

"No está sembrado de rosas
 "El camino de la vida;
 "Si la virtud no se anida
 "En tu pecho tierno y fiel,
 "En lugar de flores bellas
 "Hallarás rudas espinas
 "Que al pisar encima de ellas,
 "Rasgarán tu lindo pié.

"Huye, niña, los placeres,
 "Guarda mucho tu hermosura,
 "Que vosotras las mujeres
 "Cañas muy débiles sois:

"Frágiles como los juncos
 "Que crecen en la ribera....
 "¡Ay! una mano cualquiera
 "Puede echaros un borron."

Dijo el querub... desplegando
 Sus alas de plata y rosa,
 Por los espacios cruzando
 Hasta el ciclo se elevó,
 Y la juvenil belleza
 Entreabrió los dulces ojos,
 Movió la linda cabeza,
 Y del sueño despertó.

Méjico, marzo de 1852.

RECOMPENSAS DE LA FIDELIDAD.

Nunca abandoneis á un amigo. Cuando le persigue el odio, cuando le postra la enfermedad, cuando el mundo le maltrata, entonces es cuando se prueba la amistad verdadera. Los que huyen de los espectáculos de desgracia, su hipocresía patentizan, y dan á conocer que el interés tan solo los mueve. Si tenéis un amigo que os ame, que haya estudiado vuestro interés y felicidad, no le olvideis en su adversidad. Dadle á conocer que apreciáis su bondad y que sabéis valuar su cariño. Ra-

ra es la verdadera lealtad, pero existe. Solamente niegan su valía y su poder los que nunca amaron á un amigo, ó traba. jaron en hacer feliz á un amigo. El bueno y bondadoso, el afectuoso y el virtuoso saben sacrificar el interés propio al bien de sus semejantes; y en correspondencia reciben el premio de su amor encontrando corazones que los aman y recibiendo mil servicios cuando la adversidad ó la desgracia los abruma.

A SOFIA.

SONETO.

Cuando mi pecho en juventud ardía.
 Tu frente pura coroné de flores,
 Y en mi dorada lira tus loores
 Sonaban, dulce bien, de noche y día.

Feliz cual nunca fui, bella Sofia,
 Con tu cándida risa y tus amores,
 Con tu blando desden y tus favores,
 En otro tiempo cuando Dios quería.

Como las rosas que arrebató el viento,
 ¡Ay! pasaron las horas de ventura,
 Y en pos de ellas vinieron los pesares.

Mas tú siempre serás mi pensamiento,
 Mi amor en este valle de amargura
 Y el número de mis fervidos cantares.

J. SEBASTIAN SEGURA.

LA PÓLVORA.

POR ASMODEO DE BAST.

*El convento de los franciscanos de Friburgo.—Los primeros cañones.
 Las armas de fuego.—Las minas.—Las fiestas de Medicis, etc.*

Mientras se sepulta en el olvido el nombre de los hombres que han sido benéficos á la humanidad, se conserva fatalmente la memoria de los que han sido su azote; erigense altares á los que han descubierto el secreto de perfeccionar la destruccion y de multiplicar la muerte, mientras se abandona á los albañales de la ingratitude y de la indiferencia á los inspirados de Dios que con haber inventado un instrumento, indicado ligeramente una idea, han abierto á la inteligencia humana el campo inmenso del trabajo y de la inmortalidad. ¿Cuál es el sabio que podrá decirnos el nombre del que inventó el primer torno de hilar ó el primer martillo? ¿En qué climas, bajo qué cielos colocaremos las primeras colmenas, y cuál es el hombre que supo reunir bajo unas pajas las esparcidas repúblicas de la industriosa abeja? ¿Y quién encendió sobre los abismos del Océano las lámparas eternas cuya claridad ardiente señalan al navegante, en lo mas fuerte de la tormenta, los escollos que debe evitar? El silencio tan solo responde á una curiosa gratitud.

Mas en cambio, no ignoramos ni el nombre de los que han descubierto y popularizado los mas sutiles venenos, ni la vida de los que han inventado las armas

mas mortíferas. Los poetas han divinizado, bajo el nombre de Vulcano, al primer fabricante de los rayos humanos, y el nombre de Locusto ha atravesado hartos siglos para rejuvenecerse en el nombre de la Brinvilliers.¹

Los grandes males se remudan en la tierra; cambia la muerte sus postas sin cambiar no obstante el andar de su carrera. No bien acababa la humanidad de verse libre de aquella horrible enfermedad llamada lepra, y que diezaba todos los años las poblaciones europeas, cuando un fraile de Friburgo, por una de esas casualidades á que se deben los mas de los descubrimientos, encontró el secreto de la pólvora.

Otro hombre habria quizá enterrado en el misterio de su laboratorio este secreto espantoso; pero el fraile quiere siempre salir á luz: cuando es elocuente y docto como Lutero, lucha cuerpo á cuerpo con la autoridad del papa; cuando es envidioso y codicioso como Schwartz vende á la muerte las entrañas de la humanidad.

El fraile de que hablamos se llamaba Bertoldo Schwartz y era hermano de la órden de san Francisco en el convento mayor de Friburgo, en Alemania. Su ge-

¹ Brinvilliers, famosa convenenadora.

no tético, atrabillario, estaba en perfecta armonía con su nombre que en la lengua tedesca significa "negro." Bertoldo era dado á la alquimia y dedicaba los ratos que le dejaban libres los deberes religiosos, á transmutar los metales, á mezclar mil especies de sustancias arrancadas de los tres reinos de la naturaleza, á quemarse las pestañas leyendo unos manuscritos viejos é indescifrables que le habia legado, no se sabe por qué, un rabino de Friburgo. La celda de Schwartz, atestada de retortas, alambiques, placas de metal, fuelles, hornillas y vasijas de todos tamaños, infundía á sus cofrades una aversión tan profunda, que la llamaban el Arca de Satañas. De mas á mas, Bertoldo era un mal compañero, un mal fraile y un mal cristiano, y mas de una vez su conducta irregular, su orgullo y sus costumbres demasiado libres le habian atraído castigos por parte de sus superiores espirituales: sufría la corrección él, pero no se corregía.

