

277
6



UNIVERSIDAD

ESTADO AUTÓNOMO DE NUEVO LEÓN

SISTEMA GENERAL DE BIBLIOTECAS

—

201

—

E

1896

—

—

GV11

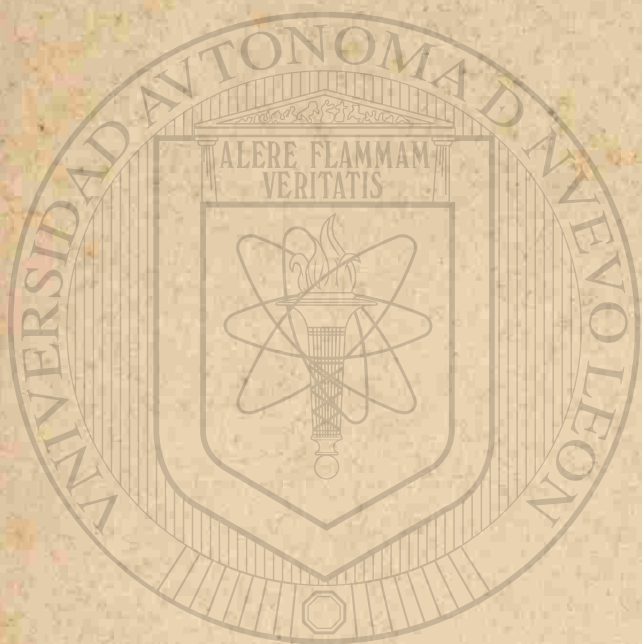
V4

1896

—



1080013446

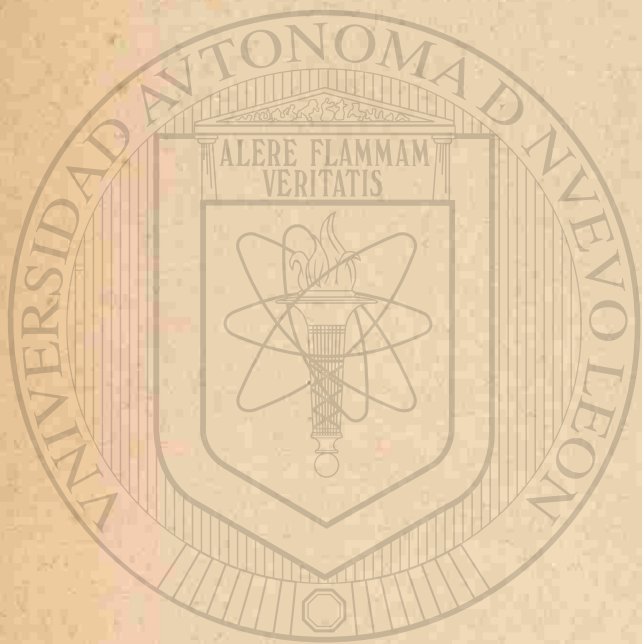


UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS





EL TRESILLO

UANI

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS



EL
TRESILLO

EXPLICACIÓN CLARA, DETALLADA
Y COMPRENSIVA DE TODAS LAS SUERTES Y PERIPECIAS
QUE OCURREN EN TAN AMENO Y DIFÍCIL JUEGO

SUS REGLAS FIJAS,
SUS LEYES PENALES,
DERECHOS Y DEBERES DEL JUGADOR.

SISTEMA SIMPLIFICADO PARA INTELIGENCIA PRONTA Y RÁPIDA DE LOS PRINCIPIANTES.

TRATADO QUE RESUELVE TODAS LAS DUDAS,
DIRIME LAS CONTROVERSIAS Y ABARCA LA INFINIDAD DE LANCES
QUE COMÚNMENTE SE PRESENTAN EN ESTE JUEGO:

Necesario á los principiantes y útil á los prácticos,

POR

D. PEDRO DE VECIANA

QUINTA EDICIÓN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

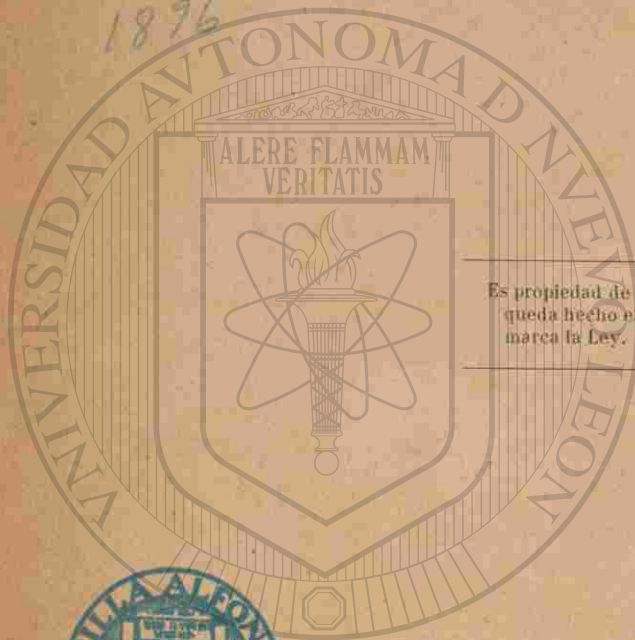
BARCELONA

Sauri y Sabater, editores

PLAZA NUEVA, NÚMERO 5

1896

EV1277
V4
1896



Es propiedad de los Editores y queda hecho el depósito que marca la Ley.



FONDO HISTORICO
RICARDO COVARRUBIAS

156383

IMPRESA DE JAIME JEPUS, CALLE DEL NOTARIADO, NÚMERO 5.—BARCELONA.

NUESTRO OBJETO

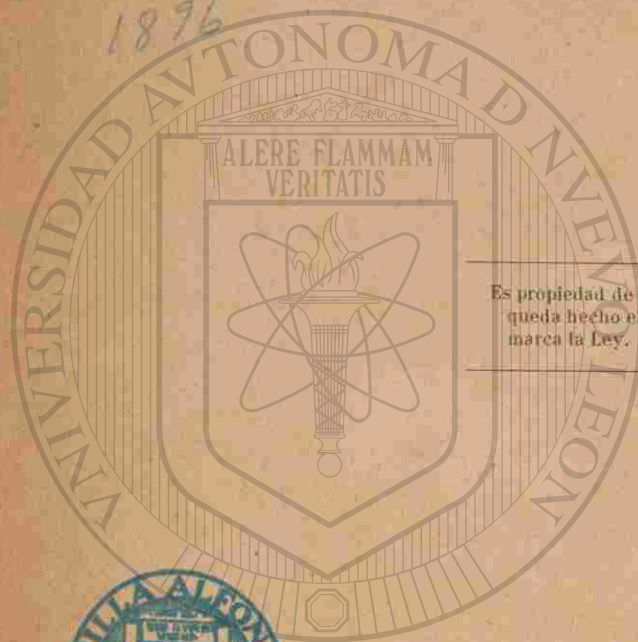
El Tresillo que en época no muy lejana era el solaz y esparcimiento de contadas personas, es en la actualidad un juego tan general que se ha introducido no sólo en la rutinaria aldea de nuestras montañas, sino que hasta ha traspasado las fronteras de la nación española, de donde es hijo. No nos admira su desarrollo, al contrario, estamos convencidos que á medida que se vayan comprendiendo sus variados lances y sus siempre nuevas peripecias, el público le irá cobrando mayores simpatías, concluyendo por designarle con el pomposo dictado de nuestros antepasados, es decir, con el título de honor de *Rey de los Juegos*.

Varios, muchos tratados de *Tresillo* menudean en el salón del magnate, en la sala de confianza del hogar doméstico, en el casino y en el café, pero todos ellos sobre adolecer de defectos graves que casi borran la fisonomía del juego que nos ocupa, no son completos por los vacíos que dejan sin llenar en sus leyes penales, por las dudas que no resuelven en todos sus lances y por las omisiones que brillan por su eclipse.

EV1277

V4

1896



Es propiedad de los Editores y queda hecho el depósito que marca la Ley.



FONDO HISTÓRICO
RICARDO COVARRUBIAS

156383

IMPRESA DE JAIME JEPUS, CALLE DEL NOTARIADO, NÚMERO 5.—BARCELONA.

NUESTRO OBJETO

El Tresillo que en época no muy lejana era el solaz y esparcimiento de contadas personas, es en la actualidad un juego tan general que se ha introducido no sólo en la rutinaria aldea de nuestras montañas, sino que hasta ha traspasado las fronteras de la nación española, de donde es hijo. No nos admira su desarrollo, al contrario, estamos convencidos que á medida que se vayan comprendiendo sus variados lances y sus siempre nuevas peripecias, el público le irá cobrando mayores simpatías, concluyendo por designarle con el pomposo dictado de nuestros antepasados, es decir, con el título de honor de *Rey de los Juegos*.

Varios, muchos tratados de *Tresillo* menudean en el salón del magnate, en la sala de confianza del hogar doméstico, en el casino y en el café, pero todos ellos sobre adolecer de defectos graves que casi borran la fisonomía del juego que nos ocupa, no son completos por los vacíos que dejan sin llenar en sus leyes penales, por las dudas que no resuelven en todos sus lances y por las omisiones que brillan por su eclipse.

A evitar las contiendas que se empeñan, contra la voluntad de los jugadores, venimos nosotros: no á presentar al público un libro *perfecto* de Tresillo. somos más humildes, pero sí á exponer paladinamente que nuestro trabajo, como hijo de una experiencia ya vieja, por desgracia, merecerá las simpatías generales, porque á nuestro entender, resuelve todos los casos y contesta satisfactoriamente á todas las dudas.

Nuestro plan se reduce á simplificar el método que debe adoptar el aficionado principiante para dominar al juego, y á decirle todas las penas en que incurre el que por distracción, por olvido, por ignorancia ó por *malicia*, comete una falta.

Procuraremos ser claros y precisos para evitar interpretaciones, y en la exposición de las leyes penales invertiremos las palabras más necesarias para cerrar el campo de la discusión á los que delinquen por sus malas jugadas. Con franqueza: ¿no es verdad, señores jugadores de Tresillo, que por lo que apuntamos comprenden vuestras mercedes que somos *prácticos* en la materia?

Advertimos á nuestros favorecedores que, con toda intención, hemos sacrificado la pulcritud de lenguaje á la claridad de los conceptos: no nos presentamos al público para alardear de literatos; venimos lisa y llanamente á decir á los aficionados al Tresillo bajo qué *reglas y leyes* debe jugarse; nada más. Las numerosas ediciones de este tratado que se han colocado, acreditan este libro.

PRELIMINARES INDISPENSABLES

VALOR DE LOS NAIPES

La baraja se compone de *cuarenta cartas*: como los ochos y nueves de los cuatro palos no tienen importancia ninguna, se separan antes de principiarse el juego.

El naipe mate, el primero y principal de los cuarenta, es el *as de espadas*: por lo que pertenece á las treinta y nueve restantes, como su importancia es relativa, los indicaremos por su valor de más á menos en el cuadro que sigue y representa la preferencia de los cuarenta naipes de que se forma la baraja del Tresillo, descompuesta por sus cuatro palos, *siendo triunfo*:

OROS	COPAS	ESPADAS	BASTOS
As de espadas.	As de espadas.	As de espadas.	As de espadas.
Siete de oros (mala).	Siete de copas (mala).	Dos de espadas (mala).	Dos de bastos (mala).
As de bastos.	As de bastos.	As de bastos.	As de bastos.
As de oros.	As de copas.	Rey de espadas.	Rey de bastos.
Rey de oros.	Rey de copas.	Caballo de espadas.	Caballo de bastos.
Caballo de oros.	Caballo de copas.	Sota de espadas.	Sota de bastos.
Sota de oros.	Sota de copas.	Siete de espadas.	Siete de bastos.
Dos de oros.	Dos de copas.	Seis de espadas.	Seis de bastos.
Tres de oros.	Tres de copas.	Cinco de espadas.	Cinco de bastos.
Cuatro de oros.	Cuatro de copas.	Cuatro de espadas.	Cuatro de bastos.
Cinco de oros.	Cinco de copas.	Tres de espadas.	Tres de bastos.
Seis de oros.	Seis de copas.		

Nota importante.—Cuando no son triunfos los oros y las copas, sufren estos dos palos la ligera variación que sigue: los ases son inferiores á las sotas respectivas y superiores á los doses: es decir, que se colocan, por su importancia, entre ambos naipes.

Las cuatro malas cuando tampoco son triunfo, son las cartas más inferiores, ocupando el último lugar: después del seis en oros y copas, y después del tres en espadas y bastos.

Desde luego se observa por el cuadro que acabamos de exponer, que hay dos palos, el de *oros* y *copas*, que tienen *doce* triunfos, y otros dos, *espadas* y *bastos*, que sólo suman *once*. Es claro, porque á los dos primeros se les añade el *as de espadas*, que es la principal, y el *as de bastos*, que siempre es el naípe tercero en valor; de modo que á los dos primeros palos se les denomina *palo largo*, y á los otros dos *palo corto*, á consecuencia de tener dos cartas de más los *oros* y *copas*, y uno tan sólo las *espadas* y *bastos*.

Tengan muy presente los principiantes, porque es regla general, que en los dos palos largos, ó sean *oros* y *copas*, el dos mata al tres, el tres al cuatro, el cuatro al cinco, y el cinco al seis. En los dos palos cortos, es decir, *espadas* y *bastos*, el siete mata al seis, el seis al cinco, el cinco al cuatro, y el cuatro al tres. Esta ley es invariable *siempre* en el juego del Tresillo.

La segunda carta preferente es la que se llama *mala*, palabra técnica en el Tresillo. La *mala* en *oros* y *copas* es siempre el *siete*; en *espadas* y *bastos* el *dos*.

Viene en tercer lugar en todos los tiempos el *as de bastos*, que se acomoda en los cuatro palos, según queda manifestado en el cuadro que antecede.

Hay en el juego del Tresillo una palabra propia que conviene entiendan los principiantes por su valor y significación: es la de *estuche*. Estuches son los naipes superiores cuando se tienen seguidos. Ejemplo, siendo triunfos *oros*: el *as de espadas*, el *siete de oros*, el *as de bastos*, el *as de oros*, el *rey de oros*, y así siguiendo el mismo descenso que se marca en el cuadro hasta el número de *naípe* estuches que pueden tenerse, supuesto son *nueve* las cartas que el jugador cuenta en sus manos al prin-

cipiarse cada juego, como se verá en su lugar y caso. *Resumen*. Se llama *estuche*, en singular, al *as de espada*, *mala* y *as de bastos*, *reunidos*: cuatro estuches, cuando se tiene, además de los indicados, el *as de oros* ó *copas* en *palo largo*, ó el *rey de espadas* ó *bastos*, según sea el triunfo. El quinto estuche es, en *palo largo* el *rey* y en *palo corto* el *caballo*: el sexto, en *palo largo* el *caballo*, en *corto* la *sota*: en séptimo, en *largo* la *sota*, en *corto* el *siete*: el octavo, en *largo* el *dos*, en *corto* el *seis*: y el noveno, en *largo* el *tres* y en *corto* el *cinco*.

