

G-868

6

ca
F 345^o

Juegos
DE L'ECARTÉ
Y TRESILLO.

*Se venden en Madrid en la librería de
SANZ, calle de Carretas.*

10 1/2

10 1/2

10 1/2

10 1/2

10 1/2

10 1/2

10 1/2

10 1/2

Tratado

del Juego

DE L'ECARTÉ Ó DESCARTE,

dividido en tres secciones

*que abrazan su Teoría, Práctica
y Leyes penales.*

Por P. A. D.

MADRID: Julio de 1832.

Imprenta de D. J. PALACIOS, calle del Factor.



Libros 812973

Introducción.

Por cualquier lado que se mire el juego francés de *l'Ecarté*, ó sea Descarte, ofrece ventajas que no deben malograrse: su sencillez se halla al alcance de todo el mundo; el derecho de aconsejar los encimeros pone á los cortos jugadores en estado de hacer la partida, y á los buenos en el de no perderla por una distraccion que el mejor padece; la facultad de apostar entretiene á toda una reunion, por numerosa que sea, tanto mas á gusto, cuanto que cada uno se interesa en lo poco ó mucho que quiera; la alternativa ó relevo en las partidas contribuye á que se diviertan aquellos que prefieren jugarlo por sí mismos; en fin, todos pueden tomar parte en la lucha, sin perjuicio de disfrutar al mismo tiempo de los bellos recursos que encierran las grandes sociedades. Bajo este concepto, y el de que introducido ya en España, lo juegan muchos, mas por rutina que por teoría y estudio práctico, pasaré á esplicarlo con toda la claridad y sencillez posible, advirtiendo que las leyes penales son las establecidas por su autor francés Mr. Teyssedre.

Primera Sección.

TEORIA

del Juego de l'Ecarté o' Descarte.

Se juega entre dos personas, cada una de las cuales ha de tener su *baraja*, que contenga 32 naipes, compuesta de 4 *reyes*, 4 *caballos*, 4 *sotas*, 4 *ases*, 4 *nueves*, 4 *ochos*, 4 *sietes* y 4 *seises* de sus respectivos palos de oros, copas, espadas y bastos, debiendo ser de distinto colorido ó tamaño, á fin de que no se confunda.

Si la baraja fuese francesa, se compondrá de 4 *reyes*, 4 *damas*, 4 *sotas*, 4 *ases*, 4 *dieces*, 4 *nueves*, 4 *ochos* y 4 *sietes* de sus correspondientes palos *carreau*, *cœur*, *pique* y *trefle*, que equivalen á nuestros oros, copas, espadas y bastos.

El valor nominal de los naipes es segun el orden que queda visto, á escepcion del palo de triunfo, que conservando entre sí el mismo orden, adquiere un valor particular que gana á todos los de las otras tres clases; de lo que se

deduce: 1.º que el *rey de triunfo* no tiene ningún naipe superior; el *caballo* tendrá *uno*, que es el *rey*; la *sota* tendrá *dos*, que son el *rey* y *caballo*, &c.: 2.º que á los tres reyes de los otros palos solo ganarán los *ocho triunfos*, á los *caballos* los *ocho triunfos* y sus respectivos *reyes*, á las *sotas* los *ocho triunfos* y sus respectivos *reyes* y *caballos*, &c.

Antes de empezar la partida se pone en mesa el dinero que gusten cruzar los dos jugadores, y apostar la sociedad ó reunion, asegurándose que hay igual cantidad por uno y otro lado.

Cada jugador se sirve de su baraja; y á fin de ver quién tiene derecho de empezar á darla, levanta cada uno una carta, y la de mas valor lo gana.

Barajada por quien le ha cabido esta ventaja, y cortada por su contrario, da *cinco* á este, y se queda él con otras *cinco*, distribuyéndolas por encima de *tres en tres*, y *dos en dos*; ó bien de *dos en dos*, y *tres en tres*.

En seguida vuelve la *undécima*, dejándola descubierta en la mesa con el nombre de *triunfo*, que toma el palo á que corresponde; de suerte que esta carta es la que fija las ventajas ó desventajas de las otras *cinco* que se tie-

nen en mano: las restantes, llamadas *el monte*, las coloca á su derecha.

El objeto principal del juego es ganar el *punto*, para lo cual es preciso hacer *tres bazas* con las cinco cartas; y verificado que sea, se marca *un tanto*, y se pasa á nueva mano ó lance: el que hace las *cinco bazas*, lo que se llama *bola*, marca *dos tantos*: el que tiene el *rey de triunfo* marca *uno* (sin perjuicio de lo demas que gane), bajo pena de perderlo si no lo marca antes que ponga naipes en mesa: el que vuelve un *rey* para triunfo, marca *un tanto* al descubrirlo: finalmente, *el punto vale dos tantos*, cuando lo pierde el que jugó, ó hizo jugar sin descarte ninguno.

Resumen de los tantos que pueden ganarse en cada mano.

- 1 por el rey de triunfo vuelto,
- 1 por el mismo en la mano,
- 1 por el punto con descarte,
- 2 por el mismo y el rey,
- 2 por la bola,
- 3 por la misma y el rey,
- 2 por el punto sin descarte, } en favor de quien no
- 3 por el mismo y el rey, } quitó el descarte.

Los tantos se marcan por medio de *cuatro*

fichas, que se pasan al lado en que se halla el dinero, á medida que se vayan ganando.

Si el jugador de mano, distribuidas las cartas conforme queda dicho, contempla que las cinco que le han cabido en suerte, son buenas para *ganar el punto*, esto es, para hacer tres bazas, empieza á jugar por donde gusta; de lo contrario, propone cambiarlas con las del monte en todo ó en parte, diciendo *propongo*.

El de pie rehusa el cambio ó accede á él, segun la firmeza ó falsedad de su juego para *sacar el punto*.

En el *primer caso* contesta: *me es imposible*; y da principio el de mano, atacando ó saliendo por la carta que le acomode: siempre obliga á servir á toda salida, cargar ó levantar á ella, y poner triunfo cuando se falla.

En el *segundo caso* dice: *cuántas?* A esta voz descartan ambos al mismo tiempo las falsas, reservándose los triunfos, y en lo general los reyes: tomando luego el de pie el monte, da al otro por encima y de una vez las *tres, cuatro, &c.* que le pida; y en seguida se guarda del mismo modo las suficientes para reemplazar el número de las que él ha descartado.

Si el de mano tampoco queda satisfecho con su nuevo juego, vuelve á proponer, lo que ad-

mite ó no el de pie, segun lo crea conveniente; de manera que habrá descarte hasta que uno de los jugadores lo quite.

El que completa primero *cinco tantos*, gana la *partida*, y empieza otra de nuevo con otro contrario, que releva al que la ha perdido; cuya ingeniosa disposicion permite que se divierta toda la sociedad, por concurrida que sea.

Para fin de la partida se sigue el órden con que se marcan los tantos, esto es, primero el rey vuelto, en su defecto el rey en el juego, y á su falta el punto; de suerte que completados los cinco tantos con uno de aquellos, se suspende la mano.

El jugador que gana, recoge todo el dinero; y despues de quedarse el que le corresponde, distribuye el resto entre los que apostaron á su favor, segun la cota de cada uno, sin responsabilidad de lo que faltase, que debe ser á cargo de aquellos.

Para evitar estos errores involuntarios y fraudes, siempre que la sociedad sea numerosa, entregarán los que apuestan al jugador por quien se interesan, juntamente con el dinero, una targeta en la que conste su nombre y cantidad que llevan: colocadas estas targetas bajo

el dinero para que no se extravien, el jugador ganancioso las devuelve á la conclusion de la partida á sus propietarios con la cota que les corresponde.

Se han de tener muy presentes las reglas que siguen:

1.^a Las cartas mas ventajosas son siempre los triunfos.

2.^a En segundo lugar entran aquellas que presenta el agresor, por pequeñas que sean; pues no contrarrestando el defensor con mayores de su mismo palo ó triunfo, son bazas hechas. (Ej. 9 y 10.)

3.^a En seguida pueden contarse los reyes forasteros.

4.^a Cuando el rey de triunfo se tiene en la mano, debe marcarse el tanto luego de quitado el descarte, antes de atacar ó defender la primera baza, diciendo: *el rey*: en este caso, á mas de librar la bola, equivale á un tanto y un tercio; el tanto por su valor esclusivo, y el tercio por la baza segura de las tres precisas para ganar el punto.

5.^a Aquel que al primer golpe quita el descarte, se espone á perder dos tantos y á no ganar mas de uno, sin cuyo riesgo se verificaria muchas veces por la mayor probabilidad de ser

mas corto un juego cabido en suerte que proporcionado con arte.

6.^a Teniendo seguro el punto, siempre debe hacerse, sin esponerse á perderlo por la ambicion de dar bola. (*Ej. 3.*)

7.^a Para conseguir ganar el punto, se ha de notar el número de naipes falsos que descarta el contrario; y sobre todo se ha de procurar hacer la *tenaza* ó *gambito*, esto es, con dos naipes interpolados como *rey*, *sota* ó *caballo*, *as*, &c., asentar dos bazas, haciendo que la salida venga á la mano. La tenaza con rey ó naipe firme se llama *tenaza mayor*; y *menor* la de con naipe falso.

