

A DOÑA YNE'S

Cancion

Con acompañamiento de

PIANO Ó GUITARRA

Por

R. GOMEZ.

Propiedad de la Sometta de las Sías

Lit. Tacubua N° 3.

Guitarra

Voz.

Piano.

Andante

tr tr

Mar niolenquemlanyos oncaosposivalmocsi - sio

de ja quelal madamuris te thronomonen to larcianmancasnos pios de a

zarsenal dya ve sconservetamagen pu ra y pualamavente ra teasesi no de lton

Andante

Andante

Ju an teasesi no de lton Juancontem pla con cuanto a fan - ti hoy ven

dra hoyven dñatusepidu - ra. de a ra.

hoy - y ven dñatusepidu

Fin.

Fin.

DOÑA ISABEL

Valse para

PIANO

Por

BERNARD.

Allagro

Propiedad de la Sra. de las Sras.

PIANO

pp leggiero

The musical score is written for piano and consists of four systems of music. Each system has a treble clef on the upper staff and a bass clef on the lower staff. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The notation includes various rhythmic patterns such as eighth and sixteenth notes, as well as rests and dynamic markings. The piece is marked 'Allagro' and 'pp leggiero'.

loco

ff

più dolce

ff pp

Detailed description of page 10: This page contains six systems of musical notation. Each system consists of a piano (p) staff and a violin (v) staff. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The first system begins with the tempo marking 'loco'. The second system features a fortissimo 'ff' dynamic marking. The third system continues with similar notation. The fourth system includes a 'più dolce' (more dolce) marking. The fifth system has a fortissimo 'ff' and piano 'pp' dynamic marking. The sixth system concludes the page with a key signature change to two sharps (F# and C#).

8^a

ppleggiere

loco

bien accenti

ff

Detailed description of page 11: This page contains six systems of musical notation. Each system consists of a piano (p) staff and a violin (v) staff. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 3/4. The first system begins with the tempo marking '8^a' and the dynamic marking 'ppleggiere'. The second system continues with similar notation. The third system includes a 'loco' marking. The fourth system features a 'bien accenti' (well accented) marking. The fifth system has a fortissimo 'ff' dynamic marking. The sixth system concludes the page with a key signature change to two sharps (F# and C#).

Handwritten musical score for 'La Lágrima Perdida'. The score is written on six systems of five-line staves, each system containing a treble and bass clef. The music is in 2/4 time and features a variety of rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. Performance markings include 'cresc.' (crescendo), 'loco.' (ad libitum), and 'ff' (fortissimo). The piece concludes with a 'Fin' marking.

LA LÁGRIMA PERDIDA

Cancion con acompañamiento

de

Forte Piano

O GUITARRA

Compuesta

Por

J. ARRÓNIZ.

Guitarra

Voz

Piano

tr

Con quito

He ten tu manan en ju gues roen ju gues por hoem vi da He

ten tu manan en ju gues roen ju gues por hoem vi da He sa la grimaperdi a que lo

parpadoa so mò He sa la grimaperdi da que a tu parpadoa so

mò No en ju guesese te so ro De tu alma canitid y pu ra R

8.

sa go ta de ter mi ra que bro ta que bro ta del co - ra

- zon E sa go ta de ter mi ra que bro ta del co -

- ra zo - n

f

cresc

rit

LA CONCHA.

POLKA

Compuesta por

T. ITURBIA

y la dedico a la Señora Doña

CAROLINA PATIÑO.

Propiedad de los Señores de las Nobes.

Piano.

f 2.

f

pp

f

f

f

3.

f

8^{va}

ff

p *ff*

f D.C.