Demostrado el valor de los cuarenta naipes que forman la baraja del Tresillo, compondremos desde luego *mesa* ó *partida* para ejercitarnos prácticamente, que es el modo más fácil para conocer su teoría.

DE LA FORMACIÓN DE MESA.

La mesa ó partida se forma de tres ó cuatro jugadores: con tres hay Tresillo, supuesto lo indica la misma palabra: El cuarto es el que da las cartas á cada compañero, siempre por turno de derecha á izquierda, pero adviértase que éste no tiene ni *voz* ni *voto* en el juego de los tres: con todo, paga y cobra al igual de los demás.

Reunidos los cuatro jugadores, cada uno descubre al azar y por turno, un naípe cubierto de la baraja tendida que se pone encima la mesa; el que saca *oros* tiene la preferencia de elegir el sitio que le acomode: el que saca *copas* se coloca á la derecha del primero, el que levantó *espadas* á la derecha del segundo y el que tiene *bastos* á la derecha del tercero.

Colocados así los cuatro compañeros, el que sacó oros recoge la baraja, la repasa para ver si es completa ó defectuosa, la cuenta y si no advierte en ella ningún vicio, principia á barajar hasta que lo tenga por conveniente; la coloca sobre el tapete, y el de su izquierda que es el que sacó bastos, *corta*, no siendo nunca válido el corte cuando levanta menos de tres naipes ó más de treinta y siete. Practicada esta operación, que es necesario repetirla en cada juego, como se explicará en las leyes penales, el que las barajó las recoge de nuevo colocando debajo las alzadas, y reunidas en un solo haz, distribuye tres, primero al que sacó copas, luego otras tres al que tiene espadas, y en seguida igual número al que levanta bastos: prosigue dando otras tres siguiendo el mismo sistema y concluye por otras tres á cada uno según el mismo orden, que forman los *naipes* que debe tener cada jugador. Como el que las reparte *se queda sin ninguna*, le restan *trece* que constituyen el *monte*. Su obligación es contar si realmente quedan trece naipes, pero *sin mirar ninguno*, y al tener la seguridad del número que arrojan, las coloca juntas y cubiertas en el centro de la mesa. En este punto es cuando empieza el juego del Tresillo.

¿Qué es el juego del Tresillo? Es la pretensión de hacer cinco ó cuatro bazas (en circunstancias que se expresarán) cada vez que uno de los jugadores elija palo. Adviértase y téngase muy presente ahora para siempre, que el que designa el palo, se le llama *el hombre*.

Cuando el hombre realiza su pretensión haciendo las cinco bazas ó cuatro, *si endosa*, (después trataremos oportunamente del endoso) gana, de lo contrario, pierde.

El Tresillo se compone de *cinco* distintas suertes.

1.^a El pase. 2.^a La entrada. 3.^a La vuelta ó voltereta. 4.^a El solo. 5.^a La bola.

El pase es cuando con los nuevos naipes no se puede combinar ningún juego, y en este caso dica: *paso*, es decir, no juego.

Es entrada cuando con las nueve cartas que tiene en sus manos no puede doblar á su favor las cinco ó cuatro bazas que se necesitan para sacar el juego: en este caso, nombra el palo, se queda los naipes que le favorecen, como son triunfos y reyes, y recoge del monte (de las trece sobrantes) el número igual de las que se descarta.

Es vuelta ó voltereta cuando con las nueve cartas que tiene no hay entrada fija, pero en cambio por su preferencia, pueden acomodarse al palo que salga, y así lo realiza descubriendo la primera del monte; el naipe que sale es el triunfo que rige en aquel juego. Es regla general, sin excepción, que el hombre *no puede descartarse* del naipe que salió. Escoge de las diez aquellas que tenga por conveniente, y descartándose de las sobrantes *roba* del monte (1) hasta completar el número nueve.

Es solo, cuando con las nueve cartas recibidas tiene ó la seguridad ó la probabilidad fundada según regla, de hacer las cinco bazas necesarias para ganar el juego. En este caso juega con las cartas que recibió, nombra el palo y no se descarta de ninguna.

Es bola cuando *el hombre* dobla á su favor las nueve bazas; pero esta suerte, como aparte del Tresillo se tratará también en capítulo aparte.

Estas, exclusivamente éstas, son las cinco fases que presenta el juego del Tresillo. ®

(1) El autor del presente tratado encuentra desde que conoce el juego, muy mal sonante el verbo *robar*, pero es el usado constantemente entre todos los tresillistas.

PREFERENCIA Y CONDICIONES

DE LAS SUERTES APUNTADAS

Supongamos por un momento que el jugador de la derecha que es el *primero que habla* tiene entrada y dice: *juego*: el que ocupa su derecha se encuentra con naipes para una *vuelta* y contesta: *juego más*: y supongamos por último, que todo es posible y hasta frecuente, que el jugador de la derecha del que contestó *juego más*, tiene un solo; este dice: *también yo juego*. En estos casos el jugador de la entrada debe ceder su derecho al compañero de la vuelta, porque ésta es preferente á la entrada y ambos deben ceder al que tiene solo, porque el solo es la primera y principal de las suertes del Tresillo. Si los tres jugadores tuviesen un solo cada uno, que todo es muy posible, *el que tiene mano*, es decir, el de la derecha del que da, es el preferente.

Para facilitar la comprensión de los principiantes, expondremos *seis casos prácticos* de cada una de las *tres suertes* del Tresillo.

ENTRADAS

- 1.^a Espada, Mala, Rey, Caballo y blanquillo, á oros ó copas.
- 2.^a Espada, As de bastos, Rey, Caballo y blanquillo, á espadas ó bastos.

3.^a Mala, As de bastos, As de copas, Sota y blanquillo á copas.

4.^a Mala, basto, Rey y Sota, á espadas ó bastos.

5.^a Espada, As, Rey, y dos blanquillos en oros ó copas.

6.^a As de bastos, Rey, Caballo, dos blanquillos, en espadas ó bastos.

Por esta simple muestra podrá venir en conocimiento cualquier principiante que las entradas *de ley* pueden ser infinitas y que absurda temeridad sería marcarlas todas. La elección se deja al criterio y experiencia de cada cual.

VUELTAS Ó VOLTERETAS

1.^a As de espada. As de bastos. Dos Reyes.

2.^a As de basto. Tres malas. Dos Reyes.

3.^a As de espada. Tres Reyes.

4.^a As de espada. As de bastos.

5.^a As de bastos y cuatro Reyes.

6.^a Los cuatro ases.

Las vueltas, como suerte muchas veces de simple capricho, no pueden precisarse, ni establecer en ellas reglas fijas: sin embargo basta la muestra para guía del jugador.

SOLOS

- 1.^o Cinco estuches.
- 2.^o Cuatro estuches y dos blanquillos.
- 3.^o As de espada. As de bastos. Punto. Rey.

Caballo, blanquillo y Rey de *otro palo*, en oros ó copas.

4.º Espada. As de bastos. Rey. Caballo. Dos blanquillos en espadas ó bastos.

5.º Estuche. Dos blanquillos, un Rey, y *fallo* en oros ó copas.

6.º Mala. Basto. Caballo. Sota y cinco. Dos Reyes de fuera, y *fallo* en espadas ó bastos.

Por este modelo puede el principiante comprender que son innumerables los *solos* que se combinan con las nueve cartas que se le entregan. Basta para hacerse solo que tenga la seguridad ó la presunción fundada de que con sus naipes logre doblar á su favor las cinco bazas ó cuatro si hay *endose*.

DEL ENDOSE

El hombre para ganar el juego es necesario que haga una baza más, al menos, que los dos compañeros, sus contrarios. Partiendo del principio que son nueve los naipes que cada uno tiene y que unidos significan nueve bazas, contándose de tres en tres, tendremos *endose* cuando el hombre dobla cuatro, tres el de su derecha y dos el de su izquierda, ó al contrario, tres el de su izquierda y dos el de su derecha.

MODOS DE PERDER LOS JUEGOS

El hombre pierde su juego de *cuatro* maneras:

- 1.º de puesta.
- 2.º de puesta de tres.

3.º de puesta real.

4.º de codillo.

Pierde de puesta cuando hace cuatro bazas, otras cuatro uno de sus contrarios y una tan solo el otro, sea quien sea.

Pierde de puesta tres cuando dobla á su favor tres bazas y otras tres cada uno de los restantes jugadores.

Pierde de puesta real cuando dobla una baza sola el hombre y cuatro cada uno de los dos restantes. Es tan difícil esta suerte cuando se juega en regla y según ley, que casi es inútil exponerla: pero como hay aficionados que fuerzan el juego, esos raros ejemplares *pueden* llegar á ser frecuentes, y por esta razón juzgamos conveniente no olvidarla.

Pierde de codillo el hombre cuando uno de sus contrarios hace cinco ó cuatro bazas, una ó dos el otro y las restantes él.

PALABRAS TÉCNICAS DEL TRESILLO

La parte más crítica del juego del Tresillo, en nuestro concepto, que también es la opinión general de los antiguos y modernos prácticos, como lo atestigua la experiencia, es el modo de defender los juegos que *pueden* perderse. Si los principiantes se empapan en las indicaciones que nos permitimos hacerles, se convencerán que, como hijas de la práctica, son de inestimable valor. El juego del Tresillo tiene poquitas palabras, pero todas ellas gráficas, necesarias, que no conviene traducirlas por otras que significarán lo mismo, pero que jamás serán las genuinas y propias del juego. Adviértase

que de las cien polémicas que surgen en el juego, las *noventa y nueve* son provocadas ó por palabras inconvenientes ó por gestos y actitudes *absolutamente prohibidos*: cuando, si los compañeros se atemperan á las simples palabras que acomodó el autor del Tresillo á la boca de los jugadores, las polémicas no tendrán lugar, y si tienen serán contadas. Hay un adagio que dice: «en la mesa y en el juego es en donde se declara el genio del individuo,» frase que entraña una gran verdad. A moderar los impulsos del genio, á dulcificar los arranques de temperamento y á cubrir las faltas de educación, se dirigió el autor, cuando se hizo cargo que *un mudo*, con tal que pronunciara una docena de palabras, podía figurar dignamente en toda partida de Tresillo. Comprender esto, viene muy cuesta arriba á los viciados tresillistas de nuestra sociedad; ellos, en su afán de *inventar*, han creado palabras nuevas, frases de *gran efecto*, expresiones que dicen significan mucho, pero también con ellas han fomentado, y á raudales, las disputas, las polémicas y las disensiones: les comparamos á aquel célebre D. Juan de Robres que fundó los hospitales, pero que también fundó los pobres. De manera que gracias á la comezón de parlotear que *felizmente* domina, para hacer alarde de chistes desgraciados, rara es la mesa del Tresillo que se conserve ocho días... Señores prácticos... ¿exageramos? Los mirones, esos hongos que salen en las esquinas de las mesas, como brotan en los bosques los vegetales tras las lluvias, son muchas veces, con sus intemperancias, el origen de grandes disputas, y contribuyen inconscientemente á que el tresillista experimentado gane juegos perdidos y pierda juegos ganados, pues con sus palabras de doble ó triple sentido, con sus miradas gazmoñas y con sus gestos

de sensación, descubren al ojo perspicaz el verdadero enemigo que hay que combatir. Como á los mirones no les va ni les viene ninguna pérdida ni ganancia, levantan borrascas, *por mero entretenimiento*, esto sí, *con la más limpia buena fe*, y convierten en plaza de toros lo que debiera ser escuela de buena educación. Perdónenos el lector este desahogo en gracia á las verdades que entraña, y no vacilamos en decir que más de una vez y de cien veces, en su práctica del Tresillo, recordando nuestra memoria, dirá: «un mirón mudo vale lo que otro hombre cualquiera, pero un mirón parlanchín no vale nada.»

Las palabras técnicas del Tresillo son las siguientes: PASO, JUEGO, VUELTA, SOLO, ¿QUIÉN SE ENCARGA DEL JUEGO? VAN, VAN Y VIENEN, VUELVEN. Las cuatro primeras, por su significado al alcance de todos, no necesitan explicaciones ni comentarios. La frase ¿quién se encarga del juego? debe pronunciarla el hombre *antes de jugar el cuarto naipe*, siempre que comprenda que no puede hacer las cinco y cuatro bazas necesarias para ganar el juego; esto por lo que atañe á la suerte de entrada. En el juego de vuelta ó voltereta, como ninguno de sus contrarios *puede defender el juego*, el hombre no tiene necesidad de pronunciar la frase ¿quién se encarga? lo que hace es tirar las cartas antes de jugar la cuarta, y lo que pierde va al plato. En la suerte del solo el hombre *no puede rendirse nunca*, es necesario siga el juego hasta su conclusión.

La frase *¿quién se encarga del juego?* admitida en la suerte de las *entradas* que se hagan, significa que el hombre se rinde, y si uno de los dos contrarios tiene naipes para defender el juego, es decir, para doblar á su favor las cinco ó cuatro bazas necesarias, entonces, á la pregunta del hombre contes-

ta: *la defendo*, que significa, me constituyo en el lugar del hombre, yo soy quien juega: en este caso el compañero que jugaba sus naipes, favoreciéndole, se convierte desde luego en su contrario. Si hace las bazas necesarias para ganar, el que jugó primero y se rindió, le paga los tantos. (Cuando se hable del *tanteo* en general, se explicará el número de tantos que se pierden ó ganan.) Si por el contrario, pierde el que la defendió, el que se rindió primero y el que la defendió, ambos van al plato en igual proporción. Si da la casualidad que, el que se rindió primero gana el juego, el que le defendió la entrada va simplemente al plato en lugar del primero que ni pierde ni gana. Y si, por último, el tercer jugador que no defendió el juego, hiciere las bazas necesarias para ganar, entonces *cobra* del que defendió la entrada el *codillo* que le ha dado y el que se rindió va al plato, en este caso hay *codillo* y puesta.

