

4181-10

JUEGOS DE MANOS
RECOPILADOS Y REFERIDOS
POR
EL DIABLO COJUELO

*Lo subrayado en
negrita y aparte*

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

Se dirá uno para sí mismo quince y le sumará tres de memoria, lo cual hacen dieciocho. Levantarás entonces, el caballo de espadas; advirtiéndole que las espadas son siempre las primeras, segundo los bastos, tercero los oros y cuarto y último las copas; este caballo de espadas, se pondrá detrás del cinco de copas, (teniéndole con la mano izquierda) y se contará de memoria: dieciocho de espadas y tres (que siempre se llevan) son veintiuno. Levantándose el as de bastos que con los tres de memoria forma veinticuatro. Correspondiendo levantar el cuatro de oros, contando sobre el veinticuatro de oros los tres de siempre, nos dá veintisiete, lo que nos hace levantar el siete de copas; contando sobre el veintisiete de copas el tres correspondiente, nos dá treinta, que equivale al rey de espadas, (llegando a dichos reyes no se les cuenta nada). A continuación habrá de levantarse el tres del mismo palo, o sea el tres de espadas, y con los tres de memoria componen seis. Esto hace que se tome el seis de bastos, y sobre estos seis tantos se añaden los tres de siempre, que forman nueve, levantándose la sota de oros; contando nueve de oros y los tres de memoria, componen

doce, y se levantará el dos de copas, prosiguiendo de la misma manera hasta levantar o coger toda la baraja por completo, no olvidando nunca de aumentar los tres consabidos puntos; después de componerla se guardará esta baraja para cuando se quiera hacer alguno de los juegos que a continuación siguen.

2. Manera de dar uno o varios naipes a cada uno de los que te presencian y luego adivinarlos de uno en uno.- Tomarás la baraja preparada de la forma explicada anteriormente y dirás a los circunstantes: "Ahora, después de haber barajado bien estos naipes, quiero que toméis algunos de ellos y todos los habréis tomado los adivinaré de uno en uno".

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

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

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

ayú
 3
 28
 3. Modo de adivinar todos los naipes de la baraja, nada más que palpándoles con los dedos. Teniendo la baraja compuesta de la forma explicada, barajarás bien los naipes, sacándoles de abajo y poniéndoles arriba, no colocándoles nunca en el centro de la baraja, y dirás: "Mirad como barajo bien estos naipes; veréis como nada más que palpándoles con los dedos, adivino los tantos que tiene cada naipe, y si es figura y de que palo es: "Luego dirás a uno de los que te presencien, que levante las veces que quiera la baraja; después la tomarás y mirarás con disimulo el naipe de abajo, y lo palparás con los dedos; por ejemplo es el tres de oros, dirás: "Este naipe que toco con los dedos, conozco que es el tres de oros". Lo sacarás y lo enseñarás a todos para que lo vean, luego lo pondrás encima de una mesa y boca abajo, a continuación le añadirás los tres de memoria, que componen seis, verás como efectivamente, el naipe que le sigue es el seis de copas; y observando las normas dadas en la explicación, verás como no fallas ningún naipe; advirtiéndote que con todos los naipes que vayas sacando has de hacer la misma acción con los dedos, y poniendo los unos encima de los otros, bien puestos, en forma que no se vean sus puntos, para que te quede compuesta la baraja para hacer cualquiera de los juegos que necesiten este requisito.

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

4

raja compuesta para que puedas hacer cualquiera de los juegos que necesitan este requisito.