Este mismo fraile fué el que buscando la piedra filosofal encontró la pólvora: no queriendo sino oro, alcanzó la celebridad de Erostrato. Pasaba esto hácia fines de 1379. De una crónica alemana del siglo catorce tomamos los pormenores que vamos á relatar aqui.

Una fortuna inesperada vuelve atrevidos á los mas timoratos, y si esta fortuna recae en un corazon ya henchido de orgullo, engendra la insolencia y el furor.

Schwartz, profundamente engreído con la importancia de su descubrimiento, fué á verse con el superior de su convento.

—Vengo, dijo mirando con atarnería al anciano, vengo á pedirnos dos cosas, mi reverendo padre.

—Si es posible otorgároselas, contestó el superior, de buena mente lo haré. Mas ante todo, hermano, dejad ese aspecto soberbio, moderad la fuerza de la voz, bajad esos ojos encendidos que no pueden

estar bien en un hijo de san Francisco que ha hecho voto de castidad, obediencia y pobreza.

Vencido al pronto por la cándida mansedumbre de su superior, Bertoldo bajó los ojos, tomó una actitud mas modesta y guardó silencio; mas á poco tomó la palabra.

—Vengo á pedirnos dos cosas, reverendo padre, repitió con voz mas fuerte.

—¿Cuáles son? decid.

—En primer lugar, mi libertad; después mi secularizacion, dijo Schwartz con estridente voz.

Estremecióse el superior como si le hubiera picado el talon un áspid.

—¿Vuestra libertad! ¿está en mi facultad el dárosela? respondió el anciano tras un rato de meditacion. ¿No levantan los votos que tenéis pronunciados una valla insuperable entre el claustro y ese mundo de que os habeis apartado voluntariamente? ¿Vuestra secularizacion! ¿No sabeis que solo al papa toca atar y desatar en la tierra, y os imagináis que me sea lícito á mí, indigno hijo de san Francisco, atribuirme la autoridad universal del vicario de Jesucristo?

—Ya no puedo mantenerme mas tiempo segregado del siglo, repuso Bertoldo, es preciso que yo torne á ese mundo cuya faz estoy destinado á cambiar; á ese mundo al cual Dios me llama para modificar, trasformar ó destruir las instituciones de los hombres, las leyes, la política y la guerra de las naciones.

Quedóse el prior mirando atónito á su fraile; creyóse loco. Penetró Bertoldo el pensamiento del anciano.

—Creéis, reverendo padre, que la locura de Saul ha pasado á mi espíritu; excusad vuestro error. Empero son preciosos los momentos, no me queda ya mas que la tercera parte de esa arena que veis caer (é indicaba Bertoldo con el dedo la ampolle-

ta que estaba encima del reclinatorio del guardián), y quiero consagrar ese instante á cumplir con mi voto de obediencia por la última, la suprema vez. ¿Me otorgáis, reverendísimo padre, mi doble petición?

—No lo puedo, replicó friamente el prior, extendiendo su mano sobre la regla de san Francisco trazada sobre la pared de la celda.

—¡No lo podeis!... exclamó Bertoldo. Escuchad, reverendo padre; todo servicio merece un salario, todo favor merece recompensa. Yo intento probar que no soy un ingrato: una parte de vuestro claustro amenazá ruina, vuestra iglesia está sin acabar... yo haré de nuevo el claustro y acabará la iglesia... y esto dentro de un año á mas tardar. ¿Consentís en solicitar mi secularizacion en la corte de Roma, consentís en darme mi libertad al punto, en la hora, lo entendéis?

—Os otorgo lo primero, os niego lo segundo, respondió el prior cuyo semblante habia recobrado toda la autoridad y toda la inflexibilidad del mandato.

—Imprudente viejo! exclamó Bertoldo sonriéndose á la manera de los demonios, ¿no sabes por ventura que yo tengo aqui, agregó ensañando las anchas mangas de su hábito, con qué vencer tu terquedad? Yo podria si quisiera derribar estas paredes; hacer temblar la ciudad de Friburgo hasta sus cimientos; hacer que los sepulcros despidiesen las osamentas que encierran, y esto tan prontamente como si la trompeta del valle de Josafá anunciase el gran dia del juicio del mundo.

Una leve sonrisa de incredulidad pasó por los labios del anciano y fué á perderse entre las ondas inculdas de su blanca barba.

—¿Dudas cual otro santo Tomás, prior! prosiguió Bertoldo, quien parecia obrar y hablar por un extraño influjo; norabuena,

TOM. III.

pues que quieres pruebas evidentes, palpables; ¡mira, escucha y tiembala!

Y mas pronto que el relámpago, el fogoso Schwartz saca de su hábito una caja de carton alquitranada y rematando en una mecha, acerca á la lámpara que arde perpetuamente ante la imagen de san Francisco... Al pronto se oye una horrible detonacion, zarrándose los muebles de la celda como los páldos actores de la danza macabra, pártense los vidrios de su ventana y caen en polvo de diamante, tiembala el piso y un humo denso, humo semejante al que despide el infierno, oscurece los rayos del dia.

El viejo prior aterrorizado con la vista de este prodigio habia caido de rodillas.

—¡Idos, idos, hermano Bertoldo! exclamó pegando á sus trémulos labios la cruz de su rosario, ¡idos! la casa del Señor no puede ya ser vuestra casa... ¡Marchaos! ¡y Dios tenga misericordia de vuestra alma!...

—A Dios, prior, dijo Schwartz. Bien hubiera yo querido ahorraros esta leccion; pero vos la habeis querido: ¡á dios!... Obedezco á la órden que me habeis dado, acordaos bien, y voy á cumplir la encomienda que me ha confiado el cielo.

