

“¿Qué vale aunque sea sesudo?
 “Yo mis decretos no mudo,
 “Mi resolución tomé,
 “Y por premio te daré
 “Dos títulos y un escudo.

“Acéptalos, son primicias
 “Que tu denuedo y tu fe
 “Bien merecen. Así es que,
 “Formando tú mis delicias,
 “En uso de mis franquicias
 “Y amparado con el manto
 “Del plan de Ayutla: Por tanto,
 “A más de mi *Adelantado*
 “Quedas desde ahora nombrado
 “*El Duque del Jueves Santo*.

“De tu casa en el blasón
 “Es bueno que se registre
 “Con escudo, lanza en ristre,
 “Manopla y yelmo, un campeón
 “Que al correr de su trotón,
 “Entre aplauso general,
 “Lleno de furia infernal,
 “Se vea con estudio y arte
 “Pasando de parte á parte
 “A la Iglesia Catedral.

“Moribundas dos navetas,
 “Densangrándose un telliz,
 “Manca una sobrepelliz,
 “Una estola con muletas,
 “Una alba huyendo en chancletas,
 “Prisioneros dos manteos,
 “Dispersos seis solideos,
 “Contuso un bonete adulto,
 “Un misal pidiendo indulto;
 “Estos serán los trofeos.

“También exprese el buríl
 “(Si es que esto al pincel no toca)
 “Saliendo de negra boca
 “Sapos y culebras mil;
 “Este es un medio sutil
 “De pintar el Diccionario
 “Del lengüaje tabernario,
 “Y que dirá (sin desdoro
 “De la decencia y decoro)
 “Cuál es tu idioma ordinario.

“Ponga á otro lado el Pintor
 “Aquel bordado uniforme,
 “Con que estabas tan conforme

“En tiempo del Dictador.
 “Y de todo alrededor,
 “En campo color de hormiga,
 “Un gran lema que así diga:
 “*Fué el Delfín el que en un triz*
 “*Mató á la Iglesia matriz . . .*
 “Anda “Juan” Dios te bendiga.”

Calló Comonfort augusto,
 Y con su bigote espeso
 Imprimió un áspero beso
 De Baz al pálido busto:
 Un grito se oyó de susto
 O más bien un retintín
 Como de agudo flautín
 —¡Que viva su Majestad!
 —¡Que viva la libertad!
 Dijo Nacho y el Delfín.

Comonfort con mansedumbre
 A Baz tomó de una oreja
 Y asomándole á la reja,
 Así habló desde la cumbre
 A la absorta muchedumbre:
 “Aquí tienes, pueblo amado,
 “Del reino, al ADELANTADO:
 “Venid, contemplad un tanto
 “AL DUQUE DEL JUEVES SANTO
 “¿Con él seréis desgraciado?”

.....

Y el que ha tenido la gloria
 De poner fin á esta historia,
 Aunque á alguien parezca ripio,
 Concluye como al principio:
 Desengañaos, mexicanos,
 Lo demás son cuentos vanos.
 Bajo este sistema ruin
 En que no impera la ley,
 Comonfort no es más que un Rey,
 Y Baz es sólo un Delfín.

El Cronista de los Reyes.

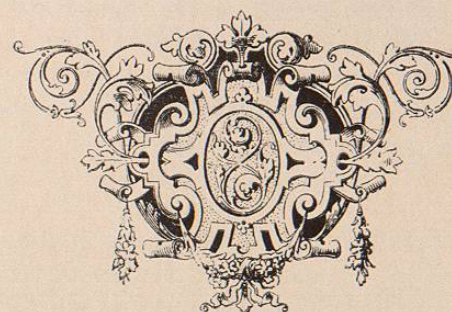
* * *

Los sucesos referidos no permitieron, por su magnitud, que la calma se restableciera en la población, ni la tranquilidad volviese á los espíritus, pues el mismo manifiesto del Gobernador daba pábulo al temor, pues sus con-

ceptos hacían traslucir la existencia de un peligro inmediato; así es que el Viernes Santo un incidente baladí bastó para interrumpir el sosiego aparente de ese día, ocurrido por una escena que, por cómica, formaba notable contraste con las muy graves de la víspera que pudieron haber anegado en sangre el territorio de la República. Un carro cargado de cadenas y barras de hierro cruzó la plaza produciendo grande estrépito, en los momentos en que pasaba la solemne procesión del *Santo Entierro*.

