, creyendo ser del juego lo que no es sino equivocacion, y repitiendolo, tener que pagar injustamente.

IV.

Aunque el director ponga uno de los juegos aqui contenidos alterándolos, no por eso deberá de pagar, siempre que lo que mudó lo mantenga en todo el juego de la misma manera, ya porque lo sabe de aquel modo, ó

ya por otra cualquiera razon: lo único que pueden hacer los jugadores si el juego no les pareciese tan bien como el que está en el libro, pedir al director que lo ponga como está en él, ó deje que lo ponga otro si él no lo sabe así, porque muchas veces consiste en una friolera toda la gracia del juego, y el objeto es que todos jueguen gustosos: de consiguiente es preciso conformarse con lo que ellos quieran, aunque en realidad mejorase el modo de ponerlo. Es verdad que la politica debe ceder á todo, y que es preciso tener mucha confianza con un sujeto para decirle que no tiene gracia para poner el juego; pero tambien este debe tenerlo presente, y poner cuidado en si es ó no agradable su proposicion; si dudase de ello, deberá ser el primero en ceder y pedir que otro lo ponga, sin darse por sentido.

V.

En cuanto al sentenciar las prendas, que se hace siempre que parece hay suficiente número, se ha de advertir á los que jueguen, que han de sujetarse precisamente á todo lo que les mandaren ejecutar en la sentencia que les cupiere en suerte, sin que pidan se les permute con otra: ni aunque lo pidan se les debe conceder; porque una vez concedido y hecho de ello ejemplar, todos tendrian derecho á pedir igual gracia, si no les acomodase lo que les corresponda ejecutar: entonces seria escusado dar la sentencia, si cada uno habia de hacer lo que quisiera, quitándose así lo mejor de la diversion. En todas ocasiones el sujetarse á lo que los demás quieren es una prueba de amabilidad y buena crianza; pero en estos juegos la complacencia es

una obligacion que contrae desde el instante que se le admitió en el número de los jugadores. Algunos quieren disculparse con decir que desde luego cumplirian con la sentencia; pero que no saben ejecutar lo que en ella se pide, y con eso se quedan muy satisfechos, cuando esto no es mas que una excusa del amor propio, creyendo perder algo de su mérito con cantar, con representar ó con cualquiera otra hãbilidad, porque no son maestros en ella; pero en esta mortificacion (si acaso la tienen) llevan la pena de no haber puesto la atencion debida al juego; además que no se debe suponer que nadie pierda por no tener tal ó cual habilidad, pues no todos son generalmente perfectos, y aun gracias que lo sean en algo: y asi unos saben tocar un instrumento, otros bailar, otros representar, etc.; si la sentencia trocase tal vez las suertes, como suele acontecer, y le cayese lo que no sabe tan bien, tenga paciencia, y consuéllese con que á otros les puede suceder lo mismo. Muchas veces suele caer en gracia, y divierte mas una cosa mal hecha, pero con prontitud y deseo de dar gusto, que si fuera buena; pues esta solamente se alaba, y pocas veces se celebra. Por último, si en lo que le cupo en suerte no se lució, podrá mostrar su ingenio en la sentencia que diere para el dueño de la siguiente prenda, pues no es necesario sujetarse á las que aquí se pondrán solo con el objeto de recordar algunas y dar idea para inventar otras.

VI.

Es preciso que en las sentencias se procure evitar aquellas palabras que por no estar en uso se pueden

tomar en diverso sentido del que en si verdaderamente tienen: asimismo no se deben dar sentencias, como v. g. la de hacer testamento, pues se señalan ciertas partes que la decencia no permite ni la buena educacion; tampoco en las sentencias de tomarse al oído los dichos (que han de referirse despues en alto; pero sin saber quien dijo lo uno ó lo otro) no se deben usar espre-siones picantes, ni que declaren los defectos del sujeto á quien se dirijen, ni menos revelar algun secreto por este medio; y en caso que hubiese alguno tan imprudente, debe enmendarlo aquel que toma los dichos, diciendo cualquiera otra cosa, no pudiéndosele obligar á que diga lo que le pareció no debia decir por justos motivos; solo las cosas que no pueden traer consecuencia serán las que deban decirse para que permanezca la diversion: esto se advierte, porque hay en todas partes algunos espíritus mal intencionados, y otros tantos majaderos que les parece una gracia echar en cara algun defecto personal, ó decir una desvergüenza; y eso no se debe permitir entre personas bien educadas.

VII.

El sentenciar la primera prenda corresponde al director que lo fué en aquel juego, y de allí en adelante al que acaba de cumplir la sentencia que le cupo; y asi se sigue hasta que se concluyan todas.

VIII.

El que está encargado de recojer las prendas las tendrá en un pañuelo ó sombrero, al tiempo de sentenciar-

las las cubrirá, y tomando una en la mano antes que se pronuncie la sentencia, la sacará prontamente así que esté concluida, para evitar quejas de que buscó una prenda á su gusto para que recayese la sentencia en sujeto determinado.

IX.

Si la sentencia hubiese mandado v. gr., cantar un duo terceto, etc., ó hacer un paso de comedia entre dos ó tres, en este caso aquel sujeto que escoja el sentenciado debe precisamente contribuir á ello, aunque la sentencia no lo haya declarado; y se le dará una de las prendas que tenga, porque satisfizo con ejecutar lo que le mandaron; pero si no tiene pagada prenda alguna, no se le podrá obligar.

Por último, se debe evitar en estos juegos, y aun desterrar de ellos, todo pique, disimulándose unos á otros los defectos, si los hubiese; pues es el único medio de que dure la diversion, no pudiendo haberla completa sin ser complacientes y aun prudentes.

JUEGOS DE PRENDAS.

El vuelen, vuelen.

La reunion ó tertulia se sienta formando círculo alrededor del que lleva el juego, que se llama *director*: este pone las manos sobre sus rodillas, y los demas hacen lo mismo. Cuando el director dice *vuelen, vuelen las palomas*, ó cualquiera otra clase de animal volátil, y levanta los brazos en ademan de vo-

lar, todos los jugadores le imitan; pero cuando aquel nombra un cuadrúpedo ó cualquiera otro animal incapaz de volar, deben guardarse de imitarle, porque entonces pagarán prenda. El director, para hacer caer en falta á los demás, puede levantar los brazos para todos los animales que nombre, sean ó no volátiles, ó permanecer inmóvil si le acomoda: de consiguiente los jugadores no deben atender á su accion, sino á lo que diga.

Una persona de viveza é ingenio puede animar mucho este juego nombrando rápida y alternativamente una ave, un pescado, un réptil, etc.: mezclando con ellos los objetos que no vuelan sino accidental ó figuradamente, como una *hoja*, una *paja*, el *viento*, una *flecha*, una *palabra*, el *pensamiento*, etc. entonces hay dudas: unos levantan los brazos, otros permanecen quietos; todos quieren tener razon, se debate, se rie, y se paga prenda.

Para evitar cuestiones sobre si levantaron ó no los brazos, debe advertirse que han de alzarlos de manera que las manos lleguen por lo menos á la altura del pecho, pues muchos se contentan con un movimiento tan pequeño, que se duda si los levantan ó no.

El algodón volando.

Este juego es muy sencillo: los jugadores se sientan formando círculo, bastante unidos unos á otros: uno de ellos toma un copo de algodón en rama, lo echa al aire en medio del círculo, y sopla para dirigirlo á cualquiera de la reunion. El jugador á quien se dirige el algodón sopla al instante para lanzarle á otro lado, pues aquel sobre quien cayere ó lo dejase bajar al suelo, pagará prenda. Se advierte que no se han de emplear



las manos, ni huir el cuerpo para evitar que el algodón caiga sobre uno, sino únicamente el soplo.

Es muy divertido ver á un mismo tiempo á diez ó doce personas estirando el pescuezo y soplando cada una á su manera para enviarse el algodón mutuamente. Sucede á veces que como no se puede reir y soplar á un tiempo, el algodón se introduce en la boca del que en vano trata de soplar: esto escita la risa de los demás jugadores, que le hacen pagar prenda en castigo de su golosina.

Yo os vendo mi canastillo.

Sentados los jugadores en círculo, el director toma una petaca, una cajita, una llave ó cualquiera otro objeto semejante, y presentandolo al de su derecha, le dice: *Yo os vendo mi canastillo: ¿què poneis en él?* Y el otro contesta una palabra que rime en *él*, como un clavel, un pincel, un papel, etc. El primero que contestó, toma la cajita ó petaca y hace la misma pregunta al que le sigue: de este modo continua toda la rueda dos, tres, ó mas veces; advirtiéndole que el que no conteste pronto ó repita alguna palabra que ya se haya dicho, pagará prenda.

Yo os vendo mi cajita.

Este juego es igual al anterior, con la diferencia de que el consonante es distinto, pues el director dice: *Yo os vendo mi cajita ¿qué poneis en ella?* Y se contesta: una botella, una centella, una estrella, etc.

Yo os vendo mis tijeras cruzadas.

Los jugadores se sientan en circulo; y el director advirtiéndole que el que no le imite pagará prenda, toma un objeto cualquiera y lo presenta al de su derecha, diciéndole: *Yo os vendo mis tijeras cruzadas*. El vecino acepta las tijeras y repite al que le sigue lo que le acababan de decir; mas apenas ha concluido, el director le exige una prenda. El jugador dice que lo ha repetido exactamente: el director no lo niega; pero le hace pagar. Lo mismo sucede con todos los demás que repiten las palabras como el primero, si no han observado que el director, al decir *Yo os vendo mis tijeras*, cruzó las manos, los dedos ó las piernas. Cuando todos saben este juego es inútil el ponerle.

Yo vengo del mercado.

El jugador que principia el juego se vuelve hácia la persona que tiene á su derecha y le dice: *Yo vengo del mercado*: el otro le pregunta: *¿qué habeis comprado?* El primero le contesta tal ó cual cosa, lo que antes se le ocurra; sin embargo, la eleccion de objeto es bastante limitada, porque es preciso que toque lo que nombre: esto lo hace sin afectacion, estendiendo la mano sobre su rodilla para nombrar la tela de que se compone su vestido ó su pantalon: otras partes del vestido permiten tambien que se toquen sin que sea notado por los demás; pero á la segunda ó tercera vuelta, los que han pagado prenda, que están con ojos de lince, descubren el secreto del juego, y ya es inútil continuarle por mas tiempo.

Para hacer el juego mas difícil se le juega de dos modos: es decir, que se impone la condicion de nombrar alternativamente un masculino y un femenino : de manera que si un jugador dice, por ejemplo, he comprado paño: el que le sigue debe decir he comprado muselina ó cualquiera otra cosa del género femenino. Esta condicion, que parece insignificante, sujeta mucho á los jugadores, porque solo pueden nombrar lo que tengan puesto, y el que repite una cosa ya dicha paga prenda.

Soplo y vivo te lo doy.

Sentados en rueda los jugadores y con una luz en medio, el director toma un pedazo de papel y hace un cucurucho, ó lo arrolla como un cigarro bastante grande, le enciende de manera que haga un poco de ascua, le sopla antes de entregarlo, y dice al que tiene á su derecha: *Soplo, y vivo te lo doy; si muerto me lo dás, tú la pagarás*; concluida la última palabra, lo entrega á la persona inmediata, que hace y dice lo mismo, y así va pasando de mano en mano.

La persona que lo tenga cuando llegue á apagarse paga prenda: se vuelve á encender, y se dan las vueltas que se quiera.

Debe advertirse que las palabras han de pronunciarse con claridad y mucha viveza, y que hasta que concluya la última no ha de entregar el papel. El jugador que sigue aunque conozca que al tomarlo se le va á apagar en la mano, lo debe tomar prontamente concluida la última palabra; y de no hacerlo pagará prenda; por último todo jugador que no sople poco ó mucho el papel, lo entregue ó lo tome antes de concluir las palabras, pagará prenda.

El tira y afloja.

Cada jugador saca su pañuelo y lo coje por una punta; el director, colocado en el centro al frente de los jugadores, coje todos los pañuelos por la punta opuesta y dice:

A tira y afloja
perdí mi jornal;
á tira y afloja
le volví á ganar.

Despues manda tirar ó aflojar segun le parece: advirtiendole que cuando dice *tira*, todos deben aflojar; y cuando dice *afloja*, deben tirar. El que se equivoque pagara prenda.

El guante.

El director del juego toma un guante, y se lo tira al jugador que tiene enfrente, diciéndole: *Yó te arrojo mi guante* el otro le pregunta *¿porqué me arrojas el guante?* La contestacion á esta pregunta debe rimar en *ante* como estas: *Porque eres inconstante, galante, de buen semblante*, etc. Como no se permite vacilar, ni repetir lo que ya se haya dicho, se pagan muchas prendas. Se ha de tener presente que el guante se arroja á la persona que se tiene enfrente; esta á la que está al lado de la que se lo arrojó, y así sucesivamente va dando la vuelta; la que le arroje equivocadamente á otro jugador que al que le corresponde paga prenda. Tambien la paga el jugador que al enviarle el guante lo deje caer al suelo; pues

debe cojerlo con la mano, ó al menos recibirlo sobre sus rodillas. Estas dos últimas reglas han perfeccionado de tal manera el juego del guante, que de insípido que antes era, le han hecho uno de los mas agradables de juegos de prendas.

La loteria de amor.

Se toma un saquillo, ó un bolso de señora y se echan en él tantos billetes como personas hay reunidas, algunos de ellos en blanco y en cada uno de los otros se escribe: *Vale un favor al portador.* — *Vale por una confidencia.* — *Yo confieso que debo una cancion, una ó mas prendas.* — *Vale para portero, soldado prusiano,* ó cualquiera otra de las penitencias que insertamos al final de estos juegos. El director del juego toma el saquito donde están todos los billetes arrollados, los revuelve bien meneando el saquillo, y le presenta al jugador que tiene á su derecha: este metiendo la mano, saca un billete y le desarrolla; el director hace circular el saquillo por todo el corro, y cada uno está obligado á ejecutar lo que diga el billete; los que le hayan sacado en blanco nada tienen que hacer. El último billete corresponde de derecho al director.

Cuando la *loteria de amor es doble ó triple*, es decir, que el saquillo contiene una ó dos veces mas billetes que jugadores hay, se saca una ó dos veces antes de ejecutarse, porque la segunda estraccion anula la primera; en efecto un billete en blanco sacado en segunda suerte, dispensa de la necesidad de obedecer al primero: pero un billete en blanco sacado en la primera estraccion no impide que los demas billetes tengan cumplido efecto.

La loteria de consejos.

Mas adelante veremos que los *consejos* forman un juego particular muy interesante, pero que exige mucha circunspeccion, tacto y trato del mundo, para no herir el amor propio de las personas á quienes, por medio de un tercero, se dan consejos malignos ó lisonjeros. La loteria de consejos no tiene este inconveniente; porque la suerte, que es la encargada de aconsejar puede decirlo todo impunemente. Si algunas verdades picantes llegan à buen puerto, la risa es general, y no puede irritar: si al contrario, forman contraste, la hilaridad toma otro caracter, y tampoco trae inconveniente alguno. Ademas los cumplimientos á propósito ofrecen á los caballeros la ocasion de dirigir requiebros à las señoras, y palabras amables á las personas respetables por su edad ó sus cualidades.