Para ganar el punto con las *mayores*, basta, sin salir nunca de ninguno de sus dos naipes, adelantarse en la *primera* ó *segunda baza*, evitando que el contrario haga *todas dos*. (*Ej. 1, 2 y 4.*)

Para ganar el punto con las *menores*, es preciso, sin salir nunca de ninguno de sus dos naipes, adelantarse en la *primera y segunda baza*, evitando que el contrario haga *cualquiera de ellas*. (*Ej. 5 y 7.*)

Este cálculo, que exige reflexion en el jugador de mano, es muy fácil para el de pie que ve venir la jugada descansadamente. (*Ej. 8.*)

8.^a Se hallan en favor del que da los naipes

la ventaja de la tenaza, la de que el triunfo vuelto sea un rey, la de saber anticipadamente si el contrario lo tiene, y la de presumir que cuando éste le proponga el descarte, no deberá de estar muy bien combinado su juego: todo lo demas favorece al de mano, vista la superioridad que adquieren los naipes del agresor. (Ej. 9 y 10.)

Segunda Sección.

PRACTICA

del Juego de l'Écarté' ó Descarte.

Notas que aclaran los ejemplos.

ATACAR es hacer la salida; *agresor* el que la hace; *defender* es corresponder á la salida; *defensor* el que corresponde á ella.

El que ataca se señalará á la izquierda de su naipе con los primeros números impares, es decir, el primer ataque ó salida con el (1), el segundo con el (3), &c.

El que defiende, se distinguirá colocando

á la izquierda de su naipe los primeros números pares, esto es, para la primera defensa el (2), para la segunda el (4), &c.; de modo que se encontrarán los naipes numerados segun el órden con que se han ido jugando.

Las bazas se marcarán con la letra B frente al naipe que la haya ganado.

EJEMPLO 1.º

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(8) Rey de oros.....B	(7) Caballo de oros.
(9) Sota de oros.....B	(10) As de oros.
(4) Siete de oros....B	(6) Ocho de oros....B
(5) Rey de bastos.	(2) Caballo de copas.B
(1) As de copas.	(3) Ocho de copas.

Nueve de oros: triunfo.

El jugador de mano calcula, que habiéndose descartado de varios bastos, puede el contrario fallarle el rey, y hacerle de seguida la copa, es decir, las *dos primeras bazas*, lo que le imposibilitará *ganar el punto*, si el caballo de triunfo se halla resguardado en el contrario: por otro lado ve, que atacando ó saliendo del as de copas, es imposible que aquel le asiente dichas dos bazas, pues la segunda tiene que ganarle por cualquiera de los cuatro palos que salga, lo que le basta para ganar el punto. Marca el *rey*, y ataca en efecto con el *as de copas*, que el otro

defiende con el *caballo* del palo; sale el de pie del *ocho de copas*, que hace el de mano con el *siete de triunfo*; juega el *rey de bastos*, que mata el contrario con el *ocho de triunfo*, y gana el punto finalmente, asentando las dos bazas de *sota* y *rey de triunfo* á su mano. (Reg. 7.^a)

EJEMPLO 2.º

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(7) Rey de oros.....B	(10) Caballo de oros.B
(9) Sota de oros.	(8) As de oros.
(6) Siete de oros....B	(2) Ocho de oros...B
(1) Rey de bastos.	(3) Caballo de copas.B
(4) As de copas.	(5) Ocho de copas.

Nueve de oros: triunfo.

Se ve que el mismo juego pierde el de mano, dando el primer ataque con el *rey de bastos*, por falta de cálculo en no adelantarse en una de las dos primeras bazas, y haberlas dejado hacer á su contrario. (Reg. 7.^a)

EJEMPLO 3.º

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(3) Rey de oros.....B	(6) Caballo de oros..B
(5) Sota de oros.	(7) As de oros.....B
(8) Siete de oros.	(4) Ocho de oros.
(10) Rey de bastos.	(9) Nueve de copas.B
(1) As de copas.....B	(2) Ocho de copas.

Nueve de oros: triunfo.

Habiendo ganado el de mano la primera baza con el *as de copas*, tenia el punto hecho sin tocar para nada el *rey de triunfo*; mas por el deseo de querer dar *bola*, atacó con él, y lo ha perdido, como queda visto (Reg. 6.^a): la prudencia exigia que diese el segundo ataque con el *rey de bastos*; pero fallándoselo, perdía la bola, que hubiera dado á tener su contrario solo dos triunfos bajos.

EJEMPLO 4.^o

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(8) Rey de oros.....B	(7) Caballo de oros.
(9) Sota de oros.....B	(10) As de oros
(5) Rey de bastos.	(6) Ocho de oros....B
(4) Rey de espadas..B	(2) Caballo de copas.B
(1) As de copas.	(3) As de espadas.

Nueve de oros: triunfo.

Para que el de mano gane el punto con la tenaza mayor de rey y sota, es preciso que no deje hacer las dos primeras bazas á su contrario: si empieza el ataque ó la salida por uno de los reyes de bastos ó espadas, y se lo falla ganándole de seguida el as de copas, será punto perdido, á menos de no saltar el caballo de triunfo al ataque que se verá precisado á dar con el rey: no sucederá lo mismo si sale por el *as de*

copas, pues por donde quiera que le ataque el de pie, hace la segunda baza, y gana el juego. (Reg. 7.^a)

EJEMPLO 5.^o

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(7) Rey de oros.....B	(10) Caballo de oros..B
(9) Sota de oros.	(8) As de oros.
(1) Rey de bastos.	(2) Ocho de oros...B
(6) Rey de espadas..B	(3) Caballo de copas.B
(4) As de copas:	(5) As de espadas.

Nueve de oros: triunfo.

Por haber salido el de mano, conforme se dijo arriba, de uno de los reyes, esponiéndose á que el de pie se lo falle y haga su tenaza menor, adelantándose en las dos primeras bazas (Reg. 7.^a), ha perdido el punto que debe ganar.

EJEMPLO 6.^o

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(5) Rey de oros.....B	(9) As de oros.....B
(4) Sota de oros.....B	(8) Ocho de oros...B
(7) Rey de bastos.	(6) Siete de oros.
(10) Rey de espadas.	(2) Caballo de copas.B
(1) As de copas.	(3) Nueve de copas.

Nueve de oros: triunfo.

Con el mismo juego que el anterior ha per-

dido el punto el de mano, no por jugar mal, sino por ser inganable con la oposicion de los dos fallos que tiene su contrario.

EJEMPLO 7.º

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(10) Caballo de oros.B	(7) Rey de oros.....B
(8) As de oros.	(9) Sota de oros.
(1) Rey de espadas..B	(6) Caballo de copas.B
(3) Rey de bastos....B	(2) As de espadas.
(5) As de copas.	(4) Ocho de bastos.

Nueve de oros: triunfo.

Como es tenaza menor la del juego de mano, necesita adelantarse en primeras bazas para hacerla, y gana el saliendo de los reyes: lo perderia á sali de copas; pues el de pie, que tiene la tenaza mayor, se adelantaba en una baza, que le es suficiente para el punto. (Reg. 7.ª)

EJEMPLO 8.º

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(1) Caballo de oros.	(2) Rey de oros.....B
(6) As de oros.....B	(3) Sota de oros....B
(4) Ocho de oros.	(5) Siete de oros.
(7) Rey de copas....B	(10) Caballo de copas.B
(9) Sota de copas.	(8) As de copas.

Nueve de oros: triunfo.

Este juego del de pie, puesto en el de mano, es insacable para este, por hallarse las tenazas de oros y copas combinadas de tal manera, que nunca puede hacerlas: lo contrario sucede con el de pie, que ve venir la jugada (Reg. 8.^a): si le salen por la copa, asienta la segunda baza, y por consiguiente las dos de la tenaza mayor; y si le atacan por el oro, hace las dos primeras bazas, y una con la tenaza menor: bien es verdad que con la tercera triunfada, que no es natural, se ha espuesto á perder el punto, como le habria sucedido á no tener el de mano la copa pequeña.

EJEMPLO 9.º

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(4) Sota de oros.....B	(2) Caballo de oros..B
(1) Rey de copas.	(3) Rey de bastos.
(5) Caballo de copas.B	(8) Caballo de bastos.
(7) As de copas.....B	(6) Nueve de bastos.
(9) As de espadas.	(10) Rey de espadas..B

Rey de oros: triunfo.

Con este sucede lo contrario que con el anterior: el de pie, á pesar de ser su juego igual y aun mayor que el de mano, lo pierde en atención á que teniendo este la ventaja de ser el primer agresor (Reg. 2.^a y 8.^a), le inutiliza, qui-

tándole con el rey de copas el único triunfo que tiene. Los dos jugadores han ganado á cada tanto: el de mano por el punto, y el de pie por el rey que volvió de triunfo.

EJEMPLO 10.º

<i>Juego de mano.</i>	<i>Juego de pie.</i>
(3) Caballo de oros..B	(4) Sota de oros.
(5) Rey de bastos....B	(10) Rey de copas.
(7) Caballo de bastos.B	(8) Caballo de copas.
(9) Nueve de bastos.B	(6) As de copas.
(1) Rey de espadas..B	(2) As de espadas.

Nueve de oros: triunfo.

Se ve que el juego anterior, perdido para el de pie, es bola para el de mano. (Reg. 8.º)

Como de la alteracion de una sola carta pende todo el juego, podrian ponerse infinitos ejemplos que tal vez servirian de confusion, y los que preceden son suficientes para formar idea de las jugadas, que se perfeccionará insensiblemente con la misma práctica.

lo que sig

Tercera Sección.

LEYES

del Juego de l'Ecarté' o' Descarte.

Para antes de dar los naipes y al darlos.

Si al echar la suerte sobre el derecho de dar los naipes, descubre alguno de los jugadores varias cartas, será válida la menor de todas ellas.

En el acto de no enseñar la carta que se ha vuelto para disputar este derecho, se considera haberlo perdido.

La suerte es válida, aunque se haya tirado con baraja defectuosa.

