

T.1155170

TRESILLO
DE VOLTERETA,
MEDIATOR,
Y OTROS JUEGOS
DE ESPADA Y BASTO:

SUS REGLAS, LEYES Y DEMÁS QUE SE
NECESITA SABER, PARA JUGARLOS
CON PERFECCION.

EDITOR Y PROPIETARIO
FRANCISCO RAZOLA.

MADRID:

OFICINA DE D. FRANCISCO MARTINEZ DAVILA,
IMPRESOR DE CÁMARA DE S. M.

1826.

TRATADO

DE LA

ARTE

Y OTROS JUEGOS

DE ESPADA Y BASTO:

SUS REGLAS, LEYES Y DEMÁS QUE SE
NECESITA SABER, PARA JUGARLOS
CON PERFECCION.

LIBRO Y PROPIETARIO

FRANCISCO ANTONIO

MADRID:

FRANCISCO MARTINEZ BAYONA,

EN LA CALLE DE S. M.

1826.



A. 149960

INTRODUCCION.

La preferencia que se dá al juego del *Tresillo* sobre todos los juegos, exige seguramente un tratado donde se expliquen sus fundamentos. Hasta ahora no hay nada escrito, que yo sepa, sobre este divertidísimo juego segun está en el día, como no sea un opúsculo que se publicó el año pasado de 1825 con el título de *Reglas y leyes penales para los jugadores del Tresillo*. El objeto que se propone el autor de este papel, supone ya el conocimiento del juego: y aunque convengo con él en que solo se consigue jugar bien al *Tresillo* con la práctica de jugar y ver jugar; con todo la afición al *Tresillo* de Voltereta, que

tanto se ha extendido, de modo que ha hecho olvidar casi todos los juegos de baza, hace desear á los que no lo saben jugar, una luz ó guia, sin la cual no podrá menos de verse embarazado todo principiante; y esta ha sido la causa que me ha movido á publicar este pequeño trabajo.

Para su redaccion no quise fiarme del tal cual conocimiento que tengo de este juego: mucho mas cuando por falta de reglas fijas, que todavía no ha sancionado el tiempo, único legislador en esta materia, era preciso tomar un término medio entre la divergencia de opiniones. Por esta razon he consultado y oido con la mayor atencion, el parecer de Tresillistas experimentados, y aun de tertulias enteras;

y sus respuestas y observaciones, hablando con ingenuidad, me han servido de mucho en mis dudas y perplejidades. Pero no siempre hallé conformes los dictámenes de los jugadores, y en estos casos he seguido el que me ha parecido mas fundado, y alguna que otra vez no me he atrevido á resolver. Sin embargo, no dejarán de originarse dudas y dificultades sobre lo que yo he escrito: pero lo mismo sucederia, aunque se tratase este asunto con la mayor extension en muchos volúmenes. Cada dia se ofrecen dudas nuevas, combinaciones muy singulares, jugadas raras, lances extraños, que hacen imposible la perfeccion que algunos desean en este género de trabajo. Pero me parece que para formar una idéa regular

de este juego, y para no empezar á jugarlo á tientas, para imponerse en sus principales reglas, jugadas, pagos, &c. y para jugarlo al principio sin aquella incomodidad y fastidio, que produce siempre el no comprender el juego á que uno quiere divertirse; lo cual es todo lo que desea el que empieza á jugar; es muy bastante el presente tratado, segun así me lo han asegurado personas inteligentes é imparciales, que lo han visto. Y si los jugadores ya instruidos no hallan en él nada que aprender, á lo menos hallarán algo sobre que discurrir y reflexionar.

Algunos echarán de menos las leyes penales de este juego. Seguramente debian ocupar un lugar principal en este escrito; y yo las pon-

dria de todos modos, si las hubiera: pero no las hay. Muchos de los defectos, ó llámense delitos, que se pueden cometer en el juego del Tresillo, son peculiares á él solo: otros son comunes á todos los juegos; y no pocos á los de espada y basto: pero en cuanto á las penas, pueden ser las de todos ellos propias exclusivamente del Tresillo, exigiéndolo así las diferencias que le separan tanto de los demas. Calificar los delitos, hacer leyes y señalar penas á sus transgresores, no puede ser obra mia, sino que debe ser efecto de una general y constante convencion entre los jugadores, que todavía no hay, pero que seguramente habrá con el tiempo. Entre tanto, si los jugadores se convienen, pueden regir las leyes penales que

contiene el librito de que hemos hablado, pues bien puede asegurarse que su autor escribió en el asunto con juicio y conocimiento: y sería de desear que sus leyes se adoptasen generalmente.

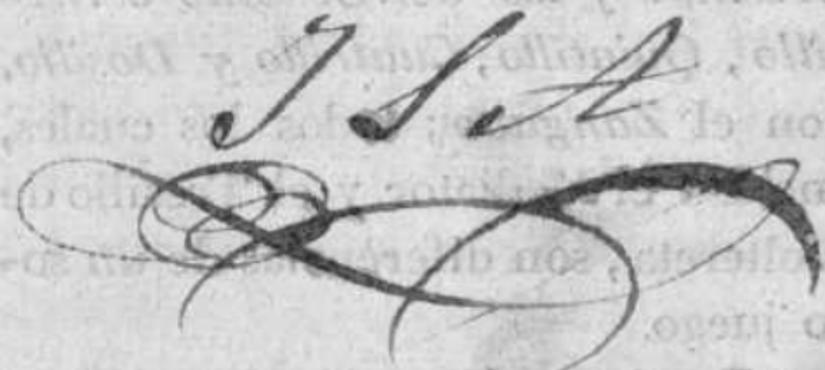
Por último, en tanta diversidad de reglas, leyes, casos, jugadas, combinaciones, &c. que distinguen á este juego de los demás, haciéndole tan divertido é interesante, es muy posible que yo haya padecido alguna equivocación ó descuido: pero los jugadores la podrán corregir fácilmente, y no por eso dejarán de hallar los principiantes en este librito un medio para enterarse con bastante individualidad de cuanto hay que saber acerca del Tresillo.

Como el Mediator no deja de

usarse todavía bastante , se han extendido tambien con la mayor claridad todas sus reglas y sus leyes, y quanto se ha contemplado necesario para jugarlo con conocimiento y perfeccion. Porque aunque es verdad que ésta solo es hija de la experiencia que se adquiere con la práctica; pero tambien lo es que la misma práctica debe fundarse en el conocimiento de la teoría del juego. Igualmente se han puesto las del Mediator entre tres de diferentes clases, que tambien se llama Tresillo; y las del *Sextillo* ó *Seisillo*, *Quintillo*, *Cuatrillo* y *Dosillo*, con el *Zangano*; todos los cuales, incluso el Mediator y el Tresillo de Voltereta, son diferencias de un solo juego.

En fin nada se ha omitido pa:

ra que este librito pueda servir de norma á los que quieran aprender á jugar todos los juegos de baza que se llaman de espada y basto, y se usan tanto en las tertulias en nuestra España. ¡Ojalá se generalizáran del todo; y se desterráran para siempre esos *juegos de suerte*, que rompen la sagrada paz de los matrimonios, ocasionan las ruinas de las familias, y arrastran á los jugadores á cometer bajezas y demasías, que las mas veces reprueba su mismo nacimiento y educacion.



ELEMENTOS

DEL TRESILLO DE VOLTERETA.

Este Tresillo, que llamamos de *Voltereta* para distinguirlo de los demás Mediatres entre tres, es tambien en su esencia el juego del Mediator, ó mas bien el del *Hombre*, si éste es, segun quieren algunos, el primer juego de espada y basto de donde nacieron todos los demás de esta especie. Despues se jugó con algunas diferencias bajo el nombre de *Rocambor*: y las que se introdujeron en él posteriormente, le constituyen tal como se juega en el dia con el título de Tresillo de *Voltereta*, cuya denominacion es tomada de una de las suertes del mismo juego que tiene cierta gracia y particularidad.

ARTÍCULO PRIMERO, Ó PRIMER TRÁMITE.

Se juega con cuarenta naipes sin ochos ni nueves. Se reparten entre tres jugadores á nueve cartas que hacen veiate y sie-

te. Se deben repartir las cartas precisamente de tres en tres. Si hay equivocacion en el reparto, ó se ve algun naípe ántes que pueda mediar perjuicio de tercero, que es ántes de haber declarado alguno que va jugada, se vuelve á dar por el mismo que dió cartas, sin pasar mano ni otra pena alguna.

Las trece cartas sobrantes hasta las cuarenta se dejan sobre la mesa, y sirven para que todos tres jugadores, principian-do por el que hace la jugada, y á quien llamaremos el Hombre, vayan robando (que así se llama) tantos naipes cuantos quieren sustituir ó subrogar en lugar de los que tienen y no les acomodan. El monton de dichas trece cartas se llama *Monte* ó *Baceta*.

Este juego es semejante al Mediator, pues gana el as de espadas que hace á todos palos: despues va la Malilla que en oros y copas son los sietes, cuando estos palos son triunfos; y en espadas y bastos los doses: luego vá el basto que hace á todos los palos: despues en oros y copas vá el as respectivo, que se llama punto;

pero en bastos y espadas no hay punto: luego siguen los reyes, caballos &c.

En este juego hay la regla de oros y copas las mas pocas; espadas y bastos los mas altos, ni mas ni menos que en el Mediator.

En los palos que no son triunfos, el mayor naipe es el rey; luego sigue caballo, sota, el punto en oros y copas &c., como en el Mediator.

Tambien se juega entre cuatro, quedándose sin naipes el que los reparte, y sin jugar aquella mano, por lo que se le puede llamar Zángano ó Alcalde; bien que en cobrar ó pagar, segun el Hombre saque ó pierda su jugada, está el que dá los naipes á ganar ó perder los mismos tantos que los demás jugadores, cuya contribucion tiene comunmente el nombre de condiciones ó confites, y de esto se tratará despues.

Tambien segun la voluntad ó costumbre de algunas tertulias, suele suceder lo contrario; esto es, que el que dá cartas entre cuatro, como que no juega y no puede ganar, no pierda ni pague las condiciones.

ARTÍCULO II.

Repartidas las cartas, dice el mano, ó sea el que está á la derecha del que las ha repartido, *paso*, si tiene mal juego, ó si aun teniéndolo bueno se teme perder la jugada; para lo cual sustancialmente deben gobernar poco mas ó menos las mismas razones que en el Mediator.

Si el mano tiene buen juego, ó se atreve á esperar mejorarlo con el robo, dice *juego ó entro*, ó *tengo una jugada*, que son expresiones sinónimas en este juego, y todas ellas equivalentes á una apuesta ó empeño en que se pone de ganar su jugada.

Despues de hablar el mano, sigue el de su derecha diciendo, *paso*, ó *juego*, conforme le parezca.

Por fin habla el postre en los mismos términos, y de aquí resulta quedar conformes en que uno se obliga á ganar, y los otros dos en unirse contra aquel para hacerle perder.

Si es el mano el que se obliga con la palabra ó expresion de que juega, le

corresponde la preferencia; y así tambien el segundo jugador es preferido al último: pero se admite mejora del segundo y tercer jugador cuando les acomode ir á favor, ó jugar Voltereta, ó entrar de Solo; que es decir, el Favor, la Voltereta y el Solo hacen nula la oferta de jugada sencilla, y ganan la preferencia; así como en jugada igual es preferido el mano: pero debe advertirse que para no manifestar de pronto cuál es la tal mejora, debe decirse secamente *mejor*, reservando para despues el expresar si la mejora es Favor, Voltereta ó Solo: y así tambien el que ántes habia pedido la jugada, y oye que otro mejora, puede decir *mejor* si le acomoda, siendo el resultado de estas réplicas preferir el que es mano en juego igual, y preferir el segundo ó el postre que hace mayor mejora.

Despues se explicará lo que son dichas mejoras ó indicaciones técnicas de Favor, Voltereta y Solo.

ARTÍCULO III.

Suponiendo que valga una jugada por.

no haberse mejorado, está el jugador (ó digamos el *Hombre*) en caso de descartarse y robar el número de cartas que le acomoda.

Para ello escoge palo que ha de servir de triunfo en aquella mano, y manifiesta cuál es á los jugadores: despues se desprende de las cartas blancas que no sean de palo del triunfo que ha elegido, y se descarta igualmente de algunas cartas negras ó figuras segun sus cálculos; lo comun es quedarse no mas que con reyes, si los tiene, y con los triunfos.

Otras tantas cartas como deja tiene que tomar ó robar, sin ver cuáles son, de la baceta ó monte de los trece naipes sobrantes, debiendo ser precisamente de las primeras que haya en el monte, tomándolas por el reverso, sin ver cuáles sean hasta que las ha tomado; y sea favorable ó adverso el robo, con aquellos nueve naipes que le quedan, y es el mismo número que desde el principio, tiene que aventurarse.

Despues de robar el que hace la jugada, entran los otros dos jugadores en con:

venio, pero sin verse las cartas, y el que tiene ó cree que tiene mejor juego; es decir, mas proporcion de perjudicar al que lleva la jugada, es el que va al robo. Este convenio es fácil, expedito y nada pesado, y se reduce á lo siguiente:

El jugador que se halla á la derecha del que lleva la jugada, sea ó no sea mano, determina por sí solo su voluntad. Si tiene buen juego no habla ni hace mas que descartarse y robar el número de naipes que le acomoda: pero si tiene peor juego, ó aun teniéndolo bueno, quiere renunciar su derecho, lo que no pocas veces sucede por conveniencía y cálculo, debe hacer á su compañero la invitacion con pocas palabras y que no denoten su objeto; por ejemplo pronunciando *oros* si ese palo es el triunfo. Entónces el compañero si tiene juego, se descarta y roba el número de naipes que le acomoda, sin decir cosa alguna: pero si no tiene juego, ó teniéndole no le conviene aceptar, responde á su compañero de la propia manera, por ejemplo si copas son triunfos, repite la voz *copas*.

Este es el rigor del juego entre inteligentes, aunque en tertulias de mucha confianza, y cuando median respetos de personajes ó atenciones del bello sexo, suele haber sobre esto bastante condescendencia, hasta el extremo de preguntarse mutuamente, y acordar claramente entre los dos quien es el que ha de ir á robar ántes: pero estas relajaciones no son del juego, y sí mas bien contra ley del juego, por lo que deben evitarse.

Por supuesto que el tomar estos naipes ha de ser, como se ha dicho arriba, con respecto al Hombre, sin ver ni escoger, y precisamente de los que quedan encima de la baceta. Tambien se deja conocer que quien va al robo; esto es, el que roba el primero despues del Hombre, se debe descartar de todos los naipes que no sean triunfos ó reyes, y alguna vez conviene deshacerse de un rey si está muy cargado, y puede presumirse que será fallado.

Descartado el que va al robo, si todavía quedan algunos naipes en la baceta, se cuentan los que son, y sin verlos

cambia por ellos otros tantos el jugador que ha quedado para descartarse y robar el último. Esto se entiende si le acomoda; pues el cambiar todos los naipes sobrantes, ó algunos ó ninguno, es arbitrario en cada uno de los jugadores como el descartarse.

En el descarte de los dos compañeros se atiende á quedarse con algun fallo; en cuya consideracion, como en la de que á veces, aunque pocas, se hacen firmes las sotas acompañadas de un rei, que se llama rei ensotado, procede cada cual á su descarte con el riesgo de tomar cartas peores que las que deja.

Sin embargo de las luces ó reglas que se pueden tomar de lo dicho, para hacer con probabilidad un buen descarte y cambio de naipes, debe advertirse que el Hombre tiene poco que pensar en ello, pues en quedándose con los triunfos y reyes no puede hacer otra cosa, y no debe hacer caso de caballos ni de otra carta alguna; mas sus contrarios ambos deben reflexionar mucho para ir ó no ir al robo, y el último mas todavía para ir-

se de unas ó de otras cartas.

Para ir ó no ir al robo, supuesto que ya el Hombre ha de haber declarado el triunfo, y que probablemente ha de tener muchos naipes de aquel palo y alguno mas que robase, conviene á sus contrarios hacerse cargo de la mayor ó menor esperanza de robar triunfos en las primeras ó superiores cartas del monte; y como es muy probable y lo mas comun tomar cartas peores que las que se dejan, debe renunciar al robo el que tenga por casualidad muchos naipes del triunfo, porque seguramente quedarán pocos en la baceta, y no es presumible la fortuna de que estén en las pocas cartas que puede cambiar el jugador, que teniendo muchos triunfos y algun rei no puede descartarse de muchas. Por eso con buen juego, temiendo empeorarlo, se suele renunciar al robo, y se hace mejor suerte; porque cambiando el otro compañero todos los naipes que necesita, queda el que renunció al robo en aptitud de aprovecharse de los pocos naipes sobrantes ó de alguno de ellos para proporcionarse un fallo

qué es ápreciabilísimo en este juego, y suele valer mas que el robo de dos triunfos. Por el contrario, el que tiene pocos triunfos, y con especialidad si son grandes, debe ir al robo, pues como tiene que cambiar muchas cartas espera aventajar. En esta parte se suele experimentar el genio mas que la destreza de los jugadores, porque el interesillo y avidéz de algunos les mueve á robar siempre que les toca, y á no renunciar jamás su derecho, con lo que no solamente descomponen el juego suyo y ageno, sí que tambien ofenden y disgustan á los demás.

