

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 derecho 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 consiguiénte 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, *verbi 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 contantas* (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 tresillista 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 naípe 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 vuelva, 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 naipe indebidamente.**—Todo jugador que antes de recoger y doblar su baza tira nuevo naipe 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 maufiestos 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 nó 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 podrían 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 infiere el que se levanta, renunciando voluntariamente las puestas.