El que da los naipes, tiene facultad de tomar, antes de empezada la partida, la baraja que mas le acomode, la cual, interin dure aquella, no puede cambiarse con la del contrario, pero sí con otra nueva, siempre que se quiera.

El que da debe siempre barajar los naipes: su contrario puede en seguida barajarlos antes

de cortar; y vueltos ó no á barajar, los presenta el otro para el alce.

Este debe ser cuando menos de dos naipes.

Pudiéndose hacer la distribución de las cinco primeras cartas de tres en tres y dos en dos, ó bien de dos en dos y tres en tres, debe seguirse el orden que se ha empezado ínterin dure la partida; y concluida que sea, puede variarse, teniendo la atención de prevenirlo á su contrario antes del alce.

Si el contrario observa que el que ha distribuido los naipes ha variado del orden que se seguía, tiene derecho para hacerlos dar de nuevo, siempre que no haya visto su juego; pero habiéndolo visto, la mano es válida.

Cuando uno de los jugadores da los naipes sin tocarle, será nulo el lance ó mano si no se ha vuelto el triunfo: quedará suspendido hasta el primer turno, dejando los juegos aparte, si se ha visto el triunfo; y por fin, será válido si ha empezado á jugarse.

Si al dar los naipes se encuentra alguno vuelto, con tal que no sea el undécimo, será la mano nula.

Si no se observa la carta vuelta hasta después de haber descartado, y va á parar al que es de mano, puede este admitirla, rehusarla ó to-

mar los naipes para darlos anulando el lance; pero si la carta vuelta tocase al mismo que dió los naipes, ó se advirtiese cuando se halle quitado el descarte, todo será válido.

Quando el que da volviese mas de una carta de triunfo, tiene derecho su contrario para escogerla, dejando las otras en el descarte: tambien puede pasar la mano, siempre que no haya visto su juego.

Quando el que da descubriese una ó mas cartas de las que corresponden á su contrario, queda este en libertad de seguir ó pasar la mano.

Quando el que da, para completar las cartas descartadas, descubriese alguna, no puede rehusar nuevo descarte á su contrario, ni dejar de darle la carta vista.

Sobre los descartes y naipes de mas ó de menos.

Tanto el que ha propuesto el descarte, como el que lo ha admitido, no puede desdecirse, y debe tomar un número de cartas igual al que ha pedido.

Los dos contrarios pueden descartar hasta la conclusion del monte: el que haya rehusado el primer descarte, pierde dos tantos si el otro le gana el punto, y posterior á él solo uno.

Si en el monte no hubiese suficientes naipes

para completar el último descarte, se tomarán á la suerte del descarte de cada uno, que por si llega este caso ha debido irse dejando á las izquierdas respectivas.

Descartados por el jugador los naipes, no puede verlos ni tomarlos, bajo pena de jugar con el juego descubierto.

Cuando el de mano se encuentra con mas de cinco cartas, tiene derecho, despues de advertirlo, de descartar á su eleccion el escedente, ó de pasar la mano.

Si se encontrase con menos de cinco cartas, tiene derecho de coger de las primeras del monte las que le falten, ó de pasar la mano.

Cuando el que da se quedase con mas de cinco cartas, su contrario tiene derecho para sacar á la suerte las que le sobren, ó para hacer que pase la mano.

Si se hubiese quedado con menos de cinco cartas, puede su contrario permitirle que complete el juego con las primeras del monte, ó hacer que pase la mano.

El jugador que teniendo mas ó menos cartas que las cinco, no lo previene á su contrario hasta despues de haber descartado, pierde dos tantos y el derecho de marcar el rey, aunque sea el vuelto.

Si el que distribuye los naipes da mas ó menos cartas que las que se le piden en el descarte, perderá el punto y el derecho de marcar el rey, si lo tiene en su juego; pero no, si estuviere vuelto.

Si el que distribuye los naipes se queda con mas cartas que las que ha descartado, pierde el punto y el derecho de marcar el rey si lo tiene en su juego.

Si se queda con menos cartas que las que se ha descartado, completará su juego con el monte sin castigo ninguno; y si no advirtiere su error hasta despues de haber empezado á jugar, contará su contrario tantas bazas cuantas fueren las cartas de menos.

Si la culpa no proviene del que da, como en el caso de haber pedido su contrario mas ó menos cartas de las que necesitaba, perderá el de mano un tanto y el derecho de marcar el rey, si la peticion ha sido de mas; pero si de menos, podrá marcarlo.

Aquel que despues del descarte juega con mas de cinco cartas, pierde un tanto y el derecho de marcar el rey.

Cuando se nota que una baraja es defectuosa, el lance ó mano por concluir será nulo, y todos los consumados hasta entonces válidos.

Sobre las Jugadas.

Quitado el descarte, y teniendo el de mano el rey de triunfo en su poder, debe anunciarlo antes de empezar á jugar diciendo: *el rey*: si lo tuviese el de pie, lo anunciará del mismo modo antes de corresponder á la primera salida, bajo pena de perder ambos el derecho de marcar su tanto: cuando el de mano empieza á jugar por el mismo rey, tiene tiempo de nombrarlo hasta cubrir la baza.

El que anunciase el rey no teniéndolo, no solamente no marcará el tanto, sino que lo marcará su contrario, á menos que no prevenga su error antes de jugar la primera carta.

El que juega sin tocarle el turno, tiene que volver á tomar su carta, con tal que no esté la baza cubierta; en el caso contrario la jugada será válida.

Si el jugador nombra el palo de que va á salir, queda obligado á jugarlo, bajo pena de recoger la carta si su contrario lo exige, y de salir del palo que le mande, siempre que no tenga del que nombró.

El contrario tiene derecho de impedir el que se retire la carta ya jugada, aunque sea del palo nombrado.

No pueden verse las bazas hechas por el contrario, bajo pena de jugar con el juego descubierto.

El que echa sus cartas á la mesa, pierde un tanto si tiene doblada una baza, y dos si ninguna: se considera haber echado las cartas, siempre que se bajen de modo que el contrario pueda verlas.

El jugador que deja la partida, la pierde.

El que renuncia ó no carga, está obligado á recoger la carta y enmendar la jugada: no gana nada aunque haga el punto y tenga el rey, y si diese bola, marcará un tanto en lugar de dos.

La mano será válida, aunque alguno haya dejado ver el juego por inadvertencia.

Para las apuestas.

Es permitido apostar por cualquiera de los jugadores, ver el juego de aquel á cuyo favor se interesa, y darle consejos.

Está prohibido ver el juego de aquel contra quien se pone.

No está á cargo del jugador lo que digan ó hagan aquellos que apuestan por su contrario: este, v. g., no tiene derecho de marcar el rey, aunque alguno de sus consejeros lo haya nombrado, si él mismo no lo hizo á tiempo.

Los que apuestan, solo deben señalar la carta que desean se juege ó guarde, y nunca nombrarla.

Se apuesta por lo general á la partida, y puede tambien apostarse al punto, á los dos, tres, cuatro primeros tantos, al rey, al mayor triunfo, á pares ó nones del naipe vuelto, á pasa ó falta del palo del mismo, y á su color si fuese baraja francesa. La responsabilidad de lo que falte, es á cargo de los interesados y no de los jugadores.

La sociedad ó reunion no tiene derecho de apostar, sino el escedente que dejen de casar los dos jugadores.

La misma tiene derecho de advertir los errores que puedan graduarse de fraudes.

El que apuesta tiene derecho para continuar la partida dejada por el jugador, en cuyo favor ponia.

Todos los casos que no se mencionan en las leyes, deben decidirse contra el jugador que haya cometido la falta.

ÍNDICE

DE L'ECARTÉ Ó DESCARTE.

TEORÍA.

<i>Valor de los naipes y su número.....</i>	fol. 3
<i>Sobre el dinero que se juega y apuesta.....</i>	4
<i>Sobre el derecho de dar primero los naipes..</i>	4
<i>Distribucion primera de los naipes.....</i>	4
<i>Objeto del juego.....</i>	5
<i>Resumen de los tantos que pueden ganarse en cada mano.....</i>	5
<i>Manera de marcarlos.....</i>	5
<i>Proposicion de cambiar ó descartar los nai- pes.....</i>	6
<i>Lo que se hace cuando se rehusa el descarte..</i>	6
<i>Lo que se hace cuando se admite el descarte.</i>	6
<i>Distribucion de los naipes despues del des- carte.....</i>	6
<i>Lo que se hace á la conclusion de la partida.</i>	7
<i>Sobre los tantos de preferencia para la misma.</i>	7
<i>Modo de evitar el que haya errores en las apuestas.....</i>	7
<i>Ocho reglas que deben tenerse presentes.....</i>	8

PRÁCTICA.

<i>Notas que aclaran los ejemplos.....</i>	10
<i>Ejemplo 1.º: punto ganado por el de mano, por haber hecho la tenaza mayor.....</i>	11
<i>Ejemplo 2.º: punto perdido por el de mano, por no haber sabido hacer la tenaza ma- yor.....</i>	12
<i>Ejemplo 3.º: punto que teniendo ganado el de mano, lo ha perdido por la ambicion de dar bola.....</i>	12
<i>Ejemplo 4.º: lo mismo que el ejemplo 1.º....</i>	13
<i>Ejemplo 5.º: lo mismo que el ejemplo 2.º....</i>	14
<i>Ejemplo 6.º: punto perdido por el de mano, de cualquiera manera que se juegue.....</i>	14
<i>Ejemplo 7.º: punto ganado por el de mano que ha sabido hacer la tenaza menor.....</i>	15
<i>Ejemplo 8.º: punto ganado por el de pie, por la ventaja de poder hacer las tenazas ma- yor ó menor.....</i>	15
<i>Ejemplo 9.º: punto ganado por el de mano, por la ventaja de ser el primer agresor....</i>	16
<i>Ejemplo 10.º: bola para el de mano en juego que es perdido para el de pie.....</i>	17

LEYES.