retarda todo adelantamiento. Siempre me ha parecido muy poco cuerdo el convidar á un jugador superior á jugar con fuerzas iguales, pues ¿para qué se juega al ajedrez, si no es para divertirse é instruírse? y qué diversion ó qué instruccion puede proporcionar un partido fácil? El jugador inferior pueda en verdad hallar lo uno y lo otro, pero seguramente que no se debe esperar que una persona juegue únicamente para divertír á otra.—Cuando no podais reducir á una persona á que acepte una ventaja, proponed el jugar por dinero, por mínima que sea la suma, que al punto os pedirá aquella ventaja.—Jugad siempre conformándoos estrictamente con las reglas del juego, pues así comprometeréis á vuestro contrario á hacer lo mismo. He visto á muchas personas rehusar ventajas, pero que rehacen las jugadas, como si esto no fuera aceptar una ventaja, y harto grande.—Nunca os quejéis de vuestro contrario porque juegue lentamente, pues esto es un homenaje que tributa á vuestra habilidad. Sin duda es bueno desear el jugar bien y aprisa, pero pocos buenos jugadores hay que no jueguen despacio; y en verdad, que cómo sería dable otra cosa? Un jugador hábil calcula muchas ocasiones de cinco á veinte jugadas y aun mas de cada parte, y esto

no puede hacerse en un instante. Es harto fácil el jugar aprisa contra un jugador inferior, pero contra un jugador igual ó un jugador excelente no se puede jugar aprisa sin perder.—Solera suceder que perdais jugando con personas con quienes tenéis costumbre de ganar. No os incomodeis demasiado por eso; no siempre está el entendimiento en disposicion de jugar, y aun circunstancias muy ligeras pueden disponeros mal para tal ó cual juego, y por último no hay quien juegue siempre bien.—Un jugador de ajedrez debe tener tanto de confiado como de desconfiado. El que es demasiado confiado está inclinado á inoocpreciar á su contrario, y el demasiado tímido de dificultades en lo mas fácil. Es útil emprender cosas difíciles lo mismo que cosas fáciles y vice versa.—Solereis encontrar jugadores que no sabiendo la manera de entrar en juego, comenzarán, para desconcertaros, de un modo extraordinario y de que no hay ejemplos en los libros. Es menester estar con semejantes jugadores conforma á los principios generales: así, debéis hacer por ocupar con vuestros peones el centro del tablero, hacer entrar prontamente vuestras piezas en accion, estorbar el juego á vuestro contrario, etc., etc.

VI.

SOBRE LAS DIVERSAS SALIDAS Ó PRINCIPIOS DE LOS JUEGOS.

Hay varias maneras de comenzar un juego: las siguientes son las principales:

1. Cada jugador comienza por avanzar el PEON DEL REY A DOS CASAS, luego el primer jugador lleva el ALFIL DEL REY A LA 4ª CASA DEL ALFIL DE LA REINA: eso se llama el partido del alfil del rey.

2. Cada jugador comienza avanzando el PEON DEL REY A DOS CASAS, y entonces el primer jugador juega el CABALLO

DEL REY A LA 3ª CASA DEL ALFIL DEL REY, eso se llama el partido del caballo del rey.

3. Cada jugador comienza por avanzar A DOS CASAS EL PEON DEL REY, y el primer jugador avanza A UNA CASA EL PEON DEL ALFIL DE LA REINA; lo cual se llama el partido del peon del alfil de la reina.

4. Cada jugador comienza por avanzar A DOS CASAS EL PEON DEL REY, y lue-

go el primer jugador avanza a dos casas EL PEON DEL ALFIL DEL REY; á lo cual llaman el gambito del rey.

5. Cada jugador comienza por avanzar a dos casas EL PEON DE LA REINA, y después el primer jugador avanza a dos casas EL PEON DEL ALFIL DE LA REINA; á lo cual se llama el gambito de la reina.

Además de estos métodos, algunas personas comienzan avanzando á dos casas el peon de la reina, y juegan después el alfil de la reina á la 4ª casa del alfil del rey. Otras comienzan por avanzar á dos casas el peon del alfil de la reina, y luego juegan el caballo de la reina á la 3ª casa del alfil; ó bien comienzan por avanzar á

dos casas el peon del alfil del rey, y luego juegan el caballo del rey á la 3ª casa del alfil.

De los métodos que acabamos de enumerar, los cuatro primeros son adoptados mas comunmente, el quinto suele serlo, los otros rara vez lo son. Los mas instructivos son los cuatro primeros, que deben comprenderse bien. El gambito de la reina tambien es un juego seguro y bueno, pero debe tenerse presente que los juegos que comienzan avanzando dos casas el peon de la reina no ofrecen ni tantas facilidades para el ataque como los que comienzan avanzando á dos casas el peon del rey: por lo mismo, rara vez se juegan.

VII.