Las palabras *van* y *van y vienen*, necesitan, por su mucha importancia, una explicación detallada que el principiante debe grabarse en la memoria. Las explicaremos por medio de un ejemplo práctico. Supongamos que uno de los tres hace una entrada cualquiera y que los dos restantes compañeros no han tenido naipes para jugar ni á la vuelta ni á solo. El hombre pronuncia el palo y se descarta: durante este periodo corto de tiempo, los dos compañeros *no deben ni pueden* pronunciar palabra ninguna referente al juego. Practicado el descarte por el hombre y después de robar, el de su derecha, que es el primero que habla, si no tiene naipes para hacerle la contra, dice al otro: *van*, como si quisiera decir, yo no tengo nada, vaya V. al robo. Si tiene algo de contra, dice á su compañero, *van y vienen*, que equivale á decir ¿quién de los dos va primero al

robo? y si juzga prudente, por la importancia de sus naipes, el número de triunfos, cartas mates ó reyes, hacerle la contra, va al robo y se descarta sin ofrecer, cediendo al tercero los naipes sobrantes del monte, contándolas antes y diciéndole: quedan tantos... el número de los que sobran.

Si el de la derecha del hombre—continúa el mismo ejemplo—dice *van*, y el otro tampoco tiene nada para hacer la contra al jugador, contesta: *vuelven*: es decir, vaya V. si tiene algo: por poco que sea, debe admitir el robo y entregarle las cartas que resten. Si el de la derecha—recuérdese que es el que habla siempre primero—le dice *van y vienen*, entonces entendiendo el preguntado que su compañero le indica que tiene naipes para ir al robo, si carece de fuerzas con las suyas para hacer la contra al hombre, debe contestar: *vuelven*, y si la tiene, acepta y entrega las restantes del monte á su compañero.

Se advierte con sobrada frecuencia que los cham-bones principiantes, y aun ciertos tresillistas que se dicen experimentados, van al robo ó aceptan la contra sin ley que les justifique: esto sucede por el inmoderado alán, siempre ridículo, de dar *codillo*, —explicaremos á su tiempo esta palabra— sin comprender que obrando así, si algo hacen, es favorecer al hombre y regalarle juegos que de otro modo hubiera perdido. El Tresillo no debe nunca forzarse, es preciso jugar siempre por las cartas que se tienen, y calcular que es más fácil hacer puesta cuando se tienen en mano dos ó tres bazas ciertas ó probables, que ir las á buscar todas por medio del robo siempre eventual. Con todo, la ambición puede mucho y á ella se sacrifican hasta los propios intereses.

Con toda intención hemos escrito con bastardilla

las palabras que se leen en el párrafo que explica las frases *van y vienen*, al indicar que antes del descarte que hace el hombre ninguno de los dos compañeros restantes *puede ni debe* pronunciar palabra referente al juego. Lo más interesante del Tresillo es, que el hombre no sepa antes del descarte de sus naipes quién le hará la contra, pues á saberlo, el práctico ó ladino se previene de antemano, y como tiene ya despejada parte de la incógnita que es conocer la verdadera posición de su contrario, hace un descarte que, sin ser de ley, se admite como un ardid de guerra, supuesto es todo juego una batalla que se libra sobre el tapete. Para evitar estos ardidés que no pueden explicarse, porque dependen de contingencias especiales, *está prohibido antes del descarte* hacer indicaciones y sólo éstas se admiten por medio de las palabras *van ó van y vienen*, una vez efectuado el descarte del hombre, es decir, cuando no hay posibilidad legal de variar la idea que se propuso el jugador.

REGLAS ACERCA EL TANTEO EN GENERAL

No hablaremos del valor de los tantos porque esto depende del convenio previo de los jugadores, que puede aumentar ó disminuir según sea la costumbre, el capricho ó la posibilidad de cada cual. Tampoco haremos mención de los tantos particulares que se convienen á la formación de la partida, como, por ejemplo, dar al jugador que ha hecho un solo ó dado una bola, además de los tantos legales, un sobre-precio ó premio convencional, costumbre aislada que se observa en ciertas partes, localidades y centros. Nosotros sólo expondremos el número de tantos que, según ley del Tresillo, corresponde co-

brar ó pagar, acomodándonos al verdadero espíritu que sobre la materia tuvo el autor del juego.

El que da las cartas está obligado á poner *en el plato* cuatro tantos (1) al tiempo de colocar éste á su derecha.

El que juega entrada y gana, cobra el plato y además cuatro tantos de cada compañero. Si pierde de puesta, coloca *veinte tantos* en el plato, cuatro por cada uno de los jugadores y cuatro por el número igual que existe en el plato. Si la pierde de *codillo* entrega los veinte tantos al compañero que se lo dió.

El hombre que hace vuelta ó voltereta y la gana, cobra, además de los cuatro tantos, *dos* que corresponden á toda vuelta. Si la pierde de puesta, pone los veinte tantos en el plato y entrega dos á cada uno de los restantes jugadores. Si la pierde de *codillo*, paga el que se lo dió los veinte tantos, y entrega á cada uno dos, por la vuelta perdida.

El que hace solo y lo gana, cobra de cada uno de sus compañeros *doce* tantos: si pierde el juego de puesta, pone en el plato los veinte tantos y paga además á cada uno de los tres compañeros *ocho* tantos. Si lo pierde de *codillo*, los veinte tantos los cobra el que se lo dió, y además satisface á éste y á sus dos compañeros restantes, ocho.

Cuando el hombre en cualquiera de las tres suertes indicadas de *entrada, vuelta ó solo* tiene estuche ó estuches, cobra por cada uno un tanto, hasta el número de *cinco inclusive*; pero si tiene seis ó más, no cobra nada por ellos, porque el juego queda ganado y concluido doblando cinco bazas, á no ser

(1) En ambas Castillas, Aragón y en las otras provincias, se ponen cinco; igual número se cobran por las entradas, y se pagan quince por cada solo, cuando éste se pierde, se cobran diez.

las palabras que se leen en el párrafo que explica las frases *van y vienen*, al indicar que antes del descarte que hace el hombre ninguno de los dos compañeros restantes *puede ni debe* pronunciar palabra referente al juego. Lo más interesante del Tresillo es, que el hombre no sepa antes del descarte de sus naipes quién le hará la contra, pues á saberlo, el práctico ó ladino se previene de antemano, y como tiene ya despejada parte de la incógnita que es conocer la verdadera posición de su contrario, hace un descarte que, sin ser de ley, se admite como un ardid de guerra, supuesto es todo juego una batalla que se libra sobre el tapete. Para evitar estos ardidés que no pueden explicarse, porque dependen de contingencias especiales, *está prohibido antes del descarte* hacer indicaciones y sólo éstas se admiten por medio de las palabras *van ó van y vienen*, una vez efectuado el descarte del hombre, es decir, cuando no hay posibilidad legal de variar la idea que se propuso el jugador.

REGLAS ACERCA EL TANTEO EN GENERAL

No hablaremos del valor de los tantos porque esto depende del convenio previo de los jugadores, que puede aumentar ó disminuir según sea la costumbre, el capricho ó la posibilidad de cada cual. Tampoco haremos mención de los tantos particulares que se convienen á la formación de la partida, como, por ejemplo, dar al jugador que ha hecho un solo ó dado una bola, además de los tantos legales, un sobre-precio ó premio convencional, costumbre aislada que se observa en ciertas partes, localidades y centros. Nosotros sólo expondremos el número de tantos que, según ley del Tresillo, corresponde co-

brar ó pagar, acomodándonos al verdadero espíritu que sobre la materia tuvo el autor del juego.

El que da las cartas está obligado á poner *en el plato* cuatro tantos (1) al tiempo de colocar éste á su derecha.

El que juega entrada y gana, cobra el plato y además cuatro tantos de cada compañero. Si pierde de puesta, coloca *veinte tantos* en el plato, cuatro por cada uno de los jugadores y cuatro por el número igual que existe en el plato. Si la pierde de *codillo* entrega los veinte tantos al compañero que se lo dió.

El hombre que hace vuelta ó voltereta y la gana, cobra, además de los cuatro tantos, *dos* que corresponden á toda vuelta. Si la pierde de puesta, pone los veinte tantos en el plato y entrega dos á cada uno de los restantes jugadores. Si la pierde de *codillo*, paga el que se lo dió los veinte tantos, y entrega á cada uno dos, por la vuelta perdida.

El que hace solo y lo gana, cobra de cada uno de sus compañeros *doce* tantos: si pierde el juego de puesta, pone en el plato los veinte tantos y paga además á cada uno de los tres compañeros *ocho* tantos. Si lo pierde de *codillo*, los veinte tantos los cobra el que se lo dió, y además satisface á éste y á sus dos compañeros restantes, ocho.

Cuando el hombre en cualquiera de las tres suertes indicadas de *entrada, vuelta ó solo* tiene estuche ó estuches, cobra por cada uno un tanto, hasta el número de *cinco inclusive*; pero si tiene seis ó más, no cobra nada por ellos, porque el juego queda ganado y concluido doblando cinco bazas, á no ser

(1) En ambas Castillas, Aragón y en las otras provincias, se ponen cinco; igual número se cobran por las entradas, y se pagan quince por cada solo, cuando éste se pierde, se cobran diez.

que tire *bola*, que, en este caso, cobra hasta nueve estuches partiendo del principio del que los tenga.

Si el hombre pierde el juego teniendo estuche, ó cuatro estuches, paga un tanto por cada uno de los que tenga á sus compañeros, es decir, pierde los tantos que hubiera ganado.

Si el hombre *hace primeras*, que es el doblar á su favor *las cinco primeras bazas*, cobra un tanto de cada compañero.

Sucede muchas veces que el hombre gana juegos sin tener en sus manos ninguno de los naipes que forman estuche, es decir, la espada, la mala y el as de bastos; en este caso cobra de cada uno tres tantos, por haber jugado y ganado *contra estuche*, y si pierde el juego de puesta ó de codillo, paga tres tantos también, por haber jugado y perdido *contra estuche*. Regla general: los tantos que el hombre cobra ganando, los paga perdiendo. La única excepción de esta regla es, que si se rinde teniendo tres ó cuatro estuches y la rendición se hizo á tiempo, no viene obligado á pagar ningún tanto por los mismos.

Esta ley del tanteo, así en favor como en contra, es general, y no varía nunca; con todo, por lo que se refiere al plato, varía el número de tantos que forman las puestas ó los codillos. Siempre que en el plato haya sólo los cuatro tantos de reglamento, la puesta ó el codillo es de veinte tantos jugando *cuatro*, y *diez y seis*, jugando *tres*; pero si hay ocho, doce, diez y seis ó más, por los pases generales anteriores, entonces la ley es la que sigue: se suman los cuatro tantos correspondientes á cada jugador, que arrojan veinte, y se añaden los que comprende el plato; si en éste hay, por ejemplo, doce, se dice: veinte y doce suman *treinta y dos*; luego la puesta ó el codillo es de treinta y dos tantos.

Supongamos que sobre una puesta de treinta y dos tantos se hace otra: ¿cuál es su contabilidad? Muy clara: treinta y dos que se puso en la primera puesta, doce que había de antemano en el plato, suman *cuarenta y cuatro*; cuatro que puso el que dió, son *cuarenta y ocho*; y veinte más, á razón de cuatro por cada compañero, forman *sesenta y ocho*; la puesta, pues, ó el codillo, es de *sesenta y ocho* tantos, y así en proporción igual. Esta segunda puesta no va al plato hasta que se ha sacado la primera y así de todas las restantes que puedan hacerse.

Sucede también y con sobrada frecuencia, que se hacen una *tercera*, *cuarta*, *quinta* ó más puestas; en este caso, la tercera y demás *no sufren el sobrecargo de los veinte tantos* á razón de cuatro por jugador, porque se consideran como *reservadas*. Ejemplo para facilitar la comprensión del principiante. Sobre la puesta *primera* de treinta y dos tantos, se hizo una *segunda* que sumó sesenta y ocho: sobre esta *segunda* se hace una *tercera* y se dice: sesenta y ocho tantos que representa el plato y cuatro que puso el que dió los naipes, suman setenta y dos, pues este *setenta y dos* es el número exacto de tantos de la tercera puesta, y de las demás que se efectúan, añadiendo siempre los cuatro tantos de rigor que se ponen en el plato cada vez que se da.

Se comete por algunos jugadores un *abuso* muy digno de tenerse en cuenta en este punto de la explicación del Tresillo: es *el de cargar las puestas segundas, terceras y demás*. *Cargar*, significa poner en el plato la segunda puesta sin esperar que se saque la primera. Obrar así es contra la ley del juego, es más aún, es borrar la fisonomía del Tresillo, juego sereno y de cálculo y no de envite. El Tresillo interesa más por razones de amor propio, por

sus jugadas arriesgadas y por presunciones alambicadas, que por sus ganancias ó pérdidas. Para los que quieren cargar las puestas á capricho, creemos que su mejor *pasatiempo* sería el monte ó la ruleta. Otra razón en contra: el tanto por moderado que sea, por humilde, puede ascender á *partidas fabulosas*, y no todos los jugadores arriesgan á un juego noble y decente sumas de dinero que quizás su pérdida les fuera sensible; y lo que principió por ameno recreo podría degenerar en pesadumbres que después se lloran en la tranquila soledad del hogar doméstico.

Este lenguaje duro es hijo del inmenso odio que profesamos á todo juego cuyo objetivo sea la ganancia, origen, muchas veces, de horrorosos crímenes y espantosas miserias. Siendo pues el Tresillo un entretenimiento que requiere cálculo, gran táctica y serenidad, desearíamos verle descartado de esos incitativos que son la corrompida atmósfera de todos los juegos de azar.

Sin embargo, fuerza es decirlo, hay esta *mala costumbre* entre ciertos jugadores, y el caso es que se admite de buena ó de mala gana, pasando como uno de los derechos que tiene el hombre. Si nuestro imparcial voto tiene eco en algunos centros donde se juega al Tresillo, diremos que, *el cargar las puestas es contra ley*, y que lo único que puede admitirse es, que se cargue la segunda, y aun esta permisión, con la salvedad de proporcionar un desahogo al que se defiende con la rimbombante frase de «derecho del pataleo.»

Lo que se admite como regular y aun legal, es que vayan al plato juntas las dos primeras puestas *gemelas*, que son las resultantes de un juego que *se defiende y se pierde de puesta*.

DE LA BOLA

La bola puede considerarse como la *quinta suerte* del Tresillo. Se verifica, cuando el hombre dobla á su favor las nueve bazas. Bolas hay seguras como las que constan de nueve estuches: ocho estuches y un rey—si se es mano—seis estuches, rey, caballo y sota de otro palo—en igual caso—y otras muchas semejantes, pero también se tiran *bolas falsas* que son las que cuentan con un naipe de poca ó ninguna importancia que se reserva tirado para el fin, con el objeto de correr el albur de que sea mate.