Estas observaciones, ó llámense reglas, son para decidirse á ir ó no ir al robo de las primeras cartas del monte, y así convienen á los dos jugadores compañeros: mas el que no vá al robo, y se queda á tomar las cartas que le dejan, tiene que discurrir alguna cosa mas, pues habiendo cambiado el otro ni mas ni ménos que el Hombre cuantos naipes ha querido, sin necesidad de mas reflexion que la de quedarse con los triunfos y los reyes, resulta que al último jugador le que-

da un número de naipes mayor ó menor rarísima vez igual al de los que él quisiera cambiar, y casi siempre escaso: de modo que algunas veces conviene no hacer cambio, y para hacerlo, el objeto ha de ser proporcionarse un fallo, lo cual aunque sujeto á la ventura puede obtenerse por fruto de la consideracion siguiente en que consiste mas de cuatro veces el éxito de la mano.

Es muy comun tener bastantes naipes de dos palos, y una sola carta de otro, y dos naipes de otro. En estos casos es muy buen cálculo no ir al robo; porque si resultasen sobrantes cuatro cartas, ó tres, ó dos, ó una, están los descartes á propósito para dos fallos ó para uno; de modo que en lugar de encontrarse sujeto á la baceta, se encuentra dueño y seguro de aprovechar cualquier número de naipes que la baceta le presente: pero cuando no haya la referida combinacion de un naipe solo y dos, y no venga cabal el número de naipes sobrantes con los de su descarte, se debe descartar del palo que tenga mas naipes y mayores, ó

de que pueda quedarse con el rei solo; porque siendo probable robar del palo que menos cartas tiene en su mano, y mas posible lograr fallo ó rei solo del palo que mas tiene, nada aventura supuesto su mal juego, en que le salga carta del palo que deja, ni en que el robo sea de los que tiene dos ó mas naipes, y solo puede aventajar por casualidad.

Si el que no ha ido al robo tiene algun fallo, hará bien en quedarse como está, y no cambiar carta alguna: esto se entiende si quedan dos ó tres, pues si quedan mas, hará mal en privarse de la ventaja que le ofrece la posibilidad de que sean triunfos.

ARTÍCULO IV.

Concluidos estos tres trámites antecedentes del juego, á saber; la reparticion de cartas, la declaracion de la jugada, y la operacion del robo, se empieza á jugar por el mano.

Antes de seguir á los demas trámites de este juego, se debe hacer la explicacion del Favor, Voltereta y Solo.

Favor. Esta palabra quiere decir el palo privilegiado por consentimiento unánime, para que sea preferente á los demás palos en servir de triunfo, y hacer callar por consiguiente la jugada á otro palo, como tambien segun se hayan convenido los jugadores para que se cobren todas las condiciones en doble cantidad la mano que aquel palo fuese triunfo. Es muy poco usado el señalar Favor en este juego, y lo mas comun jugar sin él. Cuando en una tertulia no se tiene sentado y establecido para siempre que haya ó no haya Favor, se hace este pacto al tiempo de sentarse los jugadores á la mesa.

Voltereta, es la suerte ú ocurrencia que se mira con mas interés de curiosidad en este juego, aunque no es la que mas vale. Aun los jugadores contrarios, cuando se divierten por mero entretenimiento sin el ánsia de ganar, se alegran en cierto modo de que salga airoso el que se aventura á la Voltereta.

Quando hay buen juego aplicable á todos los palos, ó por mejor decir á cualquier palo, de modo que no se quiere de-

jar de hacer jugada , ó llámese entrada, pero que sin embargo no hay bastante juego para ir solo sin algun auxilio que se espera del robo , y al mismo tiempo se duda cuál de los palos convendrá mejor ; es el caso de la Voltereta, que se reduce á volver ó voltear la carta que está encima del monte , y que vista indica el palo que ha de ser triunfo en aquella mano.

La eventualidad á que se expone el jugador con la Voltereta se premia con dos tantos mas que le paga cada uno de los otros dos ó tres jugadores , si tiene la fortuna de ganar la jugada ; y si la pierde , sea de puesta ó de codillo, les paga dos tantos á cada uno.

Solo, quiere decir que el jugador al pronunciar esta palabra se compromete á ganar la jugada sin auxilio del robo : vale regularmente ocho tantos además de los cinco de la jugada ordinaria, estuches, y primeras que hubiere ; pero esto es convencional.

El orden de preferencia en las jugadas ó voces que las significan , es el siguiente :

Juego: Favor: Voltereta: Solo: Solo de Favor. Cada una de estas hace callar á las antecedentes.

Volvamos ó la relacion histórica del juego.

El mano juega un naípe (para cuya jugada ó salida despues se pondrán reglas), y por su derecha juegan los demás poniendo carta del mismo palo si la tienen (lo que se llama servir), y el que no tiene carta del palo es libre en fallar ó no fallar; esto es, en echar ó no carta del palo que es triunfo, y que gana como en todos los juegos de esta especie.

De las tres cartas puestas en mesa por los tres jugadores se compone una baza que recoge hácia su lado el que con triunfo ó con naípe mayor ganó de entre los tres.

Este que ganó la primer baza, juega carta el primero para la baza siguiente, y los demás le sirven, fallan con triunfo, ó le dejan hacer poniendo cartas blancas.

Así se sigue hasta concluir las nueve bazas, pero con las tres advertencias siguientes:

1.^a Que á la tercera baza y ántes de que se ponga naipe en mesa para la cuarta, puede el jugador rendirse, y ántes si quiere; pero no despues de ver la carta en mesa para la baza cuarta; sobre cuya rendicion se dirá mas en el artículo 9.^o

2.^a Que cualquiera de los jugadores tiene libertad de ver y examinar todas las bazas y naipes que han salido, y esto cuantas veces le acomode.

3.^a Que en este juego puede considerarse como ley el colocar cruzadas las bazas que cada uno va ganando, porque se evita molestia; siendo de la mayor importancia á cada momento la revista del número de bazas que va sentando cada jugador, lo que suele ser indiferente en otros juegos en que no hay las particularidades del Tresillo, para dejar por ejemplo una baza que pudiera ganarse, y conviene perderla, ó para convertirse, como á veces acontece, de contrario en compañero del Hombre.

ARTÍCULO V.

El que lleva la jugada, sea sencilla,

de Favor, de Voltereta, ó de Solo, tiene la obligacion ordinaria ó comun de hacer ó ganar cinco bazas.

Si hace cuatro, ordinariamente es perdida.

Extraordinariamente se gana la jugada con cuatro bazas, ó sea *sacarla por cuatro*, que es como se usa explicar esta suerte: y se saca por cuatro, cuando por casualidad ó por destreza y acierto del que lleva la jugada, ó por falta de tino ó impericia de alguno de los otros dos, se viene á combinar el juego de tal modo que uno de los jugadores haga dos bazas, otro tres, y el que lleva la jugada gane cuatro: y como esta combinacion, aunque no regular ni ordinaria, es algo frecuente, resulta verdadera la proposicion de que en el Tresillo se vá á quien mas bazas haga.

Cuando el que lleva la jugada no hace mas que cuatro bazas, y otro de sus contrarios hace otras cuatro, es jugada perdida, y se llama *puesta*, que le cuesta poner en un platillo ó fondo tantas fichas como en él hay, y además quince fichas ó

tantos , si se juega entre tres ; y veinte , si son cuatro los jugadores.

Cuando hace tres bazas el que lleva la jugada , y otras tres cada uno de los otros , pierde aquél , y se dice *puesta de tres* , que le cuesta lo mismo que se ha dicho en el párrafo anterior.

Cuando hace tres bazas el que lleva la jugada , y otro hace cuatro , cinco ó las seis restantes , pierde aquél , y se llama *codillo* , que le cuesta pagar al que se lo hizo perder , ó sea al que le dió el codillo , tantas fichas como pondria en el platillo si hubiera sido puesta , que siempre son cinco mas de las que cobraria ganando la jugada , cuya particularidad extraña es muy notable en este juego.

Así en el Solo como en la jugada simple y en la de Voltereta , lleva el Hombre codillo con cuatro bazas , cuando las otras cinco se reunen en uno de los contrarios ; y es puesta cuando los dos contrarios hacen cuatro bazas cada uno , y el Hombre una sola.

Las pérdidas y ganancias se pagan y cobran al fin de cada mano. Son tan di-

ferentes y complicadas , que merecen explicarse despues , como artículo separado por la necesidad de bastante larga explicacion.

ARTÍCULO VI.

Pérdidas y ganancias.

§. I.º

La primera pérdida ó ganancia es lo que haya en el platillo.

Para este fin generalmente no se juega con monedas , y ya sea subido ya sea bajo el tanto , se suele usar de fichas: para lo cual hay razones de conveniencia y de política ó bien parecer , que no tendrían igual influjo en otros juegos, como Mediator y Revesino , en los que es mas general el uso de monedas , y no de fichas.

Entre otros motivos que puede haber para usarlas casi siempre al Tresillo son estos dos.

El valor arbitrario de las fichas , supuesto que necesariamente se cuentan muchas casi todas las manos , es mas expedito que el de las monedas ; y su-

puesto tambien que sobre el número cinco, como sobre una raíz ó fundamento, se multiplica la mayor ó la mas gruesa parte de las pérdidas y ganancias, son las fichas y no las monedas susceptibles de un valor de cinco, diez, veinte, &c.

Siendo este juego esencialmente de mucha traviesa, ó de la especie de los que causan grandes pérdidas y ganancias, es muy comun entre gentes finas, aunque tengan posibles, poner el tanto demasiadamente ínfimo, para que se atravesese poca pérdida ó ganancia; y con el manejo limpio y curioso de las fichas, no solamente se evita tomar todas las manos un puñado de monedas que ensucian, sí que tambien se cubre y cohonestan la razonable cortedad del tanto á cuarto, á ochavo, á maravedí, y á menos que se suele y puede jugar; hasta valer un cuarto diez ó doce fichas ó tantos.

§. II.

El que dá cartas pone siempre el platillo á su derecha, y en él cinco tan-

tos ó fichas. Cuando todos pasan, tambien pasa la baraja, y el que la reparte pone otros cinco tantos, de manera que el plato siempre va en aumento, hasta que se saque todo en alguna jugada. El que pierde la jugada, si es puesta, pone tantas fichas como hay en el platillo, y además quince, si juegan tres personas; y veinte si son cuatro los jugadores; de forma, que una puesta sencilla entre tres jugadores, contando con cinco fichas ó tantos que habia en el plato, y con otras cinco que pone el que dá cartas á la siguiente, hacen treinta. Este es el número de fichas que se pierden ó ganan en dicha mano siguiente.

Cuando es codillo paga el que lo perdió al que lo ha ganado la misma cantidad que habria de poner en el plato; y así éste queda con las fichas que habia, y con otras cinco que pone el que dá las cartas: y este es el fondo que para perder ó ganar, resulta á la siguiente mano.

§. III.

Si se gana por el que hace la jugada, no quedan fichas en el platillo, porque él toma todas las que hay. Solamente las cinco que pone siempre el repartidor de la baraja son las que hay de nuevo para la siguiente.

Además del plato, gana el que saca su jugada los dulces ó confites, de que se hablará luego.

Si por una, dos ó mas puestas, ó por pasar todos los jugadores y acrecentarse cada mano los cinco tantos del que reparte los naipes, llegan á reunirse muchos tantos en el pozo ó platillo, todo cuanto en él haya es objeto de la ganancia ó pérdida de la mano siguiente.

Este acrecentamiento desde cinco á veinte y cinco ó treinta tantos en el plato; desde veinte y cinco ó treinta á sesenta y cinco ó á ochenta fichas, se verifica sin mas que perderse dos jugadas seguidas puestas y no codillos.

Para contar fácil y prontamente estas puestas tan crecidas como frecuentes, se

suele dar á las fichas valor de uno , de cinco , de diez , de veinte , &c. ó se usa solo de dos clases de fichas que valgan uno y diez.

§. IV.

Con el objeto de minorar la traviesa, y de que no se lleve un jugador en una sola mano mas centenares de fichas que otro pudiera sacar en veinte manos, ó en toda la noche, suelen convenirse en que llegando á ciento, si hay puesta de otras tantas se aparten, y si vuelve á haber puestas, lo propio, hasta que algun jugador saque las ciento, y despues se ponen en el platillo las otras ciento. Estas separaciones se llaman *puestas reservadas*, como que se reservan para jugadas posteriores, y no acrecientan la pérdida ó ganancia, ya demasiada, que habia en el platillo: mas aunque se vayan dejando una ó muchas reservadas, no por eso deja de irse acrecentando el plato con los cinco tantos que pone siempre el repartidor de los naipes.

En algunas tertulias no se espera

que lleguen las puestas á cien tantos para reservarlas, y se hace desde luego con las *segundas puestas* ó *puestas dobles* que son las que recaen sobre otras; y como cualquiera puesta sencilla cuesta lo menos veinte ó veinte y cinco tantos, y con cinco que habia en el plato cuando menos, y otras cinco diez ó mas que desde una á otra puesta van contribuyendo los jugadores que dan las cartas, componen del treinta á cuarenta tantos los que se hallan en fondo para la puesta segunda, y ésta cuesta además los quince ó veinte tantos, que llega entre todo á cincuenta, pocos menos, ó muchos mas, no deja de ser cómodo reservarla para que la traviesa de la puesta ó sacada siguiente sea menor. Lo que es ley general y fundada en razon, es que el reservar ó no una puesta, esté en el libre arbitrio del jugador que la haya perdido, porque además de ser dueño de la accion, es acreedor á ser complácido con un gusto ó antojo que á nadie perjudica, pudiendo asegurarse de no perderla quien no sea ligero en jugar la siguiente. Tambien es ley que reser-

vada una puesta , sean reservadas igualmente las siguientes hasta sacarse todas una por una ; y que al ir las poniendo en el platillo por su turno , sea éste , no por el orden de su antigüedad , y sí precisamente por el de su mayor cantidad , quedando para el fin la mas pequeña ; sentándose por escrito si fuesen muchas para no equivocarse ni gravar la memoria , y dejándolas pendientes para otro dia , si ántes de acabarse la tertulia no se hubiesen podido sacar todas.

Debe advertirse que quien pierde cuando juega sobre una puesta de las que habian quedado reservadas , no añade á la pérdida de tantos que halla en el plato la otra pérdida de cinco tantos por cada jugador ; y por la inversa cuando se saca alguna reservada , tampoco se cobran los cinco tantos de ganancia accesoria que luego se explicarán : paga sí el Hombre ó cobra las demás condiciones ó calidades que haya ganado por Voltereta , Solo , estuches , bola ó primeras.

§. V.

Además de la ganancia del platillo cobra el que hace la jugada cinco tantos de cada jugador, y dos mas si la jugada es Voltereta, y segun se convenga vale el estuche, pero lo regular es el estuche de espada, malilla y basto, tres tantos, y si hay además otro estuche ó estuches; es decir, otra ú otras cartas de triunfo, siguientes en su valor al basto, ya se paga por cada una un tanto contando así: por espada, malilla, basto y punto, cuatro tantos; y así de los demás.

Si el que lleva la jugada gana sus cinco bazas ántes que otro haya hecho una, gana un tanto de primeras.

Si se juega por convenio con palo señalado de Favor, y se pacta pago doble de condiciones, se aplica este aumento á los cinco tantos regulares de la entrada, á las primeras, á la Voltereta, y á los estuches en sus casos.

§. VI.

La jugada de Solo tiene el premio

que se conviene, y regularmente es de ocho tantos por cada jugador sobre los cinco de la entrada regular; de modo que son trece tantos los que paga ó cobra cada jugador al que va solo, segun lo saque ó lo pierda. Ya se ha dicho que el Solo como cualquiera jugada puede sacarse por cinco, y tambien por cuatro bazas, y ahora se añade, que no puede rendirse el que va solo ni se admite defensa. Cobra él solo por supuesto las demás condiciones que haya, y en su caso las paga.

§. VII.

La bola vale treinta tantos de cada jugador, con mas la Voltereta y estuches en su caso, y los ocho del Solo si lo fué; y lo propio se paga cuando la bola se pierde; pero no se cobran ni pagan primeras ni los cinco tantos ordinarios. Adviértase que la bola se puede pedir desde el principio, y especialmente al tener las cinco bazas sentadas: pero sin hablar se entiende pedida en el hecho de poner carta en mesa para la sexta baza, y des-

de entónces el juego ya se saque ó se pierda es como bola. Tambien es de advertir que sacada la puesta y ganadas primeras, estuches, Solo y demás que hubiese, ya no se pierden aunque la bola resultase perdida.