Retiróse al punto el atrevido fraile, y aprovechándose del desórden que una explosion tan súbita y nueva habia causado en el convento, salvó sin trabajo los límites del sagrado asilo adonde no debía de tornar nunca.

Bertoldo Schwartz se presentó en Italia. A la sazón los venecianos hacían la guerra á los genoveses y fluctuaba indecisa la victoria entre los dos ejércitos. Escribe Bertoldo al consejo de los Diez y á las pocas horas de haber echado su carta en la terrible boca de bronce, admítesele á explicar su aventura ante el dux y sus impenetrables ministros. Parece excelente la invencion del fraile alemán, pues las

P—51

naciones mercantiles hacen muy poco caso de la sangre humana; y Bertoldo Schwartz, colmado de oro, de promesas y de dignidades, es enviado, bajo la conducta, ó mas bien bajo la custodia de un proveedor de la república, al campo del ejército veneciano.

El infierno y Schwartz habian dado la receta de la pólvora; un griego de Corinto, llamado Pérdicas, tomó á su cargo el hacer la aplicacion de ella: hizo este griego unos tubos largos de hierro á que llamaron CULEBRINAS por su forma larga, y amontónó en estas máquinas unos pedazos estériles de plomo y de bronce que la pólvora arrojaba con estruendo. Desde este año, 1380, quedaba inventada la artillería.

Con semejantes auxiliares los venecianos no podian dejar de triunfar: por tanto los genoveses, intrépidos y superiores como eran á los esclavones y á las tropas mercenarias de Venecia, no tardaron en declararse vencidos, aceptando de la serenísima República un tratado de paz mas oneroso y mas bochornoso que una derrota.

Bertoldo Schwartz, siempre bajo la conducta de su proveedor, fué despachado á Candia y á algunas islas de la Grecia, en donde la dominacion veneciana, aun mal consolidada, ahogaba á duras penas los gérmenes de rebelion: en una de estas islas fué donde el fraile apóstata, el inventor de la pólvora desapareció el día menos pensado como Rómulo en medio de una fiesta militar. Los mismos que tanto provecho habian sacado de su diabólica invencion, no otorgaron á su memoria ni una estatua ni un duelo público; lo cual hizo presumir á los políticos del siglo catorce que la serenísima República, ingrata y recelosa siempre, se habia deshecho de Bertoldo para gozar á sus anchuras del sangriento monopolio de su secreto.

Lo que hay de singular es que por el año de 1353 los franciscanos de Friburgo recibieron por una via incógnita una suma de cuarenta mil ducados destinada á reedificar su convento y su iglesia. ¿Seria esta una obra de agradecimiento y de expiacion del fraile Bertoldo? Esto nunca han logrado ponerlo en claro los analistas de Alemania.

Se ha disputado al fraile alemán la prioridad de la invencion de la pólvora: sin contar á los chinos que con su modestia ordinaria pretenden estar haciendo uso de la pólvora desde hace mas de tres mil años, los moros, si hemos de creer á Pedro Mexía, la descubrieron antes que él: estos moros, sitiados en 1343 por Alfonso XI, rey de Castilla, tiraron sobre las tropas cristianas "ciertos" morteros de hierro que hacian un ruido semejante al trueno. Este hecho singular le confirma don Pedro, obispo de Leon, en la crónica del rey Alfonso, asegurando que en un terrible combate que se dieron el rey de Tunez y el rey moro de Sevilla, los soldados tunocces tenian ciertos toneles de hierro de donde despedian rayos. Por otro lado, nuestro sabio y juicioso Ducange afirma que los registros de la cámara de Cuentas, en Francia, hacen mención de pólvora en el año de 1338; en fin, y esto es de un peso muy mas considerable, parece que Rogério Bacon¹ tuvo conocimiento de la pólvora mas de ciento cincuenta años antes del nacimiento de Schwartz, pues aquel sabio y hábil religioso hace la descripcion de ella en términos expresos en su tratado de *Nulitate Magie*, publicado en Oxford en 1216. Podeis, dice, excitar truenos y relámpagos cuando querais: no tenéis que hacer mas que tomar azufre, nitro y carbon, que separadamente no producen ningun efecto, pero que mezclados juntos

1 Bacon.

encerrados en algo hueco y tapado, hacen mas ruido que un trueno.

Como quiera, Bertoldo Schwartz, á pesar de los chinos, de los moros, de Pedro Mexía, del arzobispo de Leon y aun del mismo ilustre Rogério Bacon, ha quedado en posesion de la honra, ¡lúgubre y deplorable honra! de haber inventado la pólvora. Esta invencion que con el descubrimiento de la brújula y de la imprenta ha trastornado tan fuertemente al mundo, y traído el milagro naval de Cristóbal Colon y la reforma de Lutero, ha inutilizado todas las cualidades heroicas, todas las fuerzas naturales individuales. En efecto, desde que hay pólvora, desde que las hachas, las lanzas, las picas, las espadas, los arcos y las dagas han cedido su lugar á los fusiles de mecha y de rueda, á los trabucos, á las escopetas, á las pistolas, á los arcabuces, á las carabinas, y por último á los fusiles de piedra ó de percusion, la fuerza muscular, el vigor leonino, como decia Montaigne, están demás. No consiste ya el valor en ir á desafiar á la muerte, sino en esperarla y verla venir á pié firme. La valentia que sin cesar se mueve ha tenido que ceder ante la intrepidez que no se mueve mas que una piedra. Esta política militar ha sido quizá muy favorable á las naciones hemáticas, pero ha sido generalmente aciaga para los franceses. . . . El francés gusta de correr en pos de todo: en pos del amor, de la gloria, de la muerte; enfríase con esperar, consúmese con la inmovilidad.