La asustadiza gente tomando aquel ruido por el de piezas de artillería, huyó en todas

direcciones, empujándose unos á los otros, atropellando á las señoras y niños; éstos lloraban y corrían á la ventura, apartados de sus cuidadoras: los matraqueros, juderos y mamones, venían al suelo con sus aparatos, reduciéndose á pedazos sus mercancías bajo la planta de los fugitivos. Restablecióse, á poco, la calma, la procesión prosiguió su pausada marcha, el carro, causa del desastre, se alejó, y el suelo de la plaza apareció regado de jirones de vestidos, piezas aplastadas de fruta y fragmentos abigarrados de judas, matracas, rosquillas y mamones.



V

LAS FIESTAS DE TLALPAN.

A mi muy querido amigo y compañero el Sr. D. Julio Zárate.

EN un lugar de los más amenos de la región austral del Valle de México, sobre los primeros escalones de la serranía de Ajusco, y á 17 kilómetros al Sur de la Capital, se levanta el caserío de la población de Tlalpan ó San Agustín de las Cuevas, la que sólo conserva vestigios de su antigüedad en los suburbios, caracterizados por callejones en desorden, vallados de plantas, rústicas habitaciones y extensos solares poblados de árboles frutales, cuyo conjunto forma un notable contraste con la moderna ciudad que se distingue por la rectitud de sus calles, numerosas quintas y afamadas huertas y jardines.

Descuellan entre los árboles, corpulentas castañas, y en los camellones limitados por matas de violetas ó por rosales de castilla, se ven simétricamente distribuidas las del encendido fresón y de la purpurina y aromática frambuesa, así como en los jardines dominan las hermosas y gallardas hortensias que, en el lugar, adquieren prodigioso desarrollo.

El quebrado terreno en que se asienta la población de Tlalpan ofrece por todas partes, sitios deliciosos desde los cuales se recrea la vista con amenos paisajes y pintorescos panoramas, la montaña con sus cedrales en las quebradas y sus pintadas labores en las vertien-

tes; las profundas barrancas, cubiertas en parte, de lavas basálticas, y en parte de una rica vegetación, perteneciente á las coníferas, y las cumbres del Ajusco que se alzan majestuosas hasta tocar, casi, el límite de las nieves perpetuas. Al pie de la cordillera extiéndense hermosas y verdes campiñas, interrumpidas por el terreno volcánico del pedregal, que con sus enormes rocas fundidas, está demostrando las tremendas convulsiones que en época muy remota sufrió el suelo. Frondosas arboledas y corrientes de agua fresca y cristalina, hermean varios lugares, como las Fuentes, el Niño, Peña Pobre, el Coscomate, Chimalpa, las Fábricas de San Fernando y la Fama, el Sillón de Mendoza, paraje donde da principio el famoso y extenso pedregal (*) y, por último, el Calvario que es una hermosa colina al O. de Tlalpan, sombreada por el espléndido follaje de corpulentos fresnos, sauces y algunos ahuehetes.

* * *

La extensa calzada que liga á Tlalpan con la Capital de la República, véase, en los tres



SAN AGUSTIN DE LAS CUEVAS - TLALPAN.

días de la Pascua de Espíritu Santo, recorría incesantemente por toda clase de personas, que hacían el camino á pie, á caballo ó en bu-

(*) La tradición refiere que siendo frecuentes las visitas que el Virrey Mendoza hacía á Tlalpan para activar con su presencia los trabajos de la calzada y del puente, improvisósele por los canteros un sillón, tallándolo en una de las rocas del pedregal.

rrros, en elegantes carretelas ó en coches de alquiler, unos en buen estado y otros medio desvencijados; en diligencias, en ómnibus ó en carros de dos ó cuatro ruedas, pues era el tiempo en que se echaba mano de todo vehículo por maltratado que estuviese, como que media población de la Capital y de muchos pueblos á la redonda, se transportaba al lugar de las fiestas, que en aquella época podía tenerse por el Baden Baden ó el Monte Carlo de México. Los que á Tlalpan se dirigían iban, como dice el refrán, por lana, y los que regresaban, volvían trasquilados, pues pocos eran los que venían con su dinero en el bolsillo y raros, muy raros, los gananciosos.

La animación que reinaba en la famosa ciudad de San Agustín de las Cuevas en los mencionados días, era extraordinaria, por mañana, tarde y noche. Desde muy temprano las calles se veían recorridas por los vecinos de la Capital que sucesivamente iban llegando, dirigiéndose unos á la plaza donde ya estaban instalados, al abrigo de sus sombreros de lienzo ó de petate, los puestos de los cafeteros y neveros, y aquellos en que se jugaba á las cartas, á los dados, al reloj, al imperial y á la lotería de cartones, sin faltar el ordinario *carcamán* ni el famoso juego de las tres cartitas. Gente del pueblo se agrupaba en torno de las mesas, unos para jugar y otros para divertirse con los versos y chascarrillos de los *carcamaneros* y demás truhanes que también sabían engañar y desplumar al prójimo.