<i>Para antes de dar los naipes y al darlos....</i>	18
<i>Para los descartes y naipes de mas ó de menos.....</i>	20
<i>Para las jugadas.....</i>	23
<i>Para las apuestas.....</i>	24
<i>Para los casos no mencionados en las leyes.</i>	25

FIN.

Juego

del

TRESILLO Ó DEL HOMBRE,

dividido en nueve lecciones

*é ilustrado con reglas para juzgarlo
con todo acierto.*

POR P. A. D.



MADRID: Julio de 1832.

Imprenta de D. J. PALACIOS, calle del Factor.

Aviso al Lector.

Me ha parecido conveniente añadir á las leyes comunmente observadas, lo que va escrito en letra *bastardilla entre* », á fin de que evitando cuestiones que por su falta pueden suscitarse, quede completo este tratado de Tresillo, cuyo órden nuevo de lecciones ofrece la grande ventaja de que cada uno aprenda á jugarlo por sí solo en poco tiempo y con la mayor perfeccion posible. Vale.

DICCIONARIO

de las voces propias del Crevillo, á fin de entenderlas claramente, y familiarizarse con ellas.

—o—o—o—

A

Arrastrar : triunfar ó salir de triunfo.

Arrastre : la accion de arrastrar : triunfada.

B

Basto ó bastillo : el as de bastos.

Baza : los tres naipes puestos en mesa por los jugadores.

Bien : conformidad para que se juegue.

Bola : el lance de hacer uno mismo todas las bazas.

C

Cabeza : jugar de cabeza un naipe es salir de él.

Calidades : los aumentos que se ganan ó pierden en la entrada, vuelta, y solo por bola, primeras y estuche ó estuches.

Castigo : la puesta que paga el que ha cometido falta.

Ceder : poner carta inferior á la jugada.

Codillo : inferioridad de bazas en el hombre

para con uno de sus contrarios que haya quedado superior en ellas á todos.

Comun : puesta comun la que no es reservada ni de castigo.

Contra : la oposicion ó resistencia al hombre.

Contrafullar : levantar al triunfo puesto á la salida por no tener del palo de ella.

Contra-hombre : el que hace la oposicion al hombre.

Cortar bola : levantar ó matar una de las cuatro bazas últimas al que ha entrado en bola.

D

Defender : arriesgarse á quedar superior en bazas en lugar del hombre.

Defensor : el que no ha permitido la rendicion del hombre.

Descartarse : dejar á un lado las cartas falsas que se tienen en mano, y tomar otras tantas por encima del monte. (V. Monte.)

Descarte : los trece naipes que quedan en lugar del monte.

Doblar : volver ó cubrir la baza.

Dormir : quedar naipes en el descarte sin robar.

Duplicacion : dos naipes iguales por baraja defectuosa.

E

Echarse las cartas á la cara : mirarlas ó presen-

tarlas á la vista despues de haber robado.

Encartarse : tener las cartas ambos compañeros de un mismo palo sin poderse dejar cuando conviene : quedar con dos bazas uno de los compañeros sin posibilidad de hacer la tercera.

Enmendar : deshacer á tiempo una baza de renuncio ó algun otro defecto.

Entrada : primero de los tres juegos ó lances que admite el tresillo, en el que es triunfo el palo que nombra el hombre al hacer el robo.

Entrar : arriesgarse á ganar el juego, disputándolo por sí solo contra los otros dos jugadores.

Espada ó espadilla : el as de espadas.

Estuche : los tres mates mayores reunidos: cuatro, cinco estuches etc., los cuatro, cinco triunfos mayores.

F

Fallar : no tener del palo de la salida.

Forastero : el palo que no es triunfo.

G

Ganar : poner naipes de mas valor en las jugadas: quedar superior en bazas á la conclusion de la mano.

Gemelas : las puestas hechas por el hombre y defensor.

H
Hombre: el que hace el principal juego, obligándose á quedar superior en bazas.

I
Ida: el naipe que no siendo triunfo, se pone en mesa, por no tener del palo de la salida.

J
Juego: voz que se usa para constituirse hombre por medio de uno de los tres juegos de entrada, vuelta, ó solo.

Jugada: cada naipe que se pone en mesa.

L
Ley: condicion establecida para el mejor orden del juego: jugar en ley, ir al robo en ley, es llevar al descarte naipes suficientes para hacer las bazas que á cada uno corresponde.

M
Mala ó malilla: el segundo triunfo de mas valor: en oros y copas los sietes; en espadas y bastos los doses.

Mano: el que está á la derecha del que reparte el naipe: la duracion de todo un lance, ó nueve bazas.

Mas: voz que se usa para privar el juego al contrario.

Matar : poner en mesa naípe de mas valor que el jugado.

Mate : cada carta de triunfo, que por lo regular se aplica á los tres mayores.

Mejorar : privar el juego al contrario con otro de mayor calidad.

Monte : los trece naipes que quedan en mesa sin repartir entre los jugadores.

N

Nombrar : decir el palo que ha de ser triunfo durante la mano.

P

Palo : uno de los cuatro de la baraja : palo corto, espadas y bastos : palo largo, oros y copas.

Pasar : no tener juego.

Pasos : la cota que se pone en el pozo por dar los naipes.

Permiso : pedir permiso para no seguir por sí solo el juego de entrada ; lo mismo que rendirse.

Pie : el que se halla á la izquierda del que es mano.

Pisar : levantar al triunfo puesto en un fallo.

Plato : lo que se gana ó pierde por cada jugador en el lance de la entrada, que siempre debe ser igual á la cota de los pasos.

Pozo : todo el dinero que contiene el platillo que está á la derecha del que dió los naipes.

Primer contrario : el que despues del hombre ha ido primero al robo.

Primeras : las cinco bazas primeras hechas ó dejadas de hacer por el hombre.

Puesta : mano igual en bazas.

Punto : el as de oros y el de copas.

R

Refallar : lo mismo que contra-fallar ó pisar.

Rendirse : conformarse el hombre á hacer la puesta, buscando compañero que le evite el codillo.

Renunciar : no servir á la salida, teniendo del palo de ella: hallarse con carta de mas ó de menos.

Reservada : la sobre-puesta que se ha guardado para otra mano.

Reservar : dejar para otra mano la puesta que se haga sobre otra anterior.

Resistencia : la oposicion que se hace al hombre para que no saque el juego.

Robar : descartar uno ó mas naipes, para tomar otros tantos del monte ó robo.

Robo : los trece naipes que quedan sin repartir entre los jugadores: los naipes que á cada jugador han cabido, en lugar de los que se ha descartado.

Sacada : mano superior en bazas por el hombre.

Sacar : ganar el juego, quedando superior en bazas el hombre.

Salida : el naipe con que se da principio á cada baza.

Salir : jugar el naipe primero de la baza.

Segundo contrario : el que ha ido al robo el segundo despues del hombre.

Semifallo : un naipe solo de un palo.

Sencilla : puesta sencilla ; la primera puesta.

Servir : poner carta del mismo palo que la salida.

Sobrepuesta : la puesta que se hace encima de otra anterior.

Solo : el tercero de los tres juegos ó lances que admite el tresillo, por el que se obliga el hombre á quedar superior en bazas, sin descartarse de ningun naipe.

Tenaza : dos cartas interpoladas , que esperando el que las tiene á su mano, ha de hacer precisamente dos bazas , de cualquiera manera que le juegen.

Trasmano : el que está á la izquierda del hombre.

Triunfo : el palo de la baraja á que se hace y determina el juego , con privilegio de matar

á los otros tres palos, siempre que no se tenga de ellos.

Triunfar: hacer la salida del palo que sea triunfo.

V

Voltereta ó vuelta: segundo de los tres juegos ó lances que admite el tresillo, en el que es triunfo el naipe de encima del monte, que se vuelve ó descubre.

Voy: lo mismo que juego, de cuyas dos voces se usa indistintamente para constituirse en hombre.



Lección Primera.

*Valor de las cartas, modo de repar-
tirlas, y lo que debe hacerse con las
que haya de mas ó de menos antes
de verificar el descarte.*

1. La baraja debe componerse de cuarenta cartas, quitados los ochos y nueves.
2. El as de espadas y el de bastos pertenecen siempre al palo de triunfo, contándose aquel

en primer lugar y este en tercero, segun la tabla siguiente:

3. A oros y copas, siendo triunfo: as de espadas, mala, ó sea el siete, as de bastos, punto, ó sea el as de su palo, rey, caballo, sota, dos, tres, cuatro, cinco y seis. No siendo triunfo: rey, caballo, sota, punto, dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete.

4. A espadas y bastos, cuando es triunfo: as de espadas, mala, ó sea el dos, as de bastos, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y tres: cuando no es triunfo; rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

5. Ha debido advertirse, que haciendo siempre de triunfo el as de espadas y el de bastos, ha de haber en los palos de espadas y bastos una carta menos que en los de oros y copas, cuya circunstancia es preciso tener muy presente.

6. Se juega entre tres; y despues de haber alzado el de la izquierda baza entera en uno de los dos cortes, se reparte el naipe de tres en tres por encima hasta completar á cada uno el número de nueve, y los trece restantes quedan en la mesa para el monte ó robo.