Este juego es muy parecido al precedente: se toman tantos billetes cuantos sean los jugadores, dejando algunos en blanco: se mezclan bien en el saco, y se hace circular este por todo el corro. Cada jugador saca un billete arrollado, pero antes de desarrollarlo y leerlo, debe decir lo que presume de su contenido. A este efecto, la persona encargada de presentar el saquillo pregunta á cada jugador: *¿Qué piensa V. de ese consejo?* y el que saca contesta lo que le parece, como por ejemplo: *Me parece que es agradable, lisonjero, severo, mordaz, justo, ó bien que está en blanco.*

Luego que ha manifestado su presentimiento, y desarrollado el billete, es muy raro que la prediccion no produzca una prenda, porque debe pagar siempre que el

contenido del billete no justifique el juicio formado sobre él. También puede sacarse la lotería doble ó triple, y es muy gracioso el ver frecuentemente á una misma persona sacar un consejo que contiene un sarcasmo y otro que encierra una alabanza: contestar, cuando se le pregunta su opinion sobre el primero, que le cree lisonjero; y sobre el segundo, que le parece malo. No nos detendremos á describir toda la diversion de que es susceptible este juego; pero si daremos algunas nociones sobre los consejos que deben contener los billetes, que los jugadores podran variar ó aumentar á su gusto.

Primer consejo. No procure V. tanto el agradar, jóven y vivaracha coqueta; porque la que solo se dirige á los ojos, rara vez interesa al corazon.

2.º Jóven elegante: tu vanidad te hace buscar una mujer mas vana que tú: guardate de que tu amor propio te haga creer que eres amado.

3.º Deje V. que se manifiesten un poco mas sus amables prendas; porque la modestia no debe ser enemiga de la juventud; y el ejemplo de V. debe servirle de modelo.

4.º Os aconsejo que no trateis sino de hacer dinero, ya que la naturaleza os ha negado sus dones.

5.º Sea V. siempre amable, si quiere ser amada.

6.º Continue V. en hacernos dudar cual es el mayor de sus talentos.

7.º No envidie V. á nadie en particular, porque todo el mundo es superior á V.

8.º No cante V. mas que en cuaresma, para ayudarnos á hacer penitencia.

9.º No se case V., no sea que las personas que la conocen tomen aversion al estado del matrimonio.

10.º Procure V. imponer silencio al tiempo, ó no se presente V. sino durante el crepúsculo para disimular su edad.

JUEGOS DE CHASCO.

No chasquear á nadie ni ser chasqueado es la divisa de toda persona de talento en el comercio de la vida, y debe serlo tambien en estos juegos. Nosotros no aconsejamos los *juegos de chasco*; solo los indicamos porque diversas circunstancias pueden hacerlos excusables; pero nuestra opinion es que no deben ejecutarse sino entre personas de mucha confianza, procurando que la suerte de ser chasqueado recaiga sobre el mas amable de la reunion, y menos propenso á incomodarse: porque de lo contrario, lo que principi6 por diversion, puede terminar por un disgusto general.

Ver la muerte.

La persona elegida para *enseñarle la muerte*, que generalmente es un caballero, se arrodilla delante de una señora: esta le venda los ojos, le toma las manos, se las levanta, se las baja, se las vuelve hácia atrás, y por último se las cruza sobre el pecho. Todos estos movimientos no tienen conexion alguna con el juego: solo sirven para tener al paciente en la expectativa de una ceremonia extraordinaria. La señora que hemos dicho al volver y revolver los brazos de su víctima, debe pronunciar á media voz palabras estrambóticas. Cuando ya le tiene bien preparado, le levanta los brazos sobre la cabeza, le junta los dedos aplicándolos unos sobre otros

y le dice *Llame V. á la muerte, y se le aparecerá.* Entonces el paciente grita: *Muerte! muerte!* y la señora le muerde las puntas de los dedos, quitandole así la gana de ver la muerte.

El huevo escondido.

Se elije el que ha de buscar el huevo, y se le previene secretamente del chasco que se quiere dar. Como su título lo dice, se esconde un huevo en cualquier sitio de la habitación: pero siempre cerca de la persona á quien se quiere chasquear. Al principiar el juego se invita á todos los caballeros á que se pongan los sombreros, y habiendo hecho salir de la habitación al que ha de buscar el huevo, deliberan entre los demás el modo de esconderlo: entonces uno de los jugadores, como si fuera una inspiracion repentina, propone al que se quiere chasquear que lo oculte en su sombrero; para que no pueda hallarlo el buscador. Llámese en seguida á este, que principia á registrar en varios puntos, dando mil vueltas; mostrandose impaciente por no hallarlo, se aproxima al que tiene el huevo en su sombrero, y apoyándolo en él bruscamente la mano, le pregunta: *Dígame V. D. Fulano ¿en dónde está ese maldito huevo?* Aplastado el huevo con el apretón, no tarda en manifestarse, corriendo la clara y yema por la cara del que se ha dejado engañar.

Los monos.

En este juego solo deben tomar parte los caballeros y se dice á los que se quiere chasquear, que el turno,

de las señoras será despues. Se elije el director, y los jugadores se sientan en círculo. El director principia á hacer gestos que los demás deben imitar como monos, so pena de pagar prenda. Cuando el director ha ejecutado ya varios gestos, hace como que se limpia el sudor con el sombrero, restregándose la cara con el ala de este. Los monos hacen otro tanto; y como ya de antemano se ha untado el ala de los sombreros de las personas á quienes se quiere chasquear con unto de botas ó cualquiera otra composicion negra, ellos mismos se tiznan la cara al querer imitar al director. Lo mas gracioso de este juego es que cuando son dos ó tres los chasqueados, se rien uno de otro, sin conocer ninguno que él propio es victima del mismo engaño.

El cuchillo.

Uno de los jugadores finge apostar con otro á que solo con el impulso de sus mandíbulas hará saltar un cuchillo colocado entre sus dientes, hasta un vaso puesto sobre su cabeza, y aun meterle en el vaso. Todos porfian á que no lo hace: coje pues un vaso en el cual echa un poco de agua que procura cubrir con la mano para que no lo note la persona que va á ser chasqueada, y subiéndose en una silla se pone el vaso sobre la cabeza sostenido con la mano derecha, y un cuchillo en la boca. Para ver bien la suerte, todos los de la sociedad rodean al jugador, procurando que el mas inmediato á este sea el que se quiere chasquear. El jugador aparentando que principia la suerte, deja caer el cuchillo, que se le alcanza cualquiera para fingir mejor; vuelve á principiar y deja caer por segunda vez el cuchillo, pero

cerca del que se ha elegido por víctima: este se apresura á bajarse para cojerlo; entonces el jugador le derrama el agua sobre la cabeza diciendole al mismo tiempo; *Perdone V. la molestia.*

Pellizcar sin reir.

Este juego de chasco es algo mas practicable que los anteriores. Se convienen todos los jugadores en que cada uno pellizcará ligeramente cualquiera parte de la cara del que tenga á la derecha; y que la persona que seria cuando le pellizquen la nariz, la frente, la barba, etc., pagará una prenda. Siéntanse todos en círculo, y uno de los jugadores que se ha untado las puntas de los dedos con corcho quemado, se sienta á la izquierda de la persona á quien se quiere chasquear, á la cual va tiznando la cara conforme la pellizca.

Este chasco refluye en parte sobre el resto de la reunion, porque los jugadores al ver la seriedad del tiznado, no pueden contener la risa y pagan prenda.

El rey de Etiopia.

El *Rey de Etiopia* tiene menos inconvenientes que las otras diversiones de esta especie, porque las señoras son las encargadas de dar el chasco, y los chasqueados tienen que guardar mas atenciones con ellas que con los de su sexo.

Una señora de la reunion se encarga del papel de hada ó hechicera y tiene en la mano una varita, como distintivo de su dignidad: la asisten dos damas de honor, cada una de las cuales lleva en la mano un gran

cucurucho de papel: las demas señoras se agrupan á su alrededor.

La hada se sube sobre una silla ó taburete; y dirigiéndose á la asamblea, dice: «Pueblo, magistrados y grandes del reino de Etiopia: os he reunido en este día solemne, para daros un rey que escojeré de entre vosotros, y para proceder al nombramiento de los grandes oficiales de su corona. Cada uno que se acerque á mi con confianza, y me diga secretamente las dignidades y empleos á los cuales se crea con derecho á aspirar; si sus pretensiones son fundadas, obtendrá inmediatamente lo que desea.»

Terminada la arenga, la ¹dama de honor colocada á la izquierda de la hada, presenta á esta su cucurucho: la hada lo toma y se lo aplica al oido: entonces el caballero mas inmediato se levanta, se acerca á ella y aparenta dirijirla alguna peticion. La hechicera toma el segundo cucurucho de manos de la otra dama, y llevándolo á la boca como quien toca una trompeta, dice con tono enfático al finjido pretendiente: «Vuestro deseo está satisfecho.»

Todos los caballeros se dirijen así sucesivamente á la hechicera, que finje algunas veces desechar sus solicitudes, diciendo: «Ya he dispuesto del empleo que deseais, porque habia otro con mas justos derechos.» Si el jugador á quien se quiere chasquear, no pide mas que un empleo de oficial de la corona, la hechicera le contesta que están dados todos los de esta clase; pero que le ha reservado otro mas digno de él, pues sus virtudes merecen el trono. Si por casualidad ha solicitado el ser rey, la hada se lo concede inmediatamente. En ambos casos le presenta como soberano á los demás jugadores,

que se inclinan respetuosamente; y manda á sus damas de honor que le coronen. Estas le hacen que se arrodille sobre una silla baja ó un taburete, en frente de la hada; la cual mientras que sus damas le ponen una corona de papel dorado, describe círculos mágicos con su varita, y pronuncia algunas palabras extravagantes é ininteligibles: despues, aprocsimándose al nuevo monarca le habla en estos términos: «Reconoced ahora el poder del génio que os protege, y cerrad los ojos para que no os deslumbren los torrentes de gloria que voy á derramar sobre vuestra cabeza.» El rey obedece, y en el mismo instante la hechicera le sopla en la cara con uno de los cucuruchos, en el cual se ha echado antes una pequeña cantidad de polvos negros de marfil ó humo de imprenta; de manera que sin él notarlo, su cara queda tan negra como la de un africano. Todos los jugadores esclaman *Viva el rey de Etiopia!* y le conducen con gran pompa á una silla colocada en medio de la sala, en donde le felicitan por su dichoso advenimiento al trono: la hechicera le presenta los grandes oficiales de su casa: «Este es vuestro capitan de guardias, vuestro gran escudero, vuestro montero mayor, vuestro chambelan, vuestro primer médico, vuestro ayuda de cámara, etc., que vienen á dar principio á sus funciones cerca de vuestra majestad.»

Todos los caballeros que la hechicera señala con su varita, conforme los vá nombrando se acercan al rey con las insignias de su dignidad: el capitan de guardias con un baston por espada; el gran escudero, el montero mayor y todos los demás se ponen lo que mejor les parece y le ofrecen sus servicios: por último llega el ayuda de cámara con un espejo, en donde el pobre rey vé el burlesco retrato de su tiznada cara.

El silbato.

Uno de los jugadores dice: vamos á poner el juego del silbato: otro de los que ya lo saben pregunta: ¿cómo es ese juego? haciéndose de nuevas. A la persona que se quiera chasquear se le pregunta si lo sabe, y por su modo de contestar se conoce si lo sabe ó no. Para esto es menester que el director del juego sea sagaz y no le dé que sospechar: dirá, pues, dirigiéndose á los jugadores: Señores: á los que no hayan visto jugar este juego tengo que advertirles una cosa muy esencial; y principia hablando al oido á dos ó tres de los que ya lo saben; despues llama al que se quiere chasquear, y le entretiene diciéndole que el juego consiste en pillar un silbato que se le enseñara, pero que lo ha de hacer con viveza; porque de lo contrario se estará toda la noche en medio: que aunque le diga un jugador que no lo tiene, le es permitido verlo y cerciorarse.

Mientras que el director le entretiene diciéndole al oido en lo que consiste el juego, otro de la sociedad le prende con un alfiler, al faldon del frac ó levita, un silvato atado á una cinta ó cordon de una media vara de largo. Hecha esta operacion, dice el director al que quieren burlar: Pues señor ya que V. está en medio, principiará V. el juego: y se le enseña otro silbato semejante al que tiene colgado, pero sin cinta: se dice á los demas que pase el silbato de mano en mano; y al que está en medio que luego que oiga tocarle se vuelva prontamente á cojerlo.

El silbato que se enseñó se guarda, y solo se toca el que tiene colgado, cuidando de no tirar de él: asi que

lo oye se vuelve prontamente, y los de la rueda hacen como que pasan el silbato de una mano á otra: por lo que el que está en medio dice: aquí está: se le dice que no; él porfía, y entretanto uno de los que están detrás toca el silbato, El del medio se vuelve loco, porque le parece imposible que tan pronto haya pasado de una mano á otra y llega á creer que hay diferentes silbatos. Para asegurarle se le enseña el que se guardó y se le dice que registre si quiere las faltriqueras: que el no encontrarle consiste en que él es muy pesado, y que para este juego se necesita mas viveza. El chasqueado se pica, y se vuelve á uno y otro lado con tanta prontitud; que á breve rato suda aunque haga mucho frio.

Si se quiere chasquearlo segunda vez, se le quita el silbato, se le hace pagar prenda: una de las señoras pide que se ponga otro juego, que este no le gusta; y el chasqueado queda en la ignorancia despues de haber divertido á la reunion.

Los embajadores.

Se elige un rey, haciéndolo de manera que la suerte recaiga en la persona á quien se quiere chasquear. Se le conduce en seguida con solemnidad á una habitacion donde se le ha preparado de antemano el trono: este consiste en dos sillas separadas entre sí, dejando en medio el hueco que pudiera ocupar otra: y de silla á silla se extiende una tohalla. Antes de sentarse, el director del juego suplica al rey que elija los dos ministros que han de ser los *sostenedores de su trono*. Apenas los nombra, cuando cada uno ocupa una silla de las que hemos dicho, sentándose sobre las estremidades de la

tohalla para sostenerla con su peso antes que se siente el rey, que lo hace entre los dos.

Instalado ya el nuevo monarca, los embajadores piden audiencia, que se les concede al instante, y entran vestidos grotescamente con birretes de papel ó carton muy altos, á cuya punta llevan sujeto interiormente un vasito de hoja de lata, ù otra cosa semejante, lleno de agua. Los embajadores se adelantan con mucha gravedad: al llegar al pié del trono se inclinan con respeto, y al ejecutar esta reverencia cae el agua de los birretes sobre el desdichado monarca, que se encuentra hecho una sopa. Indignados los ministros de semejante audacia, se levantan al mismo tiempo, y el pobre señor completa su baño cayendo sobre un arteson lleno de agua, colocado debajo del trono y cubierto por delante con un pañuelo prendido en la tohalla.

Nuestra opinion es que debe suprimirse esta última parte, bastando el agua que le echaron, y el susto que lleva al levantarse los ministros y faltarle el asiento cayendo entre las dos sillas.

JUEGOS DE ACCION.

La gallina ciega á la sombra.