17 Juego de poner todos los naipes de la baraja, boca abajo, sobre una mesa, y adivinar y levantar el naipe que se pide. Una vez que tienes la baraja compuesta, barajarás bien los naipes, barajándoles como has hecho en los juegos antecedentes, y dirás a la concurrencia: "Ahora quiero poner todos los naipes extendidos, boca abajo, sobre una mesa, y el naipe que me pidáis os lo adivinaré". Luego dirás a uno de los amigos que te escuchan, que levante cuantas veces quisiere; después tomarás la baraja, y con disimulo mirarás el naipe de abajo; a continuación los pondrás tendidos sobre una mesa, de manera que no se vean las figuras, en cuatro hileras: (advirtiéndole que en cada hilera has de poner diez, y empezará a ponerlos por el naipe de abajo, colocándoles de izquierda a derecha), por ejemplo: el primero de la primera fila es un cinco de bastos, el primero de la segunda fila será un cinco de oros, el primero de la tercera será un cinco de copas y en la cuarta el de espadas: Supongamos que te han pedido el as de oros; empezará a contar por el primer naipe, y dirás (para tí): cinco de bastos, y tres de memoria, forman dieciocho (porque siempre, los cinco valen quince), con que el segundo naipe de la primera hilera, naturalmente será el caballo de oros (los caballos valen dieciocho); luego contarás: dieciocho de oros, y los tres de memoria componen veintiuno, (como a los oros siguen las copas) serán veintiuno de copas, o sea el as de copas; luego sabiendo que los terceros naipes de las cuatro hileras, son los ases, dirás (de memoria): Después de copas siguen espadas, después bastos y luego oros; luego levantarás el tercer naipe de la cuarta hilera, y lo enseñarás, y verán como efectivamente es el as de oros pedido; después lo colocarás en el mismo lugar donde estaba, y para los demás naipes que te pidieren efectuarás la misma norma. Una vez que todos hallan pedido, y se los hayas enseñado, levantarás todos los naipes de cuatro en cuatro; es decir: los primeros de las cuatro hileras, después los cuatro segundos, y los pondrás encima de los cuatro primeros, de forma que no se vean sus puntos, y de la misma manera colocarás los demás para hacer el juego siguiente.

Manera de hacer que salgan los cuatro reyes juntos, los cuatro caballos y los demás por su orden después de haber barajado bien los naipes. Teniendo la baraja compuesta de la forma que te he explicado en el juego anterior, barajarás bien los naipes de la forma que lo has hecho en los otros juegos, poniendo los de abajo encima; luego dirás a uno de tus amigos qu levante cuantas veces quisiere la baraja, y después la cogerás, y con disimulo mirarás el naipe que está debajo; por ejemplo es un siete, lo retendrás en tu memoria, y dirás: "Ya habéis visto como he barajado bien los naipes ;pués ahora veréís como hago salir los reyes juntos, los caballos, las sotas y los demás por su orden;y los quiero adivinar antes de verlos". (y como he dicho antes, suponiendo que la última carta de abajo es un siete), dirás: "Ahora quiero sacar los cuatro sietes". Luego sacarás los cuatro sietes de abajo, (advirtiéndolo que, si al sacar uno, dos o tres, saltase otro naipe distinto, por habersa quedado encima de la baraja) dirás: "Los otros se me han escapado(o escondido), yo les encontraré", y los sacarás de encima de la baraja; después contarás: siete y tres de memoria, componen treinta (por que ya se sabe que los siete valen veintisiete). Luego dirás: "Ahora voy a sacar los cuatro reyes". (Has de recordar que los reyes valen treinta); cuando llegues a los reves no les aumentarás los tres de siempre, sino que te acordarás que a continuación vienen los treses, cuando saques estos, para saber los que van a continuación tendrás que volver entonces a aumentarles los tres consabidos puntos que te formarán el grupo de los cuatro seises; después las sotas (que valen nueve); luego los doses que valen doce, y de la misma forma sacarás los demás naipes, quedando con este juego la baraja descompuesta.

Habrá de notarse, que teniendo escondida otra baraja compuesta, como la explicada, se pueden hacer otros muchos más juegos, que por no ser prolijo, no los escribo; pero con la práctica tú mismo podrás sacar.

No olvides así mismo, que estos juegos que te he explicado y lo mismo los que a continuación se irán publicando requieren algo de ensayo por tu parte y cuanto más mejor, nunca desesperes si a la primera no te salen, con un poco de paciencia lograrás un entero dominio en cuantos juegos y habilidades de PRESTIDIGITACION te propongas hacer.

