



ENGÑOS Á OJOS VISTAS,
Y DIVERSION
DE TRABAJOS MUNDANOS,
FUNDADA
EN LICITOS JUEGOS DE MANOS,

Que contiene todas las diferencias de los
Cubiletos , y otras habilidades muy curio-
sas , demostradas con diferentes Laminas,
para que los pueda hacer facilmente
qualquier entretenido.

SU AUTOR

PABLO MINGUET E TRÓL,
residente en esta Corte.

CON PRIVILEGIO.

EN MADRID: En la Imprenta de D. Pedro
Joseph Alonso y Padilla, Librero de Ca-
mara del Rey nuestro Señor.

CENSURA DE D. JUAN MARTINEZ
Salafranca , Presbytero , Racionero de
San Pedro de Teruel , residente en esta
Corte.

DE orden del Señor Lic. Don Miguel Gomez de Escobar , Inquisidor Ordinario , y Vicario de esta Villa de Madrid , por el Eminentísimo Señor Cardenal Don Diego de Astorga y Cespedes , Arzobispo de Toledo , he visto , y reconocido este Libro , intitulado : *Fuñafios à ojos vistas , y diversion de trabajos mundanos , fundada en licitos juegos de manos , que ha compuesto Pablo Minguét è Yról ; y no hallando en él cosa alguna , que se oponga à nuestra Santa Fé , y à las buenas costumbres ; soy de dictamen , que se le puede dar la licencia , que pide para imprimirle. Salvo in omnibus , &c.*

D. Juan Martinez Salafranca.

LICENCIA DEL ORDINARIO.

NOs el Licenciado Don Miguel Gomez de Escobar, Vicario de esta Villa de Madrid, y su Partido, &c. Por la presente, y lo que à Nos toca, damos licencia para que se pueda imprimir, è imprima el Libro intitulado : *Engaños à ojos vistas, y diversion de trabajos mundanos*, su Autor Pablo Minguét è Yról, residente en esta Corte. Atento, que de nuestra orden, y comision ha sido visto, y reconocido, y no contiene cosa opuesta à nuestra Santa Fé Católica, y buenas costumbres. Dada en Madrid à doce de Noviembre de mil setecientos y treinta y tres.

*Lic. D. Miguel Gomez
de Escobar.*

Por su mandado.

Joseph Fernandez.

M. P. S.

DE orden de V. A. he reconocido el Libro intitulado : *Engaños à ojos vistas, y diversiones de trabajos mundanas*, su Autor Pablo Minguét e Yról, y todo lo que contiene, se reduce à una diversion licita, dirigida à burlar los ojos con la ligereza de las manos, apareciendole imposible, lo que no tiene dificultad, sabido el modo de ejecutarlo; por lo que creo servirá à los Curiosos de entretener el tiempo, que havian de consumir en otras ociosidades acaso perjudiciales; y manifiesta à los ignorantes el engaño, en que están, de creer, no se pueden executar semejantes cosas, sin mezclarse en Artes prohibidas, dimanado de no comprehender el secreto; por cuyas razones, y no contener cosa contraria à las buenas costumbres, y regalías de su Magestad, soy de sentir, se le puede dar la licencia, que pretende para imprimirle. Madrid, y Noviembre 3. de 1733.

*Lic. D. Juan Antonio
de Ruda.*

SUMA DEL PRIVILEGIO.

Tiene Privilegio del Rey nuestro Señor Pablo Minguét è Yról, residente en esta Corte, por tiempo de diez años, para imprimir, y vender el Libro intitulado: *Engaños à ojos vistas, y diversion de trabajos mundanos, &c.* como consta de su original. Dado en S. Lorenzo à 10. de Noviembre de 1733. y despachado en el Oficio de Don Miguel Fernandez Munilla, Escribano de Camara, y de Gobierno del Consejo.

D. Miguel Fernandez Munilla.

SUMA DE LA TASA.

TAsaron los Señores del Consejo este Libro intitulado: *Engaños à ojos vistas, &c.* à seis maravedises cada pliego, como consta de su original. Madrid, y Diciembre 12. de 1733.

AL LECTOR.

NO hay cosa , por inútil que sea , que no tenga en ocasiones su cabida : no siempre hemos de estar revestidos de lo serio , algún tiempo es preciso deditos jocosos : no hemos de emplearnos todo en el trabajo , que no hurtemos algún rato para lo divertido : fuerza es templar la fatiga de las tareas con el alivio de el lícito entretenimiento , para que consiguiendo en una suspensión gustosa el descanso , se reitere el trabajo con nuevo vigor , y aliento. Para este fin propuse en mi idéa ofrecerte alguna obra , que paladease el gusto de modo , que separasse las potencias de qualquiera otro cuidado ; y me pareció , que para conseguirlo , no podia encontrar otra mas à proposito , que la del presente Libro ; pues conteniendo muchas curiosidades , que parecen en su execucion imposibles arrastran con la admiración las atenciones , y logra , el que las executa , el llevarse las de todos , los que suspensos le miran.