En este juego, lejos de vendarse el que hace de gallina ciega, puede usar de la vista todo lo que quiera. Se coloca en la pared de la habitacion una cortina blanca ó una sábana: el paciente se sienta en una almohada ó tabuterillo cerca de la cortina y de cara á ella, estándole prohibido el volver la cabeza, bajo pena de pagar prenda. Para evitar dudas sobre si la volvió ó no,



debe tenerla inmóvil. A una distancia proporcionada se coloca una luz, de manera que la sombra de las personas que pasen sucesivamente entre esta y la gallina ciega, se dibuje exactamente sobre la cortina. Colocados todos los jugadores en fila detrás de la luz, van pasando uno á uno, y la gallina ciega debe adivinar por la sombra que le presenta la cortina, cual es la persona que pasa y nombrarla en alta voz. Aunque esto parece muy fácil, no lo es tanto; porque cada jugador se disfraza lo mejor que puede, con las capas, sombreros, chales y demás prendas de que se han despojado al entrar en la sala: uno se forma una joroba; otro cojea; otro desfigura sus facciones por medio de un jesto permanente, ó poniéndose alguna cosa que alargue su nariz ó su barba: en fin cada cual adopta las posturas y trages que le parecen mas á propósito para que el que adivina no pueda conocerle. Las equivocaciones en que este suele incurrir escitan las carcajadas de los jugadores. Cuando el paciente acierta, la persona nombrada ocupa su puesto.

El rey despojado.

Formada en círculo la sociedad deja un intervalo de algunos pies en medio del corro; en este hueco, y á cierta distancia del círculo se figura un trono, colocando un sillón sobre una tarima ó sobre cualquiera otro mueble propio para elevar el asiento. Elijese un rey y se le hace sentar en este trono: elijese igualmente un esclavo que se coloca á los piés del soberano: este esclavo es el monarca á quien se debe despojar; y de consiguiente, el otro principe es un usurpador; pero como está sentado en el trono y tiene el derecho de mandar, se le dá el título de rey.

Este rey llama á cualquiera de los jugadores, y le dice: *Fulano, aproximaos á mi esclavo*. La persona llamada debe guardarse bien de aproximarse en seguida, porque le costará una prenda: ha de preguntar antes *¿Me atreveré?* fórmula indispensable que debe preceder á todo acto de obediencia á las órdenes del soberano, el cual contesta; *Atreveos*. La persona llamada se aproxima entonces y dice: *Ya lo he hecho, señor; ¿qué debo hacer ahora?* Esto mismo debe repetirse cada vez que se cumpla una orden del rey.

El monarca le manda despojar á su esclavo; por ejemplo, le dice: *Quitadle su corbata, su reloj, su anillo, su pañuelo, etc.* A cada orden, la persona llamada debe detenerse para preguntar: *¿Me atreveré?* como hemos dicho antes, y si lo olvida, que sucede con frecuencia, paga prenda.

Tambien es bastante comun que despues de la primera orden, diga el rey: *Volved á vuestro puesto*. Y como este mandato no supone que se deba pedir permiso para ejecutarlo, produce muchas prendas; porque el jugador se vuelve á su silla sin decir *me atreveré*, y despues de pagar tiene que reemplazar al esclavo. El rey puede ir llamando sucesivamente á todas las personas de la sociedad y hacer ejecutar dos ó tres órdenes á cada una si no pagan prenda á la primera.

La mano caliente.

El título de este juego se deriva sin duda de que la mano del paciente, sobre la cual sacuden los jugadores, se calienta con los golpes que recibe: sin embargo, estos golpes deben ser lijeros, porque divertirse en sacudir

fuertemente sobre la mano del compañero, es propio de niños ó de gente mal educada.

Se saca á la suerte el que debe hacer de paciente, el cual se arrodilla delante de una señora, é inclinando la cabeza sobre las rodillas de esta, la apoya en las manos que ella pone para taparle los ojos. El paciente presenta una de sus manos estendida á la espalda. Uno de los jugadores, colocados en fila detrás de él, se adelanta, sacude lijeramente una palmada en la mano del paciente y se retira inmediatamente á su puesto. El paciente se vuelve al instante, para adivinar por el aspecto de los jugadores cuál es el que le ha sacudido: si lo acierta, le sustituye el que le tocó; si no, continúa desempeñando su papel de paciente.

Mi tia Mirli.

Colocados los jugadores en círculo, el director dice al primero de su derecha: *¿Conocia V. á mi tia Mirli?* su vecino le contesta: *Nunca la vi.* El director continúa *Pues mi tia Mirli estaba siempre haciendo así:* al decir esto menea la mano derecha con rapidez. El preguntado dice lo mismo al jugador inmediato, y se queda meneando la mano sin interrupcion: así se continúa hasta concluir el círculo. A la segunda vuelta se ejecuta igual maniobra con la mano izquierda, sin dejar de menear la derecha; repitiendo siempre las mismas preguntas y respuestas. A la tercera vuelta se levanta y baja continuamente un pié: á la cuarta, el otro: á la quinta se menea la cabeza; en fin; aumentando á cada vuelta un movimiento mas, sin dejar de hacer ninguno de los anteriores, y repitiendo á cada uno: *pues mi tia Mirli, estaba siempre haciendo así.*

El director puede poner los movimientos que le sugiera su imaginacion, por grotescos que sean, siempre que no dejeneren en indecentes; y los demas jugadores están obligados á imitarle, ó de lo contrario pagarán prenda. Tambien la pagarán si dejasen de hacer por descuido ó cansancio cualquiera de los movimientos que estén haciendo los demas.

Anton Perulero.

Los jugadores se sientan en círculo, y el director les manda elegir un oficio á cada uno, el cual manifestarán con las acciones que mas se le asemejen, procurando no tomar oficio que pueda confundirse con otro, para evitar equivocaciones. Despues de tomar cada cual su oficio, advierte el director que pongan mucha atencion, para que cuando él remede el oficio de alguno, este en él mismo instante ha de hacer la mamola; es decir; se lleva la mano derecha abierta, y se apoya el pulgar debajo de la barba, sin cesar de menear la mano, y cuando el director haga la mamola, el otro ha de hacer su oficio, siempre trocado á lo que haga el que lleva el juego; pero ha de ser con viveza, porque si se descuida, y llegan á encontrarse los dos haciendo el oficio ó la mamola, paga prenda. Tambien pagará prenda si, habiendo cambiado de oficio el director (que lo debe hacer con mucho disimulo), continuase haciendo la mamola por no haber reparado; y aquel que por la misma razon no haga la mamola, creyendo que no se dirige á él el que lleva el juego, pagará tambien prenda.

El director principia el juego diciendo:

Anton, Anton Perulero,

cada cual atiende à su juego:
y el que no lo atiende,
pagará una prenda.

Lo repite las veces que le parece, haciendo la mamola , y todos los demás, á un tiempo, cada uno su oficio; pero luego que el director señala oficio particular, todos cesan en el suyo, y solo está en el juego el que aquel indica.

El órgano de animales.

En este juego siéntanse los jugadores formando círculo , y el director ocupando un sitio señalado, manda á cada uno que elija el remedar á un animal que se le antoje, como, por ejemplo, el perro, el gato, el gallo, el asno, el lobo, el toro, etc., diciéndoles de que manera lo han de hacer, que será imitando lo mejor que puedan el ladrido, el maullido, el cacareo, el rebuzno, el ahullido, el bramido, etc. ; y en los animales que no se sepa ó no se pueda remedar, se indica con otro cualquier eco.

Enterados ya los jugadores de lo que deben hacer, saca cada uno su pañuelo, lo coje por una punta, y el director coje la opuesta, teniéndolas todas en una mano en forma de abanico. Cuando el director tire de todos los pañuelos á un mismo tiempo, cada jugador ha de principiar á remedar el animal que escogió: y cuando aquel los afloja, todos han de callar al momento. El que por distraccion ó risa deje de obedecer inmediatamente al tirar ó aflojar el director, pagará prenda.

A fin de hacer pagar muchas prendas, el director

debe aflojar y tirar con frecuencia para cojerlos descuidados.

Puede tambien el director mandar hacer duos, trios, cuartetos, etc., de diferentes animales ; lo que indicará de esta suerte : teniendo como se ha dicho todos los pañuelos en una mano, con la otra tira del pañuelo de aquellos que lo han de componer; por ejemplo, tira del pañuelo del gato, del gallo, del mirlo, etc.; al punto estos tres comenzaran á contrabacer su respectivo animal; pero si no estan prontos, si uno remeda el animal de otro ó un animal que no se haya tomado, pagará prenda : para que cesen tirará de los pañuelos una sacudida, y si despues de ella tirase de todos juntos, será señal de un órgano completo como ya se dijo.

Para principiar el juego el director dirá:

Voy este órgano á templar:
 Sus voces son escelentes,
 mas no las tengo presentes,
 y quiero oirlas sonar.

Entonces toca cada pañuelo de por si para enterarse mejor de las voces de cada uno, y aquel que ve tocar su pañuelo, al punto responde imitando al animal que escogió. Como todos los juegos, la mayor parte de las veces, agradan ó no segun la persona que los dirige, es necesario elegir un director vivo, jocoso y de humor festivo, á quien se le puedan ocurrir algunos dichos que diviertan y animen el juego. Por último, el director puede decir cuanto se le ocurra sin que nadie pueda resentirse, porque en cosas de juego no debe llevarse otra intencion que la de hacer mas variada y agradable

la diversion. Sin embargo tampoco el director se valdrá de esta circunstancia para decir algunas cosas que aun siendo verdaderas, puedan incomodar á alguno.

El anillo.

El director toma un anillo, ó en su defecto una moneda ú otra cosa semejante; hace que los jugadores pongan las dos manos juntas; él las pone tambien llevando en medio de ellas el anillo ó la moneda; y principiando por el de su derecha, va poniendo sus manos juntas entre las de los demas, que las cierran inmediatamente que el director saca las suyas despues de hacer como que suelta el anillo en ellas. Concluida la vuelta y habiendo dejado efectivamente el anillo en las manos de uno de los jugadores; se sienta y pregunta á cualquiera de ellos quien tiene el anillo: el preguntado nombra al que le parece que podrá tenerlo: si acierta toma el anillo, y el mismo lo reparte otra vez, dejándolo en poder de uno de los jugadores, y hace la pregunta á otro; así continúa el juego. Si no acierta paga prenda, y aquel á quien nombró ha de decir quien lo tiene: si se equivoca paga prenda, y el nombrado tiene que nombrar otro, prosiguiendo de este modo hasta que se acierte donde está el anillo.

El Conde de Gabra.

Para este juego han de ser en número impar los jugadores, que formarán corro puestos de pié y agarrados de las manos. El director se coloca en medio, y cantando todos, dicen andando al rededor:

CORO. Si quisiere el Conde de Cabra á la viudita.
Si quisiere el Conde de Cabra se la dará.

DIRECTOR. Ya no quiere el Conde de Cabra, triste de mí:
Ya no quiere el Conde de Cabra, sino es, sino
es, sino es, á tí.

Cuando principia á cantar el director, para la rueda y se sueltan las manos; mientras está diciendo: si no es, si no es (las veces que quisiere) va mirando á una y otra parte, y cuando dice: sino es á tí; echa un brazo por la cintura de uno de los jugadores, y los demás hacen lo mismo con el que tengan al lado, bien entendido, que ninguno lo puede hacer hasta que el que lleva el juego haya elegido uno; y como son impares, por precision se ha de quedar uno sin compañero, el cual paga una prenda, y se pone en medio á llevar el juego la mano siguiente.

Suele suceder que dos tengan el mismo pensamiento de abrazar al que tienen en medio; y quedarse sin compañero dos ó tres que deben pagar. Y en el caso de hallarse tres juntos, el que esté á la derecha paga lo mismo que el que se halle solo.

Cuando suceda que hayan de pagar prenda dos ó tres solo se pondrá en medio uno, que será el que esté mas inmediato á la derecha del que llevó el juego aquella mano.

Las estátuas

En este juego es muy facil caer en falta, á no tener una gran retencion; y el director se espone á perder como los demás, pues no tiene preferencia alguna; y si

carece de memoria, pagará como cualquiera otro, aunque sepa el juego; lo que no sucede en los demás.

Consiste este juego en elejir cada cual la actitud que sea mas de su gusto: esto es, figurar una estatua, por ejemplo, una en actitud de admiracion, otro de compasion, otro de dolor, de ira, de zelos, de miedo, de alegria ú otra actitud académica, demostrándolo no solo en el semblante, sino en la accion. Lo menos seria tener cuidado de representar la actitud que ha escojido; pero es necesario tener presentes las actitudes de los demás, que son las que se han de hacer, y no la suya propia, siendo dificil el retenerlas, porque cada cual se queda naturalmente luego que ha manifestado la actitud que ha elejido.

Advertido cada uno de las actitudes de los demas, y de la suya, (para ver si la hacen como él la manifestó) el director los hace formar rueda, todos de pié y principia el juego de esta manera: sale de su lugar, se pone al lado de aquel que le parece, y hace la actitud del que tiene á su derecha, esto es, la que este escojó antes de principiar el juego; se está un breve instante en ella; y en seguida hace una actitud de otro cualquiera del juego: este, así que vé imitar su actitud, sale de su sitio, va á colocarse al lado de otro cualquiera del juego, y hace la actitud del que tiene á su derecha; y habiendo estado un rato, hace la actitud de otro, el primero que le viene á la memoria; este deja su puesto, y hace lo mismo que los dos anteriores. Así se continua el juego el tiempo que parezca; y el que no hiciese la actitud de los otros con perfeccion, ó haga otra que no se haya escojido, pagará prenda.

Regularmente el que busca una actitud estravagante

y difícil de imitar es el que está menos espuesto á perder, porque nadie se acuerda de ella, y así van á recordar las mas fáciles: hay jugador que siempre está en continuo movimiento, porque casi todos le hacen llamada imitando su acción.

El sombrero.

Sentados en rueda los jugadores, el director toma dos sombreros, se queda uno y da el otro á cualquiera de la sociedad, advirtiéndole que cuando él lo tenga puesto, el otro lo ha de tener quitado; cuando el director esté de pié, él sentado, y vice-versa. Si á un mismo tiempo se hallasen los dos cubiertos ó descubiertos, sentados ó de pié, paga prenda, y el director pasa el sombrero á otro jugador.

El director ha de ser de génio vivo, y emprenderá una conversacion, á la que el otro debe contestar con precision: de esta manera es raro el que no paga prenda.

JUEGOS DE MEMORIA.

Los juegos de memoria son los que mas generalmente se usan: siendo menos bulliciosos que los de acción, agradan mas á las personas de juicio y á las tímidas y perezosas: son al mismo tiempo de gran recurso para reuniones muy numerosas; pues es muy difícil, por no decir imposible, el reunir muchas personas que sirvan para improvisar agradablemente historias complicadas, adivinar charadas ó logogrifos, y dirigir á los jugadores cumplimientos delicados, en prosa ó en verso.

Vamos á principiar por los juegos de memoria en que

todo el mundo sin escepcion hace igual papel, y terminaremos por aquellos que exigen un director.

Esta es la ciudad de Roma.

Este juego, que parece largo en su teoría, no lo es en la práctica, porque los jugadores ejercitados hablan con tanta velocidad que concluyen esta prolongada nomenclatura en pocos instantes. El que pronuncia lentamente ó se equivoca paga prenda, y sigue otro jugador.

Sentados en círculo los jugadores, el director reclama su atencion y dice lo siguiente, que todos van repitiendo sucesivamente por la derecha:

Primera vuelta. Esta es la ciudad de Roma.

2.^a En la cual hay una puerta.

3.^a Esta puerta da á una calle.

4.^a Y la calle va á la plaza.

5.^a En la plaza hay una casa.

6.^a Dentro de la casa uu patio.

7.^a En el patio una escalera.

8.^a La escalera va á una sala.

9.^a Esta sala da á una alcoba.