Tanto el Solo como la bola, participan del pago doble cuando son á Favor, y se ha pactado que se pague así.

§. VIII.

Las condiciones se llaman tambien confites y dulces, y ya van explicadas, pero aquí se citarán reunidas; á saber: dos tantos la Voltereta: cinco tantos por cada uno de los tres ó cuatro jugadores en jugada ordinaria: ocho tantos mas por cada jugador en el Solo: treinta tantos la bola: un tanto por cada jugador las primeras: otro por cada estuche cuando lo hay; y doble todo esto en la mano que se juegue Favor, si se ha pactado.

ARTÍCULO VII.

REGLAS PARA LAS ENTRADAS.

§. 1º

Para entrar Voltereta.

Es suerte muy expuesta , y que solo frecuentan los inexpertos, por la esperanza del robo; pero poco ejercitada por jugadores diestros , especialmente cuando hay mucho fondo en el plato. Solo puede irse ligera , por probar una vez cambio de suerte , en ocasion que haya fondo sencillo , despues de estar cansado el jugador de pasar por gran rato. Fuera de este caso para ir Voltereta debe contarse con tres bazas en mano seguras , y con otra probable ó muy posible en todos palos ; porque no se sabe cuál se volteará , teniendo por posibles , y nada mas , los triunfos chicos bien acompañados , y por probables los reyes, bien que pueda voltearse del palo de algun rey , en cuyo caso varía mucho la probabilidad ó posibilidad del mismo y de las otras bazas con que se cuenta. Aun cuando no se tengan

mas que dos bazas seguras, si éstas son las cuatro malillas con la espada, puede y aun debe irse Voltereta, porque las dos de estuche mayor hacen posibles ó probables, y poco menos que seguras, otras cartas.

Por supuesto que se debe contar para estos cálculos con un triunfo mas de los que se tienen en la mano, pues la Voltereta de algun palo ha de ser, y ayuda á los demás naipes que hubiere en cualquiera de los palos.

Habiendo en mano todas cuatro malillas, aun sin la espada, podrá confiarse en la Voltereta segun las cartas que las acompañan, y contando con el triunfo de la Voltereta y alguna cosa mas que se podrá robar; pero no deja de ser algo arriesgada la Voltereta, cuando á las cuatro malillas no se tienen reunidos algunos naipes altos de todos cuatro palos.

Tambien puede aventurarse la Voltereta cuando á tres palos hay juego para las tres bazas seguras y una probable; pues no parece temible, aunque no pocas veces se experimenta la mala suerte de

voltearse el otro palo. Por regla general es menos arriesgada la Voltereta cuando se van á robar muchos naipes, que cuando son pocos los que se tienen que cambiar, porque entre muchos pueden venir algunos triunfos.

Debe contarse en una palabra con que el robo producirá regularmente una baza y no mas, aunque la suerte puede ser mas favorable, y tambien tan adversa que no se robe mas que el triunfo de la Voltereta, y ese pequeño.

Lo mas regular es que se roben dos triunfos, á saber: la carta volteada y otra del mismo palo.

No hay que fiarse en el basto como no le acompañen en la mano las cuatro malillas ó á lo menos tres.

El mano que puede aprovecharse de la salida, y mas si se promete destriunfar, y el postre que está á ver venir la jugada, pueden animarse con algo menos de juego que el enclavado entre los dos: porque éste suele quedar chasqueado andando las bazas alternativamente entre el postre y el mano, descartándose y pro-

porcionándose contrafallos, con que hacer perder buenos juegos al que tienen en medio.

§. II.

Reglas para entrada ordinaria.

Las que van puestas para la Voltereta son aplicables á las demás jugadas, con diferencia de que éstas deben irse mas seguras, porque no hay la certeza de encontrar triunfo alguno; y así mas vale dejar de jugar que exponerse á perder cuando no hay cuatro bazas seguras: pues á palo escogido no se debe esperar del robo una baza ó dos triunfos como en la Voltereta, y solo deja la prudencia esperar del cambio algun fallo ú otro auxilio equivalente á media baza ó baza probable: bien que la suerte salga como acierte.

§. III.

Para entrar de Solo.

Como en el Solo no hay robo de que pueda esperarse algun auxilio, debe el buen jugador tener á todo evento se-

guras cuatro bazas, y aunque por cuatro puede sacarse, como tambien con cuatro puede ser puesta y codillo, debe sobre las cuatro indūdables tener dos muy probables cuando menos.

§. IV.

Regla general.

Quien al Tresillo quiera ganar, no se canse de pasar.

ARTÍCULO VIII.

Reglas para la primera y demás salidas y jugadas del Hombre y de sus contrarios.

Pudiendo el Hombre destriunfar no hay dificultad, y se juega como ordinariamente al Mediator; pero acontece raras veces: y así lo mas comun es salir el Hombre adelantando reyes, y despues por cualquier carta falla del palo en que presume dar entrada al jugador de su mano derecha para no quedarse enclāvado, y expuesto á un fallo ó contrafallo, ó descarte de los contrarios.

Esto es para las primeras bazas; pero en las últimas debe quedarse con *tenaza*, que es con un triunfo grande y otro algo menor, por si viendo venir hace las dos.

Cada jugador debe desear que haga el de su derecha, por la misma razon de no quedarse enclavado, y poder tomar ó dejar la baza que pueda, conforme mas le convenga.

Para esto es casi siempre lo mejor adelantar los reyes, y cuando por no haberlos adelantado, se conoce que no los tiene, pueden los otros jugadores salir contando con la mano á que irá cada baza, para buscar el fallo ó contrafallo del compañero, huyendo al fallo del Hombre; y éste buscando el fallo, ú otra entrada de la mano en que desea la salida.

El que no se promete llegar á tres ó cuatro bazas, no debe hacer mas que una, y sí dejarlas á su compañero aunque sea descartándose de triunfos ó de rey, para evitar que el hombre la saque por cuatro, lo que es muy frecuente por endosarse sus contrarios.

Conocido que el uno tiene toda la contradiccion , y que podrá dar codillo, se vuelve contrario su compañero , y á favor del Hombre para que no pase de puesta.

El que tiene tal juego que puede dar codillo , desde luego hace bazas sin respetar al compañero : mas si no se promete hacer las cinco, y tiene cuatro seguras, le interesa dejar dos de las primeras al compañero para dar el codillo con sus cuatro, pues si el compañero no hace mas que una , sería puesta.

Por regla general , dos bazas nunca convienen ; pues ó sale codillo haciendo cuatro el compañero , ó si las hace el Hombre la saca por cuatro.

Hecha una baza , ó no se toma otra, ó se ha de ir á tres lo menos : para ello el que ya tiene baza sentada , ó la cuenta segura, y no espera hacer tres, se debe descartar de un rey ó triunfo, y darlo por bien perdido.

Pocas veces conviene triunfar en este juego , y muchas irlo cartearando.

Cuando se conoce que el compañero

ha de contrafallar al Hombre, conviene desentenderse del número de bazas; y aunque haya el riesgo de endosarse ó de endosar al compañero, debe hacerse, saliendo por el tal contrafallo, para matar un triunfo alto del Hombre, ú obligarle á gastarlo, ó á dejar la baza, que en tal caso debe repetirse por aquel palo: en cuya jugada va las mas veces el acierto para hacerse la puesta de tres, que es la que se llama de los discretos.

Cuando viene palo á que el Hombre ha de fallar, conviene atravesar un triunfo alto aunque haya baza, por lo que se acaba de decir; siendo ésta y la anterior jugada de las mas críticas y bastante comunes, al paso que no menos desaprovechadas por ligereza ó alucinamiento.

ARTÍCULO IX.

Rendirse y defenderla.

Se ha dicho al fin del artículo cuarto, que á la tercera baza, y hasta el momento de ponerse en mesa el primer naipe para la cuarta, puede el Hombre ren-

dirse á ver si se libra de codillo.

Esto acontece cuando por poca fortuna en el robo, por verse fallado á los principios un rey con que se contaba para las cuatro ó cinco bazas precisas, ó por alguna observacion, se desanima el que lleva la jugada, y no se atreve á seguir. En este caso contando por seguro que no puede librarse de perder, trata de ver si cumplirá con menos que codillo. Con esta expresion *me rindo*, ó con esta pregunta, *¿quién la defiende?* se puede ahorrar el jugador de que le den codillo, que es mas gravoso que la puesta, en la cual queda esperanza de ganar en otra jugada lo que se pone en el platillo; al paso que lo pagado á un jugador por codillo no tiene rescate.

Pasada la tercera baza, si el Hombre no se rinde, sigue el juego hasta concluir las nueve bazas, al fin de las cuales resulta sacada la jugada por cinco ó por cuatro, ó puesta por cuatro, ó puesta por tres, ó puesta por una, ó codillo, como antes se ha explicado.

En jugada de voltereta cuando el

Hombre se rinde no se admite defensa, y desde luego hace su puesta en el plato: pero en la jugada ordinaria rendida puede cualquiera de los contrincantes salir á la defensa, si á ello se atreve por su juego y bazas hechas. Decir que la defiende, vale tanto como comprometerse él á sacarla, sustituyéndose en la accion del rendido, que es resultado igual á darle codillo. Si con efecto se le dá sacando la jugada por cuatro ó cinco bazas, lo cobra del rendido; y éste le paga lo que hubie-
ra puesto en el plato si al rendirse no hubiese habido defensor. Si el defensor la pierde codillo, paga al que se lo dá; y entonces el rendido pone la suya en el plato.

Advertencia final.

Sin embargo de haberse procurado hacer compatible con la concision la indicacion de varias particularidades que tiene el juego, quedan otras por decir, y se apuntan aquí como por apéndice; no habiendo sido posible colocarlas todas en donde verdaderamente correspondian, por-

que hubieran interrumpido demasiado el orden que hemos adoptado de explicar el Tresillo por sus trámites ó série de ocurrencias ordinarias en una mano.

Cuando por haberse rendido un jugador y defenderla otro , resulta éste defensor con una puesta de tres , y por consiguiente hay dos puestas en aquella mano , podrá ser reservada la del rendido , si él lo quiere , y si hay para ello términos hábiles ; esto es , que en el platillo hubiere otra puesta anterior. Entonces tambien será reservada la otra puesta perdida por el defensor. Aunque el rendido no quiera reservar la suya y la ponga en el plato , bien podrá el defensor reservar ó no reservar la que haya perdido , como que ella es de suyo reservable á su gusto por puesta doble ó segunda.

Cuando el rendido haga cuatro bazas y el defensor otras cuatro , son tambien dos puestas ; y para reservarlas ó no , es aplicable lo que se acaba de decir.

Cuando el rendido dá codillo al defensor , le cobra lo mismo que por la rendicion debe poner ; con que en sustancia

y sin ródos, lo que se hace es ponerla el defensor, y no ponerla el rendido.

Si casualmente en jugada rendida y defendida, aconteciese hacer cuatro bazas el tercero que no jugaba ni defendia, y el rendido y defensor tres y dos, resulta que es codillo y puesta, aunque con impropiedad suele llamarse codillo á dos; y en tal caso el rendido la pone en el plato, y el defensor paga su codillo al que se lo dió.

El que juega un Solo no se puede rendir aunque conozca que vá á llevar codillo, y de consiguiente no hay defensa contra un Solo.

Acontecerá muy rara vez, pero puede suceder, que en jugada rendida el defensor tenga cartas para dar Bola. ¿La puede pedir y jugar? Y jugándola, ¿á quién la ha de pagar si la pierde, ó de quién la ha de cobrar si la gana? No hay sobre esto regla fija generalmente adoptada: por lo cual deben convenirse de antemano los jugadores sobre este punto.

Aunque jugada la carta para la cuarta baza, ya no es tiempo de rendirse,

si uno quiere hacerlo á la segunda ó á la primera baza, ó al punto que vé su desgracia en el robo, entonces mismo y sin aguardar á las tres bazas, tienen que manifestar los otros si la defienden ó no.

Quando el jugador ó defensor van contra el estuche; esto es, sin tener en su mano la espada, malilla ni basto, ya estén los tres naipes reunidos en la mano de alguno de los contrarios, ó ya repartidos, sufre y goza la misma suerte que si jugase con el estuche, cobrándolo como si lo tuviese, en caso de ganar su jugada, y pagándolo si la perdiese.

El jugador ó defensor que pidiendo Bola la perdiese, no por eso deja de cobrar ó rebajar de su pérdida las demás ganancias; pudiendo verificarse la pérdida de treinta tantos por la Bola sin tener que desembolsar mas que diez y siete, si por egemplo habia ido solo que vale ocho, y con cuatro estuches y primeras tenia ganados trece tantos.

MEDIATOR.

CAPÍTULO I.

Idéa general del juego del Mediator.

El Mediator se juega entre cuatro, que se convienen ó echan suertes para sentarse. La baraja consta de cuarenta cartas, y no entran los ochos y los nueves. Se suele alzar una carta, y el palo que señala se toma por *favor*: algunos suelen tambien alzar otras dos, y el palo que señalan se toma, el primero por *refavor* y el segundo por *fulminante*, que quiere decir que estos palos tienen la preferencia sobre los demas para jugar, por este orden: 1.º el *fulminante*: 2.º el *refavor*: y 3.º el *favor*; y si no hay mas que dos: 1.º el *refavor*, y despues el *favor*. En seguida se alza otra carta, y segun el palo que salga así empezará á dar á quien toque aquel palo, contando por el primero que está á la derecha del que alza por el orden con que se suelen contar los palos, es decir; oros, copas, es-

padas y bastos. Se dan tres cartas cada vez á cada uno , y una cuatro.

Si hubiere Señoras , tanto en el tomar asiento como en lo demas , se usa con ellas de todas las atenciones que exige la buena educacion, sin alterar la esencia y las leyes del juego.

El valor de los naipes por su orden es como se sigue : El as de espadas , la malilla del palo á que se juegue , el as de bastos ; en oros y copas el as , rey , caballo , sota , dos , tres , cuatro , cinco y seis ; el siete es la malilla. En espadas y bastos : as de espadas , malilla , que es el dos , as de bastos , rey , caballo , sota , siete , seis , cinco , cuatro y tres.

El palo á que se juega se llama triunfo , y cuando no lo son oros y copas , los sietes de estos palos son las últimas cartas en valor ; lo mismo que los doses en espadas y bastos cuando estos palos no son triunfos.

Como el as de espadas y el as de bastos son siempre el primer y tercer triunfo en cualquiera palo , como queda dicho , se sigue que en oros y copas hay doce

triunfos, y en espadas y bastos no hay mas que once.

Esto supuesto, juntos ya los palos, se vé si se puede jugar ó no, ya sea Mediator, Entrada &c., de lo que se hablará mas adelante. El *mano*, esto es, el que está inmediato á la derecha del que ha dado las cartas, es el que habla primero, y en seguida los demas por su órden.

Para entender bien quien es preferido para jugar, explicaremos primero las jugadas segun sus nombres que son: *Chillada*, *Entrada ó Jugada*, *Mediator*, *Solo* y *Bola*.

Chillada es un juego á que está obligado el que tiene el as de espadas, cuando ninguno de los otros ha jugado.

Entrada ó jugada es el juego que se hace pidiendo un compañero que le ayude.

Mediator es un juego que se hace pidiendo un rey y dando otra carta.

Solo es un juego que se hace sin pedir rey.

Bola es un juego en que se obliga el que la pide á hacer todas las bazas: se

puéde pedir la Bola en todos los juegos menos en la Chillada.

Son, pues, preferidas las jugadas ó los juegos por este orden.

Solo de bola, Mediator de bola (pedida la Bola ántes de empezar á jugar).

Mediator, Entrada ó Jugada, y por último *la Chillada*.

No debe olvidarse que el *fulminante* es preferido á los demás palos, incluso el *refavor* y *favor*, &c. como hemos dicho al principio. De consiguiente si el mano, aunque tiene la preferencia para hablar, dice que juega *Mediator*, y otro juega *Mediator de favor, Solo*, &c. debe ser preferido; á este el que juegue *refavor*; y á éste el que juegue *fulminante*, siempre que el juego sea igual; porque si el primero juega *Solo*, por ejemplo, no es preferido el *Mediator*, mucho ménos la *Entrada*, aunque ésta se juegue á *favor, refavor* ó *fulminante*.

En la *Bola* ya se ha dicho que se han de hacer todas las bazas. — En el *Solo* y en el *Mediator* deben hacerse

seis. — En la Entrada y Chillada otras seis entre los dos compañeros.

