

“Es un gran hombre, sublime, dirán, que conoce
 “ todos los defectos de los autores. Probémoslo.
 “ Se discurre de este mundo y del otro. Nuestro
 “ hombre, sobre dos piés, ha de saber responder así
 “ del curso de los planetas, como sentenciar definiti-
 “ vamente del modo de rizarse el cabello; y si es de
 “ ánimo esforzado, terminará siempre con decir: es-
 “ pero hacer ver en mi Tratado que el mundo es
 “ muy tonto. Ustedes verán dentro de breve la opi-
 “ nion que tengo sobre esto, en un libro que estoy
 “ para concluir; de manera que llenando la cabeza
 “ de circunstancias, de sentencias, de libros y otras
 “ abundancias literarias, es imposible que cuando
 “ se retire de la compañía no se susurre. ¡Qué
 “ hombre! ¡Qué saber tan profundo! Vamós, es
 “ una biblioteca ambulante; una imprenta que suda
 “ sin descanso.”

Y Emperó si es permitido reir de las necedades de
 los hombres, como otros se rien de las huestras, exi-
 sige la urbanidad que nuestra sonrisa se escondá á
 su mirada, y que, desnuda de toda malicia, no sea
 diversa del sentimiento que escitan en nosotros dos
 polluelós que se ponen á pelear.

Admittitur non solum
 Viniunt, y con el
 Quoties agitur con
 Quoties agitur con

CAPÍTULO V.

*Continuacion del mismo asunto.—Juegos de so-
 ciedad.*

No es siempre posible en las noches largas ali-
 mentar la conversacion con asuntos nuevos é inte-
 resantes; y de otro lado el discurso tiende natural-
 mente á la sátira. Pues bien, mejor es jugar que
 aburrirse, y mejor todavía que maldecir, *con tal
 que la regla guarde su medida.*

Le jeu fut de tout temps permis pour s'amuser;

On ne peut pas toujours travailler, prier, lire;

Il vaut mieux s'occuper, a jouer, qu'à médire.

Los juegos pueden reducirse á cuatro clases: la
 1ª ejercita las fuerzas corporales, por ejemplo, la
 carrera, la lucha, el pugilato.

La 2ª ejercita las fuerzas intelectuales, por ejem-
 plo, el ajedrez, tresillo, y otros juegos de cartas.

La 3ª deja inertes las fuerzas corporales é inte-
 lectuales, como los dados y todos los juegos de
 azar.

La 4ª ejercita simultáneamente ambas fuerzas
 en diversos grados, y en parte depende del azar, co-
 mo el juego de la pelota á caballo. Los papelotes
 divierten en el invierno á todas las cortes de Orient-

te; cuélganse en ellos faroles encendidos que hacen astros brillantes en el cielo, segun es conocido tambien entre nosotros. El del rey de Siam se mantiene en el aire toda la noche y los mandarines se remudan para tener la cuerda. En Italia, España, como en la América que le perteneció, esta diversion ha quedado á los muchachos en las tardes de estío hasta Octubre, y reúne el placer de la vista al ejercicio de los miembros.

Es opinion comun, que el uso de las cartas de juego fuese desconocido antes del siglo XV y que su inventor haya sido Jacobo Gringoneur, pintor de Paris, hácia fines del siglo XVI. Parece que no podrá dudarse de la falsedad de esta opinion, cuando se lee en un manuscrito de 1295, citado por Tiraboschi y el Diccionario de la Crusca, en que se habla del juego de cartas, como muy difundido ya en aquella época. Acaso esta es una invencion asiática como el juego de ajedrez. Sea lo que fuere de su origen, es cierto que las cartas, igualmente que otros placeres inocentes, censurados tan fuertemente por algunos predicadores, proscritos por algunos gobiernos, resistieron á tantos poderosos enemigos conjurados en su ruina. Despues que la esperiencia y los progresos de la economía política han enseñado á los gobiernos á sacar un provecho fiscal de los naipes, que tan inútilmente prohibieron en su principio, ya gozan, por decirlo así, de una ecsistencia legal, aumentan el tesoro públi-

co, ocupan algunos fabricantes, y el placer de unos se ha hecho una fuente de trabajo para otros. Las cartas forman parte de las diversiones de las cinco partes del mundo.

Las primeras cartas diferian de las actuales en la apariencia y en el precio; eran doradas y sus figuras pintadas ó iluminadas, de modo que su fabricacion requeria talento y un particular trabajo; por estó era subido su precio y su uso muy escaso. La invencion de las cartas introdujo cambios en los modos de divertirse. Los diferentes juegos á que abrieron campo, costaron mas tiempo que dinero; de aquí es que aun en su abuso fueron menos dañosas que los dados, hasta que se nivelaron á ellos con el fatal descubrimiento de los albrures.