10. En la alcoba hay una cama.

11. Junto á la cama una mesa.

12. Sobre la mesa una jaula.

13. Dentro de la jaula un loro.

Que cantando dice á todos;

14. Que le saquen de la jaula, que está sobre la mesa, que está junto á la cama que hay en la alcoba, que da á la sala que va á la escalera, que baja al patio que está dentro de la casa, que hay en la plaza que va

á la calle que se dirige á la puerta que hay en la ciudad de Roma.

En cada vuelta se repite lo dicho en las anteriores, añadiendo á cada una un renglon: de manera que en la última vuelta se dicen todas juntas, deshaciendo inversamente en la decimacuarta lo dicho en las anteriores.

El jardin de mi tia.

El que pone el juego principia advirtiéndole que el que se detenga, se equivoque ó diga una palabra por otra al repetir lo que él va á decir, pagará prenda. En seguida dice:

Voy al jardin de mi tia:
 ¡Qué bello es, por vida mia!
 En el jardin de mi tia
 Hay cuatro ángulos de dia.

Repetidos estos cuatro versos por todos los jugadores sucesivamente, vuelve á decirlos el director, añadiendo:

Y en el primero un jazmin:
 Yo le quiero á V. sin fin.

Repetido esto se añade:

En el segundo una rosa:
 Que me recuerda á mi hermosa.

A la tercera vuelta se añade :

En el tercero hay un lirio:
 Cuénteme usted su martirio.

Al decir esto el director, la persona que está á su

derecha le dice al oído lo que se le ocurra: y habiendo hecho lo mismo los demás, á la cuarta vuelta repite el director los versos de las anteriores y añade:

En el cuarto hay un abeto:
Diga usted ahora en voz alta,
Lo que antes dijo en secreto.

Obedeciendo esta orden del director, el que está á su derecha tiene que revelar lo que le dijo al oído; y lo mismo los demás jugadores: de manera que los que no esperaban esta publicidad, se encuentran cojidos como en ratonera; porque si dicen otra cosa, el que oyó el secreto puede acusarles de no decir la verdad. Este paso es muy divertido, porque si bien hay secretos insignificantes, también se oyen observaciones maliciosas y confidencias demasiado tiernas.

Melancólico está mi dueño.

El que pone el juego, lo principia diciendo:

Melancólico está mi dueño. Se repite por los demás jugadores y á la segunda vuelta se añade.

¿Quién le desenmelancolizará? A la tercera vuelta se aumenta.

El desenmelancolizador que le desenmelancolice. Y en la cuarta:

Buen desenmelancolizador será. Son muy pocos los jugadores que al repetir en la última vuelta los cuatro periodos reunidos no se equivoquen. De consiguiente este juego hace pagar bastantes prendas.

La llave del jardin del rey.

Este juego exige, como los anteriores, una repeticion exacta de las frases que dice el director ; de consiguien- te cuando no se repite palabra por palabra, se paga prenda.

En la primera vuelta dice el director : « Esta es la llave del jardin del rey.»

En la segunda : « Este es el cordon que sostiene la llave del jardin del rey.»

En la tercera : « Este es el raton que ha roido el cor- don que sostiene la llave del jardin del rey.»

En la cuarta : « Este es el gato que se comió el raton que ha roido el cordon que sostiene la llave del jardin del rey.»

En la quinta : « Este es el perro que ha mordido al gato que se comió el raton que ha roido el cordon que sostenia la llave del jardin del rey.»

A estas cinco vueltas, el director puede añadir cuan- tas quiera, alargando el juego hasta que haya produ- cido bastantes prendas. Para figurar la llave del jardin del rey se toma una llavecita, unas tijeras ó cualquie- ra otra cosa, que pasa de mano en mano á cada vuelta del juego.

El alfabeto ó apurar una letra.

Este juego no necesita director ; eligen los jugadores de antemano una letra del alfabeto, por ejemplo, la A, y cualquiera de ellos principia diciendo : Quiero á mi amante porque se llama *Amalia*, y porque es muy *afa-*

ble; la regalo un *almendro* para que descansa á su sombra; la alojo en *Alicante*; la mantengo con *albérchigos*; y la doy una guirnalda de *amapolas*. Segun este ejemplo, el nombre de la persona, su caracter, el árbol, el alojamiento, el alimento y la guirnalda, han de principiar con la letra *A*, ó con la que se haya elegido: advirtiéndose que si es señora la que habla, debe hacer el nombre del amante masculino; y si es caballero, femenino.

Lo que dice el primer jugador lo van repitiendo los demas, teniendo presente que el que repita alguna de las cosas dichas por otro jugador, pagará prenda.

Don Martin Garabato.

El director de este juego toma el nombre de *D. Martin Garabato*, y una de las señoras, que él escoje, el de *Doña María Ponte el Manto*: los demas jugadores se llamarán *bellacos*, numerándolos por la derecha del director: es decir, que el que está mas inmediato á este, se llamará el primer bellaco, etc. A todos los bellacos se les hablará de *tú*, y con toda descortesia se les dirá: miente el bellaco: pero á *D. Martin* y á *Doña María* se les habla con todo respeto y se les dá el tratamiento de señoría: de consiguiente no se les puede decir que mienten, sino que perdonen. El que equivoque cualquiera de los tratamientos pagará prenda, lo mismo que el que no responda prontamente al oirse nombrar por su número ó que conteste por otro.

Enterados los jugadores de todas las circunstancias del juego, dá principio el director diciendo:

Director. ¡Qué desgraciada fué la muerte del gato maltés!

Directora. ¿Quién le mató?

Director. El segundo bellaco (ó el número que quiere nombrar).

Entonces el bellaco nombrado contesta : Perdone V. S., Señor don Martin Garabato.

Director. ¿Pues quién lo mató?

El bellaco responde echando la culpa á otro bellaco ó á mi señora doña Maria Ponte el Manto, ó al mismo Sr. D. Martin Garabato. Asi van negando todos el haberlo muerto, culpándose unos á otros; pero ha de ser con viveza para cojer á muchos descuidados: los cuales ó no contestan prontamente, ú olvidan los tratamientos, y pagan prenda.

A cómo está la cebada?

Sentados en círculo los jugadores, el director, que hace el papel de amo, reparte entre los demas las palabras que siguen ú otras semejantes, y cada uno al oír nombrar la palabra que le ha correspondido, responde inmediatamente: ¿Qué manda V? Para evitar confusion numerarémos las referidas palabras.

1. Perico.
2. Cuánto.
3. Cómo.
4. Caramba.
5. Está V. fresco.
6. Treinta cuartos.
7. Seis reales.
8. Tres pesetas.
9. Está bien.
10. No es posible.

Si hubiese mas de diez jugadores, el director podrá añadir los nombres que quiera, con tal que los tenga presentes para llamarlos cuando le parezca. El que no responde con prontitud cuando le nombre el director, paga prenda. Los que no quieran incurrir en falta, deben estar con mucha atencion al juego, porque el director puede nombrar á la vez dos ó mas, y es muy fácil que á cualquiera se le pase el contestar. Para mayor claridad pondrémos un ejemplo

El amo: Perico.

Y contesta el número 1. ¿Qué manda V.?

El amo: ¿Cómo?

3. ¿Qué manda V.?

El amo: ¿A cómo está la cebada?

3. A tres pesetas.

El amo: Caramba, no es posible.

4 y 10 á un tiempo ¿Qué manda V.?

El amo: ¿Cómo?

3. ¿Qué manda V.?

El amo: ¿A como está la cebada?

3. ¿A treinta cuartos? Está V. fresco. ¿Caramba?

6, 5 y 4 juntos: ¿Qué manda V.?

Así continúa el juego todo el tiempo que se quiera, advirtiéndole que nadie ha de contestar aunque oiga pronunciar su nombre á cualquiera otro jugador, porque pagará prenda. Solo deberá hacerlo cuando lo pronuncie el director.

Pedro Pero Perez Crespo.

Es necesario que los jugadores tengan mucho cuidado para no equivocarse entre Pedro, Pero y Perez, pues

princiando estos nombres con unas mismas letras y asemejándose mucho en la pronunciacion, es fácil decir una palabra por otra. A cada vuelta se repite lo dicho en la anterior ó anteriores, como en los otros juegos que ya hemos explicado.

Primera vuelta. Caballero (ó señora) : Pedro , Pero, Perez Crespo ¿dónde mora?

2.^a Porque en esta villa tres Pedros Peros Perez Crespos habia.

3.^a Pedro Pero Perez Crespo el de abajo.

4.^a Pedro Pero Perez Crespo el de arriba.

5.^a Y Pedro Pero Perez Crespo el de afuera de la villa.

6.^a Yo no busco á Pedro Pero Perez Crespo el de abajo.

7.^a Ni á Pedro Pero Perez Crespo el de arriba.

8.^a Ni á Pedro Pero Perez Crespo el de afuera de la villa.

9.^a Sino á Pedro Pero Perez Crespo Crespin que tenia una yegua y un rocin.

10. Crespa la cola, crespas la crin, y crespas todo el potrinquin.

Ya se deja conocer que el que se equivoca de cualquiera manera que sea, ya en la semejanza de los nombres, ya en no llevar seguido el juego, segun el orden que lo ponga el director, pagará prenda.

Los elementos.

Aunque este juego no es tan divertido como los precedentes, es propio para hacer pagar muchas prendas. Para que este juego no fastidie es necesario que todos

los jugadores, ó por lo menos la mayor parte de ellos, sean vivos y estén muy ejercitados en él. Sentados en círculo, se convienen en nombrar simultaneamente los tres elementos, *Aire, Tierra y Agua*, ó no nombrar mas que uno solo á la vez. En el primer caso, la persona á quien se dirige otro jugador pronunciando esta palabra, ha de responder nombrando tres animales que habiten estos elementos; por ejemplo, el *aguila* para el *aire*, el *camello* para la *tierra*, y el *delfin* para el *agua*. En segundo caso indicará solamente un animal que habite el elemento que se anuncie, como el *buey* para la tierra; *tiburón* para el *agua*, etc. Cuando se nombra el *fuego* no se contesta porque en este elemento no vive animal alguno. Tambien de vez en cuando se dice *elementos*: entonces la persona á quien se dirige ha de nombrar una ave, un cuadrúpedo y un pescado. El que titubea en las respuestas, ó cita para un elemento un animal que corresponde á otro, ó repite el nombre de un animal ya designado, ó se contenta con decir genéricamente *ave, pescado, cuadrúpedo* paga prenda.

El modo de preguntar consiste en arrojar un pañuelo sobre las rodillas de cualquiera de los jugadores, nombrando al mismo tiempo en alta voz un elemento. El jugador contesta inmediatamente, y en seguida arroja el pañuelo á otro, nombrando diferente elemento, ó el mismo si quiere.

El leon enfermo ó la corte del leon.

Escepto la persona que pone el juego y se denomina *médico del leon*, todos los demás toman el nombre de un cuadrúpedo, procurando imitar lo mejor que puedan el

grito del animal que cada uno elija. Aunque la eleccion de estos nombres y la imitacion de los gritos sean fáciles, para no dejar que desear á nuestros lectores, daremos aquí una ligera idea de ellos.

Nombres de los cuadrúpedos.	Imitacion de los gritos.
El buey.	mu, mu, mu.
La oveja.	bee, bee, bee.
El perro.	guau, guau, guau.
El gato y gata.	miao, miao, marramiao.
El burro.	hiho, hiho, hiho.
El leon.	ruf, ruf, ruf.
La pantera.	ru, ru, ru.
La hiena.	baf, baf, baf.
La marmota.	yu, yu, yu.
El caballo.	hi, hi, hi.

Quando cada jugador se ha transformado ya en cuadrúpedo, el *médico del leon* principia á referir la historia de la enfermedad del rey de los animales: ya dice que ha caido en un lazo, y que al romperlo se ha desollado el pescuezo; ya que ha sido peligrosamente herido peleando con el tigre ó la pantera, el elefante ó el rinoceronte; puede tambien recordar la anécdota del leon que traspasado el pié por una enorme espina, habiéndosela sacado Andrócles, esclavo fugitivo, le perdonó despues en el anfiteatro, adonde le echaron para que lo devorase, y le defendió contra todo ataque. Otras muchas historias puede contar de la generosidad de este noble animal, como la del padre José Colombel, esclavo en el imperio de Marruecos, que habiéndose escapado con algunos compañeros de infortunio, encontraron cerca de una fuente un enorme leon que parecia estarla

guardando. Acosados por la sed los fugitivos no sabian que partido tomar, cuando al fin se decidieron á ponerse de rodillas, con las manos juntas, y á contar su infortunio con voz lastimosa. El fiero animal pareció conmovido de su humillacion, y se alejó voluntariamente, dejandoles la libertad de beber.

Igualmente puede el director referir una riña conyugal entre el leon y su real esposa, de cuyas resultas aquel se quedó sin melenas, con la nariz encentada, etc.

Al contar estas historias el médico, refiere las visitas que han hecho al leon sus diferentes súbditos y cada vez que nombra el animal elegido por uno de los jugadores, este debe levantarse, dar su grito y ponerse de cuatro piés. Cuando el médico habla de toda la corte del leon, todos se levantan y hacen á un mismo tiempo lo que á cada uno corresponde. El que deje de cumplir las condiciones del juego ó no las desempeñe con la prontitud debida, pagará prenda.

El enfermo.

Colocados en círculo los jugadores, dice el director: «Señores, hay un pobre enfermo, y espero de la caridad de los circunstantes que se encarguen entre todos de suministrarle los medicamentos que necesite, segun la voluntad de cada uno, escojiendo la hora que le sea mas cómoda, para que asi puedan con mayor facilidad atender á su cuidado.» Y va preguntando por su derecha el medicamento que cada uno elije y la hora.

Si solo fuesen doce los jugadores, se supone que las que tomen serán las del dia; pero si pasasen de este número espresarán si son de dia ó de la noche. Si bu-

biese mas de veinticuatro puede tomar tambien medias horas.

Pondrémos un ejemplo para mayor claridad. Supongamos que son doce los jugadores: uno es el director, y los otros once toman la hora y el medicamento de este modo, principiando por la derecha del director.

El 1.º A la una.—Caldo.

El 2.º A las dos.—Cataplasma.

El 3.º A las tres.—Ayuda.

El 4.º A las cuatro.—Jarabe.

El 5.º A las cinco.—Refresco.

El 6.º A las seis.—Baños.

El 7.º A las siete.—Purga.

El 8.º A las ocho.—Chocolate.

El 9.º A las nueve.—Ventosas.

El 10.º A las diez.—Cordial.

El 11.º A las once.—Sopa.

Luego que cada uno ha elegido el medicamento y la hora en que ha de administrarlo al enfermo, principia el juego de la manera siguiente:

Director. El médico ha mandado que al enfermo se le dé una purga.

Contesta el número 7.º: A las siete.

Director. ¿A las siete?

Numero 7.º Purga.

Director. ¿Purga á las siete?

Numero 7.º A las siete purga.

De suerte que el jugador ha de contestar siempre á la inversa de lo que diga el director. El que no responda prontamente al oír nombrar su hora ó su medicamento, paga prenda. Tambien la paga el que responde sin

invertir el orden de las palabras, y el que responde por otro equivocadamente.

Las estatuas.

Cada jugador toma el nombre de un héroe ó heroína ya sea de la historia ó de la fabula: en seguida se tapan el rostro con un pañuelo, y se colocan en la actitud que les acomoda, sentados ó de pié: pero una vez colocados así, deben permanecer del mismo modo sin hacer movimiento alguno ni reirse, porque pagarán prenda.