La revolucion operada en las armas de guerra ofensivas y defensivas por el descubrimiento de la pólvora se extendió hasta al ataque y defensa de las plazas fuertes. Los formidables castillos, las enormes ciudadelas levantadas por la feudalidad en todos los puntos de Europa, vinieron desde entonces á ser casi todos unos antemurales débiles y unos refugios inse-

gueros. Tornóse el arte de los sitios una verdadera ciencia en que la pólvora hizo el primer papel, no ya solo por la artillería sino tambien por la mina y la contramina. La intrepidez del soldado no consistió ya en plantar escalas contra unas murallas que despedian plomo derretido, aceite y pez hirviendo, sino que fué empleada toda entera en practicar en las entrañas de la tierra unos caminos tortuosos y en arrostrar por entre densas tinieblas, agachado entre el azadon y el mosquete, la explosion de su propia mina ó de la contramina del enemigo.

Pero si la humanidad tuvo que verter lágrimas de sangre con motivo de la invencion del fraile de Friburgo, tuvo tambien que gloriarse por el auxiliar poderoso, enyrgico que el acaso habia dado á la civilizacion para colmar los precipicios, cerrar abismos y establecer buenos gobiernos entre las naciones. Merced á la pólvora, pudieron colmar precipicios, cerrar abismos y volar rocas tan antiguas como el mundo. Aníbal abrió un paso estrecho á su ejército hendiendo los Alpes con vinagre; y esta empresa temeraria, que un puñado de hombres podia desgraciar, costó á Aníbal y á Cartago esfuerzos y sumas inmensas. En el siglo diez y ocho, la pólvora, dócil á la voz de Napoleón, niveló el monte Cenís y el Simplon, y reunió como por encanto la Italia y la Francia.

Las fiestas nacionales y las festividades populares debieron tambien á la pólvora sus mas raras y brillantes magnificencias. Desde 1450, en una fiesta que en Florencia dió Cosme de Medicis á unos embajadores turcos, un lombardo nombrado Bartolomé Capolini ofreció una muestra de esa industria maravillosa en que siempre han aventajado los italianos á todas las naciones: hablamos de los fuegos artificiales, los cuales desde el siglo quince son

en cierto modo el complemento de todas las solemnidades públicas. Bartolomé Capolini tomó por asunto de su descomunal trabajo la divina comedia del Dante, el purgatorio, el infierno, el paraíso. Inspiraron tan felizmente al "artillero" los versos del poeta, que la trilogía "pirotécnica" representada ante más de un millón de espectadores que habían acudido de todas partes de Italia, arrancó mil y mil gritos de terror y de júbilo á aquel pueblo, tan apasionado en sus furioses como en sus admiraciones.

¹ Tres tragedias, ó diálogo entre tres interlocutores.

² Lo que pertenece á la PIROTECNIA ó arte de toda suerte de invenciones de fuego.

Mucho mal y mucho bien ha producido la pólvora: no estará demás sin embargo notar un hecho consolante para la humanidad, á saber: que desde la invención de la pólvora y desde su aplicación á las máquinas más rápidamente mortíferas, ninguna gran batalla ha costado la vida á toda una multitud como en aquella sangrienta batalla ganada por Mario contra los Bárbaros, en la cual cien mil cimbro y teutones quedaron en el campo; y eso es en realidad porque respecto de la pólvora, lo mismo que respecto de muchos hombres que también tienen salitre en la palabra, puede decirse que "más es el ruido que las nueces."

AJEDREZ.

V.

REGLAS GENERALES, OBSERVACIONES.

Jugar es con acierto el enrocar al principio del juego, y generalmente es preferible enrocar con la torre del rey. Si no hubiérais enrocado antes de haber hecho el cambio de las reinas, vale más muchas veces jugar el rey que no enrocar, y la 2ª casa del alfil del rey es en general la mejor posición para el rey.—Con frecuencia es provechoso el no comer al peon contrario que se halle delante del rey, pues sirve de resguardo al rey.—No podéis emplear al rey en la defensa de una pieza atacada de otras dos piezas, porque no le está permitido el comer y el darse á comer como á las otras piezas.—Hacia la conclusión del juego, y sobre todo después que se han cambiado las reinas, debéis emplear activamente al rey, pues la

suerte del juego estriba generalmente en este caso en lo acertado de las jugadas del rey.—En general vale más quitar un jaque con una pieza que ataque á la que da el jaque que no con otra que no la ataque.—Con frecuencia es jugar bien, aunque salga sacrificada una pieza, el forzar al rey contrario á entrar en la medianía del tablero, de donde no puede huir, como se le pueda atacar con dos ó tres piezas, sino perdiendo mucho.—Muchos jugadores dan jaque al rey contrario cuantas veces se les proporciona, pensando ganar así un tiempo: á veces lo contrario es lo que sucede, pues á veces una pieza ó un peon que antes estaba fuera de juego viene á interponerse y á obligar á la pieza que da el jaque á retroceder, ó bien el rey

puede tomar una posición más segura, ó al apartar al rey puede desembarazarse otra pieza que estaba inutilizada por la anterior posición del rey. Sin embargo, en general es cuerdo el dar jaque al rey cuando así se le obliga á mudar de lugar para ponerse en salvo, é impedirle así que enroque. También es bueno poner al rey en jaque cuando así se le obliga á desistir de un ataque ó á ir en auxilio de una pieza que atacáis al mismo tiempo, ó á avanzar hacia la medianía del tablero.

LA REINA.

Como la reina es la más poderosa de todas las piezas, nunca debería ser empleada para defender una pieza ó una casa cuando hay medio de servirse para lo mismo de una pieza inferior.—No es bueno avanzar á la reina al principio del juego, porque vuestro adversario atacándola con piezas inferiores y forzándola á retirarse os hará perder mucho tiempo, colocando de paso ventajosamente sus propias piezas. La mejor posición para la reina, durante las primeras jugadas, es generalmente en la 2ª casa del rey ó en la 3ª de su caballo.—No os empeñéis en comer un peon ó una pieza con la reina, si es preciso para lograrlo que esta salga del lugar en que está toda la acción del juego. Un jugador hábil os permitirá comer un peon con vuestra reina como pueda impedir á esta pieza el volver con tiempo para evitar su ataque.