87. Modo de adivinar el naipe que se habrá enseñado, sacando nada más que tres naipes de la baraja. Tomarás la baraja, y tendrás en cuenta el naipe que está debajo, y lo mirarás con presteza para que ninguno de los que te presenciaren se den cuenta y acto seguido dirás: "Yo os enseñaré un naipe, y dicho naipe le adivinaré, sacando nada más que tres naipes de la baraja". Después barajarás bien dejando el naipe que está debajo, y luego lo enseñarás junto con la baraja, y teniéndola con la mano dirás: "Tened en cuenta que naipe es este que os enseño". Después te pondrás la baraja detrás de la espalda, y pondrás otro naipe encima del que has enseñado, y éste harás que salga un poco hacia dentro de la mano, y que no se vea; después enseñarás el naipe que está debajo, junto con la baraja, diciendo: "¿Es éste?". Y te responderán que no. Luego con ligereza, para que no lo perciban, sacarás el que habían visto antes, y lo pondrás encima de la mesa, sin que vean que naipe es (boca abajo). Después barajarás naturalmente, y volverás a preguntar: "¿Es éste?". Y te responderán que no. Entonces colocas éste sobre la mesa de la misma forma que el anterior. Luego enseñarás el que venga a continuación, y haciendo la misma pregunta te responderán lo mismo que en casos anteriores, y por último lo colocas sobre la mesa junto con los dos anteriores y dirás: "Ya que me habéis dicho que el naipe que os he enseñado no es ninguno de los que están encima de la mesa, vamos a comprobarlo". Al mismo tiempo los pones boca arriba y encontrarán el primer naipe que habían visto.

88. Forma de hacer muchos montones de naipes encima de una mesa, y sacar el naipe que se pide del montón que se quiere. Tomarás la baraja, y la barajarás; y con presteza mirarás el naipe que está debajo; después dirás: "Ahora voy á hacer unos cuantos montones de naipes, y quiero adivinar el que nombraren, y sacarlo del montón que me indicaren". Luego barajarás bien los naipes sin mover el que está debajo; después harás tantos montones cuantos concurrentes hubiere, teniendo presente el montón donde está el naipe que has visto (supongamos que es el siete de copas); dirás a uno de tus amigos de qué montón quiere que saques el siete de copas, y del montón que te dijere sacarás un naipe, y mirarás cual es, (supongamos que fuese el dos de espadas) luego pregunta-

rás a otro de los concurrentes de que montón quiere que saques el dos de espadas: luego sacarás un naipe del montón que te indicare, y sacarás los otros de la misma manera. Adviértase, que si alguno te hace sacar un naipe del montón que está el siete de copas, y no es el último, sacarás otro naipe de dicho montón; pero si es el último, sacarás el siete de copas, y si ninguno te ha mandado sacar el naipe de dicho montón, entonces dirás: "Yo también quiero escoger montón para sacar tal naipe, y sacarás el siete de copas (el naipe que tú dices a los demás que quieres sacar será el mismo del último que te ha entregado); después dirás al primero de los asistentes, de qué montón te ha hecho sacar el siete de copas: luego a continuación pondrás el siete de copas, descubierto en el montón que te dijere; acto seguido harás las mismas preguntas a los otros, poniendo el naipe descubierto en el montón que te indicaren.

8. Juego de mandar sacar algunos naipes de la baraja, y adivinarlos antes de sacarlos.- Tomarás la baraja y la barajarás, y también con ligereza para que no lo noten mirarás el naipe que está debajo, y luego dirás: "Ahora quiero dar la baraja a uno de vosotros, y el naipe que os pida lo quiero adivinar antes de que lo saque". Luego volverás a barajar los naipes sin mover el de abajo, y después darás la baraja a uno de los que te rodean, y le pedirás el naipe que está debajo: supongamos que es el cinco de espadas, dirás entonces: "Dáme el cinco de espadas por arriba y sin mirarlo, y te dará un naipe de los de arriba; supongamos que es el rey de oros, dirás a continuación: "Dame el rey de oros por el medio", y te dará un naipe de entre la baraja: Supongamos que es el as de bastos, dirás: "Dáme el as de bastos por abajo"; después le preguntarás que naipe le pediste por arriba, y te responderá que el cinco de de espadas, y de esta manera le preguntas los demás naipes. Adviértase, que así como le has pedido nada más que tres naipes, le puedes pedir los que quisieres.

