

APÉNDICE

DESCRIPCION GEOGRÁFICO-HISTÓRICA

DEL

PAIS DEL JUEGO,

á semejanza de la del reino de la poesía
que se halla
en el primer tomo de la Miscelánea
de piezas escogidas de elocuencia y poesía.

SITUACIÓN Y EXTENSIÓN DEL PAÍS.

El país del *juego* confina por el Oriente con el de la *Eutropelia*: por el Sur, con el de la *ociosidad*, de donde le soplan los vientos que lo calientan: por el Occidente, hacia donde tiene cierto declive, con la *Ruina* y la *Desolación*: por el Norte lo rodea el mar de los *Vicios*, que lo inunda á cada paso. Sus grados de longitud y de latitud no se han podido averiguar; pues no se encuentra allí punto fijo ni ha habido quien mida su vasta extensión, aunque según los cálculos modernos es casi tan grande como todo el mundo conocido.

DESCUBRIMIENTO, NOMBRES Y CLIMA.

Los Lidios, buscando remedio contra el hambre que los oprimía en tiempo de su Príncipe Atys, descubrieron este país, que por lo mismo llamaron

los Latinos *Lydius*, y con poca corrupción *Lidus*. Las naciones cuyo idioma es dialecto de la lengua de aquellos, en atención á la común opinión de que en él reina la alegría, han sacado los nombres, con que lo apellidan, de la voz latina *jocus*, que significa regocijo: así los italianos lo llaman *Giucco*, los franceses *Jeu* y los españoles *Juego*.

El clima es muy delicioso y templado hacia el Oriente por los vientos que le vienen de *Eutropelia*; pero en el resto es muy cálido y se respira un aire muy craso, á que se añade la corrupción de los vapores é inundaciones del mar vecino, que lo hacen intolerable á quien no se ha acostumbrado á él. Los planetas que allí reinan son Marte y Venus.

DIVISION.

Divide todo el país en ultramontano y citramontano la dilatada cordillera de las montañas de la virtud. El primero, que es el menor, queda á la

parte del Oriente, y el segundo, que es dilatadísimo, hacia el Poniente. El primero es tan alto que su piso casi iguala las cumbres de las montañas y es muy fácil pasar de él al segundo, pues todo el camino es bajada; pero ninguno se arriesga á caminar del citramontano al ultramontano, porque se hace inaccesible la subida de la cordillera.

DEL PAIS ULTRAMONTANO.

El país ultramontano ó que queda de la parte de allá de las montañas de la Virtud, y que muchos nombran juegos públicos, se puede llamar el país sagrado, pues se consagró á los Dioses. Los judíos, los egipcios, los griegos, los romanos y casi todas las naciones han enviado á él sus colonias. Los pueblos han tomado (sobre el común de juegos) sus nombres ó de las naciones de que son colonias, como los ateneos y los romanos; ó de sus fundadores, como los pyrrhicos y los neronianos; ó de los Dioses á

quienes se dedicaron, como los Apolinarios, los Cereates y los Capitolinos; ó bien de alguna circunstancia notable de la fundación ó lugar, como los pythianos, por haberse establecido en celebridad de la muerte del salteador Python y los Scénicos, por llamarse *Scena* la faz de su principal sitio. Los más célebres de todos fueron los olímpicos, que fundó Hércules, á cargo de los cuales corrió antiguamente el regular y señalar las épocas memorables del mundo. La común ocupación de los habitantes ha sido el ejercicio de las fuerzas del cuerpo, el ensayo de las artes de la guerra, las corridas, las luchas de las fieras, los combates de los hombres, la música, canto y baile.

Todas estas colonias antiguas se han arruinado enteramente, á excepción de las scénicas que, aunque se han desfigurado mucho y su aire no es tan puro como antes, porque se ha cargado de los vapores del mar, son en el día muy hermosas, y á más de las antiguas ciudades, *Tragedia* y *Co-*

media, se encuentran las nuevas *Opera* y *Pantomima*, y algunas aldeas, como *Sainete*, *Tonadilla*, *Entremés* y *Títeres*.

Los españoles ha mucho tiempo que tienen allí una ciudad, muy censurada de los extranjeros, llamada *Toros*, y pegada á ella otra nombrada *Cañas* ó Fiestas Reales. Los Pontífices (siendo el primero Inocencio II) mandaron demoler las populosisimas ciudades *Torneos* y *Justas*, y así no ha quedado de ellas ni resquicio. La colonia, que llaman *Gallos*, es frecuentada de diversas naciones, aunque también se ha corrompido demasiado por los vapores del mar;¹ pero no tanto como la ciudad que los antiguos llamaban *Sarao* y hoy se llama *Baile* por los cortesanos, y por los aldeanos *Fandango*. Allí está situada la villa de *Maroma* (muy del agrado de

¹ El exceso en la apuesta ha corrompido este juego, y de este modo está prohibido por cédula de 28 de Octubre de 1746. Siendo moderada la apuesta es lícito. Véase Beleña, Autos acordados.

los valencianos y cuyos vecinos principales se dan el título de *volatines*) y los pueblos, que se nombran *Juegos de manos*, cuya descripción hecha por Pablo Minguet, corre impresa. Pero en lo poco que ha quedado poblado de aquel continente, sólo se encuentra el espíritu antiguo de religión en los pueblitos de poca consideración, que han fundado los indios, como *Danza*, *Torito* y *Santiago*, que es el principal.