En general, los juegos de industria, pertenecientes á la segunda clase, pueden ser ejercicio útil é inocente al espíritu de combinacion; y podría francamente decirse á las madres: Si vuestro hijo es estúpido, inspiradle algun gusto por los juegos de industria; punzada y animada la vanidad en las alternativas de pérdidas y ganancias, despierta la atencion y da alguna actividad al espíritu. Añádase que una persona, que no sabe algun juego, obliga á otras dos ó tres á quedar ociosas en una tertulia.

Indicando las ventajas del juego como pasto á la necesidad de entretenerse, no se trata de recomendar la pasion por él, como quien indica las cualida-

des del vino no pretende justificar la embriaguez. ¿Y qué diremos del juego de ajedrez? Ciertamente este es un entretenimiento muy noble é ingenioso, responde Castiglione; pero me parece que tenga un solo defecto, y es, que se puede saber demasiado de él; de manera que quien pretenda ser excelente jugador de ajedrez, necesita consumir mucho tiempo, y emplear tanto estudio como si quisiera aprender una noble ciencia, ó hacer cualquiera otra cosa de importancia; y al cabo después de tanta fatiga no se sabe más que un juego.

Los demas juegos, sean cuales fueren, con tal que no salgan de los límites de la decencia, son tanto mas apreciables, quanto mayor ejercicio ofrecen á las fuerzas, y principalmente á las intelectuales; por esto, entre todos los juegos, los menos estimables, y mas dañosos son los de azar.

Reglas de urbanidad en el juego.

1ª. No enfadarse ó mostrar mal humor si tocan malas cartas ó si se pierde; porque obrando de otra suerte, se dá á entender que nuestra tranquilidad puede ser alterada por una ineptia, y que se aprecia con exceso una pequeña moneda.

2ª. No ser demasiado lento en el jugar; ya por ser prueba de inercia habitual, como por no atormentar la paciencia de otro.

3ª. Si el compañero comete errores, corriajase

con garbo y dulzura, sin hacer alharaca y descubrir desagrado, lo que violaria la primera regla; y por otra parte recuérdense los que uno mismo puede cometer.

4ª. Si se juega con personas desdeñosas y difíciles, defiéndase el propio derecho sin escaltarse, y sobre todo, sin palabras ofensivas; y después de esponer buenas razones, si persisten; cédase con atencion y de buena manera.

Yo juego por deleite y por agrado,

Y quien quiera reñir, vaya á la guerra,

Que es juego de matar y ser matado.

5ª. No mostrar demasiada alegría cuando se gana, tanto porque un contento mayor que lo que la cosa importa, denota pequeñez de espíritu, como porque esa alegría produce en el perdidoso un desplacer mas sensible que la pérdida, y es mirado como un primer grado de insulto. En efecto, nadie gusta perder en ningun juego, no tanto por interés como por amor propio; puesto que de la pérdida resultan ideas humillantes y contrarias á la opinion habitual que cada uno en su mente se habia formado de su destreza y fortuna. Voltaire, aunque hombre muy talentoso, ó porque lo era demasiado, no podia tolerar que el Padre Adam le ganase al ajedrez ó al billar. Un príncipe asirio, mató al hijo de Gorgas en la caza, porque aquel jóven habia logrado herir á un oso y á un leon, contra los que el príncipe habia lanzado sus flechas inútilmente.

6ª. Un hombre de probidad no se permite la

menor *supercheria* en el juego; él desea poder decir: jamás he defraudado nada, sin que lo desmienta la conciencia: teme que la hábitud de engañar en cosas pequeñas, disminuya su delicadeza en las grandes. Todo *fraude* debería castigarse con la pérdida de uno, dos ó tres juegos, según su importancia y al juicio inapelable de los presentes.

7^a. La suma jugada ó la apuesta, debe ser tenuísima y siempre inferior al haber del menos rico de los jugadores; de otro modo no jugarían algunos por no esponerse á graves pérdidas relativamente; y otros jugarán con grave daño suyo por no aparecer mezquinos; uno y otro caso anula el placer de la tertulia ó lo deprava.

8^a. El producto de las ganancias debe ser en rigor, en ventaja comun; esta regla disminuye el disgusto de las pérdidas y neutraliza la avidez de la ganancia.

9^a. El tiempo destinado á jugar no debe esceder á los dos tercios del consagrado á la tertulia; y esta no debe durar á espensas de los deberes y de los negocios de mayor importancia.