Cuando se vé que no hay cartas suficientes para jugar, entonces se dice *paso*; y si todos lo dicen, tiene que jugar el que tiene el as de espadas, y esto se llama *chillar*: pero éste tambien debe decir primero *paso*. El que ha pasado ya no tiene arbitrio para jugar: pero el que ha jugado puede jugar otro juego mayor, siempre que otro le quite su juego: de otro modo no.

La espada, el basto y la malilla del palo á que se juega, se llaman *el estuche*, y cada una de estas cartas, tomadas de por sí, se llama *carta de estuche*. Se llaman tambien *estuches* ó *cartas de estuche* todos los triunfos que haya con estas tres cartas, siempre que sean seguidos, como rey, caballo, sota, &c. pero no se llaman estuches cuando no están con la espada, la malilla y el basto.

Cuando alguno no tiene triunfo se dice que está *fallo*: si no tiene de otro cualquiera palo, se dice que está fallo á aquel palo; y así el no *asistir* se llama

fallar , aunque esta voz se usa mas principalmente , cuando no teniendo del palo que se juega , se echa un triunfo. *Contrafallar* es ganar con un triunfo mayor al triunfo con que otro ha fallado ya. Estar *semifallo* se dice cuando se tiene una carta sola de un palo. *Servir ó asistir* es jugar una carta del mismo palo que se salió jugando. *Renunciar* es, al contrario, no servir al palo que se salió jugando teniendo con que servir. Hay obligacion de servir ó asistir al palo de que se ha salido jugando , sea triunfo ó no ; pero no hay obligacion de ganar, ni de fallar con triunfo : sin embargo , las cartas de *estuche*, esto es, espada , malilla y basto están exentas de esta obligacion , y por esta razon se llaman *reservadas* : pero esto se entiende cuando se juega un triunfo menor ; porque si se juega v. g. , la espada, no están exentos de la obligacion de servir , ni el as de bastos , ni la malilla de triunfo : si se juega ésta ó la espada , no está exento el basto : por supuesto que si hay otro triunfo mas pequeño , en este caso se cumple asistiendo con él , y no hay

obligacion, ni conviene servir á la espada con la malilla ó el basto, ni con éste á la malilla. Debe advertirse tambien, que para que la espada obligue á la malilla y al basto, y á éste la malilla, es necesario que se salga jugando de ellas: porque si se ha salido de otro triunfo, aunque se juegue sobre él v. g. la espada, no hay obligacion de asistir con la malilla ni el basto; y si se juega la malilla sobre el triunfo mas bajo de que se ha salido jugando, no hay obligacion de jugar el basto.

En cuanto al interés ó cantidad que se juega, es puramente arbitrario y convencional. Unas veces pone solamente esta cantidad en el medio el que juega de mano, y en este caso se llama *polla*: otras ponen todos en el medio al empezar á jugar la cantidad en que se convengan, y esto se llama *pozo*.

Cuando en la *Bola* no se han hecho todas las bazas se pierde la *Bola*: cuando en el *Solo*, en el *Mediator* y en la *Entrada*, no se hacen seis bazas, se pierde el juego: si se hacen cinco se lla-

ma *puesta*; y si se hacen ménos de cinco se llama *codillo*.

En el *Mediator* se pide un rey ó un caballo, y se dá otra carta cubierta, como se ha dicho ya, y el que lo tiene está obligado á entregarlo descubierto al que lo pide, y recibir la carta que éste le diere. Entre algunos jugadores se acostumbra que quien pide rey para *Mediator*, pague al que se lo dá un tanto, que por lo regular es de valor igual á lo que se paga por cada carta de las de estuche.

En la *Entrada y Chillada* el que entra ó chilla, nombra un rey diciendo que juega con él; lo cual quiere decir, que el que tiene este rey, es el compañero que debe ayudar al que entra ó chilla.

Cuando el que entra tiene los cuatro reyes, puede pedir un caballo, es decir, que le ayude ó sea su compañero el que tenga el caballo que señala. Si tiene todos los reyes menos el del triunfo que señale, no puede pedir ni caballo ni el rey de triunfo, y de consiguiente no puede entrar. Lo mismo sucede con el

que juega Mediator: esto es, si tiene los cuatro reyes puede pedir un caballo; pero si tiene tres, y le falta el del triunfo que señala, no puede pedir rey, y por lo mismo no puede jugar Mediator. No obstante, En la Entrada puede pedir un rey ó caballo de los que él mismo tenga, no siendo del triunfo, y en este caso tendrá que hacer él solo las seis bazas; pues que no tiene compañero.

Me parece que con estos preliminares se puede ya formar una idea suficiente de lo que es este juego: y si quedáre todavía alguna duda, se aclarará seguramente en los capítulos siguientes.

CAPITULO II.

Reglas generales para las diversas clases de juegos que hay en el Mediator.

No se trata aquí de dar reglas para jugar de modo que no se pierda el juego que se ha emprendido: de esto se hablará en el capítulo siguiente. En éste solo se ponen algunas advertencias que conducen mucho á formar idea exacta de

cada uno de los juegos, y emprenderlos con conocimiento.

La Bola.

Como para dar Bola es necesario hacer ó ganar todas las bazas, debe el jugador ántes de pedirla asegurarse bien, ó á lo ménos tener grande probabilidad de que las ganará, porque si no las gana, tiene que pagar lo que habia de ganar si las hiciese. Si el que pide Bola no hace ninguna baza, esto se llama *desbola*. Bien que no es fácil dejar de hacer alguna baza; porque sabiendo que el as de espadas es la primera carta en valor, ninguno habrá que sin ella pida la Bola, y teniéndola siempre hará á lo ménos una baza. Tambien se llama *desbola* el no haber hecho ninguna baza cuando se juega Solo, Mediator ó Entrada, aunque no se haya pedido la Bola, y es convencional en este caso el pagar ó no pagar la *desbola*, esto es, lo que habia de ganar si pidiéndola la hubiese dado.

Para asegurarse ó esperar con fundamento hacer todas las bazas necesita el

jugador, además de conocer bien el valor de las cartas, enterarse y tener presentes los triunfos que le faltan; si triunfando los pedirá sacar todos, aunque estén en una mano, siendo una temeridad el pedir Bola, fiado en que los triunfos estarán repartidos entre los demás jugadores. Del mismo modo debe tener cuenta con que las demás cartas que no son triunfos, sean firmes; y si es necesario aventurar algo, se necesita tener cuidado con el modo de jugar de los contrarios y tener muy presentes las reglas que se darán para los demás juegos.

Quando la Bola no se pide al empezar el Solo ó el Mediator, se puede pedir en cualquiera tiempo, siempre que sea antes de jugar la séptima carta, de modo que despues de recojida la sexta baza se pida la Bola; y si se juega la séptima carta se entiende pedida la Bola, aunque no se pida de palabra. En la Entrada, como que en ella juegan dos compañeros, debe pedir la Bola aquel que hiciere la sexta baza, ya sea el que jugó, ya sea su compañero, y aunque no

la pida, si juega la séptima carta, se entiende que la pide: pero ninguno de los compañeros puede pedir la Bola sin haber salido el rey pedido: ni pueden los compañeros convenirse ni preguntar el uno al otro si les convendrá pedir la Bola; sino que el que hace la sexta baza debe pedirla por sí solo, siempre que haya salido el rey como se ha dicho. En la Chillada no puede pedirse la Bola, ni por el que chilló ni por su compañero.

EL SOLO.

Poco hay que decir acerca del Solo. Sin embargo si alguno jugó ántes Mediator, ó Solo, que se le quiera quitar con otro Solo de palo preferido, es necesaria alguna detencion, especialmente si no se tiene todo el estuche; mucho mas si falta todo, porque es de suponer que tenga la espada y el basto el que quiso jugar primero; y si por casualidad se le junta la malilla, es una oposicion muy terrible todo el estuche en una mano, pues aunque el que va contra él ya cuenta con ella, puede suceder que al estuche reuna

el contrario algunos triunfos bajos, y suponiéndole con no corto número de cartas de otro palo á que intentaba jugar, debe presumirse fallo al palo de un rey ó dos con que acaso contaba el que juega el Solo. Si éste tiene la malilla del triunfo, y no la espada y el basto, queriendo arrastrar segun su cálculo el basto, y que ganen los contrarios con la espada, que supone separada del basto para afirmar así sus triunfos, se expone á que no le salga la cuenta, estando en una mano la espada y el basto, como debe presumir que estarán en la del que quiso jugar Solo ú Mediator.

Cuando además de los triunfos se tienen firmes todas las demás cartas menos una, aunque sea seguro el ganar el Solo, se debe jugar Mediator dando la carta falsa, y pidiendo un rey, ó un caballo si tiene los cuatro reyes: porque de este modo si con sus triunfos llega á destriunfar á los contrarios, tiene segura la Bola porque sus cartas todas son firmes. En este caso, si es mano, como que tiene que empezar á jugar destriunfará por necesi-

dad á los contrarios : y si no lo es, todo lo que puede suceder es que le salgan por alguno de los reyes y se lo fallen, con lo cual ya no ganará la Bola que de todos modos no debe pedir hasta hacer la sexta baza, ó á lo menos hasta que hayan salido todos los triunfos, ó le toque á él jugar, y los que tenga sean mas ó á lo menos tantos, pero superiores á los que todavía tengan los contrarios. Mas aunque pierda de ganar la Bola, siempre asegura su Mediator.

EL MEDIATOR.

El que quiera jugar Mediator debe considerar si es mano ó postre. Si es mano tiene la ventaja de salir triunfando, y destriunfar á los contrarios, ó á lo menos ver como está el juego. Pero cuando se tiene pocos triunfos, ó algun rey ensotado, es mejor ser postre porque pueden salirle por el rey que tiene ensotado, especialmente cuando no es el que pidió, hacer la sota, y quedarse con el rey firme: pueden tambien salirle por algun fallo, y aprovechar un triunfo bajo:

y de todos modos, teniendo que aprovechar el poco juego que tiene, siempre le es mas ventajoso el ver venir las cartas. Esto conviene siempre que no hay triunfos suficientes para destriunfar con seguridad: de consiguiente el que juega Mediator debe procurar que juegue el que tiene á su derecha para que vengan las cartas á él. En todo caso ántes de decidirse á jugar Mediator, debe echar bien la cuenta con las bazas que puede hacer, que por lo menos deben ser cinco seguras, y dos posibles, por si no hace una que le quede la otra: bien que no será temeridad el jugar Mediator, aunque las cinco no sean tan seguras que solo puedan dejar de hacerse estando todos ó casi todos los triunfos restantes en una mano.

Debe tambien guardar las reglas siguientes.

1.^a No teniendo motivo para pedir un rey con preferencia á otro, conviene pedir siempre el de palo largo, es decir de oros ó copas; porque segun hemos dicho, como el as de espadas y el

as de bastos son triunfos en todos los palos, resulta que el de oros y copas tienen una carta mas que el de espadas y bastos, y de consiguiente no es tan fácil fallar el rey del palo de oros ó copas.

2.^a Teniendo un caballo ó sota, ó los dos, debe pedir el rey de aquel palo, porque puede asegurar otra ú otras dos bazas con el caballo y la sota.

3.^a Si no tiene caballo ni sota, debe pedir el rey del palo á que tenga menos, con eso no es tan expuesto que se le fallen. Pero si es mano, y tiene juego bastante para destriunfar, conviene pedir el rey del palo á que tenga mas, si está fallo ó tiene cartas firmes de los otros palos: porque de tal manera pueden estar repartidas las cartas del palo del rey que pide, que cuando salga de éste, afirme las que tiene de su palo: lo que sucederá especialmente cuando con el rey tenga el caballo y sota, ó ésta sola con el rey, si acaso está solo el caballo en alguno de los contrarios.

4.^a Lo mismo se ha de observar respectivamente en cuanto á dar la carta

que se da por el rey, y siempre conven-
drá darla cuando está sola ó con otra no
mas del mismo palo, para quedar fallo ó
semifallo.

LA ENTRADA, Ó JUGADA.

Ya hemos dicho que la Entrada ó ju-
gada es un juego en que se pide un com-
pañero para que ayude, y éste será el
que tenga el rey ó caballo que señala el
que juega.

Este debe entrar con cuatro bazas,
que ya que no sean del todo seguras, á
lo menos deben ser muy probables; y
de todos modos no será la entrada en re-
gla, si no cuenta con tres bazas seguras y
otra posible, como un fallo ó semifallo
en que se prometa aprovechar un triunfo
bajo, dos caballos segundos, de los cua-
les pueda hacer uno &c.

En cuanto á pedir el rey se segui-
rán en todo las mismas reglas que se
han dado para pedirlo en el Mediator.
Si tuviese varios reyes, y quisiese pedirse
á sí mismo, debe señalar el que esté so-
lo ó con menos cartas de su palo; por-

que como por regla general no le saldrán al rey pedido, saliéndole á otro que tenga, puede hacer ó afianzar una sota, y acaso mas cartas de aquel palo, lo que sucederá si alguno de los contrarios quiere ganar, ó porque tiene el caballo solo, ó porque le tiene segundo, pensando que el rey esté en otro contrario que le dejará la baza, todo con el fin de salir jugando, si así juzga convenirle; en cuyo caso ganando el que juega con el rey, le queda firme la sota, si la tiene. El que tiene los cuatro reyes suele pasar esperando que si otro entra, por fuerza le ha de llamar: pero si todos pasan, será necesariamente compañero del que chilla, y de consiguiente no puede dar Bola, ni ganar las condiciones, si las hubiese (vease el capítulo 4.º). Tambien se expone á que si otro juega Mediator, se quede sin jugar, porque habiendo pasado ya, no tiene arbitrio para jugar, aunque tenga un Mediator que pudiera sacar. Por lo cual será mejor que entre, si tiene juego para ello, pidiendo un caballo, ó pidiéndose á sí mismo.

LA GHILLADA:

Como la Chillada es un juego que se hace por fuerza, es mas difícil que el que la juega pueda decidirse con fundamento á señalar palo ó triunfo y pedir rey. Sin embargo, en cuanto á esto último debe atenderse á las reglas que se han dado en el Mediator sobre este particular, aplicándolas como mejor pueda al juego que tenga. En cuanto á señalar palo ó triunfo, si tiene un rey, en especial si está acompañado con el caballo ú ensotado; por punto general no debe señalar aquel palo por triunfo, porque puede asegurar una ó dos bazas con esas cartas: pero si fuese tal la escasez de cartas de otros palos que le quede la espada con muy pocos y pequeños triunfos, en este caso será mejor arrimarla al palo de donde tiene el rey. Si tiene el estuche de algun palo, aunque no tenga mas triunfos, debe señalar aquel, á no ser que tenga bastantes cartas de otro palo, las cuales unidas con la espada y el basto formen un juego regular.

Como en este juego de la Chillada es necesario economizar y aprovechar las cartas todo lo que se pueda, se cuidará muy particularmente de que el palo de los triunfos sea un palo corto si puede ser, porque tal vez el triunfo de menos que tienen le proporcione hacer una carta que en otro caso le fallarian.

CAPÍTULO III.

Reglas para jugar bien todos los juegos que ocurran en el Mediator.

LA BOLA.

Como el objeto del que pide la bola es hacer todas las bazas, necesita para conseguirlo tener presentes como muy principales las siguientes advertencias.

1.^a Antes de todo debe llevar una cuenta exacta, con los triunfos especialmente, y además con todas las cartas que han salido, y las que están dentro todavía: porque el menor olvido puede ocasionarle la pérdida de una baza que ganen los contrarios con algun triunfo ó carta firme que tuviesen en mano, creyendo

do el que pide la Bola que ya habia salido.

2.^a Como los triunfos de estuche son reservados, esto es, que no se está obligado á servir ó á asistir con ellos en los términos que se ha dicho ya, se ha de tener sumo cuidado en si han salido ó no en las triunfadas que se han dado: porque puede suceder que viendo que nadie asiste á las últimas triunfadas que se dan de carta baja, se crea que están ya fuera todos los triunfos, y sin embargo quede reservada la malilla ó el basto, y hagan perder la Bola.

3.^a Si se emprende la Bola con la esperanza de que saldrá una carta que no saliendo quedaria firme, y ganaria á otra mas baja del mismo palo que tiene el que juega; en este caso se debe observar si el palo de estas cartas está arunflado en manos de algun contrario; esto es se debe tener cuenta con las jugadas que se han hecho de aquel palo, si han asistido todos á él, ó si alguno ha estado fallo ó semifallo, pues entónces es de temer que estén en una mano todas las cartas que restan de aquel palo.

Si todavía no se ha jugado éste, lo cual debe evitar el que intenta pedir la Bola, jugando de este palo, si puede hacerlo ántes de pedir la Bola para descubrir terreno; entónces, digo, para conocer si dicho palo está arrunflado, obsérvese si los demás lo están, porque en este caso es natural que tambien él lo esté, y regularmente no lo estará si los demás palos están repartidos. Lo mejor será no pedir la Bola, sin estar seguro de que son firmes las cartas que están en la mano.