LA TORRE.

Rara vez se puede jugar la torre con provecho al principio del juego. Esta pieza viene á ser más útil después de algunas jugadas, pero llega á toda su fuerza cuando está el juego al concluir.—Es necesario hacer por doblar las torres, es decir situarlas en la misma línea para que se presten mutuo apoyo.—Cuando háyais tomado posesión de una línea abierta con

una de vuestras torres, si el contrario coloca una de sus torres en la misma línea, es generalmente mejor que os defendáis con la otra torre que no que comais la suya ó que apartéis la vuestra.—Con frecuencia es jugar bien el situar una de las torres en la 2ª hilera del contrario (ocupada al principio por los peones de este), pues las más veces se tiene preso al rey con esto, y á la conclusión del juego viene á ser generalmente un golpe decisivo.—Al hacer marchar una torre á la casa de la reina, generalmente es mejor elegir la torre de la reina que no la del rey; de otro lado, si colocáis una torre en la casa del alfil del rey, es mejor elegir la del rey.

LOS AFILES.

El alfil del rey tiene alguna superioridad sobre el de la reina al principio del juego, porque puede jaquear al rey contrario antes que este se mueva de su casa, y aun después de haber enrocado. Es pues generalmente útil cambiar el alfil ó el caballo de la reina por el alfil del rey del contrario.—La mejor posición para el alfil del rey al principio del juego, es en la 4ª casa del alfil de la reina, donde amenaza al peon del alfil del rey contrario. Si no podéis situar el alfil del rey en dicha casa, ó si os veis precisado á apartarle de ella, procurad ponerle en la 3ª casa de la reina, que es la mejor posición después de la primera.—Generalmente es preciso jugar el alfil del rey antes de avanzar á una casa el peon de la reina, pues el peon así avanzado tiene preso al alfil del rey y solo le permite situarse en la segunda casa del rey, de donde no puede atacar.—Es mucho mejor llevar al alfil de la reina á la 3ª casa de vuestro rey que no á la 4ª del caballo del rey de vuestro contrario: esta última jugada se hace con frecuencia, y acarrea las más veces la pérdida de una pieza y del ataque.—A la conclusión del

juego, si sois fuerte en peones, debéis hacer por llevarlos al alfil de vuestro contrario, porque impiden que avancen los peones mas que los caballos, ó no pueden hacerlo las torres.—Cuando al fin del juego quedan un alfil y algunos peones, suele ser útil el situar los peones en casas de un color diferente del de vuestro alfil, porque entonces vuestro alfil puede impedir al rey de vuestro adversario el atacarlos; pero si vuestro contrario os llevase ventaja, es generalmente mejor el situarlos en casas del color del alfil, para que pueda este defenderlos.

LOS CABALLOS.

La marcha tan particular de los caballos hace sumamente difíciles todos los cálculos relativos á estas piezas, y nos explica por qué pocas personas las juegan bien.—Hay poca ventaja en situar los caballos en las columnas de las torres, pues disminuye considerablemente la fuerza de ellos en la orilla del tablero.—El mejor lugar para el caballo del rey, al principio del juego, es la 3.^a casa del alfil del rey, porque ataca al peon del rey contrario, cuando este ha avanzado á dos casas, y porque al mismo tiempo impide que la reina contraria venga á situarse en la 4.^a casa de la torre de vuestro rey. Algunas personas son de parecer que el caballo no debe llevarse á la 3.^a casa del alfil antes que el peon del alfil haya marchado, y por esta razon colocan generalmente al caballo en la 2.^a casa del rey; esto es un error de gran tamaño: jugar el caballo del rey á la 2.^a casa del rey es en general una mala jugada, pero es una excelente jugada el situarle en la 3.^a casa del alfil del rey. El caballo de la reina está ordinariamente en una buena posicion de ataque, cuando está situado en la 4.^a casa de la reina de vuestro adversario: esta es en general una posicion muy ventajosa para vuestro caballo, sobre todo si el peon de la reina

contraria ocupa todavía su casa.—Un caballo con tres ó cuatro peones, al concluir el juego, lleva la ventaja en los mas de los juegos, sobre un alfil con el mismo número de peones; esto proviene principalmente de que el caballo puede situarse ó en una casa blanca, ó en una casa negra, y por tanto atacar á los peones en cualquier casa, mientras que el alfil no puede atacarlos sino en las casas de su color.—Un caballo defenderá menos bien que un alfil ó una torre, porque si se le obliga á cambiar de casa, ya no defiende. No sucede lo mismo con el alfil ni con la torre, que pueden muchas veces defender en varias casas.—Los ataques del caballo son peligrosos, sobre todo para el rey y la reina, porque primeramente atacan sin correr riesgo, y en segundo lugar porque no se pueden evitar sus ataques interponiendo una pieza.

El caballo no puede nunca ganar un tiempo, es decir que el que juega el caballo no tiene nunca el arbitrio de situarle en una casa dada en un número par ó en un número impar de jugadas. Supongamos que tengais un caballo en la casa de vuestro rey y que deseais hacerle llegar en un número par de jugadas á la 2.^a casa del alfil de vuestra reina; es imposible que lo hagais (suponiendo, se entiende, que no tengais otra cosa que jugar), pues como el caballo se sitúa en un color diferente del de la casa que ocupa, es evidente que si á la primera jugada va á una casa blanca, irá necesariamente á la segunda jugada á una casa negra, á la 3.^a á una casa blanca, á la 4.^a á una casa negra, etc., etc. No sucede lo mismo con las otras piezas; por ejemplo: Si teneis un alfil en la casa de vuestro rey, podeis avanzarle á la casa del caballo del rey en una sola jugada, ó en dos, situándole primero en la 2.^a casa del alfil del rey ó en la 4.^a casa de la torre del rey.—Si al con-

cluir el juego teneis un peon menos que vuestro contrario, no cambiéis todas vuestras piezas inferiores, sino si conservad una de ellas para sacrificarla, en caso de necesidad, por un peon; por ejemplo: Supongamos que vuestro contrario tenga una torre, un caballo y un peon, y que vos no tengais sino una torre y un caballo; no debereis cambiar vuestro caballo por el suyo, porque entonces él podría ganar el juego; sino que debereis hacer por cambiar vuestro caballo por su peon, porque no podría ganar con una torre y un caballo contra una torre.