El director hace de escultor, y otro jugador hace de comprador: entre los dos entablan una conversacion, y pasan al obrador á ver las estatuas. El escultor destapa una de ellas; dice el personaje que representa, y pondera las bellezas que tiene: el comprador por el contrario exajera los defectos diciendo cuanto se le ocurra para hacer reir á la persona que hace de estatua, y que pague prenda: si no consigue hacerla reir, se pasa á examinar otra estatua. No solo paga prenda aquel que se ria cuando hablan de él, sino cualquiera de los jugadores que lo haga; porque seria muy impropio que una estatua se moviese ó riese.

El comprador ha de ser persona de génio vivo á quien se le ocurran dichos agudos ó estrafalarios, y que haga al mismo tiempo algunos gestos para que caigan en falta los jugadores.

El sí, no, pues, y que se yo.

El director del juego emprende una conversacion, diciendo que tiene que fabricar una casa: y que para que

no le falten los materiales en la mejor ocasion, quiere tomarlos por contrata. Cada uno de los jugadores se obliga á proveerle del material que elija, como piedra, ladrillo, cal, arena, yeso, madera, cerraduras, vidrios, tejas etc. Enterado cada jugador de lo que ha de suministrar para la obra, el director les advierte que á cuanto el les pregunte le han de contestar sin decir *si, no, pues, ni que se yo*. Al que se le escape alguna de estas palabras, se le hace pagar prenda. El director dice: Voy á principiar la obra: ¿está pronta la piedra? (ó la madera ó cualquiera otro de los materiales). El que haya escogido este material contesta lo que le parece, ya disculpándose, ya diciendo que va á mandar que lo traigan, etc. El director, que debe tener berbosidad, emprende una conversacion con él, hasta obligarle á pronunciar alguna de las palabras que le están prohibidas, y que son las mas usuales, de manera que el mas avisado cae á breve rato: si no cae, pasa el director á otro, y vuelve á él de pronto para cogerle descuidado.

El compadre.

Sentados los jugadores en circulo, el director pone el juego diciendo que han de repetir lo que él diga, advirtiéndole que á los caballeros se les llama compadre, y á las señoras comadre: el que no lo haga así, pagará prenda. Tambien la pagarán los que no reparen en las faltas que cada cual haya cometido, y que tiene señaladas: es decir, que cada vez que uno se equivoca, despues de pagar prenda se le pega un papelito con saliva en la cara. Enterados los jugadores de estas circunstancias, principia el juego por la derecha, de este modo:

4

Compadre, dice mi comadre (señalando al de la izquierda) que si tres dos y uno es todo uno: así sigue la vuelta. Si alguno se equivocase diciendo compadre á una señora, y comadre á un caballero, ó señalase al de su derecha cuando debe señalar al de su izquierda, pagará prenda. Cuando el que habla dice compadre ó comadre, y cualquiera de estos está marcado con uno ó mas papelitos en la cara por haber pagado prenda debe decir: *compadre* (ó *comadre*) *una vez marcado* (si tuviese un solo papel: si dos, *dos veces marcado*, etc.) si se olvida de esta circunstancia ó se equivoca en el número de marcas, ó nombra marcado al que no lo está, pagará prenda y se le pondrá otro papelito.

El director añade á cada vuelta números diferentes y salteados, diciéndolo de prisa, aunque siempre ha de concluir con *tres, dos y uno todo es uno*; de este modo si los demas jugadores no están con atención, es fácil hacerles pagar prenda.

Fui á Cádiz.

Este juego es lo mismo que los que ya hemos descrito compuestos de muchas vueltas: el director añade á cada vuelta un renglon mas, y cualquiera de los jugadores que se equivoque pagará prenda.

Primera vuelta. Fui á Cadiz y me embarqué.

2.^a Sali del puerto y me mareé.

3.^a Hizo mal tiempo y me perdí.

4.^a Vino la calma y al mar volví.

5.^a Llegué á la Habana de mala gana.

6.^a Y vi bailar la pavana.

7.^a Pasé á Lima y me casé.

- 8.^a Y para ganar dinero puse café
 9.^a Hice dinero al momento.
 10. Dando á mis tripas tormento.
 11. Cansado ya de esta vida.
 12. Busqué pronto la salida.
 13. En un buque me acomodo.
 14. Y todo lo dejo de este modo: del navío me des-
 vio, la salida me da vida: del dinero me apodero; el café á mi mujer dejé; tambien dejé la Habana con su pavana; el mal tiempo, el perdimento, el mareo, el barqueo, y otra vez me hallo en el puerto, sin un cuarto y medio muerto.

¿Eres casado?

A cada vuelta de este juego se aumenta una pregunta con su respuesta y replica. El director principia como en los juegos precedentes, por su derecha, y el que se equivoque pagará prenda. Hé aquí el órden de las vueltas:

1.^a *Director.* ¿Eres casado?

Resp. Y con mujer.

Director. Y yo tambien.

2.^a *Director.* ¿Cómo se llama?

Resp. Maria.

Director. Como la mia.

3.^a *Director.* ¿Cuántos hijos tienes?

Resp. Tres.

Director. Y yo otros tres.

4.^a *Director.* ¿Son hermosos?

Resp. Tienen brios.

Director. Cómo los míos.

5.^a *Director.* ¿De dónde eres?

Resp. De Colmenar.

Director. Ese es mi propio lugar.

6.^a *Director.* ¿En donde vives?

Resp. En la plaza.

Director. Junto á mi casa.

7.^a *Director.* ¿Qué oficio tienes?

Resp. Tunante.

Director. Yo tambien soy paseante.

8.^a Supuesto que eres casado y con mujer, y yo tambien; que se llama María como la mia; que tienes hijos tres, y yo otros tres; que tienen brios, como los míos; que eres de Colmenar, que es mi lugar; que vives en la plaza, junto á mi casa; que eres tunante y yo paseante, ¿me prestas cien reales?

Resp. ¿Cómo te llamas?

Director. Orozco.

Resp. No te conozco.

El que lleva el juego le advertirá al primero de su derecha las respuestas, si no las sabe; pero solo una vez: los demás jugadores de la rueda deben estar con atencion, para decirlas como las oyen de boca del director: de lo contrario pagarán prenda.

La inguilfingalfa.

El director principia el juego por su derecha, diciendo:

Primera vuelta. En aquella tapia hay una inguilfingalfa.

2.^a Que parió siete inguilfingalfitos.

3.^a Y busca quien los inguilfingalfe, inguilfingalfamente.

4.^a Si la inguilingalfa que los inguilingalfó inguilingalfamente, no los sabe inguilingalfar.

5.^a Yo no soy inguilingalfador.

6.^a ¿Cómo los inguilingalfaré inguilingalfamente mejor?

Ya se supone que á cada vuelta se repite lo dicho en las anteriores y se añade lo que corresponda á cada una. El que se detenga en pronunciar las palabras, ó se equivoque, pagará prenda.

JUEGOS DE INJENIO.

La palabra acomodada.

Sentados en circulo los jugadores, la persona que principia el juego dice en voz baja á la inmediata de su derecha una palabra cualquiera, y todos los demas hacen lo mismo: esta palabra debe ser rara y difícil de colocarse en la narracion; sin embargo, debe escojese la palabra proporcionada al grado de habilidad de los jugadores.

Cuando todos los jugadores se han dado y recibido mutuamente la palabra, el que principió se vuelve hacia su izquierda, y hace una pregunta al que tiene á este lado, el cual debe principiar inmediatamente una narracion en que acomode lo mas naturalmente que pueda la palabra que le han dicho al oido: si la pregunta que se le ha hecho es opuesta á dicha palabra, puede el narrador recurrir á una digresion; pero siempre debe procurar que su relacion no fastidie por lo larga, ni menos que sea estéril y oscura por demasiado concisa: advirtiendo que si la relacion no es una respuesta acor-

de á la pregunta hecha, pagará prenda. Tambien la paga aquel á quien adivinan la palabra; lo mismo el que no la acierta.

Para mayor claridad pondremos un ejemplo del modo de colocar la palabra, y de los defectos que pueden hacer pagar prenda.

En una tertulia de Paris pusieron este juego, y una señora recibió la palabra *cocodrilo*, que es bastante difícil de colocar sin que se conozca. Afortunadamente la preguntaron cual era su paseo favorito. La señora se aprovechó de esta ocasion, que creia favorable, para responder que el Jardin de las Plantas era el paseo que mas le agradaba, porque allí se veia una interesante reunion de animales, ya muertos, ya vivos, como el oso, la pantera, la hiena, la girafa, *el cocodrilo*, el puerco espin, etc., ademas de innumerable cantidad de reptiles, de pájaros, etc. La buena señora hubiera seguido así haciendo el inventario de la casa de fieras y del gabinete de historia natural, si no la hubiesen interrumpido para pedirle una prenda. La palabra estaba bien acomodada; pero como en las respuestas están prohibidas las nomenclaturas, porque de lo contrario no habria palabra por rara que fuese que no se acomodase facilmente, hubo de pagar prenda.

Los correos.

Todos los jugadores toman el nombre de *correo* de tal ó cual parte, por ejemplo: uno es *correo de gabinete*; otro *de salon*; otro *de la cocina*; este *del teatro*; aquel *de la plaza de toros*, etc.; otros toman el nombre de un paraje cualquiera de los mas notables de la poblacion

en que se hallen, v. gr., si es en Madrid, *correo de la Rambla*; *correo del Puerto*; *correo de Gracia*; *correo de los Campos Elíseos*, etc.; otros le toman de los pueblos en que saben que tiene relaciones alguno de los jugadores. Todos estos correos refieren, cada cual á su vez, la noticia que saben del sitio que elijieron. El que no hable relativamente al lugar de donde finje llegar, ó que repite lo que ya se haya dicho, pagará prenda. Este juego puede proporcionar graciosos cuadros de costumbres, cuadros que estamos viendo diariamente. Solo se trata de referir con órden y claridad, embellecido con algunas circunstancias análogas y observaciones picantes, lo que á cada instante llena la conversacion. Así, pues, este juego es muy fácil; y al mismo tiempo que divierte, instruye: es el medio de aprender á reflexionar sus espresiones, á aprovechar una multitud de cosas interesantes, desapercibidas para el observador superficial: á conocer los resortes de los caracteres, la influencia de las diversas situaciones; en fin, á espresarse con viveza y claridad. Por último, recomendamos á nuestros lectores que no busquen en libro alguno las historietas que hayan de contar; porque en el momento en que esto no dependa unicamente de la memoria, perderá toda su gracia y originalidad.

El secretario.

Siéntanse los jugadores alrededor de una mesa provista de recado de escribir. Se elije á la suerte un *secretario*, el cual dispone tantas cuartillas de papel cuantas sean las personas que jueguen: cada cual toma una y escribe á la cabeza del papel su nombre; en seguida se

la entrega al secretario: este las dobla, las mezcla y las distribuye al acaso. Cada jugador escribe en la cuartilla que le ha tocado, lo que piensa del sujeto cuyo nombre contiene; pero sin que le sea permitido ver que nombre es. Cuando la casualidad hace que le toque á uno el papel en que ha escrito su nombre, tiene que hacer las observaciones sobre sí mismo. Despues de haber escrito cada uno lo que le ha parecido, dobla el papel y lo devuelve al secretario.

Cuando todos han concluido esta operacion, el secretario lee en voz alta el contenido de las cuartillas; y no permitirá bajo ningun pretesto que un jugador se apodere de alguna de ellas para reconocer la letra. Terminada la lectura, se quemán los papeles; pero esta precaucion, que indicaria desconfianza, debe desterrarse de las sociedades que saben conciliar la diversion con la urbanidad.

Las personas que no tienen por que temerse unas á otras, añaden un nuevo atractivo á este juego, haciendo que el jugador de quien se trata, adivine quien es el autor del billete que le concierne: este puede nombrar hasta dos personas: si acierta á la primera, la persona adivinada paga una prenda; si á la segunda, nadie paga; pero si no adivina á las dos veces, tiene él que pagar.

Generalmente no se repite este juego, sin duda por la desconfianza; pero si en vez de dar oídos á esta mortal enemiga del placer, se volviesen á mezclar y repartir por segunda vez los billetes, este juego seria mucho mas divertido. Contendria tambien á los maliciosos, por temor de que reconociesen su letra, y haria á todos mas circunspectos en las chanzas que pudieran incomodar á alguno.

El secretario novelesco.

Hé aquí el modo de jugarle: cada una de las señoras escoje el nombre de una heroína de novela, de personaje histórico, ó de mujer de cualquiera país. Los caballeros toman nombres análogos, y cada jugador escribe en el papel que ha recibido del secretario, el nombre que haya adoptado, devolviéndoselo en seguida. Entonces el secretario mezcla, y vuelve á distribuir los billetes como ya hemos dicho, prometiendo entregar fielmente los billetes y las respuestas á sus interesados. Cada jugador escribe lo que tiene por conveniente en su billete, acomodando su estilo al nombre que ha tomado. Ya se deja conocer cuan agradable será este juego cuando tomen parte en él personas instruidas y de talento.

Despues de escritos los billetes se van devolviendo al secretario, el cual para hacer mas divertido el juego, alternará la lectura, leyendo por ejemplo, el billete de un guerrero despues del de una pastora; el de un turco en contestacion al de una parisiense ó de una heroína sentimental; lo que produce un contraste de los mas graciosos.

Se acostumbra á decir á los jugadores el nombre que cada cual escoje; pero si se confiase únicamente al secretario, y este despues de leído un billete, propusiera á los jugadores que adivinasen el autor, seria sumamente entretenido el verles esforzarse en adivinar, por la eleccion del nombre, por los caractéres del estilo, etc. En este caso cada jugador solo podria nombrar una vez; si se equivocaba pagaria una prenda; pero si acertaba, la pagaria la persona adivinada.



El banquillo.

Principiaremos hablando de la parte material de este juego: la reunion se coloca en forma de círculo ó en semicírculo; y todas las personas sentadas de este modo se llaman *jueces*: uno de los jugadores, que es el *acusado*, se sienta á alguna distancia en un taburete; y otro que es el *fiscal*, permanece de pié: su empleo es el recoger las opiniones de los demas acerca del acusado, para lo cual se dirige á la asamblea en estos términos: *Ilustres jueces: ¿sabeis por que está el acusado en el banquillo?* Entonces cada juez se levanta, se acerca al fiscal y le dice al oido el motivo por el cual cree que está en el banquillo el acusado. Si la reunion es muy numerosa deben nombrarse dos fiscales, para que puedan acordarse exactamente de las declaraciones que les hayan hecho.

Despues que los fiscales han recibido todas las confidencias, se acercan al acusado, y le manifiestan alternativamente los cargos que le imputan. Otra ventaja de nombrar dos acusadores, es, que hablando cada uno á su vez, alteran el órden de las declaraciones mucho mejor que cuando es un solo; porque en este caso, el mismo cuidado que pone en interrumpir el órden en que le han sido hechas las confidencias, le hace perder con facilidad el hilo de ellas.

A cada acusacion, nombra el *acusado* al *juez* que cree haberla pronunciado; si acierta, paga el juez una prenda; si no lo adivina, nadie paga; pero llegada la última acusacion, si á nadie ha adivinado el acusado, paga prenda y permanece en el banquillo. Esto sucede rara

vez, porque le basta con acertar una sola persona: cuando adivina á muchos, el primer juez que nombró es el que le reemplaza en el banquillo. Cuando el *fiscal* omite algun cargo, tambien paga prenda.