10^a. No se debe comprometer con importunidad á jugar al que no lo apetece, cómo no se debe obligar á beber al que no tiene ganas.

11^a. No se deben reunir en el juego á personas enemigas, ó recíprocamente odiosas. Este es un problema tal vez difícil de resolver para el dueño de la tertulia, y para saber elegir se necesita ojo fino y práctica de mundo.

CAPÍTULO VI.

DEBERES EN LAS TERTULIAS.

§. 1^o Atencion.

LA atencion en los círculos sociales se divide en dos ramos diversísimos. Comprende el primero aquella afectuosa sensibilidad, que imagina las necesidades de los presentes y las previene ó auxilia; la segunda comprende las actitudes esteriorres demostradoras de que el discurso de otro ocupa enteramente nuestro ánimo.

Supóngase una señora que, animada de la indicada sensibilidad, dirige una conversacion, y observemos sus efectos. La prontitud con que responde á las preguntas, hace suponer que su atencion está toda ocupada en las respuestas; pues no hay que engañarse; porque ella se divide, se multiplica, y está presente á todos los pensamientos de los concurrentes: no se escapa una mirada que ella no vea; no se forma un deseo que ella no conozca; no se profiere una palabra que ella no escuche; no hay individuo en la reunion á quien ella olvide. En efecto, allá en un rincón ella observa quien no habla por timidez, y le dirige con la sonrisa de con-

te; cuélganse en ellos faroles encendidos que hacen astros brillantes en el cielo, según es conocido también entre nosotros. El del rey de Siam se mantiene en el aire toda la noche y los mandarines se remudan para tener la cuerda. En Italia, España, como en la América que le perteneció, esta diversión ha quedado á los muchachos en las tardes de estío hasta Octubre, y reúne el placer de la vista al ejercicio de los miembros.

Es opinion comun, que el uso de las cartas de juego fuese desconocido antes del siglo XV y que su inventor haya sido Jacobo Gringoneur, pintor de Paris, hácia fines del siglo XVI. Parece que no podrá dudarse de la falsedad de esta opinion, cuando se lee en un manuscrito de 1295, citado por Tiraboschi y el Diccionario de la Crusca, en que se habla del juego de cartas, como muy difundido ya en aquella época. Acaso esta es una invencion asiática como el juego de ajedrez. Sea lo que fuere de su origen, es cierto que las cartas, igualmente que otros placeres inocentes, censurados tan fuertemente por algunos predicadores, proscritos por algunos gobiernos, resistieron á tantos poderosos enemigos conjurados en su ruina. Despues que la esperiencia y los progresos de la economía política han enseñado á los gobiernos á sacar un provecho fiscal de los naipes, que tan inútilmente prohibieron en su principio, ya gozan, por decirlo así, de una existencia legal, aumentan el tesoro públi-

co, ocupan algunos fabricantes, y el placer de unos se ha hecho una fuente de trabajo para otros. Las cartas forman parte de las diversiones de las cinco partes del mundo.

Las primeras cartas diferian de las actuales en la apariencia y en el precio; eran doradas y sus figuras pintadas ó iluminadas, de modo que su fabricacion requeria talento y un particular trabajo; por estó era subido su precio y su uso muy escaso. La invencion de las cartas introdujo cambios en los modos de divertirse. Los diferentes juegos á que abrieron campo, costaron mas tiempo que dinero; de aquí es que aun en su abuso fueron menos dañosas que los dados, hasta que se nivelaron á ellos con el fatal descubrimiento de los albrures.

En general, los juegos de industria, pertenecientes á la segunda clase, pueden ser ejercicio útil é inocente al espíritu de combinacion; y podría francamente decirse á las madres: Si vuestro hijo es estúpido, inspiradle algun gusto por los juegos de industria; punzada y animada la vanidad en las alternativas de pérdidas y ganancias, despierta la atencion y da alguna actividad al espíritu. Añádase que una persona, que no sabe algun juego, obliga á otras dos ó tres á quedar ociosas en una tertulia.

Indicando las ventajas del juego como pasto á la necesidad de entretenerse, no se trata de recomendar la pasion por él, como quien indica las cualida-

des del vino no pretende justificar la embriaguez. ¿Y qué diremos del juego de ajedrez? Ciertamente este es un entretenimiento muy noble é ingenioso, responde Castiglione; pero me parece que tenga un solo defecto, y es, que se puede saber demasiado de él; de manera que quien pretenda ser excelente jugador de ajedrez, necesita consumir mucho tiempo, y emplear tanto estudio como si quisiera aprender una noble ciencia, ó hacer cualquiera otra cosa de importancia; y al cabo después de tanta fatiga no se sabe más que un juego.