7. Tambien puede jugarse entre cuatro; y en este caso, el que da la baraja, repartiéndola del modo dicho, queda sin jugar; pero cobra y

paga las resultas : con el cuidado de contar el descarte por si hay carta de mas ó de menos, y de coger los renunciados , siempre que no haya visto ningun naipe; pues viéndolo, se considera como un encimero , y nada de lo que prevenga será válido.

8. El que da los naipes , tiene accion á mudar de baraja antes del alce ; y si al alzarlos se descubre alguno ó al repartirlos , la Espada , el Basto ó baza entera , será la mano nula , igualmente que cuando los dá alguno sin corresponderle , á menos de que no esten ya repartidos, *«y lo advierta el que los tenga vistos.»*

9. Debiendo siempre poner el que dá la baraja cinco fichas en el pozo , se ha de procurar que todos den igual número de veces , á fin de que nadie quede perjudicado ; y si al querer dejar la partida fuese preciso continuarla por motivo de alguna puesta , se prevendrá dejen de incluirse desde quien empezó á darla.

10. El que al repartir las cartas diese ó se tomase diez , no podrá jugar ; pero sí , el que las recibe , excepto de solo ; y tanto el uno como el otro debe decir con cuántas pasa ó entra al juego , bajo la pena de hacer una puesta sencilla para la mano siguiente , si lo notan los contrarios antes que haya hecho el robo.

11. Habiendo quien tenga mas de diez cartas ó menos de nueve, será la mano nula si se advirtiese antes de hacer el descarte ó de descubrir la voltereta; y si despues, será válida, pagando el descuidado una puesta sencilla, y enmendando el esceso ó falta con el monte. Si el de pie se encontrase con seis cartas, podrá tomar durante el referido tiempo, sin castigo ninguno, las tres primeras del monte; pero pasado aquel, queda sujeto á la pena, y las completará del descarte.

Leccion Segunda.

Del objeto del juego y sus resultados.

12. El objeto del tresillo es hacer uno de los jugadores, llamado el *hombre*, una baza mas que cualquiera de los otros dos, que son sus contrarios, desde el momento que aquel se proponga hacerla; y componiéndose el juego de nueve bazas, los resultados serán los siguientes:

13. Ganar el juego con superioridad de bazas, como:

5 en el hombre: 4 en el contrario 1.º: 0 en el 2.º

5.....0.....4

5.....3.....1

5.....1.....3

4.....3.....2

4.....2.....3

- 14. Perderlo de puesta con igualdad de ellas,
como:

4 en el hombre: 4 en el contrario 1.º: 1 en el 2.º

4.....1.....4

3.....3.....3

1.....4.....4

15. Perderlo de codillo con inferioridad
en ellas para con alguno de los contrarios,
como:

4 en el hombre: 5 en el contrario 1.º: 0 en el 2.º

4.....0.....5

3.....5.....1

3.....1.....5

3.....4.....2

3.....2.....4

2.....4.....3

2.....3.....4

0.....5.....4

0.....4.....5

16. Cuando el jugador de mano considera
que á ninguno de los cuatro palos puede sacar

ó ganar el juego, se sirve de la voz *paso*; y los otros en el mismo caso hacen lo propio, guardando el órden de la derecha del que repartió el naipe.

17. Cuando contempla que puede ganarlo, dirá: *juego*; y no mejorando nadie, podrá verificarlo de tres maneras, por entrada, voltereta ó solo.

18. Cada jugador puede ser mejorado, segun el órden de estos tres juegos ó lances, valiéndose de la voz *mas*; pero en igualdad de ellos es preferido el de mano, «*de modo que si tiene solo, y el de pie asimismo, no lo podrá echar este, á menos de que no se obligue á sacarlo por una baza mas que el de mano.*»

Lección Tercera.

Como debe gobernarse el hombre para las entradas, vueltas y solos.

19. Ninguna regla particular admite el tresillo por la inmensa variedad de sus jugadas

y combinaciones, que unas veces hacen sacar el juego de un modo, y otras de otro; de suerte que debe quedar al cálculo y reflexion del hombre, sirviéndole de norma lo siguiente:

20. Tendrá por baza entera cada mate firme y los falsos en los fallos; por medias bazas los semifallos, los reyes forasteros, los caballos ensotados, y las sotas con sus reyes: la escala que guardan los triunfos, puede aumentar una baza, tal como Espada, mala, rey, caballo, á palo corto; ó Espada, mala, punto, rey, á largo; son tres fijás, y cuatro si se hace venir á tiempo la jugada á la mano (45).

21. Como en oros y copas hay un naipe mas que en espadas y bastos (5), se necesita tambien una firme mas para equilibrar el juego: se pondrán dos ejemplos, uno en triunfos y otro sin ellos, para hacer ver tanto la diferencia de los palos despues de verificado el robo, como la fuerza que dan al juego las firmes de fuera bien combinadas. Cinco de Espada blancas y cuatro firmes forasteras, es imperdible á palo corto, sirviendo todos al primer arrastre de Espada, y verificando todas las demas salidas por las firmes: al largo se necesitan seis triunfos de Espada blancas y tres firmes de fuera. Cinco de Espada, mala á palo corto y dos reyes

forasteros, se saca sirviendo todos á los dos arrastres mayores; y á palo largo, es preciso tercer rey ó su equivalente: con el tercer rey es igual dar tercer arrastre; pero siendo las firmes de otra clase, se adelantan para con ellas sacar los tres triunfos que restan superiores en el contrario.

22. Antes de verificarse el robo, no hay esta diferencia de palo largo á corto, con tal que sea igual la escala que guarden los naipes; pues por la misma razon que hay un triunfo mas, cabe el robarse este.

23. Aunque se puede ganar con cuatro bazas el juego (13), debe el hombre fijarse siempre en las cinco; y bajo este supuesto, prescindiendo de su libertad de pasar con mucho ó de jugar con poco, que ningun contrario puede disputársela, hará *entrada* teniendo en mano tres bazas y media, ó en todo rigor tres, á uno de los cuatro palos que elige por triunfo al descartarse; de modo que la baza y media restante, ó las dos bazas, pueda completarlas con los naipes que coja del robo en lugar de los falsos de que se marcha: por ejemplo, un triunfo con fallo y un rey forastero, ó dos triunfos con dos fallos (20).

24. Echará *voltereta*, cuando no teniendo

entrada fija, contemple formarla al palo que salga triunfo, descubriendo el primer naipe del monte que lo determina, tal como hallándose con Espada, tres malas y rey de fuera: Espada y Basto: Espada y tres palos bien colocados: Espada y dos reyes, etc. Si le saliese á lo que no tiene nada, podrá descartarse de todas las cartas, excepto de la vuelta, que es ya robada; y verificándolo, sufrirá el castigo de una puesta sencilla.

25. Cualquiera que indebidamente mira la primera carta del monte, queda sujeto á jugar de voltereta, á menos de que no tenga juego alguno de los otros.

26. Cuando se considere con naipes suficientes para ganar el juego, sin necesidad de ir á robar otros mejores del monte, echará *solo*, sirviéndole de gobierno, que respecto de los muchos naipes robables entre los contrarios es mas fácil dividirse los firmes, y por lo tanto puede sacarse por cuatro bazas, y calcularse los reyes bazas enteras no estando muy acompañados. Para los solos obligados, es decir, para aquellos que tratándolos de jugar de entrada, se echan por haberla privado alguno de los contrarios, se ha de considerar si la mejora viene del de la derecha, ó del de la izquierda: con la oposi-

cion en la izquierda debe arriesgarse mejor, por ser trasmano, y mas fácil de verificar la tenaza (45).

27. Debe notar con cuidado el número de naipes que deja de descartar su primer contrario, tanto para combinar la oposicion que puede llevarle, como para ir sacando la cuenta de los falsos que haya robado, á medida que los pone en mesa.