La bola principia tirada la *sexta carta*: desde este momento los contrarios del hombre deben prepararse para la bola, supuesto que descubrir la sexta carta ya significa, sin que se exprese, que se quiere probar esta suerte. La experiencia nos ha enseñado que el medio más probable de cortarla ó hacerla perder, es guardarse para las últimas bazas, tres naipes de un mismo palo apoyados por sota ó as, dado el caso de que se tengan, ó bien reyes ó cartas de más importancia. Cuando se es práctico en el juego, en la sexta carta es cuando el de la derecha del hombre descubre á su compañero el palo que debe quedarse. Por ejemplo: son triunfos oros: como se supone que á la sexta baza han salido ya todos los triunfos, el de la derecha tira la carta del palo que tiene más en descubierto, para significar á su compañero que se guarde los naipes superiores de aquel palo. Si el primero tiene el rey de copas y el de bastos, tira una espada baja, y obrando así sabe ya su compañero que debe guardarse el rey de espadas si lo tiene ó las espadas más altas que po-

sea. Con todo, estas reglas no sirven la mayor parte de las veces.

Si el hombre en la suerte extraordinaria de la bola, la gana, cobra los tantos siguientes de cada jugador: 1.º recoge el plato; 2.º *cuarenta tantos* si juegan cuatro, ó *treinta* si juegan tres; 3.º *cuatro* tantos si hizo entrada, *seis* si realizó vuelta y *doce* si jugó á solo; más aún, *un tanto* por cada estuche que haya tenido hasta el número de *nueve inclusive*. Nota: no cobrará primeras porque éstas no existen tirando bola.

Si el hombre pierde la bola, cobrará el plato, los cuatro, seis ó doce tantos de cada jugador según la suerte primitiva haya sido entrada, vuelta ó solo, más un tanto por cada estuche que haya tenido (1), y después de este cobro general, pagará á cada compañero, por la pérdida de su bola, *cuarenta* tantos si son cuatro, ó *treinta* si son tres.

Si jugada la sexta carta dice el hombre que fué por equivocación ó por no haber contado las bazas y quiere recogerla, *no puede*: su obligación es jugar las nueve cartas y cobrar la bola si la gana, ó pagarla si la pierde. En el Tresillo no sirven excusas, supuesto es un juego leal que permite toda la reflexión que se quiera, todo el examen que acomode y la revisión de los naipes jugados: esta nobleza, *lata hasta la impertinencia*, hace ridículas y estériles las excusas; admitir éstas, sería abrir una brecha en las reglas y leyes del Tresillo que por sí sola le reduciría á la categoría de juegos de bodegón. Sufra, pues, la pena ya que fué *voluntaria* la falta.

(1) En este caso cobra el tanto de las primeras, no por la bola perdida, sino por el juego que ganó.

Renuncios, omisiones y distracciones que exigen responsabilidad.
Cómo se castigan.

LEYES PENALES.

Condensamos en esta parte todas las reglas generales del juego del Tresillo, para que los principiantes tengan una norma, no sólo que coopere á la perfección legal del juego, sino también que apague las creencias equivocadas que muchos tresillistas apoyan fomentando con los distintos pareceres de algunos comentadores, que divagan lastimosamente, cuestiones que desdican de toda reunión de compañeros que se juntan para el honesto solaz y entretenimiento.

Las apreciaciones de unos autores y las omisiones de otros han hecho que queden en pie muchas dificultades, siendo así que el fundador del Tresillo previno todos los casos y llenó todos los vacíos para evitar interpretaciones que muchas veces son hijas de la conveniencia propia, y por lo mismo apasionadas.

Renuncios.—Es renuncio cuando *uno de los jugadores no sirve al palo que se manifiesta teniendo carta ó cartas del mismo*: ejemplo siendo triunfos oros. El hombre arrastra de espada, y uno de los restantes que tiene oros y por mismo está obligado á servir, juega copas, en este caso hay renuncio. Si el error se advierte tirada la carta, se rectifica recogiendo ésta y poniendo triunfo, es decir oros: si no se advierte hasta que haya dobladas tres,

sea. Con todo, estas reglas no sirven la mayor parte de las veces.

Si el hombre en la suerte extraordinaria de la bola, la gana, cobra los tantos siguientes de cada jugador: 1.º recoge el plato; 2.º *cuarenta tantos* si juegan cuatro, ó *treinta* si juegan tres; 3.º *cuatro* tantos si hizo entrada, *seis* si realizó vuelta y *doce* si jugó á solo; más aún, *un tanto* por cada estuche que haya tenido hasta el número de *nueve inclusive*. Nota: no cobrará primeras porque éstas no existen tirando bola.

Si el hombre pierde la bola, cobrará el plato, los cuatro, seis ó doce tantos de cada jugador según la suerte primitiva haya sido entrada, vuelta ó solo, más un tanto por cada estuche que haya tenido (1), y después de este cobro general, pagará á cada compañero, por la pérdida de su bola, *cuarenta* tantos si son cuatro, ó *treinta* si son tres.

Si jugada la sexta carta dice el hombre que fué por equivocación ó por no haber contado las bazas y quiere recogerla, *no puede*: su obligación es jugar las nueve cartas y cobrar la bola si la gana, ó pagarla si la pierde. En el Tresillo no sirven excusas, supuesto es un juego leal que permite toda la reflexión que se quiera, todo el examen que acomode y la revisión de los naipes jugados: esta nobleza, *lata hasta la impertinencia*, hace ridículas y estériles las excusas; admitir éstas, sería abrir una brecha en las reglas y leyes del Tresillo que por sí sola le reduciría á la categoría de juegos de bodegón. Sufra, pues, la pena ya que fué *voluntaria* la falta.

(1) En este caso cobra el tanto de las primeras, no por la bola perdida, sino por el juego que ganó.

Renuncios, omisiones y distracciones que exigen responsabilidad.
Cómo se castigan.

LEYES PENALES.

Condensamos en esta parte todas las reglas generales del juego del Tresillo, para que los principiantes tengan una norma, no sólo que coopere á la perfección legal del juego, sino también que apague las creencias equivocadas que muchos tresillistas apoyan fomentando con los distintos pareceres de algunos comentadores, que divagan lastimosamente, cuestiones que desdican de toda reunión de compañeros que se juntan para el honesto solaz y entretenimiento.

Las apreciaciones de unos autores y las omisiones de otros han hecho que queden en pie muchas dificultades, siendo así que el fundador del Tresillo previno todos los casos y llenó todos los vacíos para evitar interpretaciones que muchas veces son hijas de la conveniencia propia, y por lo mismo apasionadas.

Renuncios.—Es renuncio cuando *uno de los jugadores no sirve al palo que se manifiesta teniendo carta ó cartas del mismo*: ejemplo siendo triunfos oros. El hombre arrastra de espada, y uno de los restantes que tiene oros y por mismo está obligado á servir, juega copas, en este caso hay renuncio. Si el error se advierte tirada la carta, se rectifica recogiendo ésta y poniendo triunfo, es decir oros: si no se advierte hasta que haya dobladas tres,

cuatro ó más bazas, el hombre tiene detecho de mandar deshacer las jugadas hasta tropezar con la baza que ha sido la causa del renuncio. Enmendada la equivocación y teniendo cada jugador en sus manos los naipes que ya había soltado, continúa el juego, pero viene obligado el hombre á realizar las mismas jugadas de antes por igual orden é idéntico valor de las cartas, sujetándose á las consecuencias. El que cometió el renuncio queda obligado á poner puesta sencilla.

Otro caso de renuncio: Si el mano sale de naipe que no sea triunfo, por ejemplo, de un rey ó caballo, y uno de los jugadores teniendo carta de aquel palo, falla ó no sirve del mismo, comete renuncio también. La regla es la indicada en el ejemplo anterior; se deshace la jugada en el momento que se advierte la equivocación, viniendo el renunciante obligado á una puesta sencilla.

La espada, la mala y el as de bastos que forman el estuche, son tres cartas de preferencia que no siempre están obligadas á rendirse. Si uno arrastra de espada y otro de los compañeros sólo tiene, entre las nueve cartas, la mala de triunfo ó el as de bastos, está obligado á servir una de las dos, porque, como queda dicho, la espada es la preferente y principal de toda la baraja, sólo esta carta se rinde cuando se quiere. Si uno arrastra de mala y otro de los dos restantes sólo tiene el as de bastos, en triunfo, está obligado á servir el as de bastos, porque la mala es preferente, es la segunda carta del juego. Si uno arrastra de as de bastos y da la casualidad que otro sólo tenga la mala, en triunfos, no está obligado á servir, porque el as de bastos es el tercero en preferencia y la mala en segunda, es decir, ésta es superior al as de bastos: de consiguiente salvados estos casos preferentes de mayor á me-

nor, todos los demás triunfos deben rendirse, si se tienen, tanto si se arrastra de estuche ó de cualquier otro triunfo, de modo que siendo triunfos espadas, *verbí gracia*, si el hombre arrastra de tres que es el naipe infimo, otro que sólo tenga el rey, viene obligado á servir, porque desde el *as*, en palo largo, y el *rey*, en palo corto, no se consideran de preferencia para reservarlos.

Hay un caso de renuncio que muchos ignoran ó fingen ignorar, es el siguiente: uno de los tres jugadores tira, por ejemplo, á la mesa, el siete de espadas, y el hombre tiene el rey y el cuatro del mismo palo, y distraído juega otro naipe; soltado, advierte el error, entonces por el mero hecho del renuncio no puede matar la carta jugada con el rey, no: es preciso que rinda el cuatro que es inferior al siete. Esta regla impuesta como castigo por el renuncio cometido, deja de ser tal regla cuando no se tiene naipe más bajo al que es de rigor servir. Este renuncio no obliga á puesta de castigo, á no ser que se advierta á la conclusión del juego.

Contar la baraja.—El que da por vez primera está obligado á contar la baraja. Si no lo hace y se observa en la misma algún defecto, pondrá una puesta sencilla como pena.

Contar el descarte.—Cada vez que se reparten los naipes, el que los dió, tiene la obligación de contar el descarte, siempre cubierto, para que ni él ni ninguno de los jugadores pueda conocer los puntos desechados, y si halla más de trece ó menos de este número, debe llamar la atención de los compañeros con la frase siguiente: *jugar hasta el fin*, que significa: alguno de Vds. tiene carta de más ó de menos. En este caso el que no tiene las nueve cartas justas, viene obligado á lo siguiente: en carta de menos, el de su derecha recoge el des-

carte, lo baraja y le entrega, al azar, el naipe ó naipes que le falten hasta completar el número nueve: en *carta de más*, él mismo baraja sus propios naipes cubiertos, los extiende sobre la mesa y también el de su derecha, le saca al azar, él ó los demás que tenga. Adviértase que, en este caso *los descubre*, para conocimiento de todos.

El que da no puede ni debe inmiscuirse para nada en el juego, sólo cobra y paga.

Si el mismo que dió, omite su obligación de contar el descarte, y una vez principiado el juego se observa que uno de los tres lleva carta de más ó de menos, el que las dió, por no haber cumplido con su deber, pone una puesta de castigo, y el que tiene carta de más ó de menos, pone otra y sigue el juego hasta su conclusión con la carta de más ó de menos. Este rigor es necesario para evitar omisiones que suelen redundar en perjuicio ó beneficio de la mayoría, y sobre todo para no introducir abusos que desfigurarían el leal y generoso juego del Tresillo.

Si es el hombre el que resulta tener carta de más ó de menos, principiado ó finido el juego, si lo gana, ni cobra el plato, ni los tantos de los jugadores: más claro, queda inutilizado aquel juego: si lo pierde, va al plato si le hacen puesta, y paga el codillo si lo recibe. En ambos casos el hombre y el que dió los naipes ponen puesta de castigo. Esta es ley muy dura, pero es ley, y con ella se evita que se juegue de mala fe, y que se robe ó deje de robar, á *sabiendas*, una carta que conoce le es beneficiosa ó perjudicial. No es esta la costumbre establecida por algunos comentadores del Tresillo, lo sabemos: tampoco ignoramos que, lo que se observa en estos casos prácticos, es atenerse al resultado del juego, es decir, cobrar si se gana y pagar si se pierde de

puesta ó de codillo, pero para nosotros la teoría de ganar y perder simultáneamente en un mismo juego ó cobrar por un concepto y perder por otro, por vía de castigo, podrá ser cómodo, pero no es legal. ¿Hay defecto ó no? Si hay defecto que se pague, la ley no debe entrar nunca en el vedado terreno de las intenciones. La ley expresa el número exacto de cartas para que el juego sea válido; si no tiene el hombre este número no es necesario saber el porqué, basta que no lo tenga para quedar penado. Esta es la idea que se propuso el autor del Tresillo fielmente interpretada.

Carta que se descubre.— Cuando al tiempo de darse los naipes se descubre uno voluntaria ó involuntariamente por el que los da, si la carta descubierta es un estuche, un as ó un rey, se vuelven á barajar y se dan de nuevo. Lo mismo sucede si se descubre *baza entera*. En ambos casos se pone puesta sencilla.

Siempre que se descubra algún defecto de número ó de vicio en la baraja, no se puede seguir jugando con la misma, y si estos descubrimientos se hacen al principio, mitad ó fin de un juego, *queda éste inutilizado*, como si fuese un paso general; pero en este caso, por vía de compensación al que quizás tenía un juego ganado en sus manos, el que dió los naipes, pone en el plato una puesta igual ó proporcionada á los tantos que hubiese.

Cartas de más ó de menos.— Cada jugador después de recibidas sus cartas, y notando que tiene más ó menos de las nueve, si pasa con ellas dice: *paso con ocho*, si tiene este número, ó *paso con diez*, si tiene diez. Si hace entrada dice: *juego con tantas* (expresa el número), y lo mismo declarará si practica vuelta ó voltereta. A pesar de este defecto se le autoriza para jugar de entrada ó vuelta sin que

á ello puedan oponerse los demás compañeros, pues no es culpa del hombre que pague las omisiones ó yerros del que dió las cartas. El que se la dió de más ó de menos, viene obligado á poner puesta sencilla.

Si son *dos* ó los *tres* que tengan carta de más ó de menos, se inutiliza aquella dada general y se vuelve á dar de nuevo, poniendo también el que cometió la equivocación una puesta sencilla en el plato.

Cartas en el solo.— Con carta de más ó de menos *no puede jugarse solo*, digan lo que les acomode en contrario ciertos comentadores del Tresillo en sus tratados que sólo tienen carácter de ley entre los que ni por la cubierta conocen el juego. Se dice *solo*, porque la fuerza estriba en las cartas que se tienen en las manos sin poderse descartar de ninguna, y como en el caso que se explica se tendría que ir al robo por una de más, ó descartarse de la que excediere del número nueve, tendríamos que la palabra *solo* no significaría lo que realmente significa.

Si el vicio de la carta de más ó de menos en la suerte de *el solo* se advirtiera después de principiado el juego, á su período medio, ó á su conclusión, se cobrará, si lo gana, como á simple entrada, es decir, *cuatro tantos* de cada jugador, y el tanto de los estuches en el caso que los haya. Con todo, si se puede probar debidamente que otro de los jugadores tenía vuelta legítima ó solo antes del descarte, entonces se inutiliza el juego y pone puesta sencilla el que jugó á solo indebidamente, y *otra siempre y en iguales casos* el que dió las cartas. La equidad de esta regla es por haber perjudicado á un segundo, que de otro modo hubiera jugado con las nueve cartas de rigor.