DEL PAIS CITRAMONTANO.

El país citramontano, que queda más acá de las montañas de la virtud, llamado *Juegos privados*, se compone de tres dilatadísimas provincias. La más inmediata á dichas montañas es *Industria*; la más occidental, *Suerte* ó *Azar*, y la que está situada entre las dos, por participar de ambas, se llama *Encartaciones*. En *Industria*, las principales villas y ciudades son *Ajedrez* (que fundó un tal Gisa, Bracman de la India oriental), *Damas*, *Truco*, *Billar*, *Barra*, *Pelota* y *Bochas*.

Hay allí un pueblo pequeño, pero singular por la uniformidad de vestuario de sus vecinos, pues todos usan un ropaje talar pardo y encima una capa corta blanca: Se llama *Rempujo*. Las aldeas *Tejo*, *Trompo*, *Pirinola*, *Colorines*, *Rayuela* y *Matatenas* no tienen de particular, sino que en ellas, nadie envejece ni aun pasa de la niñez, á excepción de la última en que suelen vivir más tiempo las mujeres, y en *Rayuela* algunos ociosos, por la mayor parte plebeyos. Un español, Don Francisco Gazán, fundó allí una ciudad que llamó *Armería*; pero aunque es hermosísimo su plan y deberían edificarse por él otras muchas, no ha habido quien quiera vivirla y semantiene despoblada. Más frecuentados son todavía los pueblos situados en los confines de *Encartaciones*, que se nombran *Juegos de estrados*.

En *Azar*, la capital, que fundaron los lydios, fué *Dados*, que duró mucho tiempo, fué populosísima, y se hizo memorable por haberse sorteado en ella la túnica de Jesucristo. Des-

pués que Nicolás Pepino descubrió un terreno amenísimo, que se llamó *Naipe*, se pensó en trasladar á él la capital, y en efecto lo han sido sucesivamente varias ciudades, que se han ido edificando, como *Parar*, *Banca* y *Albures*, de donde se ha trasladado últimamente á la nueva, que llaman *Monte*, cuyo fundador vive aún; pero lo han hecho prisionero unos jueces integérrimos que habitan en las montañas de la *Virtud*. Las demás ciudades son *Biribís* ó como otros dicen *Bisbis*, *Bolos*, *Oca* y otras muchas que no merecen referirse, como tampoco las despreciables aldeas *Taba* y *Chuecas*, cuyos vecinos son todos plebeyos y ladrones.

La provincia de *Encartaciones* tiene también considerables pueblos, como *Pretera* ó *Tablas Reales*, *Cientos*, *Mallilla*, *Mediator*, *Revecino* y tantos otros que es imposible numerarlos; mayormente edificándose cada día nuevos, sobre las ruinas de los antiguos, ó pasándose los vecinos, de unos á otros, para lo que basta el antojo de uno

solo, en especial si es de alguna representación. Pero no debe omitirse el peligrosísimo país que se halla en esta provincia hacia las costas del mar, llamado *Envite*, en donde han perecido muchos. Allí están situadas las grandes ciudades *Quince*, *Treinta y una*, *Cacho* y *Pachanga*, con la villa *Rentoy*, aunque en ella no viven sino cocheros y borrachos.

MONTES Y RIOS.

Además de las montañas referidas de la virtud y del monte en que está situada la capital, que por lo mismo se llama así, hay tantos en el país citramontano, que casi todo es montuoso, pues no se puede andar en él, sino subiendo y bajando incesantemente con riesgo de despeñarse. El ultramontano es todo llano y sin tropiezo, y lo riegan dos caudalosos ríos, que nacen de las montañas de la *Virtud*: el uno se llama *Religión* y el otro lleva el nombre de su origen. De dichas montañas hacia el país ci-

tramontano, no brota sino el arroyito de la *Moderación*, que apenas puede regar una pequeña parte de la provincia Industria. Por los confines de ésta y rodeando en circuito las otras dos provincias, corre el río que los mitológicos llamaron *Leteo*; y así es muy regular al entrar en ellas, olvidarse todos de sus obligaciones, de sus parientes y aun de sí mismos.

Hay otros muchos que no tienen nombre y sólo sirven de hacer los bajíos pantanosos, para que no falte peligro alguno. Pero es muy raro el que atraviesa la provincia *Azar*, pasando por las orillas de la capital, pues es de caldos espirituosos; y así beben muchos sus aguas, aunque se avergüenzan de decir tienen gusto en ello y alegan las toman por medicina para fortificar el estómago.