9. Juego de poner los cuatro reyes divididos, cada uno con un caballo, una sota y un as, y después hacerlos encontrar juntos: los cuatro reyes, los cuatro caballos, etc.- Para hacer este juego, escogerás de la baraja los cuatro reyes, los caballos, las sotas y los

ases, y pondrás los cuatro reyes en hilera, el uno al lado del otro, y un poco separados; después pondrás un caballo encima de cada uno de forma que se vean los reyes; y luego las sotas, de la misma manera que has puesto los caballos (boca arriba) y por último los ases, de la misma manera que los caballos y las sotas, luego dirás: "Ya veís estos cuatro reyes, que están divididos cada uno con un caballo, una sota y un as; pues ahora les quiero barajar bien, y hacer que se encuentren juntos". Luego levantarás un rey con un caballo, una sota y un as juntos, y los demás de la misma forma; después los barajarás, (poniendo los naipes de abajo encima) y dirás a uno de los circunstantes, que levante cuantas veces quisiere, después los tomarás juntos, y los sacarás por abajo de uno en uno, poniendo los cuatro primeros uno al lado del otro, y separados: después pondrás los otros de la misma manera; (advirtiéndole que los has de poner cubiertos, como si dieras naipes para jugar) después los descubrirás, y verán que los cuatro reyes están juntos, los caballos, las sotas y los ases.

8ª Manera de adivinar en un instante el naipe, que se habrá pensado de la baraja. - Tomarás la baraja y la barajarás, y con ligereza, que no se den cuenta mirarás el naipe que está debajo; después dirás: "Quiero que piensen un naipe y adivinárselo". Después volverás a barajar los naipes, si mover el que está debajo, y pondrás toda la baraja extendida en forma de abanico, y teniéndola con una mano dirás a uno de los que te presencian, que piense un naipe y que lo saque: después le pondrás encima de la baraja sin verlo, y dirás que levanten; después pondrás un montón encima del otro; a continuación mirarás toda la baraja, y el naipe que esté encima del que habías visto antes, será el naipe que habrá pensado.

9ª Chasco para adivinar repentinamente el naipe, que uno cualquiera piense de la baraja. - Tomarás la baraja, y dirás: "Voy a adivinar el naipe que uno de vosotros haya pensado". Para eso, te dirigirás a la persona a quien quieres gastar la broma y le dirás que piense un naipe y luego que baraje bien; y cuando te devuelva la baraja, con la punta de un cortaplumas empujarás un naipe cualquiera de la baraja, haciéndole sa-

lir por el otro lado, y le dirás que lo saque, y que mire si es él, y al tiempo que agarra el naípe le darás con el mango del cortaplumas en los dedos, lo que dará que reír a los que están presenciándolo.

34 "Juego consistente en sacar veintiún naipes de la baraja; y hacer tres montones y adivinar el naípe que se ha pensado.-Para hacer este juego sacarás veintiún naipes de la baraja, y los tenderás por encima de la mesa, y dirás: "Uno de vosotros pensará un naípe de estos que están encima de la mesa, y lo quiero adivinar haciendo tres veces tres montones". Después dirás a uno de los circunstantes, que piense un naípe que quiera, advirtiéndole, que tenga en cuenta en cuál de los montones que harás está; luego los levantas y las barajas bien, y pondrás tres naipes sobre la mesa, bien separados, para que cuando pongas los otros encima de los tres no se confundan los montones; seguidamente pondrás los otros de uno en uno encima de los tres primeros, y luego preguntará a dicho circunstante en cuál de los tres montones está el naípe que ha pensado; y el montón que te diga donde está, lo pondrás en medio de los otros dos, y esto lo harás dos veces más sin barajarlos: después los sacarás de uno en uno, poniéndolos tendidos sobre la mesa y los contarás, y el onceneno que saques es el naípe que se ha pensado, y lo retendrás en tu memoria sacando los demás naipes que quedan, y dirás: "Ahora quiero ver si lo sabré adivinar", luego levantas el susodicho naípe onceneno, y verán como es cierto.

35 "Juego de poner los cuatro reyes, los caballos, las sotas y los ases en cuatro hileras, y hacer que por ~~xxxxxx~~ los lados y por las diagonales salgan siempre: un rey, un caballo, una sota y un as y cada uno de distinto palo.-Para hacer el juego presente, escogerás de la baraja los cuatro reyes, los caballos, las sotas y los ases, y las barajas bien, después los colocarás en cuatro hileras, bien arreglados y juntos, de forma que hagan la figura de un cuadrado, y dirás: "Para que os entretengáis, quiero ver si sabéis ~~xxxxx~~ colocar estos naipes de manera que por los lados y las diagonales no haya más que un rey, un caballo, una sota y un as, y todos de distinto palo; y veréis que no

lo lograrán hacer salvo si alguno lo sabía de antes, y después de que estén ya cansados de hacer combinaciones infructuosas, tomarás tú las cartas y las colocas de la manera siguiente:

En la primera hilera colocarás el rey de oros, el as de espadas, el caballo de copas y la sota de bastos.