De esta naturaleza se pudieran dar otras varias reglas sobre la Bola, pero pertenecen mas bien á las jugadas comunes á todo juego, que explicaremos en este capítulo.

SOLO Y MEDIATOR.

Comprendo en un solo párrafo el Solo y el Mediator, porque las jugadas, despues de haber pedido rey en el segundo, son esencialmente las mismas en un juego que en otro: y por esta razon pondré aqui las reglas que son comunes á los dos.

1.^a Si el que juega es mano y tiene triunfos suficientes, debe triunfar. Si tiene el estuche debe arrastrar: y si despues de haberlo hecho, todavía queda en los contrarios algun triunfo superior á los que él tiene, pero solo, es indiferente que triunfe, ó que juegue una carta firme aunque se la fallen, porque aquel triunfo siempre lo han de hacer los contrarios. Si á éstos les queda mas que un triunfo superior á los del que juega, no debe éste seguir triunfando, porque cojerán los contrarios, le retriunfarán sacándole otro triunfo, y si no le quedan mas, harán los contrarios sus cartas firmes y perderá el juego. Con que en este caso debe dar sus cartas firmes, para que si los contrarios no están fallos pueda ganar el juego ántes que aprovechen sus triunfos; y si lo están siempre pierden un triunfo, y no le pueden triunfar dos veces.

2.^a Si le falta la malilla y el basto, y tiene la espada con bastantes triunfos, debe arrastrar de espada; porque puede suceder que saque la malilla ó el basto; y aunque no los saque debe seguir triun-

fando, porque teniendo, como se supone, muchos triunfos, es de esperar que en las dos triunfadas salgan todos ó casi todos. Pero si á la primera triunfada asistieron mal, no debe seguir triunfando, maxime si no salió la malilla ó el basto; pues pueden estar con estas dos cartas los demás triunfos en una mano, retriunfarle, y ponérsele muy mal el juego.

3.^a Cuando falta la malilla y el basto, ó la malilla sola, suelen algunos triunfar de baja para que ganen los contrarios, y le vuelvan á un fallo ó á un rey, ganar, triunfar de espada, y sacar acaso la malilla ó el basto: pero esta jugada es muy arriesgada, porque los contrarios, si pueden, dejan la baza al último, esto es al que está inmediatamente á la izquierda del que juega, retriunfa éste, y el que juega se vé en un embarazo, porque si gana con la espada, el contrario que tiene la malilla la reserva; si no gana con la espada, el que tiene la malilla gana ó no gana segun le convenga, y siempre asegura una baza: con que el que juega no sacó la malilla y perdió

un triunfo en la primera jugada: y si á la segunda no gana con la espada, pueden ganar tal vez los contrarios con un triunfo mayor, y ya tienen tres bazas seguras.

4.^a Pero cuando hay triunfos con abundancia no hay inconveniente, faltando la malilla y el basto, y teniendo la espada, en triunfar de baja: porque muchas veces sucede que los contrarios, uno con la malilla y otro con el basto, unos por otros no ganen con ninguna de ellas: le retriunfa el último, si le han dejado la baza, pone el Hombre un triunfo que no puede ganarse sino con la malilla ó el basto, ganan los contrarios con una de ellas, y la otra quedó ya sujeta á la espada luego que entre el que juega.

5.^a Cuando el juego se pone de tal manera que el Hombre necesita hacer una ó dos bazas para ganar el juego, y no las puede hacer si sale jugando, debe procurar que la baza quede en los contrarios, para que jueguen ellos, y si puede ser, que venga á su mano. Supongamos, por ejemplo, que el Hombre tiene

la malilla y punto del triunfo, de las cuales necesita hacer una para ganar, y que los contrarios tengan la espada y el basto; si el Hombre sale triunfando ganarán los contrarios á la malilla con la espada, y al punto con el basto, y el Hombre no hará la baza que necesitaba hacer para ganar el juego, y le perderá. Supongamos que necesita hacer dos, y que tiene el rey y el siete de bastos, y los contrarios el caballo y el seis del mismo palo: claro está que si el Hombre juega el rey, afirman los contrarios el caballo, y cuando salga del siete ganarán la baza: si sale de siete la ganarán con el caballo, y siempre resulta que no hace las dos bazas que necesitaba hacer para ganar. Mas saliendo los contrarios, una de dos, ó salen del caballo ó del seis; si salen del caballo gana el Hombre con el rey, y afirma el siete; si salen del seis gana con el siete, y le queda firme el rey. Esto mismo milita respecto de los contrarios para hacer su juego contra el Hombre.

6.^a Cuando el Hombre tiene una

runfla de algun palo , pero le falta en ella alguna carta firme , v. g. rey , sota , siete , seis , cinco &c. , y le falta el caballo , puede salir de una baja , para ver si los contrarios pasan el caballo , y poder acaso sacarlo volviendo á jugar el rey. Esta jugada se puede hacer , cuando de sacar el caballo dependa dar una Bolla , pero será muy expuesto fiarse en ella para ganar Solo ó Mediator , porque es muy factible que el contrario que tenga el caballo gane con él , ó que le tenga tercero , y de consiguiente le quede firme , aunque el Hombre juegue de baja y le dejen la baza , y vuelva á jugar el rey.

cap. 7.^a Si el Hombre tiene el juego arrunflado , y los triunfos chicos , debe detenerse en el triunfar , y dar sus cartas firmes , si las tiene además de la runfla , y en seguida ésta , ó si la tiene sola con los triunfos , darla , y no triunfar. De este modo , si los contrarios no están fallos , va haciendo sus cartas , y si lo están , tienen que gastar sus triunfos. Este juego es juego de necesidad , y no se debe emprender nada con él ; quiero decir,

que en un juego dispuesto de esa manera, no se debe jugar Mediator, y mucho menos Solo: porque los contrarios, luego que ven que el Hombre no triunfa, conocen el juego que tiene, le destrifan, hacen sus cartas firmes, y el Hombre pierde su juego de codillo.

ENTRADA Ó JUGADA.

Tres cosas deben llamar la atención en el juego de Entrada: el pedir el rey, el saber quién es el compañero, y el modo de jugar. Para pedir el rey, además de las reglas generales que se han dado en la página 57, se deben guardar las que se darán aquí; y para que se entiendan mejor, anticiparemos en sustancia el contenido de la ley 13 página 56, á saber: que siendo obligación del llamado el hacer dos bazas, si ve que no las puede hacer, está autorizado para dar al que entra el rey que señala, y entónces el que entró tiene que jugar sin compañero. Esta ley, como se dice en su lugar, es convencional: pero por si se adopta, es

necesario tenerla presente para entender mejor las reglas siguientes :

1.^a El que entra, pues, por punto general debe pedir el rey de donde tenga el caballo, á no ser que lo tenga muy cargado, porque en este caso es muy probable que alguno de los contrarios esté fallo, y se expone á perder, no solo el caballo, sino tambien el rey; cuando pidiendo otro, luego que jueguen los contrarios el rey cuyo caballo tiene el que entra, es natural que sigan jugando de aquel palo, suponiendo que no tiene el caballo, porque creerán que si lo hubiera tenido, hubiera pedido aquel rey; y de consiguiente asegura una carta, que ó bien le gana una baza, ó cuesta un triunfo á los contrarios. Pero si es mano y tiene triunfos suficientes para destriunfar, debe pedir el rey de donde tenga el caballo bien cargado, porque sacando los triunfos puede afianzar acaso todas las cartas que tiene del palo del rey. Bien que con juego de esta clase, mas á beria jugar Mediator que Entrada. El pedir el rey de donde se tiene

el caballo, tambien es muy conveniente por si le vuelven el rey, porque dando por él una carta sola, queda fallo á un palo, lo que puede proporcionarle aprovechar un triunfo pequeño, y tiene dos cartas firmes en el caballo y rey que ha pedido.

2.^a Conviene pedir el rey del palo á que se está semifallo, porque saliendo con la carta sola á buscar el rey, queda el Hombre fallo, y puede aprovechar los triunfos bajos, cuando el compañero le vuelva la jugada del palo del rey pedido, ó bien si el compañero tiene las firmes de aquel palo, descartándose de otro del cual quedará fallo, podrá aprovechar un triunfo chico, cuando los contrarios salgan por él: si tuviese dos semifallos y uno de ellos fuere de palo largo, esto es de oros ó copas, debe pedir el rey de aquel palo, porque no es tan fácil que se lo fallen.

3.^a Si puede, nunca debe pedir rey del palo á que esté fallo, porque no puede salir á buscar á su compañero, y si le vuelven el rey, se priva del fallo, y de

hacer en él algun triunfo bajo.

4^a Si se ve precisado á pedir el rey de un palo de que tiene muchas cartas, dará una de ellas por el rey: de este modo si el que le dió le tenia solo ya no queda fallo.

Todo lo dicho acerca del rey, se debe entender lo mismo respectivamente del caballo, cuando se pide por tener los cuatro reyes. El que tiene tres, y no tiene el de triunfo, no puede pedir éste, ó tiene que pedirse á sí mismo. Para pedirse á sí mismo no es necesario tener los cuatro reyes, ni teniéndolos es necesario tener los cuatro caballos para pedir uno: basta tener un rey, y teniendo los cuatro basta tener un caballo para pedirse á sí mismo.

El que se pide á sí mismo tiene la ventaja de que ignorándolo los contrarios tengan por compañero al que no lo es, y queriendo hacerle daño se lo hagan á ellos mismos: y por esta razon el Hombre debe jugar el rey lo mas tarde que pueda, para que no se desengañen.

Cuando se pide á sí mismo se debe señalar el rey, si hay mas de uno, que esté solo ó con menos cartas de su palo, porque como los contrarios por regla general no le saldrán al rey pedido, le saldrán á uno de los otros, y puede afianzar una sota ú otra carta del palo á que le salgan.

Para saber quién es el compañero, si el Hombre es mano, debe salir al rey pedido, á no ser que le tenga cuenta triunfar primero. Si es postre, observe si el mano sale por el rey pedido ó triunfando, en cuyo caso debe tenerle por compañero: pero no si triunfa de malilla ó basto, pues puede ser que teniendo sola una de estas dos cartas algun contrario, salga de ellas para que el Hombre que le vé triunfar, se la deje, teniéndole por compañero; y asi éste nunca debe hacer esa jugada. Si el mano no triunfa, ó no juega el rey pedido, es conocidamente contrario, ó ha jugado mal.

Si juega el que está inmediato á la izquierda del Hombre, y triunfa de baja, no es su compañero, porque esta ju-

ga
fa
b
d
q
E
r
E
r

y
r
c
l
l
s
t
l
l
c
c
p
v
r
ó
q

gada, que se llama de cuñado, ó triunfar al codo, es muy mala para el Hombre. Pero si en las demas jugadas, antes de salir el rey, triunfase de baja alguno que no esté á la izquierda inmediato al Hombre, debe éste tenerle por compañero, porque esta jugada es en favor del Hombre, y es seguro que ningun contrario la haria.

Si el Hombre sale buscando el rey, y éste no sale, debe tener por compañero al que gane la baza, porque puede suceder, por egemplo que teniendo uno de los contrarios el caballo segundo, y otro la sota tercera, por afianzar el uno la sota y el otro el caballo, dejen pasar la baza y la gane el compañero con el siete. Los contrarios jugarían mal en este caso, porque se expondrían á lo que vamos diciendo, que el compañero ganase con una carta baja, afianzando así una baza mas, pero como puede suceder, por eso lo advertimos aquí. Con todo, si el que ganó no sale del rey ó hace una jugada perjudicial al Hombre, debe éste desconfiar de que sea su compañero, y atribuir la ju-

gada anterior, ó á un descuido del compañero, ó á que no sabe jugar.

En cuanto á las jugadas en la Entrada, unas son propias del Hombre, otras de su compañero, otras de los contrarios, y otras son generales ó comunes.

Reglas para el Hombre. Si á las dos ó tres jugadas no ha salido el rey, y ninguno ha jugado tan á favor del Hombre que le tenga indudablemente por compañero, debe ganar aunque sea al que le parece que es su compañero, porque puede no serlo, y si le deja ganar, hacerle perder el juego.

Cuando el Hombre tenga que salir, segun tenga el juego, así debe jugar. Si tiene el estuche ó á lo menos la espada y la malilla, debe arrastrar; pero si vé que asisten mal será mejor detenerse y buscar el rey. Si del estuche solo tiene la espada, jugará un triunfo chico, porque esto es decir al compañero que gane la baza, y vuelva á triunfar por si sale la malilla ó el basto, y ganar con la espada. Si no tiene muchos triunfos, ó aunque tenga bastantes, si le falta el estuche, no

debe triunfar, porque se expone á que le retriunfen los contrarios y le saquen los triunfos. Pero si por tener cartas firmes ve que le conviene triunfar para asegurarlas que no se las fallen, ponga un triunfo chico, porque los chicos sacan los grandes, y á él siempre le conviene quedarse con los mayores que tenga.

Si el Hombre tiene la espada y el basto sin la malilla, tambien debe triunfar de baja: porque si su compañero tiene la malilla, cogerá con ella, volverá á triunfar, toma el Hombre con la espada, repetirá el basto y destriunfará á los contrarios: si éstos cogen con la malilla, le quedan dos triunfadas seguras con la espada y el basto, que dará cuando entre, y con la primera triunfada, son tres, á que dificilmente se resistirá ningun triunfo de los contrarios. Si tiene la malilla sin la espada ni el basto, no debe arrastrar de malilla, á no ser que tenga muchos triunfos, y vaya de intento á sacar la espada, y el basto en el caso que le retriunfen los contrarios.

Si el Hombre, no teniendo el estu-

che, arrastra de rey, y le dejan la baza, debe seguir triunfando, porque es visto que su compañero tiene el estuche, aunque esta no es una señal segura, pues si la espada está sola en uno de los contrarios, puede reservársela el que la tiene, haciéndose el cargo que siempre la tiene hecha, aunque en esto no obraría bien, porque era dar lugar á que el Hombre sacase los triunfos al otro contrario, que pudiera necesitarlos para hacer su juego, como fallar &c. Cuando el compañero le triunfa al codo, como no debe hacer esta jugada, no teniendo alguna de estuche, debe jugar el Hombre un triunfo firme, para coger y volver á triunfar, con el fin de que vaya la baza á su compañero, y gane con la de estuche.

Véase tambien la regla 5^a para jugar Mediator ó Solo, pág. 67, la cual es aplicable igualmente al juego de Entrada.

En el juego de Entrada, tanto los que juegan como sus contrarios, por regla general deben volver por la jugada de sus compañeros respectivos, especialmente cuando éstos lo piden, lo que se conoce

en que debiendo jugar una carta que supone desea su compañero , juega otra para indicarle de dónde tiene juego. Tiene v. g. el Hombre pocos triunfos , y no se determina á triunfar : sale por otro palo, toma su compañero, éste conoce que el Hombre quiere que le vuelva del palo de que salió, y sin embargo triunfa; el Hombre entonces debe coger y triunfar, porque en esta jugada quiere decirle su compañero , que aunque conoce que no tiene triunfos , los tiene él, y conviene triunfar para sacar los triunfos , y hacer despues las cartas firmes.

Reglas para el compañero. Cuando el compañero tiene con el rey pedido el caballo del mismo palo , hecha la baza del rey puede jugar el caballo , porque debe suponer fallo al Hombre, y le proporciona un descarte. En seguida debe dar las cartas firmes que tenga , pero si tiene un rey ensotado será mejor quedarse á ver venir, caso que necesite ó le convenga hacer las dos.

Si el compañero es mano y está inmediatamente á la derecha del Hombre,

siempre es bueno que triunfe de grande ó de chica, como no sea de malilla ó basto, porque es jugada que tambien puede hacer un contrario como se ha dicho ya, y es dar lugar á que el Hombre du- de. Si tiene solos la malilla y el basto, ó cualquiera de los dos, debe dar primero el rey y en seguida triunfar, porque entonces ya no puede engañarse el Hombre. Teniendo solas, ó una de las dos cartas dichas, no debe despues de dar el rey repetir la jugada de su palo ni de ningun otro, aunque tenga cartas firmes, sino triunfar de la malilla ó del basto, porque se expone á que entrando el Hombre, arrastre de espada y le saque la malilla ó el basto, perdiendo así una carta de estuche que saliendo de ella, por fuerza se ha de hacer, si el Hombre tiene la espada.

Si tiene al Hombre inmediato á su derecha, repito que no debe triunfar no siendo con una de estuche, sino dar su rey y despues volver del mismo palo, porque si el compañero ha pedido en regla, siempre le conviene esta jugada. Pe-

ro despues de dar el rey (no antes) podrá arrastrar de una chica si tiene una de estuche (Véase la pág. 74).