No nos detenemos en buscar ejemplos que ofrecer á nuestros lectores para las acusaciones ó cargos contra el acusado porque nos seria casi imposible; pues varian segun la edad, el sexo, el carácter, las prendas, el talento y circunstancias particulares de las personas: nos limitaremos, pues á recomendar que cada uno se abstenga de chanzas impertinentes, de observaciones cáusticas y de frases afectadas. El acusado puede adivinar facilmente por el conocimiento que tenga del ingenio y carácter de sus contertulios.

El consejo.

Este juego es igual al anterior en cuanto á la forma y al fondo. Los jugadores se sientan del mismo modo y cada uno toma el título de *consejero* que equivale al de juez; y en vez de fiscal, uno de los jugadores es el *secretario del consejo*; y en lugar del acusado, es un *consultante* el que se sienta á alguna distancia del círculo. El secretario recoge los votos de los consejeros, y acercándose al consultante le dice con un tono visiblemente solemne: *Amigo, el consejo de los consejos os aconseja que hagais, que eviteis etc.*, (y añade todos los consejos que le han dado). Así como en el juego del banquillo, el orden en que el secretario recibió los consejos debe invertirse, á fin de que el consultante no acierte á los consejeros por el orden que están colocados; debe adivinarlos por sus costumbres, su jenio, sus pretensiones, su ta-

lento, de que infaliblemente participan los *consejos*. Uno de los rasgos de semejanza que tiene el *consejo* con el *banquillo*, es que puede llegar á ser muy peligroso si no se juega con amenidad y reserva; y muy fastidioso cuando se emplean alabanzas comunes ó exajeradas. La marcha del juego y los casos en que se debe pagar prenda, son absolutamente los mismos que en el juego precedente; y así como en el uno hay á veces dos fiscales, tambien puede haber en el otro dos secretarios.

Si dejara de ser por ser.

Este juego es muy semejante al anterior; en él se conoce el ingenio y viveza de pensamientos de los que le juegan. Se pregunta á cada jugador, si dejara de ser, por ser; qué quisiera ser; es decir, si estuviese en lo posible cambiar su ser en otro, cual escojeria. Si fuese esto solo, fácilmente se saldria del compromiso, pues diciendo lo primero que le ocurriese, habia cumplido; lo mas dificil es dar la razon del por que apeteceria el cambio; esto es, que ventaja le parece que hallaria en aquella mudanza. Para mayor claridad pondremos un ejemplo. Los jugadores se sientan en círculo, un caballero y una señora alternativamente.

El director pregunta al de su derecha: *¿Si V. dejára de ser por ser, qué quisiera ser?*

Suponiendo que sea señora la que hace esta pregunta á un caballero, este contesta: *Quisiera ser lira.*

El director replica: *¿Para qué?*

Respuesta: *Para verme colocado en los brazos de mi amada, y apoyado sobre su corazon.*

Si es caballero el que pregunta: *Si V. dejára de ser por ser, qué quisiera ser?*

La señora puede contestar : *Quisiera ser espada.*

Caballero : *¿Para qué?*

Señora : *Para estar siempre al lado de V. y defenderle de sus enemigos , etc.*

Hemos puesto estas preguntas , no como un modelo , sino como un ejemplo para demostrar mejor la marcha del juego.

Los jugadores van preguntándose mutuamente principiando por la derecha del que ha puesto el juego. Si el que debe responder á las dos preguntas no lo hiciese prontamente y sin titubear , pagará prenda ; tambien la pagará el que repita alguna cosa que ya se haya dicho.

El acróstico .

Este juego no sirve mas que para las reuniones poco numerosas , porque consiste en proponer cada uno á su vez , una palabra compuesta de tantas letras como jugadores hay , menos uno , que es el que dirige el juego y no reserva letra alguna para sí : un ejemplo hará comprender mejor el juego que no una descripción.

La persona que principia toma un pedazo de papel y un lapiz para escribir cada palabra que se le responda : suponiendo que sean ocho personas las que juegan , la palabra debe constar de siete letras.

El que pone el juego principia de este modo : He comprado un *almirez* (ó cualquiera otra palabra compuesta de siete letras) y quisiera cambiarle , porque ya no me hace falta : ¿qué me dá V. para mi A? dice dirigiéndose al primero de su derecha.

Este le contesta : Un *almendro*.

Director . ¿Qué me dá V. por mi L?

Jugador 2.º Un lebo.

Director. ¿Qué me dá V. por mi M?

Jugador 3.º Un mastin.

Director. ¿Qué me dá V. por la I?

Jugador 4.º Un imperio.

Director. ¿Qué me dá V. por mi R?

Jugador 5.º Un raton.

Director. ¿Qué me dá V. por mi E?

Jugador 6.º Un espejo.

Director. ¿Qué me dá V. por mi Z?

Jugador 7.º Un zapato.

La persona que ha principiado el juego tiene, pues, por su almirez, un *almendro*, un *lobo*, un *mastin*, un *imperio*, un *raton*, un *espejo* y un *zapato*. Todas estas palabras debe colocarlas en una relacion improvisada, pero naturalmente sin afectacion: mas como esto no es muy fácil muchos jugadores renuncian á ello y pagan prenda. Otros, mas atrevidos, se pican en el juego, y consiguen componer un conjunto que entretiene al auditorio. He aquí un ejemplo del partido que se puede sacar de la extravagante reunion de palabras que nos ha cabido en suerte.

« Voy á referir á VV. un lance que presencié antes de anoche, el cual tuvo el principio de tragedia y concluyó en sainete.

Iba yo por la calle del *Almendro* cuando de repente oigo unos gritos agudos de mujer, que al parecer salian del cuarto principal de la casa por donde yo pasaba á la sazón. Figurándome que pudieran ser ladrones los que ocasionaban aquellos gritos, determiné socorrer á la infeliz que se desgañitaba, y sacando mi estoque, entré con resolucion en el portal, á pesar de que estaba mas

oscuro que boca de *lobo*: como yo no conocia la casa, tuve que buscar á tientas la escalera que afortunadamente encontré á pocos pasos: al oír mis pisadas, un perro que habia en el primer tramo, principió á ladrar desesperadamente, y tal vez hubiera hecho presa de mis piernas en aquella oscuridad, á no haberse iluminado de pronto la escalera con las luces de los vecinos que acudian como yo á enterarse de la causa de los gritos, y pude librarme de los dientes del *mastin*. Llamamos á la puerta del cuarto y salió á abrirnos una jóven como de diez y siete años llorosa y sobresaltada, pero tan hermosa á pesar de su alteracion, que valia un *imperio*. Preguntámosle la causa de su terror, y nos contestó entre sollozos que estando sola (porque habia enviado á la criada á acompañar á su cuñada) fué á entrar en el gabinete y pisó una cosa; miró y vió que era un *raton*!! que entonces echó á correr por la casa dando gritos y sin saber adonde refugiarse, cuando en esto llamamos nosotros y abrió la puerta. No pudimos menos de reirnos de la causa de este espanto; pero viendo que su temor continuaba, y que no se atrevia á entrar en su habitacion, me brindé á reconocer toda la casa en persecucion del dañino animalejo, que tanto habia alarmado á aquella linda jóven: y si podia cojerle, matarlo por su desacato. Entré, pues, en la sala; y la jóven que me seguia á distancia de algunos pasos con los demás vecinos, se paró de repente junto á un *espejo*, y señalándome á la entrada del gabinete, exclamó: Ahi está! Lánzome sobre el como un relámpago para no darle tiempo á la fuga, y conseguí cogerle bajo la suela de mi bota. Lo aplasté: dije muy ufano de mi destreza gatuna; pero al quitar el pié, miro con atencion, y ¡oh sorpresa!... veo

que es un *zapato* de niño , que la jóven reconoció luego ser de su sobrinito , á quien llevaba en brazos su cuñada cuando estuvo á visitarla al anochecer. Entonces prorrumpieron los vecinos en estrepitosas carcajadas, tomando en ellas parte la jóven, desvanecidos ya sus temores aunque algo avergonzada de su equivocacion, y nos separamos todos muy contentos del feliz desenlace de aquella aventura. »

Cuando cualquiera de los jugadores repite una palabra dada por otro, paga prenda; lo mismo sucede al que hace la relacion, si en la colocacion de las palabras olvida alguna de las que le hayan dado.

Los consonantes.

Continuemos la descripcion de los juegos difíciles: este lo es mucho, sobre todo las primeras veces que se juega ; pero bien pronto se acostumbra cualquiera á él. Consiste en hacerse sucesivamente una pregunta los unos á los otros , á la cual hay que contestar con exactitud, acomodando la primera palabra de la respuesta de manera que forme consonante con la última de la pregunta. Cuando falta á esta condicion se paga prenda, lo mismo que si el consonante se resiente de violencia en su colocacion.

Colocados los jugadores como hemos dicho para los juegos de esta clase, el que principia hace la siguiente pregunta ú otra semejante :

Un caballero á la señora que tiene á su derecha: ¿Qué piensa V. del matrimonio, *señora*?

La señora: Por *ahora* me parece que puede V. adivinarlo.

Esta misma señora al caballero de su derecha: Dígame V. ¿por dónde principia una *infidelidad*?

El caballero: En *verdad* que la hermosura no necesita lecciones sobre este punto.

El mismo caballero á la señora que sigue: ¿Es V. muy *cariñosa*?

La señora: Es *cosa* que no me corresponde decir.

Esta señora al caballero que sigue: ¿Cuál de nuestros juegos le gusta á V. mas?

Aquí titubea el caballero y paga prenda, lo que sucede con frecuencia, particularmente cuando se elijen consonantes difíciles. Cuando se concluye la vuelta á todo el circulo, se vuelve á principiar. Debe responderse prontamente á las preguntas, sin pararse á pensar lo que se va á decir, pues vale mas pagar una prenda diciendo un despropósito que divierta á la reunion, que hacer el juego lánguido y pesado con la lentitud.

Los abogados.

Llámase este juego de los abogados ó defensores porque consiste en señalar á cada uno de los jugadores otro que le defienda y abogue por él, y él ha de abogar ó defender á otro; para esto es necesario que el número de jugadores sea par; y el órden de defenderse, como en el siguiente ejemplo que ponemos para ocho personas:

La primera de la derecha del que lleva el juego, defiende á la quinta.

La segunda defiende á la sesta.

La tercera defiende á la séptima.

La cuarta defiende á la octava.

La quinta defiende á la segunda.

La sexta defiende á la primera.

La séptima defiende á la tercera.

Y así en adelante, teniendo cuidado que todos tengan su defensor, que no sea el mismo sujeto defensor del que lo defiende, y que estén lo mas separados que sea posible defensor y defendido, por ser mas fácil echar de ver la falta, y evitar la confusion.

Luego que cada cual sabe á quien defiende, continua el director el juego, advirtiéndole que cuando dirige la palabra v. gr. al número segundo, el número quinto ha de contestar y seguir respondiendo interin tenga la conversacion con dicho número segundo ; pero si pasase á tenerla con él, debe callar, y contestar el número primero que es su defensor, y así en adelante. Si hablando directamente con él, contestase, paga prenda; como así mismo lo pagará el que habia de responder que era su abogado, si no lo hizo á tiempo.

Por la misma razon de que no ha de hablar sino el defensor de aquel á quien se dirija la conversacion, cualquiera que responda creyendo serlo él, si no lo fuese efectivamente, pagará prenda ; y lo mismo el que callase porque creyese no era á él á quien tocaba responder, por ser el fin de todo juego el hacer pagar prenda al que no esté con atencion ó que se descuide.

Para llevar este juego, es necesario tener bastante verbosidad, entablado una conversacion seguida , y á lo mejor cortarla, dirigiéndose á otro con disimulo, pues de esta suerte si no se está con atencion, se cojen dos prendas; una del que estaba hablando, que prosigue respondiendo y no debe; y otra de aquel que calla, creyendo que aun no hablan con él, porque no puso atencion. Para hacer caer mas pronto á alguno, le pue-

de incitar á hablar, no haciendo caso del contesto de su defensor, y diciéndole: *Amigo, V. pagará prenda, porque no hace caso de lo que yo le digo: no es regular esa desatención, aunque estemos en juego todos: ¿soy acaso un pedazo de pan?* etc. Si no está con bastante atención, cree que aquello que se le dice es formalmente, se quiere disculpar, y paga prenda: y si por otro lado su defensor no ha hecho reparo, paga también. Para esto unas veces se detiene mucho tiempo el director con uno, y con otro muy poco, pasando precipitadamente de un jugador á otro: y en este caso esté casi seguro de que uno de los dos pagará prenda.

Cuando se hayan dado dos ó tres vueltas, puede pasarse á otro juego.

JUEGOS DE PALABRAS.

Los despropósitos.

Sentados los jugadores en círculo, el que pone el juego hace una pregunta al oído de la persona que está á su derecha, y ésta le contesta acorde, también en secreto, y hace otra pregunta diferente á la persona que sigue: así continúan hasta el último del corro, teniendo cuidado cada uno de conservar en la memoria la pregunta que le hace el de su izquierda, y la contestación del de la derecha. Supongamos que la pregunta del que puso el juego fué: *¿Para que sirve un sombrero?* (ú otro cualquier objeto) y el de su derecha contesta exactamente: *para cubrir la cabeza*. Supongamos también, que este jugador que contestó el primero, pregunta al que le sigue: *¿para que sirve una sartén?* y le contesta: *para*

freir unas magras. Cuando todos los jugadores se han preguntado y respondido mutuamente, incluso el presidente, que también será preguntado por el de su izquierda, el que puso el juego declara en voz alta lo que le preguntó el de su izquierda y lo que le contestó el de su derecha: de esto resulta, además del pago de prenda de los que no tienen presentes las preguntas y las respuestas, ó no las dicen con toda exactitud, la risa que escitan los despropósitos que produce la poca analogía de las preguntas con las respuestas, como se vé en la suposición que aquí hemos hecho, pues el de la izquierda preguntó: *para que sirve un sombrero,* y el de la derecha contestó *para freir unas magras.*

Las definiciones.

Los jugadores se sientan como en el juego precedente, excepto uno que se queda de pié, y se aleja hasta el extremo de la sala, para no oír la palabra que cada uno dice al oído del que tiene á la derecha. Dadas estas palabras, se llama al que se retiró, el cual colocándose en medio del círculo, hace á cada jugador una pregunta cualquiera; cada uno responde inmediatamente la palabra que ha recibido del jugador de su izquierda; y esto produce los despropósitos mas graciosos. La habilidad del preguntador consiste en saber hacer preguntas á las cuales se puedan acomodar toda clase de respuestas. Supongamos que habiéndose dado la palabra todos los jugadores, el interrogador hace las preguntas siguientes:

Al primer jugador. ¿Qué cosa es la fortuna?

Respuesta. Un prisma.

Al segundo. Cuál es el emblema del placer?

Respuesta. Un globo de jabon.

Al tercero. ¿Cual es el secreto de V.?

Respuesta. Un deseo.

Al cuarto. ¿A quien me compara V.?

Respuesta. A un espejo.

Al quinto. ¿Qué cosa es la sabiduria?

Respuesta. Una anguila, etc.

Por estos ejemplos se vé que las palabras recibidas eran *prisma, globo de jabon, deseo, espejo y anguila.*

Toda la dificultad de este juego consiste en hacer preguntas diferentes, sin repetirse ni titubear, so pena de pagar una prenda. La misma pena sufre el que olvida la palabra que ha recibido.

