

JUEGOS de MANOS

Recopilados y referidos

POR

EL DIABLO COJUELO

Núm. 1

30 cts.

A. 1.—Preparación de una baraja para hacer juegos variados.

Es necesario tener ante todo una baraja de las corrientes; una vez cumplido el primer requisito, habrá de tenerse en cuenta que cada tres tiene el valor de tres tantos; cada seis, también vale seis tantos; las sotas valen nueve; los doses valen doce; los cincos, quince; los caballos, dieciocho; los ases, veintiuno; los cuatro, veinticuatro; los sietes, veintisiete, y los reyes, treinta. Advirtiéndose que el primer grado se dará a las espadas; el segundo, a los bastos; el tercero, a los oros, y el cuarto, a las copas. Luego se pondrá toda la baraja boca arriba, extendida sobre una mesa, dividiendo cada palo de por sí; después, habrá de levantarse un naipe cualquiera; por ejemplo, el cinco de copas.

Se dirá uno para sí mismo, quince, y le sumará tres de memoria, lo cual hacen dieciocho. Levantarás entonces el caballo de espadas, advirtiéndole que las espadas son siempre las primeras, segundo, los bastos; tercero, los oros, y cuarto y último, las copas; este caballo de espadas se pondrá detrás del cinco de copas (teniéndole con la mano izquierda), y se contará de memoria: dieciocho de espadas y tres (que siempre se llevan) son veintiuno. Levantándose el as de bastos, que con los tres de memoria forma veinticuatro, correspondiendo levantar el cuatro de oros, contando sobre el veinticuatro de oros los tres de siempre, nos da veintisiete, lo que nos hace levantar el siete de copas; contando sobre el veintisiete de copas el tres correspondiente, nos da treinta, que equivale al rey de espadas (llegando a dichos reyes no se les cuenta nada). A continuación habrá de levantarse el tres del mismo palo, o sea el tres de espadas, y con los tres de memoria componen seis, Esto hace que se tome el seis de bastos, y sobre estos seis tantos se añaden los tres de siempre, que forman nueve, levantándose la sota de oros; contando nueve de oros y los tres de memoria, componen doce, y se levantará el dos de copas, prosiguiendo de la misma manera hasta levantar o coger toda la baraja por completo, no olvidando nunca de aumentar los tres consabidos puntos; después de componerla se guardará esta baraja para cuando se quiera hacer alguno de los juegos que a continuación siguen.

Estos juegos le darán amenidad en su tertulia

Luego, sabiendo que los terceros naipes de las cuatro hileras son los ases, dirás (de memoria): "Después de copas siguen espadas; después, bastos, y luego, oros." Luego levantarás el tercer naipe de la cuarta hilera y lo enseñarás, y verán cómo efectivamente es el as de oros pedido. Después lo colocarás en el mismo lugar donde estaba, y para los demás naipes que te pidieren efectuarás la misma norma. Una vez que todos hayan pedido y se los hayas enseñado, levantarás todos los naipes de cuatro en cuatro; es decir, los primeros de las cuatro hileras, después los cuatro segundos, y los pondrás encima de los cuatro primeros, de forma que no se vean sus puntos, y de la misma manera colocarás los demás para hacer el juego siguiente.

ESCENARIO DE CURIOSIDADES

Presentación

...Demonio mas por menudo soy, aunque me meto en todo, yo soy las pulgas del Infierno, la chisme, el enredo, la usura, la mohatra, yo traje al mundo la zarabanda, el deligo, la chacona, el bullicuscus, las cosquillas de la capona, el gurigurigay, el sampa-palo, la mariposa, el avilipinta, el pollo, la carretería, el hermano Bartolo, el carcañal, el guineo y el colorin colorado; yo inventé las pandorgas, las jácaras, las palapátas, los comos, las mortecinas, los titeres, los volatines, los saltambancos, los maesecorales, y al fin yo me llamo el Diablo Cojuelo y quiero enseñarte cosas que no sabes.

A. 2.—Manera de dar uno o varios naipes a cada uno de los que te presencian y luego adivinarlos de uno en uno.

Tomarás la baraja preparada de la forma explicada anteriormente, y dirás a los circunstantes: "Ahora, después de haber barajado bien estos naipes, quiero que toméis algunos de ellos y todos los habréis tomado los adivinaré de uno en uno."

Seguidamente los barajas bien, advirtiéndote que los has de barajar, sacándoles de abajo y poniéndoles arriba, o viceversa, no colocándoles nunca entre la baraja; después dirás a uno de los presentes que levante o alce dicha baraja cuantas veces quisiere, y después, de la parte de arriba, darás algunos naipes a todos los circunstantes: haciéndolo de forma que haya para todos; y quedándote el último lo mirarás con disimulo, Por ejemplo, es el caballo de oros; dirás para ti: dieciocho de oros y tres de memoria, que siempre hay que tener en cuenta, forman veintiuno, o sea el as de copas, Acto seguido pedirás al último que le has dado los naipes el as de copas, y proseguirás pidiendo los demás naipes:

Veintiuno de copas y tres que siempre se llevan forman veinticuatro; correspondiendo levantar al cuatro de espadas. A las veinticuatro de espadas se le añaden los tres consabidos puntos, y forman veintisiete, que corresponden al siete de bastos. Y así sucesivamente, advirtiéndote que los naipes que te devuelvan los irás poniendo arreglados como antes: teniendo de esta manera la baraja dispuesta

para hacer otro de los interesantes juegos que a continuación se publican.

