

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.

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,