LOS PEONES.

Es difícil jugar bien los peones, pero es absolutamente necesario conocer á fondo sus combinaciones particulares y complicadas para llegar á ser un jugador de primer orden.—Teniendo el peon un valor infinitamente menor que las demás piezas, si-guese de esto que es mejor emplear un peon que no otra pieza para defender.—Ninguna pieza puede atravesarse para resguardar del ataque de un peon, por lo cual puede empleársela con mucho provecho para dar jaque al rey.—Cuidad de impedir que dos de vuestras piezas sean atendidas de un peon, pues esto trae las mas veces el cambio de una pieza por un peon.—Es generalmente provechoso el ocupar con peones el centro del tablero, porque así no pueden avanzar las piezas del contrario. Los peones del rey y de la reina están generalmente bien situados “en la 4.^a hilera,” pero es difícil conservarlos en esta posicion, y si os veis obligado á avanzar uno, su fuerza disminuye considerablemente. No deis pues mucha importancia á situar dos peones de frente en el centro del tablero.—En una linea diagonal de peones, procurad conservar el mas avanzado.—Un peon doblado no es siempre desventajoso, sobre todo si está unido con otros peones. La peor especie de peones doblados es la del

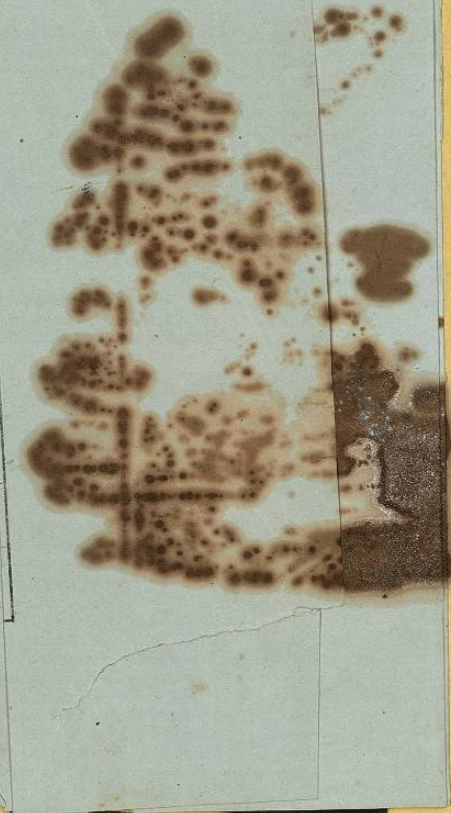
peon del caballo en la hilera de la torre. El peon doblado del alfil del rey en la fila del rey es generalmente útil porque fortifica á los peones del centro y abre una fila á la torre.—Los peones cuando están unidos tienen una fuerza grande, la cual se disminuye con su separacion.—Un peon pasado es muy útil si está sostenido por otro.—Como el peon del alfil del rey no tiene mas apoyo que el del rey, es generalmente el objeto de los primeros ataques, por lo que se le debe proteger con esmero.—Es mala jugada el avanzar á una casa el peon del caballo del rey ó de la reina: el peon del caballo del rey avanzado á una casa debilita vuestra posicion y permite á vuestro contrario el situar el alfil de su reina en la 3.^a casa de la torre de vuestro rey, lo que con frecuencia es muy peligroso después de haber enrocado vuestro rey.—Es las mas veces imprudente el avanzar los peones del lado de la reina al principio del juego.—Muchas personas, y aun algunos jugadores bastante buenos tienen la costumbre de avanzar el peon de la torre del rey y el peon de la torre de la reina al principio del juego; esta jugada es generalmente mala y muchas veces peligrosa. Algunas veces es bueno jugarlo para atacar á una pieza, y tambien se puede jugar con provecho cuando se ha dado una pieza.—Cuando tengais dos peones de frente, por ejemplo, los peones del rey y de la reina en la 4.^a hilera, si vuestro contrario ataca á uno de los dos con un peon, con frecuencia es mejor avanzar el peon que está atacado que no comer el peon contrario.—No se debe avanzar demasiado los peones hasta que puedan ser convenientemente sostenidos por las piezas. Los peones en la 4.^a hilera son mas fuertes que en la 6.^a—Después de haber enrocado es bueno no jugar el peon del caballo ni el de la torre que están delante del rey, á menos que se vea un obligado.

REGLAS GENERALES APLICABLES A TODAS LAS PIEZAS.

A efecto de evitar olvidos trascendentales, es bueno, antes de tocar una pieza, examinar si hay piezas en riesgo, sea de las vuestras, sea de las contrarias.—Evitad el poner una pieza en una casa donde impida ó estorbe el movimiento de otra pieza.—No estrecheis vuestro juego conservando demasiadas piezas arrimadas unas á otras; ciertas piezas obran tan eficazmente de lejos como de cerca.—Es imprudente el introducir en medio del juego de vuestro contrario una pieza que no esté sostenida.—Cuando esté en vuestro arbitrio el comer una de las piezas de vuestro contrario con una ó dos de las vuestras, examinad con cuidado lo que pueda resultar si la coméis con la una mas bien que con la otra; piédselo con frecuencia, comiendo con un caballo, un juego que se ganaría comiendo con un alfil.—Cuando una de las piezas de vuestro contrario está en vuestro poder, con frecuencia es útil no comerla inmediatamente, pues tal vez podreis hacer antes una jugada provechosa; sin embargo debéis tener la certeza de que no puede escapárseos la pieza del consumo.—Cuando esteis amagado de un caballo y un alfil, es generalmente útil comer algunas piezas.—Al cambiar de pieza es necesario tomar cuenta no solo de su valor absoluto, sino tambien de su valor relativo en la posicion que ocupen, pues á veces es provechoso el cambiar una torre por un caballo ó un alfil, aunque la torre sea de un valor mucho mas considerable. Tambien suele ser útil, cuando están atacadas dos de vuestras piezas, el dejar que vuestro contrario tome la pieza superior, por la razon que se acaba de dar.—Cuando ataqueis á una pieza, si vuestro contrario se defiende con otras tantas cuantas empleis para atacarle, no podreis comer con provecho, á menos que