Cuando estuviere enclavado, esto es, cuando no estuviere inmediatamente ni á la derecha ni á la izquierda del Hombre, mejor que triunfar será dar el rey, y volver por el mismo palo para que vaya la jugada al Hombre, y haga lo que le convenga. Pero si tiene la espada, mucho mas si tambien tiene la malilla, no hay inconveniente en que triunfe.

Si el Hombre sale buscando el rey, y el compañero tiene la espada y la malilla, debe éste, ganada la baza con el rey, arrastrar con los dos mates, jugar las cartas firmes que tenga, y luego introducir al Hombre ó por un triunfo bajo si lo tiene, ó por el palo del rey pedido.

Desde que se empieza á jugar debe poner mucho cuidado el compañero con las jugadas del Hombre, y observar principalmente á qué palo se queda firme, para poder, cuando le toque jugar, dar al Hombre por el palo que desea. Y si éste, pudiendo ganar la sexta baza se la

deja al compañero, es decirle que pida la Bola, y la pedirá, dando primero las cartas firmes que tenga, y luego al Hombre por el palo á que se haya quedado.

Jugadas para los contrarios. El primer cuidado de los contrarios debe ser observar bien las jugadas al principio, para enterarse de quién es el compañero del Hombre, y no perjudicarse el uno al otro. Conocido el compañero, deben dar siempre aquellas jugadas que hemos dicho no debe dar el compañero como malas para el Hombre, y evitar las que el compañero debe hacer como favorables al Hombre. Por ejemplo, nunca deben salir buscando el rey, á no ser que se tenga evidencia, ó á lo menos gran probabilidad de que lo ha de fallar el otro contrario. Si está el contrario inmediato á la izquierda del Hombre, y tiene un triunfo chico que no espera aprovecharlo de ningun modo, debe triunfarle al codo, siempre que el triunfo chico no le sirva para resguardar la malilla ó el basto, en cuyo caso no debe triunfar de baja, porque deja desamparada la que tiene de

estuche, y se expone á que perdiendo el triunfo pequeño, triunfe de espada el Hombre ó su compañero, y pierda tambien la de estuche. Los contrarios deben descartarse siempre del palo á que está fallo el Hombre (y aunque sea de cartas firmes de otro palo) para conservar el palo que tiene éste, no sea que yéndose los contrarios de él, afiance todas las que tiene de su palo, y de una Bola: pero si ésta no puede darse, y los contrarios tienen cartas firmes en otro palo distinto del que falla el Hombre, conviene que las guarden para darlas á su tiempo; y en este caso tambien deben descartarse del palo á que falla el Hombre. Del mismo modo si no hay con que asistir á las bazas séptima y siguientes, pedida la Bola por el Hombre, primero deben descartarse los contrarios de un rey ó de otra carta firme del palo que no tenga el Hombre ó su compañero, que del palo que tengan, porque puede servir para ganarles otra mas baja del mismo palo, y hacerles perder la Bola.

Cuando el compañero del Hombre

juega una carta falsa, si cogen los contrarios, deben triunfar, y en ningun caso volver por aquel palo; porque es visto que el compañero salió de él ó buscando el rey porque tenga el caballo, ó por quedar fallo á aquel palo; y triunfando se evita el que aproveche en el tal fallo los triunfos bajos.

Si no han salido la malilla ó el basto, y fuese á parar al Hombre la baza de un palo á que está fallo alguno de los contrarios, no debe éste fallar, si tiene uno de aquellos dos mates con un triunfo pequeño; porque si falla con éste, le puede el Hombre contrafallar con otro mayor, y luego triunfar de espada y sacarle el mate, y si falla con éste, contrafallárselo con la espada.

JUGADAS GENERALES Ó COMUNES ASÍ AL
HOMBRE Y SU COMPAÑERO, COMO A LOS
CONTRARIOS.

En las primeras jugadas de la Entrada un compañero siempre debe dar al otro por el palo de que se descarta para que falle, á no ser que el que sale jugán-

do tenga las firmes de aquel palo, porque en ese caso las dará si presume que los contrarios no están fallos, ó las guardará para mas adelante segun le convenga: pero á lo último del juego, y particularmente si los contrarios van á Bola, despues de dadas sus firmes, de ningun modo dará á su compañero por el fallo, en el cual no puede hacer baza, y sí por el palo á que presume estar firme.

A la tercera jugada de un palo no se debe fallar sino con un triunfo que asegure la baza, porque se debe suponer que los contrarios tambien estarán fallos y contrafallarán: pero si ya no tienen triunfos no se debe desperdiciar la baza, y aunque los tengan, muchas veces convendrá mas perder un triunfo fallando, que dar un descarte á uno de los contrarios.

Quando la baza no vá á parar al compañero, no debe jugar no siendo de carta firme de un palo que se haya jugado ya dos veces, porque si el compañero está fallo, estando enclavado, ó no falla, y en este caso hacen la baza los

contrarios, ó si falla, le pueden contrafallar.

La primera vez que se juega de un palo á que se está fallo, siempre se debe fallar; pues como no se sabe dónde está el rey, pueden hacer la baza los contrarios si no se falla: y si lo tiene el compañero del que falla, lo reservará y le dará un descarte cuando lo juzgue conveniente.

Son tantas, tan variadas y desemejantes las jugadas que ocurren en este juego, que me parece supérfluo presentar ejemplos de los juegos que pueden combinarse, y del modo cómo deben jugarse: porque sería inútil para los jugadores, y serviría mas bien para confusión que para ilustrar á los principiantes.

CAPITULO IV.

De lo que se paga en el juego del Mediator.

El pago así en cuanto á la cantidad como en el modo de pagar, es convencional en el juego del Mediator. Además de la cantidad principal de inte-

rés que se saca ó se pierde en cada mano, y que se llama Polla, de lo que no se pueden establecer principios ni proporciones por ser absolutamente arbitrario, segun el humor con que se sientan los jugadores, hay por lo regular otras pérdidas ó ganancias accesorias, porque puede jugarse con condiciones ó sin ellas. El principal ó Polla es el premio del jugador que saca su Mediator, ó de los dos que van de compañeros si es Entrada. Lo mismo pagan los que no la sacan, que cobrarían si la hubiesen sacado. Sacarla es hacer seis bazas, y perderla hacer menos de las seis.

Del fondo que entre todos los jugadores forman en un platillo se toma dicho premio cuando se gana: pero cuando se pierde hay diferencia, porque se puede perder de puesta, haciendo cinco bazas el que vá Mediator, ó entre los dos que juegan Entrada de compañeros, en cuyo caso se pone en el platillo la misma cantidad que de él se habria de haber tomado si se ganase; y tambien se puede perder de codillo haciendo cuatro

bazas ó menos el que iba Mediator, ó entre los dos que jugaban Entrada de compañeros, y en este caso aquello que se habia de poner en el platillo se le paga al contrario que dió el codillo, esto es, al que hizo mas bazas en aquella mano, ó se reparte entre los dos ó tres jugadores contrarios, si ellos hiciesen igual número de bazas como suele acontecer: lo mas comun es repartir el codillo entre todos, aunque uno solo lo haya dado.

Las condiciones, ó ganancias y pérdidas accesorias se pueden dividir en dos clases, habiéndolas tan generalizadas y comunmente usadas, que sin dejar de ser verdaderamente accesorias, apenas pueden con propiedad llamarse condiciones, y así son los estipendios del Solo y de la Bola: por el contrario hay otras no tan enteramente recibidas en la práctica general, y son así los sobreprecios de las manos en que se juega á Favor, Refavor y Fulminante, como los estuches y primeras. De todas estas ganancias accesorias se irá dando una idéa por el orden inverso con que se acaban de referir. Las con-

di
dt
bi
to
á
P.
ba
ya
qu
ca
ge
lo:
tar
ra:
la
las
jue
seg
po
tar
po
ten
cal
est
ó t
por

diciones se llaman también calidades, dulces, confites, y son igualmente al arbitrio de los jugadores, no solo en cuanto á su importe, sino tambien en cuanto á su número. Se reducen á lo siguiente: *Primeras*: al que hace las seis primeras bazas seguidas, sin que los contrarios hayan hecho ninguna, le pagan éstos lo que se haya estipulado, que por práctica bastante comun, y aún puede decirse general, es un tanto por cada jugada de los dos ó tres que pierden. A la inversa tambien paga lo que ganaría por primeras, el que jugando su Mediator tuviese la desgracia que los contrarios hiciesen las seis primeras bazas. *Estuche*: el que juega y tiene el estuche cobra tambien, segun lo que se haya convenido, tanto por cada carta de las tres de estuche, ó tanto solamente por todas tres, y además por cada uno de los triunfos firmes que tenga con el estuche, v. g. punto, rey, caballo &c. Lo regular es pagar por el estuche un tanto de cada uno de los dos ó tres jugadores que pierden; esto es, por la reunion de espada, malilla y bas-

to; pero tambien suele pagarse por el estuche tres tantos. Si hubiese mas cartas correlativas de las que por serlo y de triunfos inmediatos siguientes al estuche se llaman tambien cartas de estuche como se ha dicho, es corriente pagar un tanto por cada una. Se dice jugar contra el estuche cuando no lo tiene el jugador, y se halla en manos de los contrarios aunque no esté reunido: y en este caso si el Hombre sin estuche, ó contra el estuche, hiciere sus seis bazas, cobra como si hubiera tenido estuche en premio de su valor, así como en castigo de su atrevimiento, si contra estuche pierde su Mediator, tiene que pagar los tantos que cobraría si lo hubiese sacado.

Es de advertir que estos accidentes de primeras y estuches no acontecen todas las manos; y que el estuche no se cobra ni se paga por solo tenerlo, ó dejarlo de tener, sino que el Hombre lo cobra cuando lo tiene y saca su jugada, y cuando contra el estuche la saca; y lo paga cuando teniéndolo, ó cuando jugando contra estuche no hace sus seis bazas.

Cu
la
del
el J
por
jue
ta
cion
solt
es
me
si e
nai
che
y E
que
pé
go
hac
dil
las
que
ma
ro
nié

Cuando se dá Bola , se pagan primeras si la Bola no se ha pedido desde principio del juego , pero si se ha ido desde luego el juego con Bola , entonces no se pagan porque todas las bazas son primeras.

En la Entrada los compañeros que juegan entre sí mismos, tienen alguna corta diversidad de interés , pero con relacion á los contrarios representan con absoluta identidad una sola persona : y así es que para dar Bola , para hacer las primeras , para contar entre los dos , como si estuviesen reunidos en uno mismo , los naipes productivos de ganancias de estuches , son absolutamente mancomunados , y para gozar por mitad de los provechos que entre ambos reunen : mas para las pérdidas hay esta diferencia , que si el juego se pierde de puesta , y el compañero hace dos bazas , ó una perdiéndose de codillo , no está obligado á pagar mas que las condiciones , pero no el juego ó Polla que sufre por entero el jugador entrante : mas si perdiéndose puesta , el compañero no ha hecho mas que una baza , ó poniéndose codillo no ha hecho ninguna ,

está obligado á pagar el juego y las condiciones á medias siempre con el que jugó. Esta es una ley antigua y fija del Mediador: pero si los jugadores se convienen antes de empezar á jugar, pueden tambien establecer que haciendo el compañero en la puesta dos bazas, y en el codillo una, quede exento de pagar tanto el juego, como las condiciones; para contentar así de algun modo á los que son demasiado ligeros en entrar. Las condiciones no se ponen en el medio, sino que siempre se reparten entre los que las han ganado, y esto aunque se ponga en el medio por haberse perdido puesta. En la Chillada no se pagan ni cobran condiciones, aunque se juegue con ellas: y como el que chilla juega obligado y no por su voluntad, la ley es que si se pierde la Chillada, paguen el juego por mitad los dos compañeros, aunque el llamado haga dos bazas ó mas en la puesta, y una ó mas en el codillo. Además de las primeras y el estuche que son condiciones fijas; estas, que siempre que se juega con condiciones las admiten todos, se pueden po-

ner e
da al
las,
nido:
gla &
que
una
realn
voca
su fa
realn
lidad
manc
dirla:
pida
J
se pi
de ur
la mi
yan c
do de
todos
da ur
todas
canti
trada

ner otras varias que omito, porque queda al arbitrio de los jugadores el ponerlas, conviniéndose de antemano. Convenidos una vez se debe observar por regla general que el que pida una calidad que no haya tenido, ó la pida mas de una vez, ó cante mas estuches que los que realmente ha tenido, ó padezca otra equivocacion semejante, siempre que sea en su favor, pierda todas las condiciones que realmente tenga. El que no pidió las calidades que tuvo antes de alzar para la mano siguiente, no tiene derecho para pedir las despues de alzado, y aunque las pida no se le deben dar.

Juéguese ó no se juegue con fichas, se puede poner de dos maneras: ó todos de una vez al empezar á jugar, cada uno la misma cantidad, aquella en que se hayan convenido, ó solo el mano, siguiendo despues poniendo la misma cantidad todos los que sean mano. Lo que pone cada uno se llama *Polla*, y el conjunto de todas ellas se llama *Pozo*. Segun sea la cantidad que se haya de pagar por la Entrada, Mediator, Solo y Bola, así debe

ser la que se ponga en el medio, siendo lo mas comun poner cada uno lo que importa la Bola. Por ejemplo, si se conviene en que por la Entrada se paguen cuatro reales, dos á cada compañero, otros cuatro por el Mediator, seis por el Solo y ocho por la Bola, pondrá cada uno ocho reales en el medio, de donde saca el que gana lo que importa su juego, mas no las condiciones, porque éstas, como he dicho ya, tienen que pagarlas por parte los jugadores al que las ha ganado. Cuando el pozo se ha concluido, se vuelve á poner lo mismo que la primera vez; aunque no se haya concluido, si queda tan poco que no haya para pagar algun juego si se gana, se suele poner sobre lo que hay en el pozo, bien que esto es un poco diferente, pues el que haya ganado el juego se cobra de lo que se ponga, ó ponga de menos lo que habia de sacar del pozo.

Si el juego ha sido de Favor se pagan dobles las condiciones, y en cuanto á sacar del pozo hay variedad, pues habiendo condiciones, unas veces se saca tambien doble del pozo, otras no, parte

cie
dol
pre
qu
un
ver
pag
ga
qu
ha
otr
die
dos
bol
han
no

cia
&c
no
gad
otra
el s
ten
ga
ga

ciendo á los jugadores que basta el pagar dobles las condiciones. Si no las hay siempre se saca mas por el Favor, pero unos quieren que se saque doble, otros solo una tercera parte mas : todo esto es convencional. Lo mismo digo en cuanto á pagar la desbola que es cuando el que juega no hace ninguna baza, queriendo unos que se pague en este caso todo lo que se habia de ganar si se sacase la Bola, y otros que solo se pague como si se perdiese solamente de codillo: de todos modos páguese lo que se pague por la desbola, se ha de repartir todo entre los que han ganado lo mismo que el codillo, y no ponerse nada en el medio.

El producto de las multas por renunciadas ú otras faltas, (leyes 4^a, 5^a, 6^a, &c.) se pone á parte; y se sortea á la mano siguiente entre los que no las han pagado, al que tenga el siete de espadas ú otra carta que se señale, debiendo ganar el seis caso que el que no entra en suerte tenga el siete, y el cinco, caso que tenga el seis y el siete, &c: pero el que tenga la carta en que se hayan convenido 6

sus inmediatas, debe advertirlo solamente cuando la juegue, y no ántes, porque no se debe manifestar ninguna carta, ni despues, por no dar lugar á dudas ó disputas.

Si se juega con fichas, no por eso varían los pagos, y siempre serán aquellos en que se convengan los jugadores. Se reduce á que en lugar de hacer los pagos en dinero, se hacen en fichas de esta manera: se da á cada jugador ántes de empezar á jugar, igual número de fichas, unas que valgan un tanto cada una nada mas, otras diez, otras ciento &c., lo cual sirve para la facilidad en los pagos, porque si todas fuesen de un tanto solo, cuando hubiese que pagar muchos, seria demasiada prolijidad y confusion: pero es preciso que sean de diferentes tamaños para que se distingan segun su valor, ó que estén muneradas cada una con el número de los tantos que vale; las que valen un tanto con el número 1.^o las que valen diez con el número 10 y así de las demás.

Luego se estipula cuánto ha de va-

ler un tanto, si un cuarto, si dos, ó un real ó lo que se quiera; en seguida cuántos se ha de poner en el medio, cuántos tantos se han de pagar por cada condicion, por la Bola, por el Solo, por el Mediator, y por la Entrada: ya se sabe que la Chillada en quanto al juego nada mas, pero no en quanto á las condiciones, se paga lo mismo que la Entrada. Al mismo tiempo se establecerá lo que se ha de pagar de multa en aquellos casos, en que aunque no haya una ley general del juego, pueden convenirse los jugadores en que se pague, como se puede ver en el capítulo 5.^o ley 13, y siguientes: pues en quanto á las multas establecidas por leyes admitidas y constantes del juego, ya dicen éstas á cuánto han de ascender.

