

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 ademanos 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.

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 séres 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 cóbrese, 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 tréses, 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 quiera, 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 *dies*, 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 soltado 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.