sus piezas fueren de una fuerza mucho mas considerable que las vuestras. Por ejemplo: Supongamos que le ataqueis con dos caballos y un alfil, y que él se defienda con el rey, la reina y una torre; en este caso podéis comer, porque su reina ó su torre son mas fuertes que vuestras tres piezas. Para defenderos bien, tened tantas piezas como vuestro contrario; para atacar con ventaja, tened una pieza mas que él.—Cuando tengais una pieza mas que vuestro contrario, haced lo posible por cambiar, pues así será mas fuerte vuestro juego.—Acostumbraos á jugar con los negros tan bien como con los blancos.—Debeis procurar jugar bien con todas las piezas. Hay personas que tienen predileccion á la reina, otras al caballo, etc. por lo tanto, si lo advierten sus contrarios, procurarán cambiar una de sus piezas por la que aquellas personas pieran ó creen jugar mejor.

Los jugadores jóvenes, suelen incomodarse mucho cuando pierden, y á veces abandonan completamente el juego del ajedrez desesperanzados de adelantar en él, no tienen presente que es indispensable perder muchos juegos antes de poder jugar bien, pues es imposible adelantar si no se juega con personas mas capaces que uno.—No juguéis un juego demasiado difícil, ó en otros términos, no juguéis al igual con los que pueden daros ventajas considerables, pues jugando así no tendríais ninguna probabilidad de salir bien y sacaríais poco provecho del juego. Los juegos mas instructivos son los que son difíciles para ambos jugadores, los cuales se ven en el caso de jugar lo mejor que saben. Por la misma razon no juguéis nunca mano á mano cuando podéis dar ventaja (á menos, sin embargo, que sean pequeñas las ventajas, tales como un peón y el ser mano), pues eso engendra el descuido, el cual á poco se hace habitual y



ORRA PARA HOMBRE.

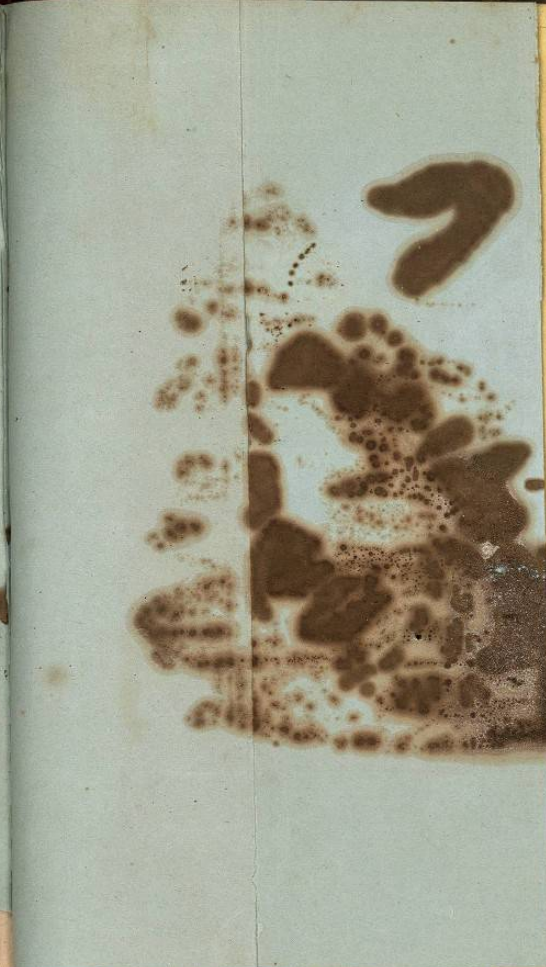
ro ó trenzillo de cada color de oro; fiato de oro y borlas. Deben hacerse con mucho esmero y cómense con trenzillo las junturas.



Sajou, rue Rambuteau, 52, à Paris.

FORRA PARA HOMBRES
ro 6 trécula de seda color de oro
uesco con mucho esmero y coman

A efecto
 les, es buen
 examinar si
 las vuestras
 tad el peso
 de impida d
 pieza.—No
 servando de
 nas á otras
 cazimente d
 imprudente
 go de vuest
 esté sosteni
 arbitrio el c
 tro contrari
 tras, exami
 resultar si l
 que con la
 comiendo c
 ganaria con
 una de las
 tá en vuest
 til no com
 vez podre
 vechosa; s
 teza de qu
 za del con
 do de un
 te útil cam
 biar de pie
 no solo de
 de su valor
 cupen, pue
 biar una to
 aunque la
 mas consid
 til, cuando
 piezas, el d
 la pieza sup
 de dar.—C
 vuestro cot
 tantas cuar
 podreis comer con provecho, si menos que



GORRA PARA HOMBRE.
 Oro ó trencilla de seda color de oro: filete de oro y borlas. Deben bañarse con mucho esmero y cónnase con trencilla las juntas.