Equivocarse en la palabra.— El tres-

lista que dice *paso*, por equivocación, teniendo naipes para hacer entrada, vuelta ó solo; puede enmendar el error si el de su derecha no ha manifestado su juego, es decir, si aun no contestó; pero dado el caso que instantáneamente hubiese contestado *paso* ó *juego*, ya no hay lugar á enmienda, y el pase es obligatorio. Si es el último en hablar y tiene por lo mismo á su derecha al que dió las cartas, si juegan cuatro, ó al primero que habló, si juegan tres, la equivocación no se enmienda: palabra soltada, palabra válida.

Equivocación en el palo.— Si el hombre, al decir *juego*, equivoca el palo, nombrando oros en vez de copas, espadas ó bastos, tiene derecho á rectificar la equivocación *antes de haber hecho el descarte* el que le vaya primero al robo, pero si enmienda el yerro una vez principiado el juego, es deber de seguir éste según el palo designado y estar á sus consecuencias. Esta ley es general á las entradas, vueltas y solos.

Con todo, si es entrada ó solo tiene el derecho de rendirse como si hubiese sido *vuelta*, no pagando los dos tantos de ésta ni tampoco el codillo en el caso que uno de sus contrarios tuviese cartas para dárselo, lo que procede es que vaya al plato. Queda bastante penada su equivocación.

Preferencia en el hablar.— La palabra en el juego del Tresillo es preferente siempre. El de la derecha del que dió habla primero, por esto se llama *el mano*; si es el que le viene en segundo lugar, ó en el tercero, hablan ó manifiestan su juego antes de haber soltado la expresión *paso* ó *juego* el *mano*, pondrá el infractor de esta regla una puesta de castigo. La misma ley rige por lo que respecta al que hace la contra al hombre ó va primero al robo; siempre es preferente el de la derecha.

Descubrir las bazas.—Cualquiera de los jugadores en todos los estados del juego tiene el derecho de descubrir las bazas dobladas, contar los triunfos salidos, preguntar quién fué el primero al robo y por cuántas cartas, y todo esto puede hacerlo no una vez sino tantas veces como lo tenga por conveniente. El preguntado tiene el deber de contestar categóricamente á la pregunta que se le dirija por hechos anteriores consumados, pero no debe ni puede contestar á ninguna pregunta que se encamine á declarar el juego.

Gestos y palabras.—Toda palabra, todo gesto, toda actitud que cualquiera de los jugadores pronuncie ó cometa para designar que ha robado mal, ó que le conviene que la baza quede suya, ó que la endosa al compañero, y todas las otras que signifiquen declaración de jugadas, vienen penadas con puesta sencilla, además de declararse que no juega con la delicadeza y reserva grave, que son circunstancias inherentes á la nobleza del Tresillo.

Denegarse al corte.—Jugadores hay que no quieren cortar la baraja por capricho ó para hacer cambiar, como dicen ellos sin fundamento, la corriente del juego. Sepan los que así obran que *es de rigor* el cortar cuando el que da les invita á ello: y que si se obstinan en no hacerlo, el derecho y el deber que tiene el que da los naipes, *es volver á barajar* hasta que se realice esta parte *interesantísima* del Tresillo, supuesto, es cosa sabida por todos, que el juego principia después del corte (1).

Comentadores del juego que nos ocupa existen que opinan de otro modo. Dicen que cuando el de

(1) Esta temeridad ó capricho se castiga del modo siguiente: si á la tercera vez de brindarle con el corte se deniega, corta el de la derecha y no se distribuyen cartas al obstinado: más claro, se le segrega del juego.

la izquierda del que da los naipes *no quiere cortar*, debe preguntar á los otros si hay quien gusta suplir este derecho, y si nadie contesta, ó responde negativamente, puede dar cartas sin cortar. Esto es contra la ley del Tresillo, y se nos extraña mucho que designen como reglas fijas lo que es una verdadera corruptela del juego, corruptela que puede ser el apoyo de muchas ilegalidades y aun de fraudes de feísimo género.

Curiosidad.—El hombre que teniendo un solo imperdible en sus manos y lo juega, viniéndole de una carta para dar bola, y *es curioso*, descubriendo y mirando la primera carta del monte, por este mero hecho de curiosidad, que *no debe tener*, no cobrará el tanto de las primeras, dado el caso que las haga.

Reclamaciones.—Si el hombre que ganó en el último juego que hizo, por ejemplo, nueve tantos y no reclama más que *cinco* ó *seis* por equivocación, no es deber igual de sus compañeros rectificarle: pagándole los tantos que pide quedan en paz. Será delicada cortesía recordárselo, cortesía, sí, pero *no deber*, y como nosotros no escribimos un tratado de urbanidad y si unos apuntes para el ego del Tresillo, y señalamos solo sus derechos y deberes, á éstos nos referimos simplemente; en una palabra, en el juego las omisiones las paga siempre quien las comete.

Sucede también que pasado un espacio de tiempo largo relativamente, reclama el hombre tantos no cobrados por olvido y pide á sus compañeros la indemnización. ¿Prescribe en el Tresillo el derecho de petición? Sin duda alguna. ¿Cuándo? cuando entre el juego objeto del error, haya mediado otro; entonces pierde la oportunidad de aquella reclamación. Esto aunque á primera vista parezca anóma-

lo, se hace para evitar abusos y también para no tener ocupada la cabeza en pequñeces que pueden dar pie á distracciones más graves.

Recoger de nuevo el descarte.—El tre-sillista que diga *juego* sin oposición de sus compañeros, hace su descarte, lo coloca en el plato y antes de robar reflexiona que con las desechadas y las que se guarda puede hacer solo, y en esta apreciación las vuelve á recoger y dice: *juego á solo, no le está permitido*, únicamente le es lícito jugar la suerte de entrada por el mero hecho de haberse descartado: antes del descarte puede optar á cualquiera de las tres suertes, después *no*.

Carta soltada.—Es regla general que toda carta que se tira á la mesa ya no se recoge, sea por equivocación, precipitación ó ignorancia: la carta queda jugada y no se puede volver á levantar, salvo en el caso de los *renuncios*, como indicamos y explicamos á su tiempo.

Seña del solo.—Si el mano descubre y hace su salida con el as de espadas, sin pronunciar ninguna palabra, quiere decir por esta acción, que juega *solo á espadas*. Si después del descarte de uno ó de los dos compañeros rectifica diciendo que el solo que tiene es á otro palo, *no es válida la rectificación*; el solo debe jugarse y concluirse á espadas y correr todas sus consecuencias. Igual razón asiste cuando en vez del as de espadas, tira el mano, por vez primera, cualquiera de las treinta y nueve cartas restantes: el naipe que descubre y tira, es el palo que rige en aquel solo.

Mirar antes de indicar el palo.—El que dice *juego*, va al robo y llega á *mirar* una siquiera de las cartas robadas *antes de indicar el palo*, sea por olvido, distracción ú otra causa, cualquiera de sus compañeros tiene el derecho de elegir el palo

que mejor le acomode, y el juego debe principiarse y concluirse, no en el palo que el hombre quiera, sino en el indicado por uno de sus contrarios.

Si á la vez han sido dos los que han declarado palo distinto, es preferente siempre el indicado por el jugador de la derecha del hombre. Para este caso concreto hay opiniones que el hombre puede volver á recoger de su descarte los naipes desechados y quedarse los triunfos que antes no lo eran y ahora sí. Nosotros no admitimos esta validez. Hubo dos faltas voluntarias, no designar el palo y mirar el robo; sufra, pues, por ellas la pena impuesta por sus contrarios, que es jugar según el triunfo que se le indica con las nueve cartas que tiene en sus manos y estar á las consecuencias.

Barajar el descarte.—Debe evitarse con mucho cuidado que no se confundan los naipes del descarte para que no tengan lugar enredos y confusiones: el modo para lograrlo es el siguiente: primero es el hombre el que pone sus naipes desechados y cubiertos sobre el plato; luego y encima de éstos, los que se haya descartado el primero que le fué al robo y sobre éstos los del segundo, sin que se puedan barajar. La razón es, *que hay derecho siempre que no se conoce ninguna carta de las robadas*, para repasar el descarte, y este derecho no podría ejercerse si el descarte general se hubiese confundido.

Cartas sobrantes.—Si después de haberse descartado los tres compañeros resta alguna carta ó cartas del monte, por no juzgar conveniente á su juego robarlas el último por tener fallo ó la contra formada, en este caso cubiertas y sin que nadie las vea, se colocarán encima de las del descarte que existe sobre el plato.

Colocación de las bazas.—Las bazas á

medida que se vayan doblando es preciso que se coloquen por orden y de manera que á la simple vista vea cualquiera de los tres el número exacto, para evitar confusiones y huir del peligro del endose.

Primera salida.—La primera salida la hace siempre y es de rigor que la realice el mano; en las otras restantes la hace el que dobló á su favor la baza que la antecede.

Enseñar cartas.—Cualquiera de los jugadores, *menos el hombre*, que voluntaria ó involuntariamente enseña carta ó cartas, pagará una puesta sencilla para cada una que muestre. No incurre el hombre en esta pena, porque se supone que jamás puede convenirle enseñar naipes, pero si alguna vez, creyendo que su juego no tiene pérdida, lo muestra al que le ha ido primero al robo, tiene el derecho de mandarle que lo siga según las cartas que este mismo le indique, estando, por consiguiente, á sus resultados.

Fallar un rey.—Cuando al hombre le han fallado algún rey, — fallar significa matar con un triunfo la carta jugada: ejemplo, son triunfos oros: sale el hombre de rey de copas y da la casualidad que uno de sus contrarios no tiene carta de este palo y pone triunfo, es decir, un oro: á esto se llama *fallar*:—pues bien, si el hombre le fallan algún rey y contando con esta baza observa que le pueden dar codillo y pide defensa á su tiempo, los dos restantes compañeros que no tienen fuerza para aceptarla, *deben extender todas sus cartas* para manifestar al que se rindió, que si le fallaron el rey, fué porque real y verdaderamente no tenían naipes de aquel palo. Obrar así es dar una prueba ostensible de buena fe y evitar las presunciones de que si la jugada fué leal ó maliciosa.

Sota tomarás.—Ya que tratamos del lance llamado *fallo*, apuntaremos aquí una especie de proverbio que hay en el Tresillo y que algunos lo siguen como regla infalible, tal es: *sota tomarás y caballo dejarás*, frase tresillista que la explicaremos por medio de un ejemplo. Supongamos que durante el curso del juego el hombre sale de una *sota* que no es triunfo y el de su derecha no tiene ni el rey, ni el caballo, ni blanquillo de aquel palo, es decir, que falla, entonces se presenta á su cálculo el siguiente dilema: Puede aquella *sota* representar al rey que se reserva el hombre como un ardid, ó puede ser que su compañero tenga el rey ó caballo de aquel palo. ¿Qué hace? En el caso primero, poniendo triunfo, quita una baza al hombre; en el segundo, la priva á su compañero, y siguiendo el adagio, dice: *sota tomarás*, y la falla; esto puede perjudicarle ó favorecerle. Segundo caso del proverbio: *caballo dejarás*: ¿No puede ser rey el caballo? ¿Qué duda tiene? Dar reglas sobre estos extremos es querer cargar la cabeza de los principiantes: lo mejor es que obren según entiendan: al fin y al cabo, para jugar regularmente al Tresillo, es de rigor que pierdan un caudal de tiempo, que no vuelve, y alguna peseta, que si vuelve, vuelve tarde.

Apuntar las puestas.—A medida que se vayan haciendo puestas sobre la que existe en el plato, siendo reservadas, se irán anotando en un papel para evitar omisiones; y el modo de ponerlas, una vez sacada la primera, será principiando por la última, es decir, la mayor en tantos, en seguida la inmediata y así sucesivamente, hasta la primera que se apuntó.

Tanteo en las puestas reservadas.—El hombre que saca una puesta reservada, deja de cobrar los tantos que le pertenecen por la suerte

de entrada, pero cobrará siempre las condiciones, que son, los estuches, una ficha por cada uno, los dos tantos de la vuelta, los ocho pertenecientes al solo y un tanto por primeras: entiéndase que lo mismo que cobra, ganando, lo paga, perdiendo.

Tirar naípe indebidamente.—Todo jugador que antes de recoger y doblar su baza tira nuevo naípe á la mesa, pagará puesta sencilla por el hecho de haber jugado fuera de tiempo; si son dos los que cometen esta falta, ambos incurrirán en igual pena.

Alzar más de una carta.—Si se hace la suerte de vuelta ó voltereta y el hombre en vez de levantar una carta alza mayor número, será la que rija, la primera del monte, y entonces se barajarán por el que dió, *las doce restantes*, y sin corte, se volverán á poner encima la mesa, continuando el juego hasta su conclusión, pero el que cometió la falta pondrá puesta sencilla en el plato.

Renuncios.—Si un jugador en el mismo juego cometiese más de uno, por el primero se le castiga con una puesta sencilla, y por lo demás que cometa, *con puesta doble*. La repetición de un hecho punible en un mismo juego, indica, ó voluntad de ejercerlo ó indiferencia en el juego, y no es razón que por estas causas deje de defenderse como las reglas previenen.

Codillo voluntario.—En los manuales del Tresillo que suelen consultarse, se observa una omisión que nosotros no debemos tener. El jugador que *voluntariamente y con todo cálculo se deja dar codillo* pudiéndolo evitar, viene obligado á una pena. Obrando así infringe las reglas del juego y perjudica los intereses generales, siendo una verdad que no tiene derecho que le abone ni

razón que le favorezca. Pueda cualquiera regalar su dinero y hacer de su capa un sayo, como vulgarmente se dice, pero en el caso actual el dinero que regala á un solo no es suyo, pertenece á sus compañeros, supuesto que evitando el codillo hubiera resultado una puesta: y preguntamos nosotros. ¿Sobre esta puesta no podrían hacerse varias? Si son las puestas el interés del Tresillo, ¿qué derecho tiene un sólo á quitarle este interés al juego? Si trata de favorecer á determinado compañero, *no puede ni debe hacerlo*: en el juego todos los favores se prestan á interpretaciones que no le son honrosas al que los dispensa. Persuadidos que penando estos abusos vindicamos para el Tresillo toda su legalidad y pureza, el jugador que así obra, es decir, que pudiendo evitar el codillo se lo deja dar, viene obligado á pagarlo al que se lo dió y también á poner en el plato una puesta igual al valor del codillo, reservándola si hay otra ú otras pendientes.