Los tres reinos.

Para jugar este juego la sociedad se sienta en circulo como para el precedente, y á uno de los jugadores se le hace salir á la habitacion inmediata para que no pueda oir la palabra que se vá á elegir, y que él deberá adivinar por medio de doce preguntas; si de esta manera no lo acierta, pagará una prenda, y volverá á salirse otra vez. Comunmente, la persona que pone el juego explica á la asamblea la clasificacion de los tres reinos; pero además de que en una sociedad algo distinguida es inútil semejante cuidado, tiene un aire pedantesco y grosero. Si se supone que algunas personas son estrañas á esta division tan conocida de los tres reinos de la naturaleza, es necesario preguntar sobre este punto al jugador que marchó á la pieza inmediata, cuando se le llama despues de haber elejido la palabra: entonces es-

plicando que por el reino animal se entiende todo lo que tiene vida y movimiento, desde el menor insecto hasta los mas colosos marinos; que el reino vegetal comprende todo lo que la naturaleza produce por la vejetacion, desde el imperceptible musgo hasta los árboles que se pierden en las nubes; y en fin, que el reino mineral abraza todo lo que está privado de vida y movimiento, como la piedra, los metales, los objetos petrificados etc.; el director satisface á la condicion del juego, sin que parezca que se erige en pedagogo de la sociedad.

El jugador llamado se coloca en el centro del círculo, y el director le previene que en este juego se considera como parte de los tres reinos de la naturaleza todo lo que proviene de ella: de consiguiente, la lana, la seda y todo tejido de cualquiera de estas dos materias, pertenece al reino animal; los lienzos y las telas de algodón, al reino vegetal; y sucesivamente lo mismo para cualquier otro objeto compuesto. Tambien le dirá que se le contestará exactamente, so pena de pagar una prenda; y que se distinguirá si el objeto pensado es un compuesto de materias, pertenecientes á diferentes reinos ó si puede ser clasificado en un solo reino. En cuanto al modo de hacer las preguntas, depende absolutamente del jugador que debe adivinar.

Hé aquí un ejemplo de este juego, á la vez simple, instructivo y entretenido. Supongamos que la palabra elejida sea una *mujer*.

El jugador que la ha de adivinar, puede dirigir las siguientes preguntas á una ó varias personas de la sociedad.

1.^a ¿A que reino pertenece el objeto pensado?

Respuesta. Al reino animal.

2.^a ¿Está animado?

Respuesta. No puede estarlo mas.

3.^a ¡Ah es un animal viviente! ¿Es vípedo ó cuadrúpedo?

Respuesta. Anda en dos pies.

4.^a En dos pies... ¿Será un ave?

Respuesta. No.

5.^a ¡Ah! ya se; ¿es un animal de dos pies, y sin plumas? Es un hombre.

Respuesta. No.

6.^a ¿Es un animal salvage?

Respuesta. Segun. (Aqui paga una prenda por falta de exactitud.)

7.^a ¿Es doméstico?

Respuesta. Casi siempre.

8.^a ¿Y qué es lo que hace?

Respuesta. Obedece, agrada y ama.

9.^a Ya lo adiviné: *es una mujer.*

El adivino ha salido de su compromiso á la novena pregunta; pero por pocas preguntas inútiles que se hagan, se llega al número de doce sin acertar la palabra: puede no obstante continuar preguntando; pero entonces cada pregunta le cuesta una prenda. Cuando no quiere perder el fruto de sus afanes, y se pica en el juego, le hace muy divertido: si no quiere correr el riesgo de pagar una multitud de prendas, paga una sola, renuncia á adivinar, le dicen la palabra que se habia elejido, y se aleja nuevamente para volver en seguida á acertar si puede el nuevo objeto que se le designa.

Las preguntas y respuestas

Se cortan tantos pedacitos de papel como preguntas y respuestas hayan de hacerse: en cada uno de estos papelitos se escribe una pregunta ó una respuesta; pero debe haber tantos de unas como de otras. Las señoras se colocan á un lado y los caballeros á otro; entre estos se reparten las preguntas, y entre aquellas las respuestas, mezclando las preguntas y respuestas separadamente, y sacándolas luego al preguntar ó contestar por el orden en que se hallen, para que salgan al acaso y no preparadas.

Distribuidas ya unas y otras, el primer caballero saca el primer papelito que le haya correspondido, y hace la pregunta que contiene á la primera señora, que sacando igualmente el primer papelito que recibió, contesta lo que está escrito en él.

En seguida, el segundo caballero hace otra pregunta á la segunda señora, y así sucesivamente va dando la vuelta hasta concluir todas las preguntas y respuestas.

Hé aquí algunas, que los jugadores podrán variar á su gusto, ó añadir á ellas las que quieran.

PREGUNTAS.

¿Gusta V. de divertirse?

¿Es V. cariñosa?

¿Es V. obsequiosa?

¿Le agrada á V. la música?

¿Es V. fiel?

¿Gusta V. que le apuren la paciencia?

- ¿Tiene V. caprichos?
 ¿Le gusta á V. pasear?
 ¿Es V. amiga de cortejos?
 ¿Se complace V. en que admiren sus prendas?
 ¿Le gustan á V. las diversiones?
 ¿Es V. agradecida?
 ¿Le agrada á V. el secreto?
 ¿Es V. reservada?
 ¿Es V. exigente?
 ¿Es V. sincera en el cariño?

RESPUESTAS.

Desde la mañana al anochecer.

Demasiado.

Mucho.

Con gusto.

Segun el caso.

Puede ser.

Raras veces.

En medio de un bosque.

Ciertamente.

Todas las noches al acostarme.

Se lo diré á V. al oido.

No lo dude V.

Es lo que mas me gusta.

Si, en invierno.

Una vez al dia.

Eso es lo que no diré.

Los monosilabos.

Sentados en circulo los jugadores, el que no pone el juego hace una pregunta al de su derecha, este otra al que sigue y así sucesivamente : el interrogado no puede contestar mas que con una sola silaba, pero acorde á la pregunta; por ejemplo.

Primer jugador. (Al de su derecha.) ¿Le gusta á V. la música?

Respuesta. No. (Al que le sigue.) ¿Ha tomado V. chocolate?

Respuesta. Si. (Al que le sigue.) ¿Como está su hermano de V.?

Respuesta. Mal. (Al que le sigue.) ¿Ha paseado V. hoy?

Respuesta. ¡Cá! (Al que le sigue.) ¿Cuando se casa V.?

Respuesta. Ah! (Al que le sigue.) ¿Cuántos amantes tiene V.?

Respuesta. Dos, etc., etc.

El que repita cualquiera de las preguntas hechas ó de las respuestas, pagará prenda.

SENTENCIAS

que suelen imponerse para rescatar las prendas.

Las sentencias ó penitencias son las penas que se imponen á los dueños de las prendas para que puedan rescatarlas; pero no se les devuelven hasta que hayan ejecutado lo que se les mande. Estas sentencias no se

imponen hasta que se ha concluido el juego. La primera prenda la sentencia comunmente la persona que las ha guardado todas durante el juego; pero la prenda siguiente debe sentenciarla el que acaba de rescatar la suya, y asi sucesivamente. Para evitar fraudes se cubren todas las prendas con un pañuelo, cojido de las cuatro puntas, de manera que no puedan verse: para sacarla se mete la mano por una de las aberturas, se toma una al tacto sin mirarla, y antes de sacarla, se dice á la persona que la ha de sentenciar: *que manda V. al dueño de la prenda que tengo en la mano?* A lo que contesta: *si es señora, que haga tal ó cual cosa: y si es caballero, esta ó la otra.* Intimada ya la sentencia, se saca la prenda y se enseña á la sociedad para que la reconozca su dueño, que ejecuta inmediatamente lo que le ordenaron, y despues le devuelven su prenda.

Hay penitencias de accion, de memoria, de ingenio y de chasco, las cuales deben alternarse para hacer mas agradable la diversion. Pondremos aquí algunas y por ellas podrán los jugadores inventar otras muchas.

Las comparaciones.

Que compare los sujetos de la rueda á una flor, y porque: v. gr.: comparo á esta señora con una rosa, por hermosa; á una pasionaria, porque está apasionada, etc.; y á los hombres otras flores, como lirio, clavel, azahar, etc., porque seria ridiculo comparará una señora á un lirio ó á una violeta.

Tambien se puede advertir que la comparacion sea á otra cosa, como á un espejo, á una espada, á un reloj, ú otra cosa semejante; y en este caso la comparacion

puede tener mas campo para discurrir, y lucirse el que lo haga.

Nota. Cuando son muchos los que componen el juego, para que no sea tan cansado el cumplimiento de la sentencia, se advierte que si es señora haga solo la comparacion de los caballeros; y si es caballero, solo la de las señoras.

Otra.

Puede mandarse tambien que las comparaciones presenten una semejanza y una diferencia con el objeto comparado: v. gr.: si es señora, puede comparársela á una hortensia: la semejanza se puede decir que está en su hermosura, y en el privilegio de manifestarse con nuevo encanto bajo todos aspectos: la diferencia está en que la belleza de esta flor dura muy poco, al paso que la de la señora será permanente, porque aunque es grande la de sus prendas físicas, está sostenida por otra mayor, que es la de sus cualidades morales.

Si es caballero, puede comparársele á una rama de encina que conserva su verdor en todas las estaciones del año, como él conserva siempre unos mismos sentimientos, que es la semejanza; la diferencia consiste en que si á la rama se la hecha al fuego, chispea; y el caballero arde en silencio.

Ese era yo.

La persona condenada á responder *ese era yo*, se dirige á cada jugador, y le pregunta: *¿Que ha visto V. esta mañana, ó ayer, en el baile, en el paseo, en la iglesia,*

etc.? á lo cual responde cada uno lo que le parece, y á cada cosa tiene que decir el penitente: *ese era yo*.

Esta es una de las sentencias en que mas se puede lucir el talento de las personas, porque pueden hacerse alabanzas delicadas, críticas, lijeras y observaciones ingeniosas.

Uno para mí, otro para mi amiga y otro para el fuego.

La persona que haya de cumplir esta penitencia, escoje entre los jugadores, si es señora, tres caballeros, y vice-versa si es caballero, diciendo sus nombres en voz alta: por ejemplo, *escojo á D. Fulano, D. Zutano y Don Menguano; el primero para mí; el segundo para fulanita; y el tercero para el fuego*. Debe añadir las razones que tiene para dar á cada uno de los escojidos estos destinos.

Formar una hermosura.

El penitente toma de cada una de las señoras las mejores facciones que tengan, para formar una cara hermosa: es decir, de una los ojos, de otra los labios, de otra la frente, de otra el cabello, etc., de manera que todas las señoras que haya concurren á su formación.

Tambien puede mandarse formar una cara fea; en este caso solo los caballeros contribuirán á su formación, pues seria poco galante tomar para ello facciones de alguna señora.

Formar una Minerva.

Este juego es semejante al anterior, con la diferencia

de ser una pintura en cuanto á lo moral. El sentenciado toma de una señora el ingenio, de otra el candor, de otra la amabilidad, de otra la modestia, de otra la prudencia, etc.

Contentar.

El que tiene que ejecutar esta sentencia, contenta á las señoras, si es caballero; y á la inversa si es señora: para esto se acerca al oído de cada una, principiando por la primera de su derecha, y le propone en voz baja una cosa ó persona, diciendo: *¿se contenta V. con tal ó cual cosa, ó con fulano?* Si dice que no, le propone otra; y si tampoco se contenta, le propone hasta la tercera; pero si aun esta no le agradase, ya no tiene obligacion de proponerle mas, y pasa á contentar á otra.

Hacer la Puerta del Sol.

Para esto, el dueño de la prenda sentenciada se pone de pié en medio de la habitacion y se mantiene inmóvil: los demás jugadores van adonde él está, y uno le pone en la cara un pedazo de papel pegado con saliva, diciendo que es un cartel: otro se arrima como para descansar en la esquina; en fin cada cual inventa alguna cosa de las que se suelen poner en los parajes ó plazas públicas. Ya se supondrá que esta penitencia solo se impondrá á los caballeros.

Ponerse á discrecion.

El penitente se coloca de pié en medio de la sala, y

cada uno de los jugadores le pone en una actitud diferente, ya con los brazos levantados, ya sobre un pié, ya de rodillas, ó bien torciendo la cabeza, etc.: por último, debe hacer todo cuanto le manden. Si es señora, se pone á disposicion de los caballeros: y si caballero, á la de las señoras.

Besar una caja dentro y fuera.

Esta es una sentencia equívoca, que parece imposible al que no sabe como se hace, pues se manda al penitente que bese una caja dentro y fuera estando cerrada; y solo se reduce á besarla primero en la habitacion donde se está, y despues fuera de ella.

Poner cuatro piés en pared.

Esta penitencia, lo mismo que la anterior, solo es difícil para el que jamas la ha oido, que pierde la paciencia discurriendo como ejecutarla, sin poder atinarlo: y no consiste en otra cosa que en cojer una silla y tocar con los cuatro pies la pared.

Abrazar á la persona que se prefiera, sin darlo á conocer.

Para ejecutar esta sentencia se da un abrazo á cada una de las personas que componen la tertulia, entre las cuales está precisamente la preferida.

Pedir para su boca.

Al que se le manda que pida para su boca (ó para sus

ojos), va preguntando á cada uno de la rueda: *¿Qué me dá V. para mi boca?* Y cada cual le aplica lo que le parece.

Si yo fuera papel.

El penitente va preguntando á cada jugador: *¿Si yo fuera papel, que haria V. de él?* y le contestan lo que se les ocurre, como un cigarro, una esquila, un cucurucho, una cometa, un abanico, etc.

Si yo fuera navio.

Esta es igual á la anterior, variando únicamente la pregunta del penitenciado que debe decir: *¿Si yo fuera navio de qué me cargaría V.?* y cada jugador le contesta lo que quiere.

Un favor y un disfavor.

La persona sentenciada á decir un favor y un disfavor á cada uno de los jugadores, si estos fuesen muchos, el caballero se dirigirá solo á las señoras, y la señora á los caballeros. Si es caballero podrá decir á las señoras: *Es V. hermosa, pero presumida; tiene V. mucho talento pero lo aprovecha V. muy mal; V. podria hacer la felicidad de cualquier hombre, si no fuera V. tan inconstante*, etc. A los caballeros se les puede decir: *Es V. muy elegante, pero muy fátuo; V. es muy fino y obsequioso con las damas pero se enamora V. de todas; tiene V. excelente corazon pero poca formalidad*, etc.

El soldado prusiano.

Esta penitencia solo debe imponerse á los hombres. El que hace de soldado prusiano se arma de un baston por fusil, y marcha silenciosamente á presentar las armas delante de una de las personas de la sociedad: dicha persona se levanta y sigue al soldado que la lleva al extremo de la sala: alli acerca su oido á ella sin hablar palabra, y recibe el nombre de la persona que desea la primera que ha llevado: si esta es señora, nombra un caballero; y si es caballero, nombra una señora. El soldado marcha á ponerse delante del sujeto que se le dijo, y presenta las armas como lo hizo antes, conduciendo igualmente al caballero á donde está la señora que le dá la mano, y la conduce a su asiento, acompañados del soldado: este vuelve á preguntar al caballero que le designe otra señora, y hace lo mismo que anteriormente, continuando de esta manera hasta que una de las señoras le nombra á el mismo: entonces deja su fusil, da las gracias á su libertadora, y la conduce de la mano á su sitio.