28. Los juegos delicados, en que prevea no poder hacer las cinco bazas, ha de procurar sacarlos por cuatro, encartando al contrario que considere mas endeble, guiándose, no precisamente porque haya ido segundo al robo, sino por la combinacion de salidas y jugadas firmes ó falsas.

~~~~~

## Leccion Cuarta.

### *Del primero y segundo contrario hombre.*

29. Acordes de quién hace el juego, es decir, de quién es el hombre y á qué palo, el de

su derecha descarta los naipes que le convengan para robar otros tantos del monte; y si no cree tener suficientes firmes para ir á la contra, convida á su compañero á fin de que lo verifique, nombrándole simplemente el palo que sea triunfo, sin mas palabras para no dar á entender si pasa ó no el descarte con juego (32): si á su compañero tampoco le acomoda robar, se lo devuelve con la misma voz; y conformes de esta manera, se procede al descarte.

30. El primer contrario debe ir al robo con dos bazas en mano para completar las cuatro que tiene que hacer con la ayuda del monte y de su compañero, á fin de igualarse con el hombre y hacerle perder el juego: en defecto de ellas, si tiene algun triunfo de los superiores, podrá tambien verificarlo, tal como dos de Basto, tres de punto, que prescindiendo ser demasiado para segunda mano, salva la bola con un solo triunfo que robe. Ha de observar el número de naipes que roba el hombre, para inferir las falsas que pueda tener, y combinar en su vista las jugadas. Sin tener segura la puesta, nunca debe ir á codillo.

31. El segundo contrario ha de hacer una sola baza, procurando con preferencia quedarse fallo á algun palo por medio del descarte;

y quitándola al hombre, pero nunca á su compañero, á menos de que no vea el codillo seguro. No entrará en segunda baza sino en dos solos casos: el uno cuando se halle con mucha probabilidad de hacer la tercera, y el otro cuando de cederla pueda resultar que el hombre saque el juego; pues entre los dos extremos de sacada ó puesta, le trae mas cuenta el codillo. A fin de quedar en libertad de matar ó ceder, y no verse precisado á encartarse, seguirá la regla general de no ir al descarte con firmes de un palo, como un rey solo, caballo, sota &c., y de reservarse, al hacer las jugadas, la superior é inferior de ellas. Ej. tiene caballo, siete y tres de espadas: á la salida de rey debe poner el siete; pues si pusiera el tres, se esponia á la jugada inmediata á levantar á su compañero; y si el caballo, á dejar la sota al hombre. Teniendo hecha su baza ó seguridad de hacerla, debe fiar ó ceder los naipes semifirmes y dudosos, con el mismo objeto de no encartarse. Debe asi mismo aclarar, en cuanto le sea posible á su compañero, su juego de firmeza ó falsedad, y tener cuidado de la primera salida é ida de cada uno, á fin de cuando entre repetir las del compañero y no las del hombre.

32. Las medias bazas pueden considerarse

en mano del segundo contrario bazas enteras, respecto de que el hombre por encartarlo (28), se las deja muchas veces, y en esta atencion pudiendo ir primero con ley al robo, conviene cederlo y quedarse segundo: cuando se conciba que el robo viene con esta doble idea, no lo cogerá todo el que robe primero, y dejará uno ó mas naipes por si al compañero le hacen falta para algun descarte.



## Leccion Quinta.

*Del nombramiento de triunfo, de las salidas, y jugada de la tenaza.*

33. **E**n la *entrada* debe el hombre nombrar el triunfo desde el momento que separa el descarte hasta que presente á la vista el robo cubierto ó no con sus naipes: «*si lo hace antes, queda obligado á jugar de solo;*» y si despues, sujeto á que sea triunfo el palo primero que le nombre uno de los contrarios, en los cuales es preferido el de su derecha si lo hiciesen al mis-



mo tiempo, á menos de que no se adelante el hombre y corrija el error: si nombra palo equivocado, tendrá igualmente que ser triunfo. En estos dos casos puede recoger el descarte si no lo ha confundido, y enmendarlo sujetándose á pedir el permiso para rendirse (52), «en lugar de que si continua el juego sin la mencionada enmienda, puede irse á la baraja, disfrutando del privilegio mismo que concede la voltereta.»

34. Si al echar *voltereta* saliese la Espada ó el Basto, será triunfo lo que señala, á no ser que se haya convenido antes la eleccion de palo en favor del volteador para este caso.

35. Si jugando de *solo* fuese mano, será triunfo el palo de la salida, á menos de que no lo haya nombrado antes de ella; y si al nombrarlo se equivoca, tampoco tiene lugar la enmienda.

36. Verificado el descarte de los tres jugadores, empieza á jugar el de mano por donde guste: á todos obliga á servir al palo de que se sale, quedando á voluntad de cada uno matar ó ceder al naípe que está en mesa, asi como poner ó no triunfo cuando se falle ó contrafalle: una de estuche, sean los tres primeros mates, no obliga en las triunfadas de menor á mayor,

en consecuencia no estan sujetos á servir á los naipes inferiores; pero sí de mayor á menor, y bajo esta regla general, á la Espada nadie le obliga: á la mala solo la Espada; y al Basto solos Espada y mala en el caso de jugarse de salida ó cabeza.

37. Recogerá la baza el que hubiese puesto carta de mas valor (3 y 4), y saldrá en la inmediata jugada por donde le acomode, cruzando asi como todos los otros las bazas, para que á golpe de vista se conozcan cómo estan distribuidas.

38. Todos tienen derecho á preguntar cuál es la salida, y mandar antes de doblarse la baza que manifieste cada uno la carta que puso en ella: tambien pueden verse las bazas para hacerse cargo de lo jugado.

39. Si alguno sale sin corresponderle, será válido hallándose los tres naipes en mesa; pero advirtiéndolo antes, podrá verificarlo el que le toque, debiendo salir, si es que tiene, por el palo que le designe el hombre, bajo pena de renuncio, y á su falta por donde le acomode.

40. Si al salir ó servir cayere algun naipe descubierto en la mesa, debe quedar como si realmente fuese jugado; y si dos á un tiempo,

el de debajo, á menos de no estar tapado.

41. Antes de hacerse la salida siguiente, aunque se halle doblada la baza, el que no hubiese servido al palo, puede advertir su equivocacion y corregirla, sujetándose á matar ó ceder la baza defectuosa, y á poner la mayor ó menor que tenga, segun se lo maude el hombre.

42. Levantada una baza por quien no le corresponda, será válida si la siguiente se halla completa; pero antes se podrá mandar la doble su dueño; y si estuviese en ella la Espada, tendrá pena de renuncio el que la alzó indebidamente.

43. Si alguno enseña sus naipes, sea por dar el juego ganado ó por algun otro motivo, sin estar las tres cartas en mesa, podrá mandarle el hombre la que debe jugar, tanto en aquella baza, «*como la salida para la inmediata, si tuviese que hacerla.*»

44. Siempre que estos defectos se cometan por el hombre, tendrá respecto de él la misma accion de mando su primer contrario.

45. La mayor habilidad del tresillo consiste en hacer parar la baza en quien mas convenga, cuyo cálculo pende de la atencion de las jugadas, entre las cuales se cuenta la principal el

valor de los naipes que puso en mesa, saliendo en su vista por donde pueda entrar, sea por firmes ó sea por fallo. Tambien consiste en realizar la tenaza, esto es, hacer venir la salida contraria á su mano, para con dos naipes interpolados, como Espada, Basto ó rey, sota, &c., asentar dos bazas, en lugar de que precisado á salir de cabeza ó viniendo de trasmano, no seria mas que una. Segun la posicion de los naipes y el número de salidas, podrá verificarse, y se consigue, ó bien adelantándose en bazas, ó bien evitando que el primer contrario asiente dos seguidas, sin seguridad de que á la tercera tenga que salirle por donde le convenga: el ejemplo siguiente servirá para formar una idea del cálculo que admite esta jugada. = Se halla el hombre con cuatro triunfos de Espada, mala, rey, á bastos, rey de espadas, rey, cuatro de oros, tres y cinco de copas: el primer contrario con cinco triunfos de Basto, el caballo, sota de espadas, caballo y cuatro de copas: el segundo contrario con los dos triunfos restantes, dos copas de rey, y las otras cinco en oros y espadas. Juega de mano el primer contrario el caballo de espadas, que el hombre de pie hace con su rey, y sale en seguida del de oros, que se lo falla el mismo contrario, el cual repite la sota de espadas, que gana

**el hombre con el triunfo pequeño.** En esta situación se ve con dos bazas hechas, y para las tres restantes debe verificar la tenaza con la Espada, mala, rey, que indispensablemente se hace saliendo de una copa falsa, y de ningun modo si saliese del cuatro de oros, aunque también falso: consiste en que, conocido el fallo de oros, si el hombre saliese de él, su contrario asentaba dos bazas seguidas (un triunfo y el caballo de copas), y la tercera podia muy bien parar en trasmano, como en efecto la hace el otro con el rey de copas, quedando á su compañero tres de Basto para su cuarta baza, en lugar de que con la salida de la copa falsa á lo sumo puede este hacer dos (las copas siendo firmes); mas la tercera vendrá siempre á su mano, y si solo hiciese una, y la segunda copa el otro jugador, como aqui sucede, á la salida de este pone la Espada, y jugando el cuatro de oros con mala y rey, queda hecha la tenaza. En otros juegos mas sencillos basta salir de baja y reservarse las dos cartas interpoladas.

## Lección Sesta.

*De lo que se gana, y de lo que se  
pierde.*

---

46. Sacando la *entrada* (13), se ganan cinco fichas de cada jugador, y todo cuanto haya en el pozo, que es el platillo que existe á la derecha del dador de naipes, en el cual debe poner este otras cinco al coger la baraja, segun queda dicho (9): si hubiese sido *voltereta*, se aumentan dos fichas por cada uno: si *solo*, ocho; y si *bola*, veinte, sin perjuicio en el solo de las cinco de entrada, y en la bola del juego sobre que se haya dado: por primeras, que es hacer desde un principio las cinco bazas, una ficha; y por el estuche, que son los tres mates mayores reunidos, tres, aumentándose una por cada mate que les siga sin intermision; el todo por cada jugador.

47. Poniendo la *entrada* (14), se pierden cinco fichas de cada jugador, incluso el hombre,

y todo cuanto haya en el pozo , en el que se coloca todo para la siguiente jugada, teniendo derecho de ganarla como cualquier otro, y á demas paga á cada uno las calidades espresadas, que son los aumentos del párrafo anterior, si es que su juego se componia de alguna de ellas.

48. Perdiendo la entrada de codillo (15), paga al contrario que ha superado en bazas, todo cuanto contenga el pozo, sin tocar este para nada, y cinco fichas mas por cada jugador, incluso el hombre; y si tiene alguna de las calidades mencionadas, las entrega á cada uno de todos ellos.

49. Asi como el hombre cobra y paga, excepto en el caso de rendirse, las calidades que tenga, del mismo modo cobrará y pagará aquellas contra que juega; por ejemplo, el estuche, hallándose reunido en sus dos contrarios.

50. El lance y calidades que se dejen de cobrar ó pagar, no son reclamables despues de haber alzado para la siguiente mano.

51. La cota por dar el naipe, igual siempre á lo que se cobra de cada jugador por el lance de la entrada, es la que establece el pozo y cantidad de las puestas; de modo, que siendo de cinco fichas, y los jugados tres, la puesta sencilla será de veinte fichas, y la in-

mediata sobrepuesta de cuarenta y cinco, según el orden siguiente:

5 cota, por dar el naipe,

15 idem, por los tres jugadores,

20 la primera puesta:

5 que habia en el pozo al hacer esta,

5 cota, por dar nuevamente el naipe,

30 existentes en el pozo á la mano inmediata á la puesta:

15 plato ó cota de los tres jugadores,

45 la segunda puesta; y así sucesivamente, aumentando el plato al pozo. Entre cuatro jugadores, á la primera puesta corresponderian 25 fichas, y á la segunda 55.

Si la cota del naipe fuese de cuatro fichas, como algunos la establecen, siguiendo el mismo orden, la primera puesta de tres jugadores ascenderia á 16 fichas, y la segunda á 36: entre cuatro jugadores aquella seria de 20, y esta de 44, &c.