Si alguno de los contrarios del hombre, por indiferencia ó por otra cualquiera causa, contribuye con sus jugadas á que saque el juego, el hombre cobrará el plato y el que le favoreció *pagará por todos*, juego y condiciones, y además pagará una puesta igual á la que haya sacado el hombre, ó sencilla si sólo había los cuatro tantos de reglamento. Esta doble pena sólo se impone al que clara y ostensiblemente hace alarde con sus jugadas de favorecer al hombre: si no hay voluntad, tampoco hay castigo.

Puesta de castigo.—Toda puesta de castigo, así sencilla como mayor, se consideran siempre reservadas y no pueden ir al plato hasta que se hayan sacado las que existan pendientes, y en todos casos *una después de otra*, en el concepto que sean más de dos. ®

Curiosidad del que da las cartas.—Se pena con puesta sencilla al que da los naipes y por curiosidad descubre, aunque sea para sí solo y con la mayor cautela, la primera carta del monte, es decir, de las trece que restan.

Ademanes.—Igual pena sufre el que sin tocarle hablar declara algún lance ó hace ademanes manifiestos para que se le deje ir primero al robo.

Carta vuelta en el monte.—Si mientras se dá ó después, cuando ya están distribuidas las veintisiete cartas, se observa que hay una vuelta en el monte si, nadie la conoce, es obligación del que las dió colocarla en su sitio cubierta, procurando que ninguno de los tres la vea, jugando cuatro, y si juegan tres tan sólo, se inutiliza el juego, sea cual fuere el naipe, y pondrá puesta igual á la que haya en el plato el que cometió esta falta, que es el que dió las cartas.

Carta que se descubre al dar.—Si la carta descubierta es una de las veintisiete que se reparten, si no es estuche, rey ó as, sigue la dada sin inconveniente; pero siendo una de éstas, se vuelve á barajar y dar de nuevo, poniendo el repartidor una puesta sencilla en el plato.

Modo de dar los naipes.—Los naipes se dan siempre principiando por el de arriba; nunca será válido el juego si se invierte este sistema, aunque sea con la más leve variación. Cuando se dan las cartas se deben tener muy bajas para que el compañero de enfrente, ú otro, no descubran la última que queda debajo.

Carta de más ó de menos el que dá.—Es ley del juego que cuando forman la partida tres compañeros únicamente, si el que da los naipes tiene carta de más ó de menos, no puede hacer ninguna de las suertes del Tresillo; es forzoso que

pase, aunque tenga en sus manos un solo ó bola. Esta pena está impuesta con exquisito cálculo para evitar hasta las presunciones de mala fe, ó las fullerías que podrian cometerse.

PARTIR LAS PUESTAS

Sucede alguna vez que hay puestas pendientes en el plato, pocas ó muchas, y sea porque se ha hecho tarde á algún jugador, ó se ha promovido alguna discusión que causa disgusto, se quiere partir las puestas, es decir, reunir todos los tantos que las componen y dividirlos en cuatro partes iguales para que cada uno reciba la que le pertenece. Derecho para proponer esta conclusión no existe, de modo que para realizar este fin debe ser con el consentimiento unánime de los cuatro ó tres que jueguen: si hay un sólo que se oponga, debe optarse por cualquiera de los medios siguientes: ó sacar las puestas sobre la marcha, que es seguir el juego, ó aplazar para otro día la continuación de la partida; en este último caso se apuntan las puestas pendientes, se recuerda el sitio que ocupaba cada cual, así como el que es primero en dar los naipes á no haberse interrumpido la partida, para que el juego no varíe en nada. Con estas condiciones es como continúa el Tresillo el día que se designe.

Dejar el Juego.—Dicen algunos comentadores que no es lícito al jugador levantarse de la partida mientras haya puestas reservadas, y que sólo podrá hacerlo cuando estén todas sacadas. No vemos la razón en que se apoyan, jugando cuatro: el Tresillo en nada se altera, sigue el mismo orden, y si algo hay, es el perjuicio que se infliere el que se levanta, renunciando voluntariamente las puestas. ®

Curiosidad del que da las cartas.—Se pena con puesta sencilla al que da los naipes y por curiosidad descubre, aunque sea para sí solo y con la mayor cautela, la primera carta del monte, es decir, de las trece que restan.

Ademanes.—Igual pena sufre el que sin tocarle hablar declara algún lance ó hace ademanes manifiestos para que se le deje ir primero al robo.

Carta vuelta en el monte.—Si mientras se dá ó después, cuando ya están distribuidas las veintisiete cartas, se observa que hay una vuelta en el monte si, nadie la conoce, es obligación del que las dió colocarla en su sitio cubierta, procurando que ninguno de los tres la vea, jugando cuatro, y si juegan tres tan sólo, se inutiliza el juego, sea cual fuere el naipe, y pondrá puesta igual á la que haya en el plato el que cometió esta falta, que es el que dió las cartas.

Carta que se descubre al dar.—Si la carta descubierta es una de las veintisiete que se reparten, si no es estuche, rey ó as, sigue la dada sin inconveniente; pero siendo una de éstas, se vuelve á barajar y dar de nuevo, poniendo el repartidor una puesta sencilla en el plato.

Modo de dar los naipes.—Los naipes se dan siempre principiando por el de arriba; nunca será válido el juego si se invierte este sistema, aunque sea con la más leve variación. Cuando se dan las cartas se deben tener muy bajas para que el compañero de enfrente, ú otro, no descubran la última que queda debajo.

Carta de más ó de menos el que dá.—Es ley del juego que cuando forman la partida tres compañeros únicamente, si el que da los naipes tiene carta de más ó de menos, no puede hacer ninguna de las suertes del Tresillo; es forzoso que

pase, aunque tenga en sus manos un solo ó bola. Esta pena está impuesta con exquisito cálculo para evitar hasta las presunciones de mala fe, ó las fullerías que podrian cometerse.

PARTIR LAS PUESTAS

Sucede alguna vez que hay puestas pendientes en el plato, pocas ó muchas, y sea porque se ha hecho tarde á algún jugador, ó se ha promovido alguna discusión que causa disgusto, se quiere partir las puestas, es decir, reunir todos los tantos que las componen y dividirlos en cuatro partes iguales para que cada uno reciba la que le pertenece. Derecho para proponer esta conclusión no existe, de modo que para realizar este fin debe ser con el consentimiento unánime de los cuatro ó tres que jueguen: si hay un sólo que se oponga, debe optarse por cualquiera de los medios siguientes: ó sacar las puestas sobre la marcha, que es seguir el juego, ó aplazar para otro día la continuación de la partida; en este último caso se apuntan las puestas pendientes, se recuerda el sitio que ocupaba cada cual, así como el que es primero en dar los naipes á no haberse interrumpido la partida, para que el juego no varíe en nada. Con estas condiciones es como continúa el Tresillo el día que se designe.

Dejar el Juego.—Dicen algunos comentadores que no es lícito al jugador levantarse de la partida mientras haya puestas reservadas, y que sólo podrá hacerlo cuando estén todas sacadas. No vemos la razón en que se apoyan, jugando cuatro: el Tresillo en nada se altera, sigue el mismo orden, y si algo hay, es el perjuicio que se infliere el que se levanta, renunciando voluntariamente las puestas. ®

tas que podría llevarse. Si por otra parte tiene ocupaciones personales ó citas que le llamen á punto distinto, ¿debe sacrificar una obligación al simple placer? Para nosotros no hay inconveniente que se levante cuando le acomode, quedando tres y renunciando al derecho de las puestas: ahora, si juegan tres y con la ausencia de uno tiene que pararse la partida, procédase á lo que exponemos en el párrafo anterior, que se refiere al caso de partir las puestas.

ESPADA FORZADA

Para que no nos salga un quisquilloso, uno de esos seres anómalos que hasta cuentan, uno por uno, los soldados que forman un regimiento, diciéndonos que omitimos una de las suertes convencionales que se usan entre ciertos jugadores, vamos á tratar ligeramente de lo que se llama «Jugar con la espada forzada» y también de «El penetro.»

Jugar con la espada forzada, significa que es obligación del que la tiene, no poder pasar con ella, reuna ó no, juego. La regla que se observa es la que sigue: Si la tiene el mano, mal acompañada, le es permitido decir, *paso*: si el segundo no puede combinar con sus cartas ninguna suerte, pasa también, y si el último tampoco tiene nada, pronuncia la misma palabra. En este caso, el mano que tiene la espada, la enseña á sus compañeros y hace vuelta, *única suerte* que le está permitida después de haber pasado; pero si alguno de los dos compañeros *no pasó* la primera vez, el mano no es preferente para jugar el lance de vuelta ó solo. En caso de jugar otro de los dos, no está obligado á enseñar la espada con cuyo naipe pasó. Siempre que haya un pase general, es de rigor y

hasta de buena educación el descubrir y extender cada cual sus nueve cartas para que todos se convengan de que *se juega limpio*.

Este lance de la espada forzada no es costumbre admitida entre los verdaderos tresillistas; quienes lo admiten son aquellos que hacen de este juego una especie de monte para *afeitarse* á pelo y á repelo, pues con la espada forzada se multiplican las puestas y circula el dinero que es un primor. De fijo que en la partida que se observa esta costumbre no hay fichas, ni se hace á céntimo el tanto. Con todo explicamos este lance para consuelo de los quisquillosos.

EL PENETRO

Para que tenga lugar el penetro es de rigor que jueguen cuatro, pues con tres es imposible. El único que puede penetrar es el que ha dado las cartas, cuando los tres compañeros han pasado y ninguno de ellos tiene la espada. Consiste el penetro en recoger del monte, después del pase general, *diez cartas* de las trece, principiando por la primera ó por la última, ó de debajo, á su elección; deja en el centro de la mesa las tres restantes, y examina si con sus diez naipes puede ó no coordinar juego; si no le es posible, los tira sin jugar ninguno, y por este mero hecho pone *media puesta* sencilla en el plato. Si puede jugar con los diez naipes, *se descarta de uno*, y designa el palo: las tres que restan del monte sirven para el descarte de los restantes compañeros, rigiendo en este caso las mismas leyes del Tresillo.

El que penetró puede sacar el juego doblando cinco, cuatro y *tres bazas*: por tres bazas cuando

los demás hacen dos cada uno. Si pierde de puesta ó de codillo va al plato en el primer caso, y en el segundo lo paga al que se lo dió, igual en un todo á lo explicado al tratar del Tresillo. Por supuesto, el que penetra sólo puede hacer la suerte de entrada, de ningún modo vuelta ni solo. Cobrará, pues, si gana, los mismos tantos que se previenen en el tratado de las entradas en general; esto es, los cuatro de rigor y todas las condiciones que reuna *incluso la bola*, que recibirá por ella, además de todo, las cuarenta fichas de ley.

OBSERVACIONES GENERALES

Hay comentadores del Tresillo que, con una candidez que les honra mucho, explican á los principiantes el modo como ciertos juegos pueden ganarse ó perderse, según se salga de un naípe ó de otro, y les van exponiendo difusamente las jugadas. Nosotros no seguimos su sistema, porque la práctica nos enseña que no se han hecho en la vida del Tresillo *dos juegos iguales* con las veintisiete cartas que funcionan: esto es imposible, y todo el trabajo y tiempo que emplearían los principiantes estudiando y nosotros escribiendo, sería verdadera música celestial.

En Castilla rige como ley del juego que la bola cuando se indica antes de robar, es decir, con las nueve cartas que recibe, —lo que es un caso especialísimo, —es preferente á los solos: para nosotros esta regla es absurda, pues el Tresillo admite cinco

bazas para ganar el juego y no acepta seis ni siete: *cinco tan solo*, ó cuatro en su equivalente del endose. Las cuatro últimas bazas que dobla el hombre después de tener cinco, son bazas extraordinarias, es la bola, suerte que no corresponde al juego sino á una tolerancia debida al mérito de hacer las nueve bazas. Si esta regla prevaleciera, tendríamos que si el jugador doblase, seis bazas, por ejemplo, sería preferente al que doblase cinco, y así por igual orden ascendente. No señor, esto no es ley; hágase la bola y cúbrese, si se gana, muy en uso y legal: pero si el mano tiene solo, no se lo pueden quitar el segundo ni el tercero, por más que de dada fengan bola. El solo es la suerte preferente del Tresillo; la bola no, es juego aparte como lo manifiesta el mismo tanteo.

Que los estuches inferiores deben rendirse á los superiores siempre que por falta de triunfos es necesario servir, hay una excepción que conviene lo tengan muy presente los principiantes, primero, para no incurrir en falta, y segundo para no perjudicarse en las jugadas. Es la que sigue: Supongamos que son triunfos oros. El que *no hace el juego arrastra de rey*, el hombre que le sigue en posición mata con la espada, y el tercero en jugar, *solo tiene la mala*; en este caso no está obligado el tercero á rendirla, ¿por qué? Porque el primer arrastre, es decir el rey, no obliga, como naípe inferior que es, á rendir cualquiera de los tres estuches superiores; por el contrario, si el primero hubiese arrastrado de espada, en este caso viene obligado el segundo y el tercero á rendirla cualquiera de los estuches que tenga en mano careciendo de otros triunfos.

Vamos á dar una regla *que es fija* entre las mil variables que hay en el Tresillo, para conocimiento de los principiantes. En donde estos divagan y se ven apurados durante los primeros días que practican el juego, es en el descarte *del último que va al robo*, y que por lo mismo no hace la contra principal al hombre. Ejemplo. Después de robar el que hace el juego y el que va primero al robo, quedan, supongamos, tres naipes. Todo el empeño del que recoge las tres cartas debe consistir en quedarse naipes superiores é inferiores—no hablamos de los triunfos—reyes y treses, ó caballos y seises del mismo palo. La razón de este descarte es para favorecer, en lo que pueda, á su compañero, ó para matar el naipé que juega el hombre, dado el caso que no pueda el que fué primero al robo: más claro, debe procurar ponerse en situación *de ver venir* para aflojar ó tomar, según convenga al resultado del lance que se realiza.

Lo que contribuye mucho á que el hombre pierda juegos, es fallarle los *reyes forasteros* que tenga, y en este concepto es muy conveniente que si el tercero tiene uno ó dos fallos sin ir al robo, lo mejor es que no vaya por carta ninguna, es decir, quedarse con los nueve naipes que recibió. Por entendido, que estos casos que se indican, necesitan oportunidades para realizarse y aun muchas veces saldrán fallidos los cálculos, pero nosotros los mentamos para guía del principiante.