ISLAS.

Hay unas islas no muy distantes del continente de donde se proveen los jugadores de sus menesteres. La

más cercana á la tierra firme es la del *Préstamo*. De ésta se sacan los metales al crédito; pero es necesario andar siempre haciendo incesantes carabanas y rendimientos, de que se pagan mucho aquellos isleños, y á los que van de fuera no se les permite lleven el sombrero en la cabeza, sino que andan con él en la mano. Después que se ausentan, tienen que sufrir una descarga de papeles y recados que los descerrajan los naturales, quienes parece no tienen otro oficio ni piensan en otra cosa más que en escribir y enviar mensajes.

Muy cerca de la anterior está la isla de las *Drogas*, la que agrada demasiado á los jugadores, por lo barato que traen de ella los efectos; aunque se ven precisados á las mismas ceremonias que en *Préstamo* y á hacerse panegiristas de cuanto pertenece á los isleños; preponderándolos sobre todo el mundo y haciéndolos creer que su entendimiento es el más agudo, su figura la más hermosa, su genio y modales los mejores y hasta

sus narices, más narices, que todas las narices.

Más adelante, navegando cosa de dos millas hacia el Noroeste, se encuentra la isla de *Malbaratar*. Para entrar en ella, es necesario pasar el estrecho que llaman *Urgencia*, en cuyo tránsito bajan mucho de precio las mercaderías, lo que obliga á venderlas aún por la mitad menos de sus costos. Tras ésta, á corta distancia, se encuentra la isla de lo *Ajeno*, en donde es fácil reemplazar los quebrantos de la anterior, porque cuantos llegan, toman lo que se les viene á las manos. La desgracia es, que no pueden arribar á ella, sino los hijos de familia, los empleados en el servicio de los particulares ó de los oficios públicos y algunas mujeres casadas.

La última de las islas y á que no se llega por lo regular sin pasar por todas las demás, es la de los *Salteamientos*. Está toda rodeada de escollos, bancos y peligros en que es muy fácil perecer. Se encuentran en ella

á cada paso manos y cabezas de difuntos clavadas en las puntas de los palos y aun cuerpos enteros colgados de otros más gruesos. Allí muy pocos días se le ve la cara al sol, pues casi todo el año es noche y es tan mal vista aún de los mismos jugadores, que los que van á ella, á ninguno lo dicen.

CALIDADES DEL PAIS.

El ultramontano es hermosísimo y ameno y produce tan exquisitos y sazonados frutos, que no sólo se conserva allí la salud y se restauran las fuerzas perdidas; sino que se adquieren las suficientes para trabajar cada uno en sus respectivas tareas y causan la más inocente alegría. En el citramontano, aquella pequeña parte de la provincia Industria, que riega el arroyo de la Moderación, se asemeja al anterior; pero á proporción que se camina para el Poniente, va creciendo el calor que es insufrible en *Azar*, en donde se suda continuamente, sin que baste la nieve á miti-

gar el bochorno. Lo único que allí refresca es una bebida, muy difícil de conseguir, que sólo adquiere uno ú otro rara vez y llaman *Ganancia*.

El terreno es muy estéril y no produce sino espinas de innumerables géneros y figuras, que vistas de lejos parecen flores. El clima es enfermizo y lo destemplado de él hacen siempre desazonados sus habitantes, causando en los más á cada paso una profunda tristeza. Las inundaciones del mar trasforman enteramente á los que pasan á establecerse allí, mudándoles hasta el genio; pero principalmente les lastima la vista y á algunos los ciega enteramente, por lo que no se ve el precipicio en que se vive ni se trata de salir del país. La enfermedad más común de que perecen los más y puede llamarse por lo mismo *morbo jueguico*, es la diarrea ó evacuaciones, de que no escapan ni los estreñidos.

CARACTER DE LOS HABITANTES.

Los jugadores, por lo regular, son flacos, descoloridos, hundidos de ojos y viven poco. Son taciturnos, desconfiados, iracundos, maldicientes, blasfemos, desesperados, insolentes, muy inclinados al dinero y propensos á todos los vicios. No tienen lealtad con sus amigos, cuando se trata de sus propios intereses, y hacen traición á cualquiera. Son muy fáciles para hacer votos, promesas y juramentos, pero jamás los cumplen. No respetan á clase alguna de personas ni reconocen parientes, hermanos ni padres. La mentira no se tiene por vicio entre ellos y si alguno hablara verdad, se burlarían de él, ni se aprecia en cosa alguna el tiempo. El latrocinio es allí muy común, la recreación y descanso son las murmuraciones y la flojera y poltronería la cualidad inseparable de todos. Son tan bárbaros y crueles que sienten la dicha de sus compañeros y se alegran de sus infortunios. Sacrifican y en-