En la segunda hilera pondrás la sota de copas, el caballo de bastos, el as de oros y el rey de espadas.

En la tercera hilera colocarás el as de bastos, el rey de copas, la sota de espadas y el caballo de oros.

Y en la cuarta hilera pondrás el caballo de espadas, la sota de oros, el rey de bastos y el as de copas.

Y una vez que hayas acabado de colocarlos verán como en efecto, dichas condiciones se cumplen.

8.º Juego de enseñar los cuatro caballos juntos, y luego repartirlos entre la baraja, y después hacerlos encontrar juntos.-Tomarás la baraja, y teniéndola con la mano izquierda, pondrás los cuatro caballos abajo juntos, y los pondrás en figura de abanica, para que no se vean nada más que los cuatro caballos; pero en el caballo de más abajo le pondrás detrás otros tres naipes, sin que se vean, y dirás: "Mirad estos cuatro caballos, como están juntos". Luego pondrás la baraja boca abajo, y volverás a decir: "Mirad como ahora reparto los cuatro caballos"; y pondrás el caballo de abajo encima de la baraja, y el otro naipe que le sigue, lo pondrás en el medio, y así mismo pondrás los otros dos, repartiéndoles en la baraja, y pensarán que has repartido los cuatro caballos; después pondrás la baraja en la mesa, y dirás que la levanten, y luego pondrás un montón encima de otro y a continuación sacarás los naipes uno a continuación del otro, y verás como salen juntos los cuatro caballos.

16 Juego entretenido, de hacer pasar un río sobre una barca a tres damas y tres caballeros (o tres princesas y tres príncipes), sin que en un lado ni en otro haya mas hombres que mujeres o viceversa.- Pondrás sobre la mesa tres caballos, con tres sotas del mismo palo; el as de copas para que sirva de barca, y los demás naipes en una hilera a modo de río. Hecho esto, dirás: "¿Cómo haríais pasar estos enamorados, por haber encontrado la barca sin el barquero; no pudiendo caber en dicha barca nada más de dos personas, con la particularidad que nunca se encuentren ni en un lado ni en otro más hombres que mujeres, sino o tantas damas como caballeros, o sólo caballeros o damas," dicho esto, dejarás que algunos prueben hacerlo y cuando vean que no lo consiguen, harás lo siguiente: "Embarca dos mujeres, y pasando el río dejarás al otro lado una; vuelve al momento a la orilla opuesta con la otra, y embarca a la que estaba con los caballeros y a la que vino, y torna a la orilla donde está una dama sola; vuelve sólo con una y la dejas en tierra con su amado y embarcas a los dos príncipes y los pasas con sus damas; embarca dama y galán y tráelos a la orilla opuesta; llévate los dos galanes a donde quedaron una dama y un caballero; embarca a la mujer y tráela donde están las otras dos; embarca o otra con ella y pásalas donde están sus enamorados; trae el que está sin dama y juntos los llevas donde están las otras parejas; y así los habrás pasado sin faltar a lo dicho.

17 Juego de adivinar un naipe de la baraja, que otro habrá pensado.- Tomarás una baraja y la pondrás encima de una mesa, y dirás: "Ahora quiero hacer un juego consistente, en que el naipe que uno de vosotros penséis lo adivine." Luego dirás a uno de tus amigos, que la tome y que la baraje bien, y que piense el naipe que quiera y que cuente cuantos naipes hay delante de él, empezando a contar desde el primero de abajo, y que no le pierda de memoria; y esto lo tiene que hacer de espaldas a ti para que no lo veas; después le pedirás con la baraja, y te la pondrás en la mano izquierda boca arriba, y con el dedo pulgar de la mano derecha te los pasarás, o pondrás todos de uno en uno en dicha mano: El segundo encima del primero, el tercero encima del segundo, el cuarto encima del tercero, etc; hasta pasar toda

la baraja, y haciendo como que buscas el naípe; después se la devolverás, y le dirás que ya lo has hallado, y que si lo quiere encontrar, que cuente hasta cuarenta, empezando por el naípe de abajo; advirtiéndole, que si antes lo encontró a los trece naipes, que cuente trece desde el primero de abajo, al segundo catorce, al tercero quince, y así a los demás hasta cuarenta, y lo hallará, y verá que es cierto.