Algunas veces sucede que por el sesgo que toma el juego, opina el que fué último al robo que su compañero dará codillo, y esto le duele, mejor quisiera que fuese al plato de puesta. ¿Hay regla para

este caso? Sí, la hay, y es que cuando el que fué primero al robo tiene dobladas tres bazas contra el hombre y la cuarta puede quedar á favor del que no tiene ninguna, no contando con naipes para doblar otra, es oportuno que la tome siempre que su compañero quede en situación de jugar el último. Pero hay también sobre el particular un axioma que dice: *vale más codillo que sacada*, y partiendo de este principio hay tresillista que deja á su compañero hasta la cuarta baza inclusive. Arriesgados son todos los consejos que se dan sobre los lances del juego: en ocasiones dadas lo que es beneficioso en una jugada es perjudicial en otra: obrar, debe ser hijo del cálculo y de la ruta que haya seguido desde su principio aquella suerte: por esto no nos cansaremos de repetir que el entretenimiento que nos ocupa exige mucho silencio, mucha calma, y que á los jugadores no les domine ninguna idea extraña al Tresillo.

Siempre que al finalizar el juego resulte que el hombre recibe codillo de quien haya llevado naipé de mas ó de menos, sin que en el curso de la suerte advirtiese semejante defecto, en este caso es regla ineludible del Tresillo, que el hombre *vaya al plato*: el que dió codillo en vez de cobrarlo, pone *una puesta igual*, y el que dió las cartas, otra sencilla: estas dos últimas como á pena, se reservan. Si extraña este rigor quien no se toma la molestia de profundizar un poco la materia, le diremos la razón. El hombre de todos modos pierde, porque no hizo las cinco bazas de ordenanza ni hubo endose. El que dió codillo no puede ganar, porque no reunía las nueve cartas justas que

es de rigor, viniendo obligado por el naípe de mas ó de menos á poner puesta, y como este defecto *podría ser voluntario*, por causas que están en lo posible, el Autor del juego cree oportuno que, para evitar hasta las sospechas de mala fe, ambos vayan al plato en igualdad de tantos, uno después de otro. Y, finalmente, como el que dió las cartas no cumplió con su deber, que era de contar el descarte general, incurre por esta omisión en la pena de puesta sencilla.

Sucede alguna vez que repartidas las veintisiete cartas, hay en el monte naípe ó naipes descubiertos, lo que significa que el que dió no cumplió con su deber: la regla que se observa en estos casos es la siguiente. Si la carta descubierta es la primera y no pertenece al estuche, ni es punto ni rey, sigue la mano, pero si se juega á vuelta y se gana, no se pagan los dos tantos, como tampoco la bola que se tire yendo por la carta descubierta al robo. Si el naípe descubierta es uno de los indicados se inutiliza la mano, y lo mismo se practica siempre que se observen en el monte más de una carta descubierta, sean de mucha, poca ó ninguna importancia. Es de rigor, en todos los casos, que el que dió, ponga una puesta igual á la que haya en el plato, ó sencilla si no hay ninguna.

Tiene muchas veces lugar un lance que es conveniente al hombre para sacar un juego que se presenta algo comprometido, como también al que le haga la contra. Se llama *hacer la tenaza*, y consiste en procurar que la séptima baza la doble el contra-

rio para poder sentar la espada y el rey. en palo corto, ó la espada y el as, en palo largo, cuando aun existe la mala ó el basto acompañados de triunfos, en mano. Ejemplo: el hombre tiene tres bazas dobladas y sólo le restan la espada, el as de oros y el dos de bastos, supongamos que son triunfos oros; el que le hace la contra tiene dos bazas también suyas y le quedan tres triunfos de mala, y el otro jugador tiene hecha una sola: el cálculo del hombre no debe ser otro que *inutilizar la mala del contrario*; si sale en la séptima baza el que le hace la contra, el juego es claro, aprovechará la espada y el as, pero si es el último que fué al robo el que sale, no tiene más que dejarle la baza con el naípe falso que le resta, el dos de bastos: si el contra deja también, sacado el juego por endose, si toma, gana por cinco, porque tres que tiene dobladas y dos que le restan, componen este total.

El sistema del juego por lo que atañe al tanteo, varía según sea la índole de los tresillistas. En ciertos casinos y centros, nunca aparece el dinero constante en la mesa, solo fichas ó tantos: en algunas casas particulares ó cafés se suprimen los tantos y suple la moneda. Cuando se juega á fichas se coloca frente á cada jugador una cajita que las contiene; pertenecen á cuatro colores distintos para que á primera vista se descubra la diferencia: cada compañero sabe ya el color de las suyas: las cuatro cajas contienen igual número y suelen ser los tantos de tres tamaños ó formas diferentes para facilitar la contabilidad, sabiéndose de antemano el valor que representa cada ficha. Al final los tantos de menos que tenga el jugador, los paga en moneda al

que los tenga de más. Aquí, porque el paso viene, nos permitiremos dar un consejo á los señores aficionados al Tresillo; este conjunto tiene un gran valor, es, *darlo de balde*. Todo juego es en sí un vicio, y de prudentes es que el hombre, el individuo, en su marcha de perfeccionamiento, los vaya descartando, si no en número, por lo menos *en intensidad*. Arriesgar sumas crecidas de dinero en los juegos de *azar*, es para nosotros que, gracias mil sean dadas á Dios los desconocemos por completo, un tristísimo pasatiempo cuyas consecuencias las vemos paseando andrajosos y en girones por las calles de las grandes capitales. Enumerar las lágrimas que ha hecho verter el juego, los delitos horrosos que ha inspirado, las pasiones que ha enardecido, fuera meternos en un lago de sangre. El Tresillo por su carácter especial de meditación, cálculo y lealtad, no debería jamás sujetarse á lo que gráficamente se llama *ganancias y pérdidas*, y para lograr esto, sólo conocemos un medio, el de rebajar el tanto á su mínima expresión para no quitarle en absoluto lo que se denomina *el interés*. Póngase á céntimo la ficha, júéguese bajo todas sus reglas, y desde luego prometemos *dos ganancias seguras*; la primera no encapotarse nunca el cielo azul de la partida; la segunda, conservar siempre el tesoro del buen humor, preferible á *un solo bola de nueve estuches*.

Explicación en resumen y por orden alfabético de todos los lances del Tresillo y significado de las palabras que se pronuncian comunmente.

ACTITUDES.—Son los movimientos que hacen los jugadores para declarar algún lance. Están prohibidos y penados.

ARRASTRES.—Las jugadas que se verifican sacando el primero de uno de los estuches ó de triunfo.

BARAJA.—El conjunto de los cuarenta naipes.

BARAJA INCOMPLETA.—Lo será cuando su número sea mayor ó menor al de cuarenta.

BARAJA DEFECTUOSA.—Siempre que haya en la misma dos ó más cartas iguales ó señaladas.

BASTO.—El as de bastos: es el tercer estuche en todos los palos.

BAZA.—La reunión de tres cartas pertenecientes una á cada jugador.

BOLA.—Cuando el hombre dobla á su favor las nueve bazas.

BOLA CORTADA.—Si desde la sexta baza hay quien logre privar al hombre que quede suya una de las tres que restan.

CARGAR LAS PUESTAS.—Se comete esta acción prohibida cuando existiendo en el plato una puesta, alguien quiere, haciendo otra, ponerla encima ó confundirla con la primera. ®

CARTA SOLTADA.—El naipe que ha jugado uno de los tres, voluntaria ó involuntariamente, no puede recogerse.

CARTAS QUE SE DESCUBREN.—Aquellas que se muestran antes del tiempo oportuno.

CEDER.—Si pudiendo matar el naipe jugado, mira conveniente no hacerlo.

CLASES DE RENUNCIO.—No servir al palo de que se sale, teniendo naipe del mismo, ó dejar de poner triunfo á los arrastres que se hagan.

CODILLO.—Cuando uno de los contrarios del hombre dobla cinco bazas, ó cuatro, teniendo sólo tres el que juega y dos su compañero.

CONTRA.—La hace al hombre el que por sus cartas fué primero al robo.

CONDICIONES.—Palabra genérica que se refiere á los estuches, vuelta ó primeras, para el cobro y pago.

CORTE.—El acto de levantar, el que ocupa la izquierda del que da, la cantidad de naipes que quiere, con tal sean más de tres y menos de treinta y siete.

DAR.—Entregar á cada jugador las cartas de tres en tres, hasta el número de nueve, después de poner en el plato los cuatro tantos y colocarlo á su derecha, cuya obligación le compete.

DEFENSAS.—Cuando á la pregunta que hace el hombre de ¿quién se encarga? hay quien contesta: *Yo la defiendo, siga V.*

DESCARTE.—El abandono de los naipes innecesarios para ser reemplazados por otros tantos del monte.

DORMIR.—Se usa esta expresión cuando después de haber ido al robo los tres compañeros, resta del monte una ó más cartas; en este caso, cubiertas, se colocan encima del descarte general. Este ó estos son los naipes *que duermen*.

EL HOMBRE.—Es el que juega los lances de entrada, vuelta ó solo, teniendo por contrarios á los dos restantes.

EL MANO.—Se llama así al primero que sale de una carta al principio de cada juego, ó al que ocupa la derecha del que dió.

ENDOSE.—Cuando el hombre logra que uno de sus compañeros doble tres bazas y dos el otro, haciendo cuatro él.

ENMENDAR.—Corregir la palabra que ha pronunciado el hombre inadvertidamente. Tiempo oportuno y cuando no hay lugar á la corrección.

ENTRADA.—Es la suerte inferior del Tresillo: la hace el hombre que dice *juego*, designa palo y va al robo.

ESPADA.—El as de espadas. El primer mate del Tresillo. La carta que sólo se rinde cuando se quiere.

ESPADA FORZADA.—Un convenio entre los tresillistas que consiste en hacer vuelta con ella aunque esté acompañada de ocho blanquillos.

EQUIVOCACIONES.—Las tiene el que pronuncia un palo por otro ó cree una cosa que no es. Sus penas.

ESTUCHE.—En singular, la reunión de los tres primeros mates. En plural, el conjunto hasta el número nueve, de las cartas principales en el triunfo que rige.

FALLAR.—Cuando se contesta con un triunfo á la carta de que se sale.

FORASTERO.—Se denominan así los reyes que no son triunfo.

GEMELAS.—Cuando se ponen juntas en el plato las dos primeras puestas que se hacen en un mismo juego, como sucede si el hombre se rinde y haya quien le defienda el juego y lo pierda.

GESTOS.—Declarar intempestivamente las jugadas; están prohibidos y penados como las actitudes.

INVALIDEZ DEL CORTE.—Cuando se levantan mas de treinta y siete naipes ó menos de tres.

INVALIDEZ DEL JUEGO.—Cuando se advierte defecto en la baraja ó se juega con más de diez, ó menos de ocho. Sus penas.

IRSE DE UNA CARTA.—El acto de desprenderse de un naipe en ocasión oportuna.

JUEGO MÁS.—Significa que alguno de los compañeros del hombre tiene lance preferente con sus cartas, es decir, vuelta ó solo.

LEY.—La regla fija ó costumbre general que impera en el Tresillo.

MALA.—Es siempre en palo largo, *el siete*, y en corto, *el dos*.

MESA.—Su formación. Preferencia de los sitios.

MONTE.—Las trece cartas que restan después de repartidas las veintisiete.

NAIPES DE MÁS.—Son aquellos que exceden de nueve y que cualquiera de los tres recibe ó se da á sí mismo al tiempo del descarte.

NAIPES DE MENOS.—Son aquellos que no llegan al número nueve, ya se los haya repartido el que dió, ya el mismo incurra en este error al descarte.

NAIPES QUE SE RESERVAN.—Son aquellos que el jugador pudiéndose desprender cuando le acomode, se los guarda para el tiempo que lo juzgue oportuno jugarlos.

NEGATIVA PARA EL CORTE.—El que estando obligado á cortar, como es el que ocupa la izquierda del que da, se opone á ello. A qué viene penado.

NOMBRAR TRIUNFO.—La declaración del palo que hace el hombre al indicar que juega.

OBLIGACIONES DE SERVIR.—La tiene el que posee carta del palo que se descubre. Castigo del que no lo hace.

OMISIONES.—Son las faltas que cometen los jugadores ya voluntaria, ya involuntariamente.

OPORTUNIDAD EN HABLAR.—En el Tresillo hay momentos y ocasiones que es perjudicial soltar frases que declaren jugadas ó despejen la incógnita al hombre, sobre todo antes del descarte.

PALO.—Cada uno de los cuatro que cuenta la baraja, esto es; oros, copas, espadas y bastos.

PALABRAS.—Los jugadores sólo deben pronunciar aquellas que el Tresillo permite en momentos dados para evitar aclaraciones siempre perjudiciales.

PASO.—Significan que no se tienen cartas para probar un lance del juego.

PASO GENERAL.—Cuando los tres compañeros no pueden, con sus naipes, combinar ninguna suerte.

PENETRO.—Lance convencional, jugando cuatro, que consiste en tener cartas los cuatro compañeros.

PIE.—Con este nombre se designa al tresillista que está á la izquierda del que da y por lo mismo es el último en jugar.

PISAR.—Jugar triunfo preferente al soldado ya por el fallo.

PLATO.—El pequeño receptáculo que sirve para depositar los tantos.

PREFERENCIA DE LOS NAIPES.—Su valor.

PRIMERAS.—Una condición del Tresillo que significa cobrar un tanto de cada uno, cuando el hombre dobla á su favor las cinco primeras bazas.

PUESTAS.—El resultado de las fichas que van al plato cuando el hombre pierde su juego.

PUESTA DE CASTIGO.—La suma de los tantos que van al plato á consecuencia de algún desliz en el juego.

PUNTO.—Los dos ases, el de oros y el de copas.

RENDIRSE.— Si el hombre después del robo conoce que no puede sacar su juego haciendo sus cinco bazas y buscando el endoso, es cuando se entrega para preguntar si alguien de los dos compañeros se encarga. Esto por lo que se refiere al lance de entrada.

RENUNCIO.— Se comete cuando arrastrando, no se sirve triunfo, siempre que se tenga, ó jugando de un palo, se rinde un naipe de otro, en caso igual.

RESERVAR.— No poner en el plato las puestas segunda, tercera y demás, hasta que se haya sacado la primera.

ROBAR.— Recoger del monte número igual de cartas que el tresillista desecha.

SACADA.— Palabra que se usa para significar que se tiene el juego ganado.

SALIDA.— La primera carta que tira el mano á la mesa en cada jugada.

SEMIFALLO.— Lo tiene el que de entre sus nueve cartas sólo cuenta con una de un palo.

SENCILLA.— Es la puesta que suma el *minimum*, es decir, veinte tantos jugando cuatro, y diez y seis entre tres.

SERVIR.— Viene obligado el que teniendo naipe del palo de que se sale á rendirlo.

SOLO.— Principal lance del Tresillo que es doblar con las nueve cartas que recibió, cinco bazas ó cuatro, buscando el endoso.

