

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 6.—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 naipe 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 *nueve* estuches que pueden tenerse, supuesto son *nueve* las cartas que el jugador cuenta en sus manos al prin-

ciarse 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 el corto 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 naipe 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 levantó bastos: prosigue dando otras tres siguiendo el mismo sistema y concluye por otras tres á cada uno según el mismo orden, que forman los *nueve* 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 endose) 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 dice: *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.ª de puesta.
- 2.ª de puesta de tres.

3.ª de puesta real.

4.ª 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 defiende*, 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, hiciese 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 período 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, contándolās 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 afán, siempre ridiculo, 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 concluído 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.