Concluido el juego, se cuentan los tantos que tiene cada uno; y si recibió cada uno, supongamos, mil, y uno tiene mil ciento y setenta, este ganó ciento setenta tantos, que si se convino en que su valor fuese de un cuarto, habrá ganado veinte reales: si de los otros tres

uno tiene novecientos, otro novecientos sesenta, y otro novecientos setenta, habrá perdido el primero y entregará al que ganó los veinte reales, doce reales menos dos cuartos, que componen los cien tantos: el otro cuarenta cuartos; y el otro treinta. Hoy dia ya se usa muy poco jugar con fichas.

CAPÍTULO V.

Leyes primitivas seguidas generalmente en el juego del Mediator.

1.^a Es ley de este juego que las cartas se han de dar precisamente en tres veces, dos á tres, y una á cuatro, pudiéndose dar las cuatro la primera, la segunda ó la tercera vez al arbitrio del que da. Si alguno invirtiese este orden en el dar, dando á dos cartas, á cinco &c. no incurre en pena ninguna, pero los demás tienen derecho á exigir de él que las dé según ley, y debe conformarse. Conviene que se observe puntualísimamente esta ley, porque si no, muchos que conocen las cartas, pueden distribuirlas de

manera que les toquen á ellos las mejores. Sin embargo, como algunas veces el naipe da en perseguir constantemente á uno, se suele dispensar con al que esto le sucede que reparta las cartas de otra manera, á su voluntad, pero con la condicion de que ha de decir ántes que alcen, á cuántas va á dar, y que si los demás quieren, ha de barajar otro á lo menos dos veces, quedando el que da en libertad para volver á barajar despues quanto quiera, ó para dar sin barajar mas.

2.^a En este juego, como en todos, se debe volver á dar cuando se da alguna carta de mas ó de menos, cuando se viere que hay dos cartas duplicadas, ó que sobra ó falta alguna carta en la baraja &c.: pero se entiende que todo esto se ha de advertir ántes que empiece á jugar la primera carta el que tiene la de más ó de menos, ó la duplicada, para que se vuelva á dar; porque si se nota despues, no se debe volver á dar, y ya es otro caso que debe verse en la ley 6.^a

3.^a *La boca hace juego.* Por esta ley si el que juega nombra un juégo mayor

ó menor del que podia ó pensaba hacer, v. g. Mediator en lugar de Entrada, ó Entrada en lugar de Mediator: si pide un rey por otro, si señala por triunfo un palo en lugar de otro, debe jugar el juego que nombró; se le debe dar el rey que pidió, y ser triunfo el palo que señaló, aunque se conociese despues con evidencia que se habia equivocado.

Esta ley aunque parece dura, está fundada en razones justas y poderosas, porque si al que juega le fuera lícito variar á pretesto de equivocacion, era fácil que por algun gesto ú accion, ó por algun descuido en dejarse ver las cartas alguno de los otros, conociese que iba á perder el juego permaneciendo el triunfo que habia señalado, ó el rey que habia pedido &c., ó no jugando un juego menor que el que habia nombrado, y ganase el juego en perjuicio de los demás. Enterados los jugadores de esta ley tendrán cuidado por su propio interés de no equivocarse, y así rara vez se equivocarán: y cuando suceda, es menos malo que paguen su descuido, aunque inculpable,

que el dar lugar á que algunos tal vez poco delicados, se aprovechen de esa libertad en perjuicio de los demás, ó á lo menos á disputas y desazones, que cuando no produzcan males de mayor consecuencia, á lo menos impiden la diversion y el recreo que se busca en el juego. No obstante, y aunque sería mejor observar esta ley con toda escrupulosidad, todavía cuando el que juega deshace su equivocacion inmediatamente y sin interrupcion, diciendo por ejemplo: *con el rey de espadas á oros, digo á bastos; juego, digo Mediator*; ó de otro modo semejante, se suele disimular con él, presumiéndose que esta variacion no es efecto de alguna observacion que haya hecho, porque se supone que no ha tenido tiempo de hacerla.

4.^a *No se deben enseñar las cartas.*
 Esta ley tiene por objeto el evitar, que pretestando un descuido, se enseñen los jugadores unos á otros las cartas, de lo cual se puede seguir el ganar ó perder el juego, y aun el dar ó no dar una Bola. Y así todo el que enseñe una ó mas

cartas , con intencion ó sin ella , pagará una Polla por cada una , y si le toca jugar pueden obligarle los demás á que juegue la que ellos quieran de las que enseñó si fueron mas que una , y á que pague una Polla por cada una de las otras que enseñó : si no le toca jugar pagará una Polla por cada una de las cartas que enseñó , y además resarcirá el perjuicio á quien se le haya seguido de haberse visto la carta ó cartas que enseñó , como sucederá especialmente si se ha visto una de estuche , ó cualquiera otra firme , porque esto da á unos norma para jugar en perjuicio de otros. En las mismas penas incurre el que dice las cartas que tiene aunque no las enseñe , porque militan las mismas razones en un caso que en otro. Pero esta ley no habla con el que juega Solo ó Mediator , porque si enseña ó dice las cartas que tiene , solo se puede perjudicar á sí mismo. Si alguno de los tres contrarios enseña ó dice las cartas que tiene , y de ello se sigue perjuicio al Hombre , puede éste exigir que se le pague el juego , si lo pierde;

y debe pagársele el que enseñó la carta.

5.^a *No hablar siendo excusado.* Esto es que ninguno hable, ni pregunte ni responda lo que se puede averiguar viendo las bazas, aunque sean de los demás, (porque en este juego se permite verlas todas). Mucho menos se permite advertir á nadie la jugada que ha de hacer, que no renuncie, que tenga presente que ya salio tal carta, y otras cosas semejantes, ya sea contrario ya sea compañero; porque si es contrario se puede seguir perjuicio á su compañero, y si hace á éste la advertencia, se seguirá á los contrarios; además puede equivocarse en la respuesta que dé, ó en la advertencia que haga, y perjudicar al mismo á quien responde ó hace la advertencia; pudiendo suceder tambien que alguno dijera una cosa por otra de mala fé, para que el otro fiado en su palabra hiciese una mala jugada. Por estas razones se pone justamente la pena al que habla de que pague una Pella cada vez que lo haga, y que pague los perjuicios que se hayan seguido por haber hablado.

Solo se permite preguntar (y hay obligacion de responder) *qué son triunfos, quién vá ganando*, lo que se suele preguntar tambien diciendo: *carta en mano*, debiendo entónces acercar cada uno hacia sí la carta que jugó; y *quién es el Hombre ó el que juega*: mas esto último solo en la primera jugada; y nunca se debe preguntar *quién es el compañero*, aunque esté ya descubierto, pues todos deben observar por sí cuando se declara. En los dos últimos casos no se debe responder á los que preguntan. Y si preguntando alguno *qué es triunfo*, le respondiese otro diciéndole un palo por otro, y en esta inteligencia jugase el que preguntó fallando á su parecer, y recogiese la baza, pagará el que respondió la pena impuesta al que levanta baza indebidamente.

6.^a *Carta de mas ó de menos*. El que tenga alguna carta de mas ó de menos, ó aunque las tenga cabales, si tiene alguna duplicada, y no lo manifiesta ántes de jugar él la primera vez, pagará una Polla, y no se seguirá jugando, sino

que se volverá á dar, y si se notase á la última baza, no por eso dejará de pagar la Polla, ni será válido el juego, porque se ha de volver á dar como si no hubiera existido aquella mano: pues para que sea válido el juego, es preciso que se haya pagado ya cuando se haya echado de ver; pero aun en este caso deberá pagar la Polla, de lo cual solo estará esento cuando se advirtiere despues de alzado para la mano siguiente.

7.^a *Jugar cada uno en su mano.* El adelantarse á jugar ántes que á uno le toque, puede ocasionar muchos males, que por tan notorios se omiten aquí. Por esta razon la ley del juego impone al que se adelante á jugar la pena de que pague una Polla, si de adelantarse no se sigue perjuicio: pero si se sigue, que indemnice al que se le causa. Si el Hombre se adelantó á jugar, y ganó su compañero, ó se adelantó el compañero, y ganó la baza el Hombre, además de pagar la Polla el que adelantó la jugada, ni á uno ni á otro se les debe pagar si ganan el juego, y si pierden deben pagar.

Si el que adelantó la jugada fue uno de los contrarios, y de ello resultó que ganase el Hombre el juego, debe pagársele él, quedando esento de pagar el otro, ú los otros contrarios: pero si de haber adelantado la jugada, resultó que el Hombre perdiese el juego, se le debe pagar como si lo hubiera ganado, por el que adelantó la jugada solamente: y aun si por haberse adelantado á jugar perdió el Hombre de dar Bola, debe pagársela tambien el que adelantó la jugada. Ultimamente si por haberse adelantado, no hizo el Hombre primeras que pudiera hacer si el contrario no hubiese adelantado la jugada, debe satisfacérselas del mismo modo: todo esto se entiende sin perjuicio de poner la Polla en el medio.

8.^a *Hacer indebidamente alguna baza.* Hace indebidamente la baza el que no ganando la recoge como si ganára, ya sea jugando una carta menor que otra que está ya jugada, ó ya fallando con un palo que no es triunfo, como si lo fuera. Si advierte su equivocacion, y vuelve la baza al que ivá ganando, no incurre

en
se
pu
qu
ha
cog
cas
Po
dol
bie
est
pal
bie
ya
qu
ces
la
bie
ber
su
otr
la
de
te
ba

en ninguna pena por los perjuicios que se sigan de no haber ganado la baza, pues es libre en ganar ó no ganar, pero queda obligado á pagar una Polla por haber alzado la baza, y nunca puede recoger la carta que jugó, ni aun en el caso de no quedar obligado á pagar la Polla, por quedarlo alguno que habiéndole preguntado qué era triunfo, le hubiese respondido un palo por otro, y en esta inteligencia hubiese jugado de aquel palo creyendo que fallaba, y por eso hubiese recogido la baza. Mas si ha jugado ya otra carta, queda por suya la baza que recogió indebidamente; pero entónces además de pagar la Polla por haberla levantado, queda sujeto á pagar tambien lo que se atravesé, porque en haber levantado aquella baza que no era suya, necesariamente causó perjuicio á otro; y si con ello impidió dar una Bola, la pagará tambien.

9.^a *Tomar el juego de otro en lugar de las bazas.* Ya se ha dicho que en este juego se permite á cada uno ver las bazas así suyas como de los demás. Y

para evitar que alguno se aproveche, á título de equivocacion, del descuido de otro, que haya dejado las cartas á su lado junto á las bazas, y alegue si tiene mal juego esta misma equivocacion de haberse visto los juegos para anular la mano: y que alguno las deje de intento para que otro las tome en lugar de una baza, y pague como si perdiese el juego, se establece por esta ley: 1.º Que si alguno deja sus cartas cerca de sus bazas, y se las toma otro en vez de una baza, aunque sea por una verdadera equivocacion, y las vé ó las enseña á los demás, paguen un pozo entre los dos. 2.º Que si es el Hombre el que vió el juego de otro, además de pagar el pozo por su parte, no tiene derecho á que se le pague nada aunque gane, y si pierde, por supuesto pagará: y si en la Entrada el compañero del Hombre vió el juego á alguno de los contrarios, ni el Hombre ni el compañero cobrarán nada aunque ganen, pero pagarán si pierden, y además el compañero pagará el pozo á medias con el contrario á quien vió las

car
tas
Ho
gar
die
nac
que
pag
hul
da
mo
hec
cer
por
pai
la
fin
gac
cor
go
de
cua
eso
tra
die

cartas. 3.^o Que si el Hombre vé las cartas á su compañero, ó el compañero al Hombre, además de pagar el pozo pagarán tambien el juego, como si lo perdieran de codillo, aunque lo hayan ganado. 4.^o Que si son los contrarios los que se han visto el juego el uno al otro, paguen al Hombre desde luego como si hubiera ganado el juego, y en la Entrada al Hombre y al compañero.

10.^a *Tenderse ántes de tiempo.* Como puede suceder que en la Entrada, hecha la quinta baza, y no pudiendo hacerse la sexta sino saliendo precisamente por una carta, se tienda uno de los compañeros, con el pretesto de que tienen la sexta baza segura, pero solo con el fin de que vea el otro compañero la jugada que tienen segura, y hacerla si los contrarios no les dan por ganado el juego: y como en este juego no solo se puede llevar codillo sino tambien desbola cuando no se hace ninguna baza, por eso establece esta ley. 1.^o Que en la Entrada si alguno de los compañeros se tendiese ántes de hacer la sexta baza, se les

obligue á que jueguen al descubierto las cartas que señalen los contrarios, para que éstos se cercioren de que de cualquiera modo que se jugase habrían de hacer los compañeros la sexta baza, y si efectivamente la hiciesen, no incurren en pena alguna, y se les pagará todo lo que hayan ganado. Pero esta ley no se entiende con el que juega sin compañero, porque es claro que si enseña el juego, á nadie perjudica sino á sí mismo. 2.^o Que aunque uno diga, que da el juego perdido de codillo, si no ha hecho ninguna baza, pueden los contrarios obligarle á seguir jugando, hasta ver si la hace ó no, porque si no la hace, tiene que pagar la desbola que importa mas que el codillo. Si es Entrada, y los contrarios se convienen en admitir al Hombre el juego perdido de codillo, debe pagarlo él solo, porque se supone que el compañero habia de hacer á lo menos una baza, que es lo que necesita para no pagar cuando el juego se pierde de codillo: pero el Hombre puede no conformarse, y seguir jugando hasta ver si el compañe-

ro hace efectivamente la baza : pero si se sigue jugando por esta razon , aunque el juego se saque ó se haga puesta , debe pagarse de codillo por el Hombre solo si el compañero hizo una baza , y entre los dos si éste no hizo ninguna.

11^a. Ya he dicho que renunciar es no asistir al palo que se va jugando teniendo con qué. Pues el que renuncie está obligado á pagar lo que se atraviere, si de su renuncio ha resultado el ganarse ó perderse el juego, si no, debe pagar una Polla. El que renuncie más de una vez, solo pagará un renuncio, sino se advierte hasta la última jugada, pero si se conoce al primero pagará todos los que haga. Hasta que se alce la baza, ó hasta que se juegue la carta para la siguiente que algunos tienen costumbre de jugar antes de recoger la baza anterior, puede el que renuncia recoger la carta y jugar la que corresponde, y si lo hace á tiempo, no está obligado á pagar el renuncio, pero sí lo estará á pagar la pena que impone la ley 4.^a á los que enseñan alguna carta, siempre que de haberse vis-

to la que no debió jugar se siga algun perjuicio. Pero así para esto como para pagar solamente el renuncio, es necesario que sea uno de los jugadores el que lo advierta, y no sirve que lo diga alguno de los que estén mirando.

12^a. La Bola se debe pedir precisamente antes de jugar la séptima carta, si no se ha pedido antes de empezar á jugar en Solo de Bola, ó Mediator de Bola; pero no se dice con esto que no se puede pedir en cualquiera de las bazas antes de la séptima, sino que jugada la séptima carta sin haberla pedido, ya no se puede pedir. Y para evitar disputas sobre si basta ó no basta jugar la carta sin pedir de palabra la Bola, y que alguno siguiese jugando al descuido con cuidado para ver si salia alguna carta, saliendo la cual asegurase la Bola, y si salia, decir que en el mero hecho de salir jugando, ya se suponía que iba á Bola; para evitar pues todos estos inconvenientes, se establece por esta ley, que el que juegue la séptima carta despues de haber hecho las seis bazas, aunque no diga que vá á

Bola, y aunque los demás no se lo adviertan, se entienda que vá á Bola, y no pueda desdecirse, y si se desdice que no le valga, sino que de todos modos se ha de considerar que vá á Bola, y debe pagarla si no la hace, aunque realmente haya jugado la séptima carta por una equivocacion, inadvertencia, ó descuido involuntario.

En la Entrada debe pedir la Bola el que haga la sexta baza, sea el Hombre ó sea el compañero; y pedida por cualquiera de ellos no puede el otro dejar de consentir, de modo que aunque se oponga debe considerarse que van á Bola, lo mismo que si no se opusiera. Pero para emprender la Bola, no pueden consultar entre sí ni aconsejarse uno á otro directa ni indirectamente, ni aun hablar una palabra que de algun modo pueda servir de regla al uno ú al otro, y si lo hicieren, no solo por esto mismo ya no pueden emprender la Bola, sino que el que habló debe pagar un pozo á favor de los contrarios.