ABREVIATURAS Y SIGNOS MAS USUALES EN LAS ANOTACIONES DEL JUEGO.

A	denota la torre de la reina,	c	„ el peon del alfil de la reina,
B	„ el caballo de la reina,	d	„ „ peon de la reina,
C	„ alfil de la reina,	e	„ „ peon del rey,
D	„ la reina,	f	„ „ peon del alfil del rey,
E	„ el rey,	g	„ „ peon del caballo del rey,
F	„ alfil del rey,	h	„ „ peon de la torre del rey,
G	„ „ caballo del rey,	X	„ jaque,
H	„ la torre del rey,	I	„ „ presa, comida,
a	„ el peon de la torre de la reina,	K	„ „ jaque y come,
b	„ „ peon del caballo de la reina,	*	„ „ mejor jugada.

FIN DEL AJEDREZ.

LA CAZA Y LA PESCA.

La caza es muy provechosa, si no á los conejos y demás animales comestibles llamados irracionales, sí al hombre que la practica y regula con ella su estómago.

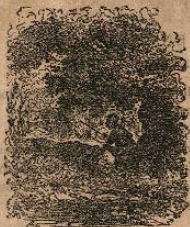
Como ejercicio, la caza es uno de los mas útiles, pues da vigor al individuo, da incremento á sus sentidos y á su organización entera. El cazador se acostumbra

á desafiar los calores mas ardientes, los frios mas crudos; expuesto sin cesar á la lluvia, á los temporales, se hace insensible á sus efectos. Vuélvese ágil, diestro; agrándase su vista, afinase su oído. Este violento ejercicio excita siempre en el cazador un vivo apetito, digiere él con facilidad, siendo enérgicas la circulación, la



LA CAZA Y LA PESCA

respiracion y la absorcion; porque con frecuencia pierde mas de lo que repara. Duérmese profundamente al punto que se a-



cuista, y representánsese en la mente las imágenes de la caza. El cazador apasionado no conoce la ambicion, ni la a-

varicia ni la envidia. No desgarrá el amor su corazón.

El hombre dado á este ejercicio, es de un carácter áspero, activo y tosco; como cultiva poco su entendimiento desprecia soberanamente las ciencias y las bellas artes.

El sistema muscular en el cazador es muy enérgico: como la caza á pié reúne en sí la carrera, el salto y la marcha, procura todos los beneficios de estos al que la acostumbra.

No obstante tiene sus inconvenientes la caza: muchos individuos contraen enfermedades crónicas, tales como reumatismos, inflamaciones catarrales crónicas etc., cuando se ven precisados á atravesar pantanos ó á estarse en ellos. La inmovilidad que con frecuencia exige una presa que se espera y que hace que no se atre-



va uno á respirar, impide que el cazador se sustraiga al aire frecuentemente frio y húmedo de la atmósfera, de donde le vienen neumonías, pleuresías, etc.

Todo cazador debe observar un régi-

1. Inflamacion del pulmon con fiebre aguda y escapadura de sangre: PULMONÍA.
2. Inflamacion de la pleura (membrana que viste interiormente las costillas): DOLOR DE COSTADO.

men muy sustancial sin ser cálido. Debe con frecuencia baños tibios; vista con frecuencia de lana, sobre todo en las estaciones en que son frecuentes las variaciones atmosféricas; guárdese del abuso de las bebidas alcohólicas, etc.

En cuanto á los pescadores, su ejercicio de humildad y paciencia tiene los inconvenientes de una vida sedentaria.

MONSIEUR BALZAC,

ESPECIERO.

POR JORGE GUÉNOT.

Honorato de Balzac, el famoso novelista francés que murió el año pasado, tuvo toda su vida el deseo estafalario de hacer caudal; y pruébalo de una manera que no admite duda su afán constante por cosas de industria.

No hay quien no tenga presente que cuando la Restauracion, se le metió el hombre en la cabeza el hacerse impresor en compañía del baron Trouvé, antiguo prefecto del imperio, pero lejos de ganar dinero en su empresa, se arruinó completamente.

Entonces fué cuando á consecuencia de tamaña catástrofe comenzó á ganar su vida con la pluma.