Los alburitos constituían en los juegos de cartas el principal, y digo alburitos porque el monte no excedía de veinte á veinticinco pesos, ni las paradas de tlaco, cuartilla ó de las ínfimas monedas de plata, siendo de notar que casi nunca aparecía el naípe que mayor parada tenía.

Los dados se jugaban por medio de un cono de hoja de lata con una abertura en su vértice, por la cual se echaban tres de aquéllos. De los seis números de los dados tres jugaban por cuenta del montero y tres por cuenta de los puntos, y lo extraño del caso era que cuando se levantaba el cono y aparecían los dados sobre la mesa, casi siempre presentaban en su

faz superior los números que al montero convenían, efecto probable, no de la magia negra, sino de la del truhán que manejaba los dados, y la cual consistía, sin duda, en que en éstos estaba destruida la uniforme densidad de la materia por medio de azogue ó plomo introducido en determinado y conveniente lugar.

La *ruleta ó imperial* era un aparato circular en cuya circunferencia había un casillero formado por numerosas divisiones, negras unas y coloradas otras, alternadas y todas numeradas. Al girar el aparato sobre su eje se hacía rodar por la circunferencia una esferita en dirección contraria al movimiento de aquel, la cual al perder su fuerza inicial saltaba por las diversas casillas hasta detenerse en una, y entonces el de la ruleta gritaba: Veinticinco Colorado, por ejemplo, y pagaba 36 por 1 al que había apostado al número de la casilla, recogía las apuestas de los otros puntos, y pagaba además, á la par, al que sólo había apostado al color. Con el alma en un hilo, como se dice vulgarmente, estaban pendientes todos los jugadores del vertiginoso rodar de la bolita, para adquirir, la mayor parte de ellos, al fijarse ésta en una de las divisiones, el desengaño de su triste suerte. A uno y otro lado del aparato y sobre el tapete de la mesa, hallábanse unos lienzos de hule ó paño, divididos en tantos cuadros numerados, cuantos eran los números de la ruleta. De manera que el que ponía un peso de parada hacia el centro de un cuadro recibía, si el número era favorecido por la suerte, 36 por 1; si la parada se colocaba sobre la línea de dos casilleros, indicaba que apostaba á los dos números de éstos, y recibía de premio 18 por 1; y si la colocaba en el cruce-ro de cuatro casillas, tenía acción á los cuatro números de éstos, mas sólo se le premiaba con 9 por uno. ¡Cómo han afilado los hombres el ingenio para desplumar á sus semejantes!

La ruleta, que con una instalación más aparatosa se presentaba en la entrada de algunas de las grandes casas de juego, era el refugio de los desplumados en las partidas, pues si la fortuna les sonreía y volvían á armarse, regresaban á aquéllas á fin de emprender nueva campaña.

Para la lotería ó rifa de cartones usábanse éstos divididos en diversos cuadros, que se distinguían por los diferentes naipes de la bara-

ja, por diversas figuras ó por números; mas siendo tan generalmente conocido el juego de esta clase de lotería, sólo me detendré en dar á conocer la nomenclatura de que se valían los truhanes para anunciar los números ó las figuras, que, según el caso, iban sucesivamente saliendo de sus manos.

Cuando los cartones eran de números no gritaban los nombres con que son conocidos, sino los que habían asignádoles en el juego, y así decían: *las palomitas*, el 22, *las alcayatas*, el 77; *los anteojos de Pilatos*, el 8.

En la lotería por figuras tampoco mencionaban los nombres de éstas, sino frases á ellas alusivas. Así por ejemplo, gritaban: *el que le cantó á San Pedro*, el gallo; *el abrigo de los pobres*, el Sol; *la perdición de los hombres*, una dama; *Don Ferruco en la Alameda*, un petimetre; *Mariquita y Juan Soldado*, una mexicana del brazo de un militar; *la arma de un valiente*, un machete; *¡Ave María Purísima!* el diablo; *las insignias del militar*, unas charreteras; *la Pelona*, la Muerte; *el amigo de los hombres*, el perro; *Va parriba San Lorenzo*, la parrilla; *no talmires de eso*, el almirez.