SABU, So Rue de Rambuteau a Paris

GORRA PARA HOMBRE.

de oro ó trenzila de seda color de oro; fiato de
 lencero con tancha esmero y cónanse con tres

REGLAS OR

A efecto
les, es buen
examinar si
las vuestras
dad el poner
de impida d
pieza.—No
servando de
nas á otras,
cazmente d
imprudente
go de vuest
esté sosteni
arbitrio el c
tro contrari
tras, exami
resultar si l
que con la
comiendo e
ganaria con
una de las
tá en vuest
til no come
vez podre
vechosa; s
toza de qu
za del con
do de un
te útil cam
biar de pie
no solo de
de su valor
cupen, pue
biar una t
aunque la
mas consid
til, cuando
piezas, el d
la pieza sup
de dar.—C
vuestro col
tantas cuar
podreis comer con provecho, y mejor que



Copiese el dibujo en papel deulfan

DISEÑO DE BORDADO DE TRENCHILLA PARA CAPA



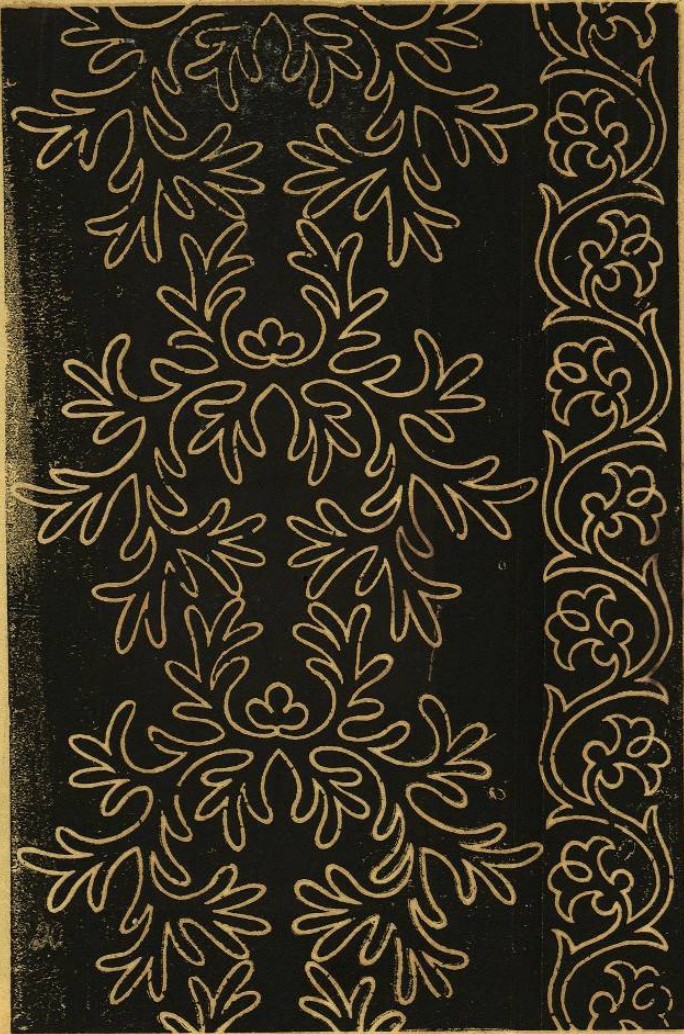
BORRA PARA HOMBRE.

oro ó trenchilla de seda color de oro; filate de oro y borlas. Deben ha
nense con mucho esmero y cómasse con trenchilla las junturas.



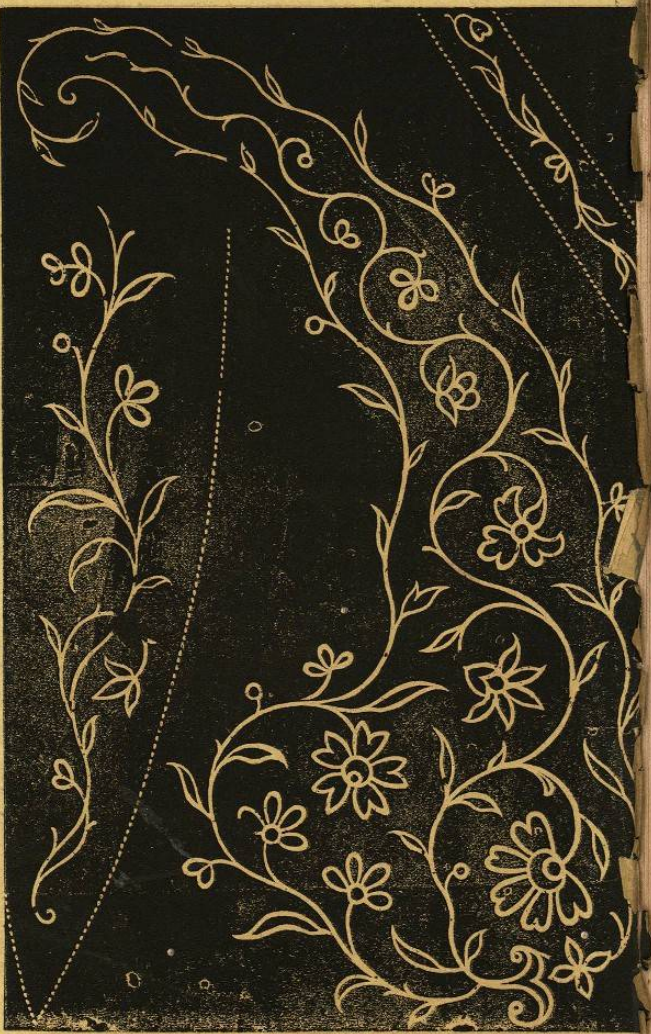
Copias e dibujo en papel de china.

DISEÑO DE BORDADO DE TRENZILLA PARA CAPA.
Coserle sobre el bordado de el pelo y se debe despegar al trefido poniendo. Añadase un vez el pelo en la serida de modo.



GORRA PARA HOMBRE.

Tercipala púrpura y trespalla de oro ó trespalla de seda color de oro; filete de oro y borlas. Deben hacerse cinco divisiones: péguense con mucho esmero y cózense con trespalla las juntas.



CHALECO DE HOMBRE.

Cuello violeta e negro y trenzillas de seda. Dibujo en el seso sobre la tela o sobre pergamino escudo papel de China.



101