Los demas juegos, sean cuales fueren, con tal que no salgan de los límites de la decencia, son tanto mas apreciables, quanto mayor ejercicio ofrecen á las fuerzas, y principalmente á las intelectuales; por esto, entre todos los juegos, los menos estimables, y mas dañosos son los de azar.

Reglas de urbanidad en el juego.

1ª. No enfadarse ó mostrar mal humor si tocan malas cartas ó si se pierde; porque obrando de otra suerte, se dá á entender que nuestra tranquilidad puede ser alterada por una ineptia, y que se aprecia con exceso una pequeña moneda.

2ª. No ser demasiado lento en el jugar; ya por ser prueba de inercia habitual, como por no atormentar la paciencia de otro.

3ª. Si el compañero comete errores, corriajase

con garbo y dulzura, sin hacer alharaca y descubrir desagrado, lo que violaria la primera regla; y por otra parte recuérdense los que uno mismo puede cometer.

4ª. Si se juega con personas desdeñosas y difíciles, defiéndase el propio derecho sin escaltarse, y sobre todo, sin palabras ofensivas; y después de esponer buenas razones, si persisten; cédase con atencion y de buena manera.

Yo juego por deleite y por agrado,

Y quien quiera reñir, vaya á la guerra,

Que es juego de matar y ser matado.

5ª. No mostrar demasiada alegría cuando se gana, tanto porque un contento mayor que lo que la cosa importa, denota pequeñez de espíritu, como porque esa alegría produce en el perdidoso un desplacer mas sensible que la pérdida, y es mirado como un primer grado de insulto. En efecto, nadie gusta perder en ningun juego, no tanto por interés como por amor propio; puesto que de la pérdida resultan ideas humillantes y contrarias á la opinion habitual que cada uno en su mente se habia formado de su destreza y fortuna. Voltaire, aunque hombre muy talentoso, ó porque lo era demasiado, no podia tolerar que el Padre Adam le ganase al ajedrez ó al billar. Un príncipe asirio, mató al hijo de Gorgas en la caza, porque aquel jóven habia logrado herir á un oso y á un leon, contra los que el príncipe habia lanzado sus flechas inútilmente.

6ª. Un hombre de probidad no se permite la

menor *supercheria* en el juego; él desea poder decir: jamás he defraudado nada, sin que lo desmienta la conciencia: teme que la habitud de engañar en cosas pequeñas, disminuya su delicadeza en las grandes. Todo *fraude* debería castigarse con la pérdida de uno, dos ó tres juegos, según su importancia y al juicio inapelable de los presentes.

7^a. La suma jugada ó la apuesta, debe ser tenuísima y siempre inferior al haber del menos rico de los jugadores; de otro modo no jugarían algunos por no esponerse á graves pérdidas relativamente; y otros jugarán con grave daño suyo por no aparecer mezquinos; uno y otro caso anula el placer de la tertulia ó lo deprava.

8^a. El producto de las ganancias debe ser en rigor, en ventaja comun; esta regla disminuye el disgusto de las pérdidas y neutraliza la avidez de la ganancia.

9^a. El tiempo destinado á jugar no debe esceder á los dos tercios del consagrado á la tertulia; y esta no debe durar á espensas de los deberes y de los negocios de mayor importancia.

10^a. No se debe comprometer con importunidad á jugar al que no lo apetece, como no se debe obligar á beber al que no tiene ganas.

11^a. No se deben reunir en el juego á personas enemigas, ó recíprocamente odiosas. Este es un problema tal vez difícil de resolver para el dueño de la tertulia, y para saber elegir se necesita ojo fino y práctica de mundo.

CAPÍTULO VI.

DEBERES EN LAS TERTULIAS.

§. 1^o Atencion.

LA atencion en los círculos sociales se divide en dos ramos diversísimos. Comprende el primero aquella afectuosa sensibilidad, que imagina las necesidades de los presentes y las previene ó auxilia; la segunda comprende las actitudes esteriorres demostradoras de que el discurso de otro ocupa enteramente nuestro ánimo.

Supóngase una señora que, animada de la indicada sensibilidad, dirige una conversacion, y observemos sus efectos. La prontitud con que responde á las preguntas, hace suponer que su atencion está toda ocupada en las respuestas; pues no hay que engañarse; porque ella se divide, se multiplica, y está presente á todos los pensamientos de los concurrentes: no se escapa una mirada que ella no vea; no se forma un deseo que ella no conozca; no se profiere una palabra que ella no escuche; no hay individuo en la reunion á quien ella olvide. En efecto, allá en un rincón ella observa quien no habla por timidez, y le dirige con la sonrisa de con-