El *carcamán* era entre todos los juegos el más grosero y el que atraía más gente del pueblo. El *carcamanero*, el truhán por excelencia, no tenía asiento fijo, como que las ferias y las fiestas de todas las poblaciones del país constituían inagotable mina que nadie como él sabía explotar; así es que tan pronto se le veía en Ameca y Guadalupe, como en San Juan de los Lagos, en el Pueblito y en Zapolpan, y recorría la República desde Acapulco á Paso del Norte, y desde Medellín hasta San Blas, razón por la cual se daba el nombre de *misioneros* á los que abrazaban tal ejercicio. Todavía hoy existe el tipo, aunque el verdadero es raro y está llamado á desaparecer.

Desde muy temprano el *carcamanero* en Tlalpan, instalaba su puesto que consistía en una mesa colocada bajo el abrigo de un sombrero sostenido por dos pies derechos de madera. Sobre el raído tapete de la mesa, y en la parte delantera de ésta, tendía un armazón de madera ó de hojadelata, dividido en doce partes, las cuales contenían, bajo de vidrios, diez cartas con las diversas figuras de la baraja y además una colorada y otra negra.

De pie, detrás de la mesa invadida ya por algunas gentes del pueblo, el carcamanero agitaba entre sus dos manos un gran cubilete de cuero ó de otra materia, con cascabeles, y guardaba en ese cubilete tres dados, de los cuales, dos tenían marcados sus puntos del uno al seis, y el tercero, con los correspondientes al siete, á la sota, al caballo y al rey, así como al color rojo y al negro. El carcamanero dejaba caer los dados, y pagaba las paradas de las tres cartas favorecidas y recogía las de las siete restantes, y si salía un color, pagaba como en un albur la parada correspondiente á éste y alzaba la otra.

Los jugadores eran siempre atraídos á la mesa del carcamán por los colorados y pican-tes versos que el pillastre lanzaba continuamente produciendo en su auditorio hilaridad general, y sólo cuando se acercaba la policía pronunciaba aquél otros, de los que pueden ser trasladados al papel. Siempre agitando su cubilete, así decía:

*Entren y vayan entrando
Vayan todos apostando,
Con cinco se sacan seis
Y con seis se sacan diez.*

Entren niñas bonitas, vamos entrando.

En los cerros se dan tunas
Y en las barrancas pitayas,
Y en las bocas de las viejas
Anidan las guacamayas.
Vengan y vayan poniendo
Que estoy, preciosas, perdiendo.

Marcela de los infiernos:
El que vive con Inés
No es naranjo y tiene cuernos,
Dime, Marcela, ¿quién es?

Al as, al dos, al tres,
Pongan al as, sin cautela,
Mientras me dice Marcela,
Si no es naranjo, lo que es.

*Sigan y vayan entrando,
Se va, se tira y no hay reclamo;
Al ir ganando, se va pagando
Y al ir perdiendo, se va recogiendo.*

Del cielo cayó una palma
Rodeada de campanitas,

Pa coronar á las madres
Que tienen hijas bonitas.

En el mar está una palma
Verde, verde hasta la punta;
Si usted se llama no quiero,
Yo me llamo, mas que nunca.

Vamos niñas bonitas, vamos entrando
Al as, al dos, al tres.

Adiós, me despido ingratas
Ya no quiero vuestro trato.
¡Ah qué indinas son las ratas
Que quieren comerse al gato!

Entre todos los juegos el que mas llamaba la atención por constituir una estafa descarada, era el de las tres cartitas. El fullero extendía en el suelo su sarape y se sentaba sobre él con las piernas abiertas, ponía á su frente un montón de monedas de plata y cobre y empezaba el susodicho juego atrayendo á la gente por medio de sus chascarrillos, muy semejantes á los del carcamán. Reunidos ya los jugadores, enseñábales tres cartas: el as, la sota y el rey, por ejemplo, y barajándolas con destreza colocábales repetidamente y en lugares alternados sobre el sarape, enseñando y nombrando las figuras al levantar aquéllas y ocultándolas al dejarlas caer, de suerte que, conociendo los circunstancias el lugar de determinada carta, ponían á ésta sus apuestas con la seguridad de ganar. El fullero, al cabo de un rato de viva manipulación, y ya en reposo las cartas sobre el sarape, preguntaba: *¿dónde está el rey?* y todos los *puntos* ponían sus paradas sobre la carta de en medio por ser el lugar en que ésta había sido colocada, según observaron. Cuando ya nadie apostaba, el fullero alzaba la carta, mostraba que era el as y recogiendo el dinero se conformaba con decir muy tranquilamente: *perdieron*.

Este juego de manos es, con razón, muy perseguido por la policía, por ser el que más se presta para desplumar á los pobres.