Si no ha salido el rey ó el caballo

pedido , no se puede emprender la Bola , y aunque el Hombre ó su compañero siga jugando despues de hecha la sexta baza , no se les puede obligar á ir á Bola , ni ellos tienen derecho para emprenderla aunque la tengan segura.

Cuando se ha pedido la Bola al principio , jugando Mediator ó Solo de Bola , para ganar el juego es necesario hacer tambien la Bola , porque si no se hace , aunque se hagan las seis bazas , es lo mismo que si no se hicieran , y se pierde la Bola y el juego como si fuera puesta : pero si le cortan la Bola antes de las seis bazas se perderá el juego con arreglo á las bazas que haya hecho ; es decir que si no ha hecho cinco se perderá de codillo , aunque despues de la baza que han hecho los contrarios , haga el Hombre algunas bazas hasta completar ó pasar de las seis No pidiéndose la Bola al principio , esto es , no jugando Mediator ó Solo con Bola , sino pidiendo ésta despues , aunque se pierda la Bola , no por eso se pierde el juego ni las condiciones , y así hay que pagar uno y otro al que jugó , pero

él tiene que pagar la Bola.

13^a Para contener á los que acostumbra aventurarse á entrar con muy poco juego , fiados en la suerte, y en que el compañero tendrá acaso juego suficiente para suplir el que á él le falta , comprometiendo así al que busca por compañero á que pierda y pague lo que no tenía necesidad de pagar si el otro no jugase fuera de regla, se ha establecido que haciendo el llamado dos bazas, cuando el juego es puesta, y una cuando es cordillo, quede exento de pagar, y deba hacerlo solamente el Hombre, como se ha dicho en el capítulo 4^o que trata de los pagos. Pero como la experiencia ha enseñado que esta ley no basta á contener á muchos por el flujo que tienen en jugar, y aun muchas veces sin ver las cartas, de que se suelen seguir bastantes perjuicios á los demas jugadores, por esta razon han adoptado algunos las leyes siguientes, que como no son del primitivo Mediator, sino introducidas despues, no obligan, si primero no se convienen en ello los jugadores.

1.^a Que el llamado que no tenga seguridad, ó á lo menos probabilidad fundada de hacer dos bazas, pueda dar el rey al que juega, el cual en este caso tendrá que jugar él solo, lo mismo que si fuera Mediator, dando antes una carta por el rey.

2.^a Pero como el Hombre puede entrar en regla, y el llamado volverle el rey solo con el fin de hacerle perder el juego, queda éste sujeto á pagar medio pozo á favor de la mesa, siempre que tenga juego para hacer las dos bazas, ó seguras, ó bastante probables; y ademas, si el Hombre pierde el juego, y el llamado hizo tres bazas ó mas, debe pagar por el Hombre.

3.^a Si el llamado no vuelve el rey, y perdiéndose el juego puesta hubiese hecho dos bazas, ó una perdiéndose cordillo, no solo no pagará el juego, sino que tampoco pagará las condiciones: pero si no hiciere las bazas que le corresponden, lo pagará todo á medias con el Hombre. Véase el capítulo 4.^o sobre los pagos.

qu
da
to
ta
ca
T,
si
le
br
do
re
do
jac
pa
vo
re
tr
de
cu
co

DOSILLO Ó MEDIATOR ENTRE DOS.

Se quita el palo de oros ó copas y quedan treinta cartas : se dan ocho á cada uno de los dos que juegan , y las catorce restantes forman el Monte ó Bace-ta , á donde se vá á robar cuando se des-carta, del mismo modo que se dijo en el Tresillo, cuyas reglas y las del Mediator sirven tambien para éste, y solo tiene la ley particular de que si el que juega nom-bra por triunfo el palo que se ha quita-do , pague una Polla. Algunos dejan el rey del palo que se ha quitado, separan-do el seis de otro palo largo que han de-jado , y entonces el rey que se deja del palo que se ha quitado es el palo de Fa-vor, en los mismos términos que lo es el rey de oros en el Tresillo ó Mediator en-tre tres, página 119 y 120, donde se pue-de ver. Para ganar , es necesario hacer cinco bazas : con cuatro es puesta, y con cinco codillo.

MEDIATOR ENTRE TRES,

que tambien se llama tresillo.

Tambien este juego es esencialmente el del Mediator, y solo le constituyen otro algunas diferencias que se expresarán aquí, rigiendo en todo las leyes y reglas del Mediator, que no se opongan á las particulares de este juego, las cuales vamos á explicar ahora.

Se juega entre tres, y á la baraja, que tampoco debe tener ochos ni nueves, se la quita el seis de copas, y todo el palo de oros menos el rey. Quedan pues treinta cartas que se reparten entre los tres jugadores á diez cada uno.

El rey de oros forma él solo un palo, de modo que se puede jugar á oros ó nombrar triunfo á este palo lo mismo que á los demás, y se jugará en este caso como se dirá despues. Los otros tres palos solo tienen nueve cartas, cuando no son triunfos, porque al de copas le falta el seis que se ha quitado, y al de espadas y bastos sus respectivos ases, que

se agregan como en el Mediator á los triunfos. Pero cuando los otros palos son triunfos tienen once cartas, porque al de copas se le agregan el as de espadas y el as de bastos; al de espadas se le deja su as, y se le añade el de bastos; y al de bastos se le deja el suyo, y se le agrega el de espadas.

En este juego no hay Entrada; y precisamente se ha de jugar Mediator ó Solo, con Bola ó sin ella. En el Mediator se puede pedir el rey de oros, lo mismo que cualquiera otro. Si no hay Mediator ó Solo, de modo que todos pasen, da para otra mano el que sigue al que dió el último: y si se juega á poner el mano pondrá el que lo sea, lo mismo que si se hubiera jugado la mano anterior, y esto siempre que no se juegue.

El palo de oros es siempre de Favor: y si se sortea otro para que tambien lo sea, entonces el de oros queda Refavor ó Fulminante, que es decir preferente á todos y aun al mismo Favor, y en el pago el Favor se cobra doble que los otros dos palos, y el Refavor; esto es, el de

oros , doble que el Favor.

En cuanto á las jugadas , hay que tener presente para echar la cuenta con respecto á los triunfos , que éstos solo están repartidos entre tres , y de consiguiente que no es tan fácil destriunfar como en el Mediator.

Cuando la baza no vá á parar al Hombre , es bueno salir por el rey de oros no siendo triunfo , porqué como es el solo de su palo , si el Hombre lo falla , se lo contrafallan , y siempre pierde un triunfo ; y si no falla , es una baza para los contrarios , y de todos modos se evita que el Hombre haga primeras , ó dé una Bola ; aunque si el Hombre tiene bastante juego debe fallar con un triunfo firme.

El rey de oros , cuando este palo es triunfo , hace de malilla , y así es despues de la espada , y antes que el basto. De consiguiente el que juegue á oros , si tiene la espada y el rey , ó la espada y el basto está seguro de que triunfando de espada por fuerza ha de salir el otro triunfo que le falta , por lo cual si es mano , ó si no lo es , cuando le toque jugar ,

debe triunfar de todos modos, pues una vez que haya salido el único triunfo que tenían los contrarios, ya puede hacer sin miedo sus cartas firmes. Si le falta la espada, pero tiene el basto y el rey de oros, será mejor que no triunfe, porque como ninguna de ellas obliga á la espada, el contrario que la tenga la reservará, y si entra, le sacará con ella el triunfo que le ha quedado, y luego dará sus firmes sin que el Hombre se lo pueda impedir, aunque esté fallo. Si tiene la espada sola, tampoco debe triunfar, en razon de que si los otros dos triunfos no están repartidos, sacará uno no mas, y queda el juego lo mismo que en el caso anterior. Solo se deberá triunfar cuando de sacar los otros dos triunfos dependa absolutamente el ganarse el juego, en cuyo caso no hay otro remedio mas que aventurar la jugada, ó perder el juego infaliblemente.

Tambien se puede jugar así Solo, como Mediator, al palo de oros sin tener ningun triunfo teniendo cartas firmes; porque como los triunfos no son mas que tres, se cuenta con que, aunque los hagan los

contrarios, se pueden hacer las bazas necesarias en otros palos: pero es preciso ó ser mano y tener dos entradas á lo menos, ó no siéndolo tener las de los tres palos, ó cartas firmes en todos ellos; porque si no, se expone á que jugada la primera carta de un palo, esto es, el rey, aunque lo tenga el Hombre, sigan los contrarios jugando de aquel mismo palo, y como el Hombre no tiene con que fallar, le hagan perder el juego, antes que pueda entrar para dar las firmes que tenga de otros palos.

OTROS DOS TRESILLOS Ó MEDIADORES

ENTRE TRES.

En el primero se quita á la baraja todo el palo de oros ó copas, y se juega solamente con los otros tres, de los cuales se nombra uno para Favor si se quiere. Tampoco hay mas juegos que Mediator y Solo; y siguen en todo las mismas reglas que en el antecedente y en el Mediator.

En el segundo se quitan á la baraja

los seises de oros y copas, y los treses de de espadas y bastos. Las treinta y seis cartas que quedan se reparten entre los tres jugadores, doce ó cada uno, que se darán en tres veces á cuatro, ó cuatro veces á tres, y no de otra manera, á no ser en el caso que á alguno le dé constantemente muy mal el juego, pudiéndose entonces practicar lo que para este caso se dice en el Mediator.

Tampoco hay mas juego que Mediator ó Solo, y se puede nombrar un palo de Favor. Para ganar es necesario hacer siete bazas: con seis es puesta, y con cinco ó menos codillo. Como se juega con treinta y seis cartas, resulta y es necesario tenerlo presente, que hay once triunfos en oros y copas, y diez en espadas y bastos, y que estos palos tienen ocho cartas, cuando no son triunfos, y nueve los de oros y copas. Las leyes y reglas son las mismas que en el Mediator, usadas con la aplicacion necesaria.

CUADRILLO Ó CUATRILLO.

Es lo mismo que el Mediator, solo

se diferencia en que no se juega Mediator, sino precisamente Solo ú Entrada; en que no tiene palo de Favor, y en que el compañero del Hombre, cualquiera que sea el número de bazas que haya hecho, ayuda á éste siempre á pagar cuando pierde.

Hay otro Cuatrillo que se llama solitario, y consiste en que al que entra se le dá el rey, y su jugada viene á ser un Mediator, con sola la diferencia de que se paga como Entrada, y no dá tanto cuando dá la carta por el rey; y si no hay quien juegue, no se chilla, sino que pasa la mano, y se pone por el que lo es, si se juega á poner de este modo.

CUATRILLO ESPAÑOL LLAMADO Á REY
FORZADO.

En este Cuatrillo, que es sumamente divertido, y que escepto en lo que aquí se dirá, es lo mismo que el comun, no se señala rey en el juego de Entrada, sino que se empieza á jugar sin mas que nombrar el Hombre el triunfo, y el primero

que juega un rey es el compañero: por lo cual no se debe entrar teniendo algun rey, en especial si no está muy acompañado, porque si se juega por aquel palo tendrá que coger con el rey, hacerse su compañero, y tener que jugar solo. Si tiene el rey muy cargado no hay tanto peligro, porque aunque salgan de aquel palo podrán quedar fallos á él los contrarios, antes que lo juegue el Hombre, puesto que ninguno puede jugarlo hasta haber jugado todas las cartas que tenga de aquel palo, y el que lo juegue antes, tiene que pagar lo que se atraviere: y así siempre es muy ventajoso entrar teniendo caballos que son los que se hacen primero á no ser que esté solo algun rey, y sin miedo de perderlos, porque ninguno puede salir jugando de rey, como no sea que á las últimas bazas no tenga ya otras cartas sino los reyes, pues teniendo otra, sea la que quiera, debe jugarla, y de ninguna manera un rey. Si en las últimas bazas saliere uno ó mas reyes en una baza, el que jugó el primero segun el orden de las jugadas, es el compañero. Despues de

haberse jugado ya un rey , se pueden jugar los demas cuando se quiera.

Antes de salir el primer rey , todos deben procurar hacer las bazas que puedan : el que tiene rey , por si acaso le toca ser compañero , y el que no le tiene , para quitar las bazas al que pueda ser compañero. El Hombre , pues , si puede hacerlo sin perjudicar á su juego , dejará hacer á todos una baza , porque alguno ha de ser su compañero , y luego que la hayan hecho , ó antes si alguno ha hecho dos , debe impedir , si puede , que hagan mas , en razon de que ignorando quien es su compañero , puede dejar ir haciendo bazas á los contrarios.

El que no quiere ser compañero , porque no tiene juego para ello , nunca se descarta del palo del rey que tiene , cuando tiene que hacerlo forzosamente por estar fallo al palo que se vá jugando , sino que las vá reservando , porque cuantas mas tenga , tanto mas tardará en salir su rey , y cuando tenga que jugar , siempre saldrá de aquel palo de que se ha jugado mas veces para que

sal
qu
al
do
re
le
ma
jug
me
po
fal
oti
br
qu
lo
bi
da
H
fo
lo
pe
pe
co
fa
de

salga mas pronto aquel rey. Pero el que quiere ser compañero lo ha de hacer al contrario descartándose siempre, cuando tenga que hacerlo, del palo de su rey, y saliendo del mismo palo cuando le toque jugar, ya porque así está el rey mas próximo á salir, cuando se vuelva á jugar de aquel palo, ya porque de este modo sabe que no ha de salir otro rey, porque solo podrá ser ésto, cuando no faltando mas que tres cartas, estén los otros tres reyes en una mano.

Todo esto lo debe observar el Hombre con cuidado, para conocer quién quiere ser su compañero, y darle del palo por donde le llama. Otra señal tambien segura es si alguno juega sin necesidad alguna de estuche á los arrastres del Hombre, y despues no teniendo ya triunfos, se descarta siempre de un mismo palo, por el cual debe darle el Hombre, porque es visto que largó la de estuche por no cortar los arrastres al Hombre, con el fin de que siguiendo éste en triunfar, pudiese él descartarse de las cartas del palo de su rey, para que saliéndole

el Hombre á él, lo hiciese á tiempo para poder jugarle, y declararse por compañero.

QUINTILLO.

Rigen en este juego las mismas leyes y reglas que en el Mediator, y en el Cuatrillo, solo que como se juega entre cinco, se dán ocho cartas á cada uno, en dos veces; el compañero ayuda siempre al Hombre á pagar aunque sea Chilleda; si se quiere se juega tambien á rey forzado, y á volver el rey; y el que vá á Bola, si la gana, hay que pagársela, y si la pierde, no paga nada. En los pagos tambien hay alguna diferencia; pero como los he visto hacer con mucha variedad, es excusado ponerlos aquí, y quedarán al arbitrio de los jugadores, conviniéndose antes de empezar á jugar. Para ganar es necesario hacer cinco bazas; con cuatro es puesta; y con tres ó menos codillo.

SEXTILLO.

Tambien éste sigue las reglas del Me-

diator y Cuatrillo. Se juega entre seis: se quitan los seises de oros y copas, y los treses de espadas y bastos, y de las treinta y seis cartas que quedan, se dán seis á cada uno. Se chilla, se puede jugar á rey forzado, y para ganar se necesitan cuatro bazas; con tres es puesta, y con dos codillo. El pago es tambien convencional, y no hay nada que advertir, sino que no se puede contar con los reyes, porque se fallan con mucha facilidad, aun á la primera jugada; y así el Hombre solo puede ir fiado en ellos cuando sea mano, que destriunfando los puede asegurar.

EL ZANGANO.

Ya se ha dicho en el Tresillo que á los tres jugadores se puede añadir otro que juegue tambien en los términos que allí se dice. Pues en el cuatrillo, quintillo y sestillo sucede lo mismo, y este jugador mas se llama Zangano, y lo es siempre el que dá, porque despues de haber dado no juega, como que no se dá cartas á sí mismo, sino solamente á los

demas. El Zangano tiene la prerogativa de que cuando gana el Hombre, le pagan los contrarios del Hombre, además de pagar á éste lo que le corresponde, la cantidad que importa lo que uno de ellos paga al Hombre, así de calidades como de juego: y si pierde el Hombre tiene que pagar el Zangano las condiciones y el juego lo mismo que á los demás, pero no participa de lo que hay en el medio, ni de la Bola si la hubiere: de este modo el Zangano, mientras lo es, que el Hombre pierda que gane, siempre gana y nunca pierde: y como esto es tener utilidad sin trabajo ni riesgo, por eso se le ha dado el nombre de Zangano, con alusion á los de las colmenas.

Ya se ha dicho en el artículo que los tres jugadores se quedan á un lado que juegan también en los términos que allí se dice: Pasa en el artículo quinto y artículo sucede lo mismo, y este jugador mas se llama Zangano, y lo es siempre el que dá, porque después de haber dado no juega, como que no se dá cosas á sí mismo, sino solamente á los