La cadena de amor ó los suspiros.

La persona condenada á suspirar se coloca en un extremo de la sala y exhala un profundo suspiro: entonces le dicen *¿por quien suspira V.?* y si es señora contesta, *por fulano*: este va adonde ella está, se pone de frente á la señora dándose las manos; y asi permanecen hasta la conclusion de la sentencia. El caballero suspira por una señora que se pone de espaldas á él,

esta por un caballero, hasta formar la cadena de todos los jugadores. Cuando ya no hay quien suspire se deshace la cadena, conduciendo los caballeros de la mano á las señoras á sus sitios.

El caballo de Aristóteles.

El que tiene que hacer esta penitencia se pone en cuatro piés y lleva sentada en su espalda á una señora, alrededor de la sala.

Enhebrar una aguja.

Para esto debe el penitenciado sentarse en el suelo sobre un almirez que se pone boca abajo; y con las piernas tendidas y un pié sobre otro debe enhebrar una aguja, lo cual es muy difícil.

Los órganos de Móstoles.

Esta sentencia solo debe imponerse á los caballeros. El que la manda ejecutar hace de organista, y lleva al penitenciado como aprendiz suyo: todas las señoras se ponen de pié sobre sus sillas: el organista quiere templar el órgano, y va tocando las teclas que son los pies de las señoras: al mismo tiempo que el organista toca con un dedo de la mano derecha un pié de la primera señora, con la izquierda se aprieta las narices sacando un sonido gangoso y prolongado semejante al de un cañon de órgano: la señora tiene que contestarle en el mismo tono. El organista dice: *este cañon suena muy mal; muchacho* (al aprendiz), *arreglamelo*. Este arreglo con-

siste en cojer á una señora en brazos, y llevarla á otra silla. El organista sigue templando, y el pobre aprendiz se cansa con trasladar los cañones del órgano de una silla á otra. Cuando ya todas las señoras se hallan fuera de sus respectivos sitios, el organista declara que está templado el órgano, y cesa la penitencia.

Este es mi sino.

El penitente se pone en cuatro piés, y andando de esta manera dice; *este es mi sino, andar en cuatro piés como un pollino*. Si es señora, en vez de esto se la manda que pregone alguna cosa de las que venden por las calles.

El destierro.

Esta penitencia se reduce á retirarse el sentenciado á la pieza inmediata, desde donde impone otra penitencia al dueño de otra prenda que se saque, y mientras este la ejecuta, el otro permanece en su retiro.

Cumplimientos con letras determinadas.

A veces se manda á un caballero que haga un cumplido á una señora que se le indica, cuyas palabras han de principiar por letra determinada. Supongamos que las letras que se le señalaron fueron *a, b, c, s, v, p*: escribe las letras en un papel, dispuestas en dos columnas y á cada letra añade las que deben formar la palabra, v. gr.:

A-mabilidad,	S-on
B-elleza,	V-uestras
C-andor,	P-rendas.

Si se mandase mudar este cumplimiento en sátira, con las mismas letras podría decirse:

A-qui	S-olo
B-usco	V-eo
C-andor	P-icardía.

Galanterías en acróstico.

Supongamos que un caballero fuese sentenciado á decir galanterías á una señora, y que esta le diese la palabra amor para que formase el acróstico; el caballero tomará un papel, y escribiendo en él la palabra que recibió, podrá formar tantas palabras como letras contiene diciendo: Usted es: Usted es

Amable,
Modesta,
Obsequiosa,
Reflexiva.

O bien: Usted es

Agradecida,
Magnífica,
Obligante,
Razonable.

Hacer un ramillete.

El penitenciado toma tantas flores diferentes cuantas

señoras haya en la tertulia, y si es señora cuantos hombres sean, diciendo : *tomo de tal persona una rosa , de cual un clavel, de esta un jazmin, de aquella una azucena, etc. : formado ya el ramillete, le ato con una cinta de tal color, y se le regalo á D. Fulano ó doña Fulana.* Debe procurarse que cada flor tenga alguna alusion á la persona de quien se toma, y que el color de la cinta sea tambien emblemático con respecto á la persona á quien se regala el ramillete.

Si, no, y que se yo.

Cuando se sentencia á uno á que diga: si, no, y que se yo, se sale de la habitacion ó se pone á bastante distancia de los demás, de suerte que no pueda oír lo que estos consultan; y así que se ha propuesto la primera pregunta, se le dice en voz alta: ¿He? y él escoge una de las tres respuestas, si, no, ó que se yó: se vuelve á tener consulta de la segunda pregunta, y se le continúa diciendo: ¿He? y ha de contestar con una de las dos cosas que le hayan quedado: y lo mismo se hace la tercera vez; que entonces es preciso que diga lo que dejó para lo último; y de esta rara vez puede escaparse de lo que le quieren aplicar: v. gr. se dice si querría ser despreciado de su querida; si querría ir á Tetuan por monas, si sufriría una pedrada en los dientes, ó cosa semejante.

El cartero.

Si imponen á uno la sentencia de que haga el cartero, hé aquí lo que debe hacer para cumplirla: reunirá

en un pañuelo, en el faldon de su levita, ó en una punta de su chal, si es señora, cierto número de papeles, doblados en forma de carta; y poniéndose de pié delante de los jugadores, dirigiéndose á la persona que tenia á su derecha cuando estaba sentado, le presenta una carta, y le dice: *esta carta es para V., viene de tal parte*. La persona á quien se dirige le pregunta cuanto es el porte y el cartero lo fija á su voluntad en tres, seis, ocho, diez, quince, y aun diez y nueve cuartos, entendiéndose que la persona que recibe la carta debe decir al cartero tantos requiebros como cuartos le haya pedido; pero si no le acomoda el precio por parecerle muy caro, puede dejar la carta en el correo; es decir, que no la recibe, y el cartero pasa á otra persona. Esta es una leccion para los carteros ambiciosos; pues cuando se contentan con tres ó cuatro cuartos, hay obligacion de tomar la carta y pagarla al contado. Esta sentencia se impone generalmente á los caballeros, que solo se dirigen á las señoras: cuando la casualidad, que preside á la estraccion de las prendas, hace que esta sentencia recaiga en una señora, no debe presentar las cartas mas que á los caballeros.

El alojado.

Esta sentencia solo conviene á los caballeros. El jugador que deba ejecutarla toma un baston, figurando con él un fusil, y vá á sentarse junto á una de las señoras de la sociedad, diciéndole: *vengo alojado á su casa de V.* La señora le contesta: *¿Si le ofrezco á V. alguna cosa, cambiará la boleta?*—*Segun lo que V. me ofrezca,* replica el militar. La señora le ofrece lo que mejor le parezca, en lo cual puede hacer alusiones agradables ó

malignas, por ejemplo: si el alojado es poeta, le ofrece una pluma; si es pintor, un pincel; si músico, el instrumento que toca; si tiene fama de inconstante le ofrece una mariposa; si de fiel, un perro, etc. El soldado puede si quiere, contentarse con cualquiera de las cosas que le proponga; pero si no, á cada una de ellas contesta: *me quedo aquí*; hasta que su huéspeda le ofrece requiebros: entonces acepta, y cambia la boleta; es decir que pasa á sentarse al lado de otra señora. Cuando se impone esta sentencia á un caballero, debe advertirse en ella las veces que puede mudar de alojamiento.

El acreedor.

Esta sentencia es semejante á la anterior en su objeto, aunque distinta en las palabras: el jugador á quien se impone se dirige á una señora, diciéndole: *pague V. ó si no la embargo*; y al mismo tiempo procura apoderarse de los guantes, del pañuelo, ó de cualquiera otra prenda de la deudora. Esta le contesta que no tiene fondos en la actualidad; pero que si le pide unos intereses moderados le pagará al contado. Entonces el acreedor le exige que diga una relacion, que cante, que baile ú otra cosa semejante. Cuando la deudora reusa absolutamente el pagar, diciendo que está insolvente, el acreedor puede quedarse con una de las prendas de que se apoderó, la cual presenta á un tribunal, compuesto de tres señoras y tres caballeros, que pronuncia una sentencia contra la insolvente, de cuya providencia no puede apelar. Luego que la ejecuta le devuelven su prenda.

El asno sabio.

La persona que impone esta penitencia se reserva el derecho de ser el amo del asno, ó bien de nombrar para este empleo al jugador que le parezca mas apropiado. El asno sabio le hace siempre un caballero: pónese en cuatro pies, y su amo, colocado á su lado, dice á los circunstantes con tono enfático: *Caballeros y señoras: vean VV. aquí un asno que mereceria ser doctor, porque sabe leer en el fondo del corazon. Vamos, señor jumento, pásese V. y salte á la salud de los concurrentes.* Entonces el horrico da una ó dos vueltas por delante de los jugadores y levanta las dos piernas como tirando coces. El amo continúa: *Esta es la ocasion de que manifieste V. su sabiduria, mire V. bien, y diganos cual de estas señoras es la mas coqueta.* El asno examina atentamente á las señoras, acercándose á ellas y oliéndolas: despues, segun su conocimiento particular y con un poquito de malicia, menea muchas veces la cabeza delante de la persona á quien tiene por mas coqueta, y dá un grande rebuzno. Esto produce generalmente estrepitosas carcajadas: el amo continua del mismo modo preguntando sucesivamente á su horrico *cual es el mas voluble, la mas constante, el mas cariñoso, la mas sensible, el mas indiscreto, la mas astuta, etc.*; y el asno contesta siempre del mismo modo. Generalmente termina el asno su penitencia preguntándole su amo: *cual de los caballeros es el mas fiel, ó cual de los señoras es la mas inocente.* Entonces el jumento dá algunos saltos, se pasea dos ó tres veces por delante de la reunion, oliendo á los caballeros ó á las señoras, segun la pregunta, y se vuelve luego al amo,

rebuznando y meneando la cabeza negativamente, para espresar que no hay ninguno ó ninguna.

El testamento á oscuras.

La persona sentenciada á hacer testamento á oscuras lega á cada jugador una de sus prendas físicas: para esto se le vendan los ojos con un pañuelo, y uno de los jugadores le pregunta: *¿á quien lega V. esto?* señalando al mismo tiempo á los ojos, á la nariz, á las orejas, etc.; y el penitente, sin ver lo que le señalan, contesta: *lo dejo á don Fulano ó á doña Fulana.* Esta penitencia dá márgen á la malignidad del preguntador, que se prevale de la circunstancia de estar el otro vendado, y de la precision que tiene de dejar á cada uno su respectivo legado.

El sultan.

Se ponen dos sillas á un extremo de la sala, y en una de ellas se sienta la persona penitenciada. Si es señora, hace la sultana, y si es caballero el sultan: en el primer caso una de las señoras de la sociedad coje de la mano á uno de los caballeros y le presenta delante de la sultana á alguna distancia: el caballero la hace una profunda cortesía; dá un paso adelante, y hace otra cortesía; da otro paso siempre conducido de la mano por la otra señora y hace la tercera cortesía; si la sultana da una patada en el suelo, indica con esto que no le admite por sultan: entonces el caballero se retira á su sitio, y la señora presenta otro á la sultana, en los mismos términos que el primero. Asi los va presentando todos has-



ta que la sultana, en vez de dar con el pié en el suelo, señala la silla desocupada en señal de que acepta á aquel caballero por sultan. El preferido ocupa la silla un momento, dá las gracias á la sultana por su preferencia, y la conduce de la mano al sitio que antes ocupaba. Cuando es caballero el que ha de elejir sultana, cualquiera otro de los caballeros de la tertulia va presentando una por una las señoras, en los mismos terminos que se ha dicho de los hombres; pero acompañando hasta su asiento á las que no agraden al sultan.

Penitencias de memoria.

Estas se reducen á cantar, á recitar versos, hacer un paso de comedia, decir una charada, un enigma, etc.; y si es persona de conocido talento, puede mandarsele improvisar una décima, un soneto, etc. sobre cualquier asunto que se le proponga.

Tambien puede mandarse al penitente que recite un trozo de poesia, un verso llorando y otro riendo.

FIN.

ÍNDICE

de los juegos contenidos en este libro.

	<u>Págs.</u>
Reglas para los juegos de prendas.	3
JUEGOS DE PRENDAS.	
El vuelen, vuelen.	8
El algodón volando.	9
Yo os vendo mi canastillo.	10
Yo os vendo mi cajita.	10
Yo os vendo mis tijeras cruzadas.	11
Yo vengo del mercado.	11
Soplo y vivo te lo doy.	12
El tira y afloja.	13
El guante.	13
La lotería de amor.	14
La lotería de consejos.	15
JUEGOS DE CHASCO.	
Ver la muerte.	17
El huevo escondido.	18
Los monos.	18
El cuchillo.	19
Pellizcar sin reir.	20
El rey de Etiopia.	20
El silbato.	23
Los embajadores.	24

JUEGOS DE ACCION.

La gallina ciega á la sombra.	25
El rey despojado.	26
La mano caliente.	27
Mi tia Mirli.	28
Anton Perulero.	29
El órgano de animales.	30
El anillo.	32
El Conde de Cabra.	32
Las estátuas.	33
El sombrero.	35

JUEGOS DE MEMORIA.

Esta es la ciudad de Roma.	36
El jardin de mi tia.	37
Melancólico está mi dueño.	38
La llave del jardin del rey.	39
El alfabeto ó apurar una letra.	39
Don Martin Garabato.	40
A cómo está la cebada?	41
Pedro Pero Perez Crespo.	42
Los elementos.	43
El leon enfermo ó la córte del leon.	44
El enfermo.	46
Las estátuas.	48
El si, no, pues, y que se yo.	48
El compadre.	49
Fuí á Cádiz.	50
¿Eres casado?	51
La Inguilfingalfa,	52

JUEGOS DE INJENIO.

La palabra acomodada.	53
Los correos.	54
El secretario.	55
El secretario novelesco.	57

El banquillo.	58
El consejo.. . . .	59
Si dejara de ser por ser.	60
El acróstico.	61
Los consonantes.	64
Los abogados.. . . .	65

JUEGOS DE PALABRAS.

Los despropósitos.	67
Las definiciones.	68
Los tres reinos.	69
Las preguntas y respuestas.	72
Los monosílabos.	74

SENTENCIAS.

Las comparaciones.	75
Otra.	76
Ese era yo.	77
Uno para mí, otro para mi amiga y otro para el fuego.	77
Formar una hermosura.	77
Formar una Minerva.	77
Contentar.	78
Hacer la Puerta del Sol.	78
Ponerse á discrecion.	78
Besar una caja dentro y fuera.	79
Poner cuatro piés en pared.	79
Abrazar á la persona que se prefiera, sin darlo á co- nocer.	79
Pedir para su boca.	79
Si yo fuera papel.	80
Si yo fuera navío.	80
Un favor y un disfavor.. . . .	80
El soldado prusiano.. . . .	81
La cadena de amor.. . . .	81
El caballo de Aristóteles.	82
Enhebrar una aguja.	82
Los órganos de Móstoles.	82
Este es mi sino.	83

El destierro.	83
Cumplimientos con letras determinadas.	83
Galanterías en acróstico.	84
Hacer un ramillete.	84
Si, no, y que se yo.	85
El cartero.. . . .	85
El alojado.. . . .	86
El acreedor.	87
El asno sabio.. . . .	88
El testamento á oscuras.	89
El sultan.	89
Penitencias de memoria.	90

FIN DEL ÍNDICE.

MCD 2019

1