~~~~~

Leccion S:ptima.

De la rendicion, defensa y bola.

—————

52. Para evitar el hombre el perjuicio que le ocasiona el codillo (48), y disfrutar del derecho que le presenta la puesta, cuando contempla que va á sufrirlo, puede rendirse antes de doblar la tercera baza, usando de la expresion: *quién la defiende?* Si nadie, se suspende la mano, debiendo presentar todos las cartas descubiertas, para que antes de confundirse se puedan advertir las contravenciones, á fin de castigarlas, y pone su puesta (47) en el pozo, sin que le obligue el pago de calidad ninguna.

53. La voltereta concede el privilegio de rendirse en el mismo tiempo, sin pedir el permiso ó consentimiento de los contrarios, pagando á cada uno, á mas de la puesta en el pozo, las dos fichas correspondientes á su juego.

54. En el solo no cabe rendicion; y aun cuando prevea el codillo, debe seguir jugando hasta lo último.

55. Si se presenta defensor para la entrada, hace las veces del hombre, y los otros dos se constituyen compañeros para favorecerse mutuamente, é impedir que el otro quede superior en bazas: si á pesar de todo lo consigne, percibe del rendido lo dicho en el párrafo 48: si queda igual en bazas, hace juntamente con el rendido igual puesta, que deben colocarse unidas en el pozo, no siendo sobre reservada (61); y si queda inferior, la pone en el pozo, siempre que el superior haya sido el rendido, el cual con este acto salva lo que habia perdido al rendirse; pero si por un acaso fuese el superior el jugador tercero, que ninguna parte ha tenido en la contienda, entrega su puesta á este, y el rendido coloca la suya en el pozo.

56. Para la defensa se requiere mayor juego que para el del hombre, atendido á que en aquella no cabe la duda que en este, de si hay ó no reunida firmeza de naipes: para este caso viene muy bien el observarse todos recíprocamente, conforme queda dicho (27 y 30), el número de naipes buenos con que se va al descarte. En el acto de rendirse, algunos quieren considerar los reyes por bazas enteras, suponiendo que el rendido ha robado de todo palo; pero por la misma razon ha podido quedar con

mas facilidad fallo el tercer jugador; de modo, que si la rendicion tiene lugar desde un principio sin aclararse el juego, es decir, antes de la tercera baza doblada que la admite (52), es muy contingente este cálculo.

57. La bola con naípe falso y sin fallo conocido puede muy bien aventurarse, sobre todo si la ganancia del pozo supera á lo que se ha de pagar por su corte; pero habiendo tiempo de probarla con naípe semi-firme, es decir, adelantarse antes de la sexta baza, será mas prudente hacerlo. Hay lugar para nombrarla hasta dicha sexta baza; y en el acto de verificar el hombre la salida de ella, teniendo hechas las cinco primeras, se considera bola entrada; si se la cortan en alguna de las cuatro restantes, paga á cada uno de los contrarios las veinte fichas que al darla hubiera cobrado de ellos; pero gana el pozo y demas circunstancias de que conste su primitivo juego como ya sacado. Podria suceder casualmente que por jugar el hombre á puesta de una baza (14), hiciesen todas nueve los dos contrarios, en cuyo caso entregará el codillo al que haya quedado superior en ellas (15) sin contarse por bola: lo mismo se practicará si uno de los contrarios hiciese solo las nueve bazas, como ya se ha visto acontecer

por error del hombre en el nombramiento de triunfo.



Lección Octava.

Del derecho de reservar: del robo, naipe de mas ó de menos despues de este, y baraja defectuosa.



58. La primera puesta debe siempre colocarse en el pozo, por más fichas que haya en él procedentes de las que cada dador de naipes ha ido colocando por pasos.

59. La segunda puesta ó sobrepuesta, que es la que se hace encima de otra anterior, tiene derecho el hombre á incluirla ó á reservarla hasta la mano inmediata en que se saque la primera.

60. Interin no haya una de esta clase, esto es, reservada, pueden irse poniendo todas las puestas una sobre otra; pero en habiendo una, es de ley el reservarse todas las que siguen, y

colocarlas á su turno, á medida que se vayan sacando, empezando por la de mayor cantidad, que constará en el papel que han debido asentarse para gobierno.

61. Las gemelas, que son las puestas hechas por hombre y defensor, deben separarse si recaen sobre reservada, para llenar de este modo el deseo del primer reservante, que era no recargar el pozo.

62. Resultando la puesta sobre la última de las reservadas, puede incluirse como si fuese sobre una sencilla, excepto en el caso de que sean gemelas, que cada una ha de guardarse para las dos manos inmediatas, á la en que se saque dicha reservada.

63. Las reservadas, así como las que provienen de castigos, no tienen plato, esto es, el cobro ó pago de las cinco fichas de cada jugador, de manera que solo valen lo que contiene el pozo, y además las circunstancias y calidades de que conste el juego.

64. Nadie puede mirar las cartas que sobren en el robo, ni tampoco las descartadas, bajo pena de puesta simple.

65. Si el hombre confundiese su descarte con las restantes del robo, será nula la mano, *mientras no haya presentado á la vista los nai-*

«*pes; pero habiéndolo hecho, pagará, si pierde el juego, lo que corresponda; y si lo saca, no ganará nada.*»

66. Si alguno robase de las cartas del descarte, y las hubiese barajado con las suyas, será válido el robo; mas si no las ha confundido, está á tiempo de corregir el error, siempre que el que le sigue no haya concluido su robo: si sucediese al de última mano, tendrá lugar la enmienda, ínterin no esté la salida en mesa.

67. Si al contar el descarte, á lo que todos tienen derecho, se encuentra defectuoso, se hará seguir toda la mano, aun cuando se hubiese suspendido por otro motivo, á fin de descubrir el culpable, que deberá pagar la puesta que corresponda; y si no se advirtiere quién es, recaerá el castigo en el jugador, en cuyas bazas resulte el exceso ó falta.

68. Verificado el descarte, cada jugador debe hallarse con nueve naipes en su mano; y si se le encuentran de mas ó de menos á su conclusion, tendrá el castigo de no cobrar nada, y pagar la puesta que corresponda.

69. Puede enmendarse antes que el contraventor se eche los naipes á la cara, solos ó acompañados del robo, advirtiendo al que le sigue, suspenda el suyo, y si para entonces lo hubiese

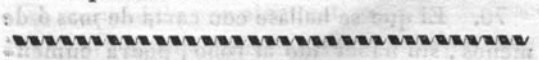
concluido, lo enmendará con el descarte, sacando de él la falta, ó poniendo el exceso: al advertirlo en el tiempo señalado, puede el jugador tener el robo arriba, abajo, separado de sus naipes, ó confundido con ellos: en la duda hará presente en voz baja á uno de los encimeros los que llevaba, y si los encuentra reunidos, separará los robados, y extraerá de ellos el que corresponda á saberlo de fi-jo, de lo contrario, despues de barajados sacará uno el jugador de su derecha: lo mismo se hará con los naipes del jugador y del robo, cuando el encimero los encuentre confundidos.

70. El que se hallase con carta de mas ó de menos, sin haber ido al robo, podrá enmendarlo del modo espresado en el párrafo anterior, ínterin no haya puesto en mesa la correspondiente á la salida.

71. Si el defecto del descarte ó robo no dimana de culpa de los jugadores, sino de tener la baraja mas ó menos de los cuarenta naipes, ó alguno duplicado, será nula la mano, siempre que la advertencia se haga antes de cubierta la primera baza: si el jugador nota duplicacion de naipes con los que tiene en mano ó con los que ha descartado, le cabe el mismo tiempo para anular el juego; y si la duplicacion consiste en

naipe que uno juega, igual al que otro tenga en mano, ó haya tenido en el descarte, debe prevenirse antes de cubrir la baza, en que aquel se halle. Fuera de los referidos tiempos, solo anula la mano la duplicacion de Espada ó Basto que da lugar hasta el alce inmediato.

72. Todos tienen accion á preguntar qué es triunfo: quién el hombre: quién el primer contrario: cuál es la salida: cuál la ida: si se ha reuido: si duerme algun naipe: descubrir las bazas dobladas: impedir que uno se sienta á jugar en lugar de otro, y no conformarse á lo que los encimeros enseñen ó adviertan.



Leccion Novena.

De los renunciós, y puestas de castigo.

73. Cuando alguno deja de servir indebidamente al palo de que se salió, y cubierta la baza, está el primer naipe de la inmediata en mesa, sin haberlo corregido antes (41), es renunció

consumado; «y respecto de que á veces sucede,
 «que sin cubrir la baza, realiza el jugador atro-
 «pelladamente la salida, no se tendrá por tal,
 «ínterin el renunciante no haya puesto en mesa
 «el naipe correspondiente á ella, á menos de que
 «en el intermedio no se haya cubierto la baza de-
 «fectuosa.»