* * *

El juego por excelencia y de mayor atractivo, el que reunía en torno del tapete verde al pobre y al potentado, al dependiente y al principal, al joven y al anciano, y aun al ado-

lescente y á la dama, era el de las *Partidas*, á las que los empleados no podían concurrir por prohibición del Presidente Santa-Anna.

No todas las partidas eran de la misma categoría, pues las había de primer orden como las establecidas en las casas del portal de la plaza y en la esquina de la misma, y otras de segundo y tercer orden, las cuales se hallaban distribuidas en diversas calles de la población. En las primeras sólo se jugaba oro, siendo la menor parada de una onza, ó bien oro y poca plata, y en las segundas mucha plata y poco oro.

Como en tales días, en la época á que me refiero, ó sea la década de 1850 á 1860, era costumbre establecida, y no mal vista, la de abandonar la Capital y dirigirse á Tlalpan con el intento de jugar, poco ó mucho, según la condición social de las personas, nadie se avergonzaba de concurrir á las partidas, como nadie se escandalizaba de ver entrar en ellas á los demás, porque el juego era el objeto principal de la feria de San Agustín de las Cuevas. Los que no podían concurrir á este lugar formaban su vaquita y la confiaban á un amigo para que la jugase, y á fin de que puedas quedar bien informado, querido lector, de todo lo concerniente al juego y á los jugadores en aquellos famosos tiempos, permíteme que te refiera mis impresiones, mas antes has de prometerme el no juzgar de los hechos con un criterio diferente del que dominaba en aquella sociedad para la cual la expresada diversión era la cosa más natural del mundo.

Yo era casi un niño y merced á esta circunstancia varias personas, jóvenes unas y ancianas otras, persuadidas de que la inocencia daríales la fortuna, me confiaron la *vaquita* enviándome á Tlalpan para que la jugase. ¡Indigna y vituperable acción que así iniciaba á un adolescente en la fatal carrera del vicio!

Muy satisfecho con seis onzas de oro que no eran más y con una docena de pesos fuertes, partí muy de mañana cierto día de Pascua en una diligencia, y al cabo de dos horas llegué á la nunca bien ponderada ciudad de San Agustín de las Cuevas. Las constantes oraciones de mi madre, la que ignoraba en tales momentos el incidente que te cuento, amable lector, fueron, sin duda, en aquel día mi

poderosa égida, y las que me inspiraron ideas, merced á las cuales fui precabido á pesar de mi inexperiencia, y hube de conservar en mi espíritu, tal vez por un instinto benéfico, la más completa indiferencia hacia los montones de oro que veían mis ojos y que á otros causaba inmenso desasociado. Por tanto, lo primero que hice, después de mi paseo por la plaza, cuyas escenas te he descrito, fué sacar mi boleto de la diligencia para asegurar mi regreso á México y pagar mi almuerzo en la buena fonda de M. Coquelet. En ciertas partidas la cantina y fonda corrían por su cuenta para el servicio gratuito de los concurrentes.

Libre de todo cuidado penetré, como uno de tantos, en la casa del portal en que se hallaba instalada una de las partidas de más rumbo, como que pertenecía á personajes de mucho copete. En una gran sala del piso bajo, sin más muebles que la mesa del juego y unas cuantas sillas que la rodeaban, ví reunidas gentes de diversas condiciones y de diferentes sexos y edades. Cubría la extensa mesa un tapete verde de paño con dos grandes cuadrados negros, también de paño, distribuidos simétricamente á uno y otro lado del centro, cada uno con dos divisiones para la debida separación de las paradas, y un cajón para retirar de la circulación del juego la moneda menuda de oro ó plata y obligar al punto á no parar sino grandes monedas. A los conocidos daban caja. Formando cuadros como en campaña los combatientes, estaban apiladas dos mil onzas de oro en columnas de á veinte, dispuestas á entrar en acción, así como agrupados en torno de la mesa, unos sentados y otros de pie, en segunda y tercera fila, se hallaban los que conspiraban para desbaratar aquellos famosos cuadros que, en las partidas, son más difíciles de destruir, que en el campo de batalla los formados por soldados aguerridos, como que más caprichoso y voluble es el azar de la fortuna que el azar de la guerra. Para que la comparación sea más exacta, no faltaban en los puntos ó jugadores buenos planes de ataque, más á pesar de todo casi siempre salían completamente derrotados, pudiendo en tales casos decirse con verdad: plaza sitiada casi nunca es tomada, lo contrario de lo que asegura la táctica militar.

De todos los que rodeaban la mesa pocos