TENAZA.— La hace el que teniendo un naipe comprometido y sujeto á pise por triunfo mayor, procura ponerse en último lugar para inutilizar la carta superior del que le hace la contra.

TRIUNFO.— Es el palo que rige por haberlo designado el hombre, ó la carta que sale haciendo vuelta.

VAN.— Esta palabra se usa por el compañero que ocupa la derecha del hombre y no tiene naipes para ir primero al robo.

VAN Y VIENEN.— Significa que se tiene poco para hacer la contra, é indaga, con esta frase, si su compañero tiene mejor, y en este caso vaya al robo.

VUELVEN.— Cuando el preguntado, que es el último, no tiene naipes declarados y suficientes para ir al robo, contesta así para que vaya primero el otro.

VUELTA ó VOLTERETA.— La suerte del Tresillo que consiste en descubrir la primera carta del monte, cuando no se tiene con las nueve una entrada ó un solo determinado. El naipe vuelto designa el triunfo.

CONCLUSIÓN

Creemos haber cumplido lealmente con lo prometido en el prólogo del presente tratado: exponer al principiante las reglas que rigen sobre la materia; indicarle cómo debe proceder para ganar los juegos, si es el hombre, y en qué circunstancias puede hacerle la contra; contestar sin ambages á todas las dudas que se susciten para dirimir contiendas; prevenirle el castigo en que incurre por todas las faltas que cometa, sea por malicia, ignorancia ó distracción; presentarle todo lo que de oculto ó nebuloso entraña el juego, y, en una palabra, descubrirle todas las suertes del Tresillo y lances que pueden ocurrir. Si á pesar de nuestros buenos deseos, encuentra el principiante poco claro el lenguaje é incorrecto el estilo, gustosos aceptamos la crítica, no sólo porque estamos convencidos de que escribir un tratado completo de Tresillo es imposible, sino también porque la raza de los criticones se recomienda por su voracidad insaciable. Sin embargo, sea nuestra última palabra una voz de alerta dirigida á los que simpatizan con nuestro pobre trabajo y también á nuestros contrarios, dado el caso que los tengamos; á unos y á otros, á Tirios y á Troyanos les diremos: el mejor de los dados es... el no jugarlos.

FIN

Los editores recomiendan muy eficazmente la fábrica de naipes de los Sucesores de Sebastián Comas y Ricart

A. COMAS (Sociedad en Comandita.)

RONDA DE SAN PEDRO NÚM. 4. — BARCELONA.

INDICE.

	PAG.
Nuestro objeto.	v
Preliminares indispensables.—Valor de los naipes.	7
Formación de la mesa.	9
Preferencia y condiciones de los lances del Tresillo.	12
Entradas.	12
Vueltas ó volteretas.	13
Solos.	13
De El endose.	14
Cómo se pueden perder los juegos.	14
Palabras técnicas del Tresillo.	15
Reglas acerca el tanteo en general.	20
De la Bola.	25
Renuncios, omisiones y distracciones que exigen responsabilidad.—Cómo se castigan.—Leyes penales.	27
Partir las puestas.	43
Espada forzada.	44
De El penetro.	45
Observaciones generales.	46
Explicación en resumen y por orden alfabético, de todos los lances del Tresillo y significado de las palabras que se pronuncian comunmente.	53
Conclusión.	60

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

SAURÍ Y SABATER, EDITORES

5, PLAZA NUEVA, 5.—BARCELONA

MANUAL DEL FABRICANTE DE ALCOHOLES.—Guía práctica para la obtención de alcoholes de todas materias y principalmente de los llamados *Aguardientes de Industria* (alcohol de patatas, cereales, remolachas, melazas, etc.), con los principios aplicables á la simultánea fabricación de levadura prensada de Viena ó extracto de levadura. Obra revisada por D. Dionisio Roca, Ingeniero Industrial, Catedrático de Química aplicada á las Artes, etc., forma un tomo en 4.º de cerca 600 páginas, texto ilustrado con 163 grabados.—Precio: 52 rs.

BEBIDAS ALCOHÓLICAS Y FERMENTADAS, vinos, licores, horchatas y cervezas. Secretos prácticos con fórmulas precisas para elaborar toda clase de bebidas frías y calientes, por Gabriel de Sotomayor. Para formar juicio de la importancia de la obra extractamos el índice de la misma. Bebidas emulsivas.—Bebidas acidulas.—Helados caseros.—Granizada.—Otras preparaciones de helado.—Sorbetes.—Hielos.—Bebidas calientes.—Ponches.—Zabayones.—Chocolate.—Bavaras.—Bebidas alcohólicas y fermentadas.—Licores.—Fabricación de espíritus.—Aguas destiladas.—Vinos.—Procedimientos modernos.—Vinos de frutas.—Tecnicismo.—Cervezas. Apéndice.—Agua y bebidas gaseosas. Un tomo en 4.º de cerca 300 páginas.—Precio de la obra, 14 rs.

ELABORACIÓN DE VINAGRES SUPERIORES DE TODAS CLASES de vinos alcohólicos, frutas, maderas, industria doméstica, variedad de fórmulas, por Gabriel Sotomayor. Perito químico industrial en Oporto. Precio 8 rs.

LA GALLINA.—Tratado de incubación natural y artificial.—Contiene las principales razas de gallinas, construcción de los gallineros, cruzamientos, tratamientos de las polladas, monografía del huevo, indicación de las enfermedades de las gallinas y medios de curarlas, por D. José Montellano del Corral. Edición ilustrada con 18 grabados intercalados en el texto. Un tomo en 4.º, precio 12 rs.

ANIMALES ÚTILES Y DAÑINOS á la agricultura, por P. Joigneaux. Un tomo en 4.º, 8 rs.

EL EXTERMINADOR DE LOS FARSANTES DE JABONES, COSMÉTICOS Y ESPECÍFICOS, obra de utilidad para toda clase de fabricación de jabones, por D. J. Justo Navarro y Guerra. Un tomo en 4.º de 135 páginas, precio 24 rs.

EL TINTORERO MODERNO.—Últimos procedimientos para teñir la seda, lana, algodón, hilo en pieza y madejas, por Wurtz y Jamin. Contiene además todos los adelantos y la aplicación de las anilinas. Un tomo en 4.º de 528 páginas con grabados, precio 40 rs.

MANUAL COMPLETO DEL TINTORERO.—Arte de teñir la lana, seda, algodón, etc., por Vergnaud. Un tomo en 8.º mayor de 400 páginas con láminas, precio 20 rs.

LAS PLANTAS INDUSTRIALES.—Obra de sumo interés para los tejedores, estampadores, tintoreros y pintores; para los fabricantes de aceites, vinos, aguardientes, licores, cidras, y en fin, para los cosecheros ó cultivadores de dichas plantas. Un tomo en 8.º mayor, 12 rs.

EL MODERNO DESTILADOR LICORISTA, por Valsecchi.—Contiene 2,000 fórmulas para toda clase de licores, aguardientes, jarares, vinos, alcoholes, etc. Obra de gran interés. Un tomo en 4.º de más de 430 páginas á dos columnas, con 4 láminas, 24 rs. (3.ª edición).

FABRICACIÓN DE LAS CERVEZAS Y GASEOSAS considerada como industria lucrativa, su historia y porvenir según datos estadísticos recientes, elaboración en grande y pequeña escala de cervezas españolas, alemanas, inglesas y francesas por D. Javier Balus, ingeniero. Edición adornada con grabados. Precio: 12 rs.

MANUAL DEL CAFETERO.—Contiene: fabricación del hielo artificial, modo de hacer helados, sorbetes, granizados, Café, Té y Chocolate. Un tomo en 4.º con grabados, 8 rs.

EL PASTELERO MODERNO.—El más completo de los publicados hasta el día. Libro de suma utilidad para *Pasteleros y familias*. Mil fórmulas para pasteleros y 100 grabados. Un tomo en 8.º mayor. Precio: 12 rs.

ARTE DE HACER VINOS.—Manual teórico-práctico de cultivar las viñas, el cultivo y abono de las tierras, elección y plantación de las cepas, sus enfermedades y modo de curarlas: de la poda y cava; modo de hacer el vino natural y artificial, coloración de vinos, etc., por D. Nicolás Bustamante. Un tomo en 4.º con una lámina. Precio: 12 rs. (2.ª edición).

EL ESTADO INTERESANTE.—Manual de la mujer embarazada, remedios fáciles y seguros para corregir las afecciones del embarazo; por el Dr. D. Antonio Pons y Codinach, segunda edición, 4 rs.

MANUAL DE LA MADRE DE FAMILIA.—Contiene: Afecciones propias de la mujer embarazada y medio de remediarlas con arreglo al sistema homeopático. Exposición de las enfermedades de los niños de pecho, por don Pedro M. Brun, Licenciado en Medicina y Cirugía, 4 rs.

MANUAL DEL DIAMANTISTA Y DEL PLATERO, por Dieulaiffait. Tratado de las piedras preciosas, finas é imitadas, de los metales, su aleación, esmalte, soldadura y demás procedimientos relativos á estas artes. (2.ª edición). Un tomo en 4.º mayor, con muchos grabados, 16 rs.

MANUAL para construir toda clase de relojes de sol, por J. de Arle, con un tratado de relojes de sol horizontales, verticales y laterales, con 28 grabados. Un tomo, 4 rs.

MANUAL completo del encuadernador y rayador, adornado con láminas. Un tomo en 8.º, 14 rs.

MIL DOSCIENTOS SECRETOS: contiene procedimientos, recetas, y remedios útiles, nuevos y privados, economía doméstica, rural é industrial, fórmulas para quitar manchas, lavar ropa, sedas, tulés, encajes, plumas y cintas, etc., aplicar con éxito infinidad de remedios caseros. Modo de hacer tintas, secretos raros, por D. José O. Ronquillo. Un tomo en 8.º mayor de 350 págs., 10 rs.

SECRETOS DE LA NATURALEZA, por Cortés, refundida y aumentada con un tratado de fisiognomía ó sea el arte de descubrir el corazón humano por Lavater, Gay y Herpuzehim; contiene además los secretos más notables para conservar la salud y alargar la vida, etc. Un tomo 10 rs.

LOS SECRETOS de la educación y de la salud. Las materias de que se trata en esta obra son: el conocimiento de sí mismo, la crianza y educación de las criaturas basadas en la salud, el desarrollo del cuerpo y de las facultades intelectuales, reglas fisiológicas sobre el modo de criar las criaturas libres de dolencias, origen y curso de las enfermedades, modo de precaverlas, hidropatía, alimentos, etc., por A. Díaz Peña. Un tomo en 4.º, 8 rs.

EL LUNARIO PERPETUO.—Pronósticos del tiempo. Efemérides y efectos de la luna, por J. Cortés, el Valenciano, ilustrado con profusión de grabados. Un tomo en 8.º, 6 rs.

EL LENGUAJE DE LAS FLORES Y DE LAS FRUTAS, con los emblemas de los colores. Un tomo en 8.º, con grabados y 10 cromos, por Florencio Jazmin, 12 rs.

LO JARDINER, HORTOLÁ Y FLORISTA ó modo ordenat de cultivar la terra, segons us y práctica de bon pagés y preparar y cuidar la hortallissa, llegums, cols, enciam, segons la práctica y costums dels PP. Caputxins, 4 rs.

RAMILLETE DE FELICITACIONES, en verso y prosa, adaptadas á las principales ocurrencias de la vida social, por D. José Codina. Nueva edición, 4 rs.

HISTORIA de la vida, hechos y astucias sutilisimas del rústico Bertolo, la de Bertoldino su hijo y la de Cacasenó su nieto. Un tomo, 6 rs.

FÁBULAS DE ESOPHO, corregidas y aumentadas con las de otros autores. Nueva edición con grabados *sui generis*. Un tomo en 8.º, 5 rs.

EL BUFFÓN DE LOS NIÑOS. Compendio de Historia natural para la enseñanza pública, por D. M. Pons y Fuster con más de 100 grabados, 10 rs.

CRÍA DEL CONEJO DOMÉSTICO.—Sistema celular, con ahorro de tiempo y dinero, por D. M. Martorell. Un cuaderno con láminas, 4 rs.

EL ORÁCULO DE NAPOLEÓN, ó sea *El libro de los destinos*. Un tomo en 4.º, 5.ª edición con una gran lámina, 10 rs.

LIBRO DEL DESTINO, del amor y de la fortuna. Un tomo, 4 rs.

EL ORÁCULO, de las señoras y señoritas: consejero del bello sexo. Rica impresión en 8.º mayor, 8 rs.

EL TALISMÁN de los sueños y visiones nocturnas, por Miguel Nostradamus, famoso astrólogo: (tercera edición). Un tomo en 8.º, 6 rs.

EL LIBRO NEGRO ó la magia, ciencias ocultas, explicaciones de célebres talismanes, el arte de adivinar por los naipes y el de *vehar las cartas*, llave de sueños é infinitud de grabados. Séptima edición. Un tomo en 8.º, 10 rs.

HEPTAMERÓN ó elementos mágicos, libro compuesto por el Gran Cipriano, famoso magico; traducido del latin. Un tomo en 8.º de 130 páginas, 10 rs.

LIBRO DE CHISTES, chascarrillos, bromazos y agudezas. Un tomo en 16.º con grabados, 4 rs.

NUEVO ARTE DE COCINA.—Contiene los modernos manjares á la española, francesa é italiana, y un tratado de conservas y hicores por D. Diego Granado. Un tomo en 8.º de 300 páginas, con grabados, 6 rs.

FISIOLOGÍA DESCRIPTIVA DE LAS TREINTA BELLEZAS DE LA MUJER.—Análisis histórico de sus cualidades físicas y morales, sus perfecciones, é imperfecciones, temperamentos, fisonomías, caracteres, consejos higiénicos para conservar la salud, por A. Debay. Precio: 14 rs.

TESORO de juegos de sociedad. Contiene las reglas y leyes de más de treinta juegos permitidos en toda clase de sociedades, casinos, reuniones particulares y cafés. El tresillo, billar, ajedrez, whist, dómينو, lotería, chaquete, damas, solo, ciudadela, manilla, ecarté, batalla, béciga, etc. Cuarta edición, 6 rs.

JUEGOS DE MANOS ó arte de hacer diabladuras, de naipes y de prendas, con 200 juegos á cual más sencillos y divertidos. (Sexta edición). Un tomo en 8.º con grabados, 4 rs.

NOTA.—Qualquiera de las obras anunciadas se pueden adquirir remitiendo el importe en libranzas del Giro Mutuo, ó bien sellos de franqueo, á los editores Sauri y Sabater, plaza Nueva 5, Barcelona.—El pedido se sirve á correo seguido.



UAY

DAD AUTÓNOMA DE NUE
CION GENERAL DE BUENOS AIRES

TE G
V
1