74. El renuncio puede cogerse hasta el mo-
 mento en que se echa á la mesa el último nai-
 pe de la mano; si advirtiese en tiempo há-
 bil de reclamarlo, que es á la tercera baza que
 tuvo efecto, se podrán deshacer las dos anterio-
 res, quedando el renunciante sujeto á la pena
 en que ha incurrido, y á matar ó ceder la de-
 fectuosa, segun la voluntad del hombre (41); y
 si fuese este, segun la del primer contrario (44).

75. El castigo del renunciante es, no ganar
 nada en aquella mano, y hacer la puesta que
 corresponda á ella; pues si fuese solo sencilla,
 y en el pozo hubiese gran cantidad, podria caer
 la malicia de por si no le cogian, aventurar po-
 co por ganar mucho: bajo esta inteligencia, á mas
 de la puesta espresada que á todo renunciante
 comprende, si es el hombre, sacando el jue-
 go, no tirará el pozo: haciéndola puesta, la pon-
 drá separada de la del castigo: y perdiéndola de
 codillo, la entregará á quien le haya dado, sin

deber cobrar en el primer caso las calidades que tenga, y sí pagarlas en los otros dos. Si fuese alguno de los contrarios, en sacada ó puesta, pagará el culpable la pena: si diese codillo, queda sin efecto, y considerado para el hombre como puesta, la colocará á su turno, separada de la del castigo, que pertenece al renunciante.

76. Como puede suceder, que un juego sacado por el hombre se ponga á causa del renuncio, y viceversa, no siendo bastante resarcimiento el derecho que le queda á la puesta de castigo (47), tendrá accion, y lo mismo el primer contrario, á reclamar *«baza y renuncio, siempre que lo advierta en la primera, que salió el naipe de aclaracion, y no esté cubierta y jugado el de la siguiente.»*

77. Si acaece en mano rendida, el renunciante debe pagar el castigo y sus resultas, á fin de resarcir todos los perjuicios. = Siendo el defensor y dando codillo, dejará de percibirlo, y pagará la puesta del rendido y la de su castigo: si resultan dos puestas, las pagará así que el castigo: si el hombre le da el codillo, se lo pagará y pondrá en el pozo su castigo: si le da el tercero, tambien debe pagárselo, hacer la puesta que correspondia al hombre, y la de su castigo. = Siendo el hombre, y

dando codillo, en lugar de percibirlo del defensor, lo pondrá en el pozo, asi que su castigo, y en los demas casos se obrará conforme se tiene dicho para el defensor. = Finalmente, siendo el tercero, si da codillo, queda sin efecto, pagando la pena y la puesta á que se sujetó el rendido: si el codillo tiene lugar entre rendido y defensor, lo satisfará él, y ademas su castigo: si resultasen dos puestas, quedan defensor y rendido libres de ellas, y para que no se pierda el derecho que concede este resultado, las sustituirá con solo una puesta, y la del castigo.

78. El que diese bola, habiendo cometido y cogídole el renunció, la pagará como cortada, no tirará el pozo, ni calidades, y hará su puesta de castigo. Si lo hubiese hecho alguno de los otros, pagará el renunciante su puesta, y lo demas percibirá el hombre de cada uno de los jugadores, como lo hubiera hecho sin renunció.

«Si el dar la bola hubiese consistido en el renunció, pagará el contraventor, á mas de la pena, la bola y demas calidades por entero, y la bola sin calidades que á cada uno corresponden, cuando el renunció ha sido enmendado (41).

«Lo mismo debe entenderse cuando se corta, de modo que si el corte ha estribado en el renunció, pagará el culpable á mas de su puesta de casti-

«go la bola por entero, que es válida al hombre;
 «pero si ha sido insignificante, solo la menciona-
 «da puesta, dejando de percibir del hombre la
 «bola cortada, que paga á los otros.»

79. Si sucediese haber dos ó mas renunci-
 en una mano por un mismo sugeto, hará otras
 tantas puestas, siempre que sean posteriores al
 primero que se le advirtió; los anteriores que-
 dan nulos, asi como los que se verifiquen en
 mano que por cualquier motivo deje de ser vá-
 lida. Si por distintos sugetos, cada uno hará su
 puesta, «debiendo sufrir el pago de calidades el
 «primero que fue cogido.»

80. Estas deben ir juntas, y todas las demas de
 castigo, como queda visto, irán separadas de las
 comunes, en atencion á que no teniendo plato
 (63), no pueden incluirse en las que lo tienen,
 ni sobrecargarse acaeciendo en reservada (60).

NOTA. Si ocurre alguna jugada no espresa-
 da en el libro, se aplicará á aquella que tenga
 mas semejanza, cuya decision debe hacerse por
 tres sugetos imparciales.

—————

SUPLEMENTO

al Juego de Tresillo.

—————

Cuando la partida de tresillo es entre cuatro, de comun acuerdo puede jugar el cuarto compañero que da los naipes, por medio de *Muerto, Penetro ó Alcalde*, siempre que hayan pasado los otros tres.

Muerto es coger los trece naipes del monte, y despues de arreglado el juego al palo que se considere hacer cinco bazas, descartar los cuatro que sobran: no hay codillo ni sacada por cuatro, siendo igual el que los tres contrarios hagan indistintamente las bazas. El que dió el naipe tiene libertad de ir ó no al muerto; y en el acto de presentar el monte á la vista, paga una puesta igual á la que se juega, caso de rendirse, por no encontrarse con suficientes firmes: dos desde que pone carta en mesa hasta que se doble la tercera baza, y tres si continuando toda la mano pierde el juego: nunca pueden separarse ni tampoco incluirse en el po-

no si es que recaen sobre reservada ó de castigo.

Penetro se llama despues de haber pasado los tres con la cláusula de no tener ninguno la Espada, cuya pregunta se hace por el dador de naipes, tomar el monte, dejando antes de verlo tres naipes á eleccion por encima ó por debajo, para que los roben los contrarios conforme gusten: echados á la cara los diez restantes, se descarta de uno nombrando el palo á que trate de sacar el juego, para lo cual basta quedar superior en bazas, encartando á cada uno de los contrarios: no hay codillo, y si se rinde á la tercera, solo pierde la media puesta que corresponda sin pago de calidades en lugar de entera, y con ellas cuando las tenga, si continua hasta lo último: queda á su voluntad el penetrar, bajo la pena de si no lo verifica poner diez fichas en el pozo.

Alcalde es habiendo pasado todos, tomar, si se quiere, los trece naipes del monte, y sin verlos repartir tres á su eleccion entre los tres jugadores, quedando todos con diez en mano, de los que deben hacerse seis bazas para ganar el pozo: si el alcalde contempla que por sí solo no puede realizarlas, busca compañero, que será aquel en cuyo poder se halle el rey que nombre, ó en su defecto el ca-

ballo, por hallarse con los cuatro reyes: no hay rendicion: si el resultado es hacer entre el alcalde y su compañero las seis bazas, ganan pozo, entrada y calidades á medias; si cinco, ponen la puesta que corresponda, cada uno por mitad, en el pozo con arreglo á lo dicho en el tratado de tresillo; si cuatro, es decir, que sus dos contrarios hayan hecho las seis bazas, les entregarán el codillo del mismo modo, sin tocar para nada el pozo; y si todas, cobran la bola á medias: el rey que se nombre debe siempre pertenecer al palo que no sea triunfo. Si el alcalde ha jugado *solo* sin pedir compañero, se le paga como tal, guardando en lo demas el mismo orden de sacada con seis bazas, puesta en el pozo con cinco, y codillo con menos de ellas, el cual se reparte entre los otros tres á partes iguales.



ÍNDICE

DEL TRESILLO.

<i>Diccionario de las voces propias del tresillo, á fin de entenderlas claramente y familia- rizarse con ellas.....</i>	<i>fol. 3</i>
---	---------------

LECCION PRIMERA.

<i>Valor de las cartas, modo de repartirlas, ac- ciones del que las da, y lo que debe hacerse con las que haya de mas ó de menos antes del descarte.....</i>	<i>10</i>
--	-----------

LECCION SEGUNDA.

<i>Objeto del juego, y sus resultados, con las ta- blas correspondientes para las manos de sacada, puesta y codillo.....</i>	<i>13</i>
--	-----------

LECCION TERCERA.

<i>Cómo debe gobernarse el hombre para proce- der á las entradas, vueltas y solos.....</i>	<i>15</i>
--	-----------

LECCION CUARTA.

Del primero y segundo contra-hombre..... 19

LECCION QUINTA.

Del nombramiento de triunfo, de las salidas y jugada de la tenaza, con lo correspondiente á levantar y enmendar las bazas, enseñar los naipes fuera de tiempo, y acciones de mando en el hombre y primer contrario para semejantes casos..... 22

LECCION SESTA.

De lo que se gana y lo que se pierde, y una nota por menor de la cantidad á que ascienden la primera y segunda puesta entre tres y cuatro compañeros, fijada á cinco y cuatro fichas la cota ó pension de dar el naipe. 28

LECCION SÉPTIMA.

De la rendicion, defensa y entrada en bola.. 31

LECCION OCTAVA.

Del derecho de reservar, del robo, naipe de mas ó de menos despues de este, baraja defectuosa, y derechos y acciones que cada jugador tiene durante la mano..... 34

LECCION NOVENA.

De los renunciados y puestas de castigo, con distincion de las manos de rendido y de bola. 38

SUPLEMENTO.

<i>Del Muerto.....</i>	<i>43</i>
<i>Del Penetro.....</i>	<i>44</i>
<i>Del Alcalde nuevo.....</i>	<i>44</i>

FIN.

Pidal ayda - 3-5