18 Juego de broma para adivinar en cual de los dos montones está el naípe que se ha pensado, sin tocar la baraja.- Tomarás la baraja y se la entregarás a uno de los amigos que te presencian, y al cual quieres embromar, y le dirás que la baraje bien, y que la ponga encima de la mesa dividida en dos montones, y dirás: "Quiero adivinar en que montón está el naípe, que éste (por el amigo) elija en su mente." Luego dirás, que te descubra, que naípe es el que ha escogido, y después que te lo haya dicho, le volverás a decir que lo saque de éste montón (señalándole el que tiene más naipes) y harás que lo mire, para ver si está allí dicho naípe, y si lo encuentra en dicho montón se que darán maravillados de ver que lo has adivinado sin haber tocado ningún naípe; pero si no está, le responderás muy serio: "Pues estará sin duda en este otro montón" y todos reirán la gran habilidad del juego que has hecho.

19 Juego que consiste en hacer coger a uno de los presentes, dos puñados desiguales de naipes, y acertar que mano hay número impar, y en la que hay par.- Habiendo tomado, uno cualquiera de los concurrentes, en una mano unos naipes, y en la otra otros, tal que en una sean pares e impares en la otra, dirás al que los tenga, que multiplique el número de la mano derecha por tres, y el de la izquierda por dos, y que sume las dos multiplicaciones, y te diga si esta suma es par o impar; si te dice que es par, dí que en la mano derecha tiene pares y en la izquierda impares; y si te dice, que la suma de las dos multiplicaciones es impar, el número impar estará en la mano derecha, y el par en la izquierda.

● Por ejemplo: Tomó en la mano derecha ocho, y en la izquierda siete; multiplicando ocho por tres, son veinticuatro y siete por dos, son catorce; haciendo juntar estos dos productos nos dá treinta y ocho, y por ser pares, sabrás que lo son en la mano derecha y en la izquierda impares, por el contrario:

Tomó cinco en la mano derecha, y cuatro en la izquierda; tendremos que cinco por tres, son quince y cuatro por dos son ocho; ocho y quince dan veintitrés, número impar, solucionándonos que en la mano derecha hay número impar y par en la izquierda.

Para mayor seguridad haciendo estas operaciones con las cantidades del primer ejemplo:

Ocho por dos (izquierda) dan dieciseis, más siete por tres (derecha) nos dan veintiuno; dieciseis y veintiuno nos resultan treinta y siete, número impar.

20 Forma de tomar dos números pares e iguales de naipes, en las dos manos, y adivinar los naipes que le queden en la mano derecha. - Tomando dos números pares en las manos, le mandarás que de la mano izquierda ponga tres naipes en la derecha, y luego pase de la derecha a la izquierda tantos naipes, como le quedaron en la mano izquierda, y habiendo hecho esto, te resta sólo decirle que tiene en la mano derecha seis naipes; esto es, el duplo de lo que le dijiste que pudiese en la mano derecha; pongo por ejemplo que una persona tomó en cada mano ^{dieciseis} naipes; al mudar tres de la mano izquierda a la derecha le quedarán: Diecinueve en la derecha y trece en la izquierda; al pasar trece (tantos como quedaron en la izquierda) de la derecha a la izquierda, quedan: seis en la derecha y veintiseis en la izquierda; y has de tener en cuenta que si mandas que pase de la izquierda a la derecha tres

naipes, después de hacer el segundo cambio encontrarás siempre seis en la ¹⁴ derecha; si mandaste pasar cuatro, hayará ocho; si cinco, diez; y siempre en número doblado.