Si por cualquier causa la baraja sufre trastorno en la colocación prevista, no tendrás otro remedio que volverla a componer de la manera primeramente explicada.

A. 3.—Modo de adivinar todos los naipes de la baraja nada más que palpándoles con los dedos.

Teniendo la baraja compuesta de la forma explicada. barajarás bien los naipes, sacándoles de abajo y poniéndoles arriba, no colocándoles nunca en el centro de la baraja, y dirás: "Mirad cómo barajo bien estos naipes; veréis cómo nada más que palpándoles con los dedos adivino los tantos que tiene cada naipe, y si es figura y de qué palo es." Luego dirás a uno de los que te presencién que levante las veces que quiera la baraja; después la tomarás y mirarás con disimulo el naipe de abajo y lo palparás con los dedos; por ejemplo, es el tres de oros; dirás: "Este naipe que toco con los dedos conozco que es el tres de oros." Lo sacarás y lo enseñarás a todos para que lo vean; luego lo pondrás encima de una mesa y boca abajo; a continuación le añadirás los tres de memoria, que componen seis; verás cómo efectivamente el naipe que le sigue es el seis de copas; y observando las normas dadas en la explicación verás cómo no fallas ningún naipe; advirtiéndote que con todos los naipes que vayas sacando has de hacer la misma acción con los dedos, y poniendo los unos encima de

los otros, bien puestos, en forma que no se vean sus puntos, para que te quede compuesta la baraja para hacer cualquiera de los juegos que necesiten este requisito.

A. 4.—Juego consistente en adivinar un naipe escondido,

Con la mano izquierda ten una baraja compuesta boca abajo encima de una mesa, y extendiéndola en forma de abanico, dirás a uno de los circunstantes que tome el naipe que quiera y que se lo esconda; reparte la baraja en dos partes por el punto donde sacó el naipe, y del montón que está encima mirarás con disimulo el naipe que está el último; por ejemplo, es el cuatro de copas; contarás (de memoria): veinticuatro de copas, menos tres (que siempre hay que tener en cuenta), son veintiuno, y como el palo anterior al de copas es el de oros y el veintiuno de oros es el as, verás cómo efectivamente el naipe que se ha escondido es el as de oros (porque hay que tener en cuenta que al restar se invierten los palos; o sea que las copas serán las primeras; segundo, los oros; tercero, los bastos, y cuarto, las espadas). Una vez que te entreguen dicho naipe, lo colocarás debajo del cuatro de copas, y este montón, encima del que está sobre la mesa, y te quedará la baraja compuesta para que puedas hacer cualquiera de los juegos que necesiten este requisito.

A. 5.—Juego de poner todos los naipes de la baraja boca abajo sobre una mesa y adivinar y levantar el naipe que se pide.

Una vez que tienes la baraja compuesta, barajarás bien los naipes, barajándoles como has hecho en los juegos anteriores, y dirás a la concurrencia: "Ahora quiero poner todos los naipes extendidos boca abajo sobre una mesa y el naipe que me pidáis os lo adivinaré." Luego dirás a uno de los amigos que te escuchan que levante cuantas veces quisiere; después tomarás la baraja y con disimulo mirarás el naipe de abajo; a continuación los pondrás tendidos sobre una mesa de manera que no se vean las figuras, en cuatro hileras (advirtiendo que en cada hilera has de poner diez, y empezará a ponerlos por el naipe de abajo, colocándoles de izquierda a derecha). Por ejemplo: el primero de la primera fila es un cinco de bastos; el primero de la segunda fila será un cinco de oros; el primero de la tercera será un cinco de copas, y en la cuarta, el de espadas. Supongamos que te han pedido el as de oros; empezarás a contar por el primer naipe, y dirás (para ti): "Cinco de bastos, y tres de memoria, forman dieciocho (porque siempre los cincos valen quince), con que el segundo naipe de la primera hilera, naturalmente, será el caballo de oros (los caballos valen dieciocho)". Luego contarás: dieciocho de oros, y los tres de memoria, componen veintiuno (como a los oros siguen las copas); serán veintiuno de copas, o sea el as de copas.

La iglesia de Habo.

Esta antiquísima iglesia de madera es una de las más notables de Suecia. Su estilo es románico. El interior está cubierto de pinturas desde el suelo hasta el techo, y la iglesia causa la impresión de un Museo. Entre las pinturas figuran "El bautismo de Cristo", "Cristo dando las llaves a San Pedro", "La última cena" y "La bendición". También se hallan ilustrados muy candorosamente el Padrenuestro y los Diez Mandamientos. Bajo la galería hay varias pinturas representando a los Apóstoles. Esta iglesia se encuentra próxima a Jonköping.

Reliquias.

El Museo Nacional de instrumentos de música de Berlín posee una colección sumamente interesante. Entre sus 1.500 objetos se halla un piano de cola de Bach y la flauta de Federico el Grande. La sección de música de la Biblioteca Nacional de Berlín, Unter den Linden, contiene manuscritos de compositores.

La sorpresa de un pastel.

Regalaron un pastel a la reina Enriqueta esposa del desdichado Carlos I de Inglaterra, y al partirlo vieron, con la consiguiente sorpresa, que había un enano dentro.

Se llamaba el tal Hudson, y medía entonces (contaba ocho años de edad) no más de 30 cms. de estatura. A los treinta años logró alcanzar los 40 cms. de altura.

Este "personaje" figura en una novela de Walter Scott.