Otra ocasion, en tiempo de Luis Felipe, ocurrióle meters á hortelano en Ville-d'Avray, y ganar veinticinco mil francos de renta en el arte de criar piñas.

En el invierno de 1839, desanimado y enfermo el desdichado, privado de ricos bienes muebles, expuesto á mil persecuciones de parte de sus inciviles acreedores, se echó á jets cerrados en una nueva ilusion.

Oíasele á la sazón hacer largos soliloquios sobre las esperanzas inmensas que ofrece el comercio.

—Pues qué este miserable siglo la da por las especias, exclamaba, ¿por qué no habia yo de ser especiero? ¿No se metió Mirabeau á pañero? Millones pueden sa-

1 Teucl.—2 Cinco mil pesos.—3 Mirabó.

cars de las mercaderías de las colonias. Todo consiste en saber manejarse. Veamos.

Volviendo después al mismo asunto, —Si, prosiguió, eso es. Una hermosísima tienda en los *bulevares*. El rotulon siguiente en letras de oro:

BALZAC Y COMPAÑIA,

ESPECIERIA POR MAYOR Y MENOR.

En el fondo del almacen, como de dama del mostrador, madama Jorge Sand, con su rosa blanca en la cabeza; á la puerta, Teófilo Gautier, en traje de neófito, haciendo tostar café Borbón en un molino de palastro; Cárlos Lassailly, otro discípulo, pesando cogucho, y yo, mi propia persona, yo cronista del mundo, con delantal y gorra de nutria, paseando el ojo del ano por todo el establecimiento. Si todo eso no produce dinero, yo soy un tozto.

De veras que siempre habria estado concurrido el almacen de especias.

Pero este plan se desbarató como un castillo de naipes, porque Balzac no habló bastante resolucion en sus amigos.

—Para ser un legitimo especiero, decia él, debe uno por principio de cuentas peñarse á la Tito. Ahora bien, ese majadero Teófilo Gautier tiene la debilidad de no soltar sus cabellos.

1 Góld.—2 Lassailly.—3 Azúcar negra.

FIN DEL TERCER TOMO.

INDICE DE ESTE TOMO.

Introduccion, 3.

ADIVINANZAS.

Amor y dinero, 173.

Camila, 58.

Camisa (la), 314.

Clavel (el), 31.

Cuaresma (la), 203.

Eva, 105.

Galga (la), 223.

Lima (la), 13.

Lirio, 76.

Llave (la), 252.

Mediterráneo (el), 124.

Pájaro, 294.

Pambaro, 323.

Papayo (el), 220.

Serafina, 44.

Silencio (el), 93.

Sombra: enigma escrito en inglés y traducido al castellano, 143.

Sombra (la), 264.

Tiempo (el), 156.

BORDADOS.

Dibajo para hilzas de niños y otros varios objetos, 59.

Dibujos para las esquinas de los pañuelos, 174 y 330.

Letras iniciales para bordar, 31, 143, 233 y 326.

Se han dado separadamente varios diseños, algunos iluminados para bordar en *canavé*, y son los:

Chaleco para hombre.

Gorra ídem, ídem.

Randa ó maya para un tapeto de mesa.

Trencilla para alfileros de capa.

Un pastor.

Un partito.

Una flor.

BOTANICA.

Aureliana canadensis ó gloseng de los chinos, 40.

Floricultura. Seccion primera, 64.

———— Seccion segunda, 120 y 247.

Manzanilla (la), 74.

HISTORIAS, NOVELAS, CUENTOS

MORALES, ETC.

Angelica Catalani, 178.

Artículo de estampa ó la obesidad y la flacura, con estampa y dos grabados, 319.

Doña Luise, novela por la señorita M. de la S. G., 67 y 94.

El anhelo de saber, 186.

El Chuchito, con estampa, 204.

El grillo del hogar, en tres chillidos ó partes, 14, 46 y 77.

El menor de los hermanos ó la filosofia del amor, con un grabado, 259.

Episodio taurin, en dos partes y con doce grabados, 145 y 193.

La batalla de la vida, en tres partes y con un grabado, 300, 334 y 364.

La canonera y el caballero de Mafía, 113.

La excelente pareja, 243.

La hija de Sedaine, 337.

La incógnita, con un hermoso grabado en acero, 5 y 52.

La isla desierta, 213.