21 Juego para hacer tres repartos de naipes, y saber los que le quedaron a una persona en las manos.- Dile a la persona que quieras, que tome en su mano los naipes que guste, y luego dirás que añada otros tantos como tomó al principio; dále tú un número señalado de naipes, y dile después que saque de ellos la mitad, y que a continuación saque los que en un principio tomó, lo que ejecutado, te resta sólo decirle, para acertar los que le quedan en sus manos, la mitad de los naipes que le mandaste tomar. Doy por caso:

Esta persona tomó ocho naipes, cuando le dijiste tomáse un número de ellos, mandástele añadir otros tantos, con lo que hizo dieciseis; luego le dás tú un número determinado, que en este ejemplo será diez, que juntos con los que tiene, son veintiseis, de los que mandarás que saque la mitad, con lo que le quedan trece; y si de estos saca los ochos, es forzoso que le reste la mitad de lo que tú le dijiste, que es cinco, los que le dirás que le quedan, sin que admita duda.

22 Juego de poner tres caballos repartidos por la baraja, y después hacerles encontrar juntos con una sota.- Tomarás la baraja, y sacarás tres caballos y una sota, y la pondrás sobre una mesa, y al enseñar los tres caballos, dirás: "Estos tres bribones que se han divertido en la taberna, después de haber comido y bebido bien, se preguntan si tienen dinero; hallándose que no tienen un cuarto; se preguntan que qué harán; uno de ellos contesta: Se ha de pedir más vino a la tabernera, y mientras vá a la cuba nos escaparemos". Los tres convienen en ello: llaman a la tabernera (que es la

sota) y la envían a la cuba. Para esto volverás la sota boca abajo sobre la mesa¹⁵; después de lo cual dirás: "Es preciso escabullir a estos desalmados", y luego pondrás uno encima de la baraja, otro de bajo, y otro en el medio. Adviértese que antes de que ejecutes el juego, es preciso hacer que el cuarto caballo se encuentre debajo de la baraja o encima; y habiendo vuelto la tabernera, y no hallando a los tres bribones, la pondrás en disposición de volver tras ellos, y dirás: "Ahora hagamos correr a la tabernera y veamos si los podrá dar alcance". Para esto la pondrás encima de la baraja, luego dirás a uno de tus amigos que corte, a continuación colocar los dos montones uno encima del otro y después irás arrojando los naipes sobre la mesa y se hallarán los tres caballos con la sota.

22 Juego de hacer que miren el naipe de ^(encima de) la baraja, y después hacerlo desaparecer. Tomarás la baraja y la barajarás bien, la pondrás encima de una mesa, y te quedará con la mitad en la mano, y dirás: "Yo me quiero apartar un poco, para no ver el naipe que está encima del montón de la mesa; y después que lo hayáis visto, lo quiero hacer desaparecer," y harás que lo vuelvan a su lugar: después que lo hayan visto, y mientras te apartas dando la vuelta, te masajará con la lengua la mano derecha por encima y muy poco, que solamente puedas coger el naipe, y luego empuñarás los naipes que tienes en la misma mano, y ésta la pondrás encima del naipe que han visto, haciendo que lo mojado toque al naipe que está descubierto de los de la mano se vea, y dirás: "¿Este es el naipe que habéis visto? Y te responderán que no. Luego apartarás la mano por abajo para que se pegue el naipe; después levantarás la mano, de suerte que no se vea el naipe que está pegado debajo de dicha mano, y después les dirás: "¿Qué naipe era?". Responderán, que tal naipe. Y

entonces volverás a decir: "Yo os habia enseñado el naípe que me decís".¹⁶ Luego lo buscarás en toda la baraja y lo enseñarás para que lo vean.

2º Juego de poner toda la baraja detrás de la espalda, y al sacar cada naípe adivinarlo.- Tomarás la baraja, y la barajarás, con ligereza, que no te vean, mirarás el naípe que está debajo, y después dirás: "Ahora he de adivinar todos los naipes de la baraja ~~uno~~ ~~uno~~ ~~uno~~ detrás de ~~los~~ otro." Luego barajarás sin mover el que está debajo; (supongamos que has visto el rey de espadas) después te pondrás la baraja detrás de la espalda, y dirás: "Voy a sacar el rey de espadas," y sacarás efectivamente dicho ~~naípe~~ naípe, que habías visto antes de barajar; pero al sacarlo sacarás otro naípe, que se esconde en la mano, y que se mira al hechar el primero; por ejemplo es el dos de copas; al sacarle tomarás otro y efectuarás la misma operación con los naipes consecutivos.

24 JUEGOS DE NAIPES 24