No hay mas bello medio de captar los alvedrios , que el adornarse de habilidades , y gracias , que sean à los demás apetecibles , y deleytosas ; porque con el deseo de disfrutarlas , se emplea el cuidado todo en agarrar , à el que logra estar adornado de ellas :

una

una de las mas eficaces para este intento , es la de los Juegos de Manos , bien que no te podré librar del pesado mazo de preguntadores , que no cesarán de descargar golpes sobre tu paciencia , intentando , les descubras el secreto de las habilidades ; pero tienes el desquite de responderles , que por desear su diversion , no se lo puedes revelar , pues sabido una vez , quedaria sin gracia para la segunda , y no es razon , que tu les prives de este gusto.

He procurado esmerarme en escoger los mayores , y mas vistosos juegos , y no he querido abultar otros muchos , que pudiera explicarte , ya porque no tienen sal alguna , y aun á veces desazonan ; pues prometiendo mucho la resulta , es una friolera ; como decir , que puesto un vaso de agua debaxo de un sombrero , se lo beberá , sin sacarlo de debaxo ; y es cierto , pero no lo executará sin levantar el sombrero , que llevandole à la cabeza , è igualmente el vaso à la boca , cumplira lo prometido ; ya porque vistos executar , todos los comprehenden , y executan : como el colgar un candil de una llave , puesta sobre la cabeza de una ahuja , que se clava en la mesa , y otros de esta clase ; ya porque son de tan difícil explicacion , que no sacarías fruto de ellos , como es la fuente perenne ;

ne ; y ya porque consisten otros en apariencias, que no corresponden à este Libro, donde solo se trata de los Juegos de Manos, y para mi de sonsaque de faltriqueras. Y porque (sin ser de Letrado) puede ~~te~~ te falte, lo que à ninguno sobra, que es el dinero, con que comprar los miriñaques necesarios para los juegos, discurri enseñarte tambien modo de executarlos sin gasto, y con que à muy corta prevencion te hallarás siempre armado para divertir à quien te guste, y vengarte con tu habilidad de quien no te quiera bien ; porque no hay mayor dardo para un enemigo, que ver en su presencia el lucimiento de su contrario.

La ligereza necesaria para la execucion de los juegos, solo el uso, y practica te la podrá enseñar ; y para que mas facilmente la consigas, no he hallado mejor medio, que el de figurarte las manos, y sus posituras diferentes, en las Laminas, que antes de cada juego van puestas ; y te aseguro haverme costado bastantissimo trabajo ; pero no obstante, como sea de tu gusto, yo me daré por contento ; y te ofrezco segundo Libro, pues de todo solo espero tu agradecimiento, con el qual havré conseguido el fruto deseado ; que al fin, como los juegos escritos den para mi la cosecha de tu dinero, yo havré jugado

do la mejor pieza , me reiré despues , de que lo entiendas , ò te quedes en ayunas. Vale.

*RELACION PARA ANTES
de empezar los Juegos de Manos.*

SEais muy bien venidos , Compañeros , à aprender de mis Artes hechiceros , en los que encontrareis , sin ser jactancia , mucha apariencia , y nada de substancia ; pero antes que gozeis tan alta gloria , es fuerza , que os refiera yo mi historia. Sabreis Amigos , pues , que vengo ahora de la grande Ciudad de Chirigora , donde los Capiteles son de modo , que no suben del suelo , mas que un codo ; los Boticarios todos son peludos , y en vez de anteojos traen dos embudos. Tocaronme à la piedra Escalamesi , y me untaron de aceyte de Caynesi , que es un aceyte de virtud tan rara , que muda en mil figuras una cara. Entré , en fin en la escuela , como os digo , de el Maestro mayor Monsieur Rodrigo , hombre tan singular , y tan profundo , que no sirve de nada en este mundo. Enseñóme à hacer aguas excelentes , y unos Juegos de Manos eminentes : y porque no penseis , que yo soy rana , haré que un monte quede tierra llana ;
que

que las aves no vuelen como suelen,
y que los peces, y animales vuelen.
Desapareceré la Transilvania,
y mudaré la Arabia en Alemania;
la Alemania en Turquía,
y la Francia, y España en Berbería.
Tomaré un gran Caymán con alfileres,
y haré, que tengan barbas las mugeres;
y si un poco me enfado,
haré que tenga tocas un menguado;
y si me echáran fieros
los dexaria en un instante en cueros;
y para mayor risa
pondria las mugeres en camisa.
Mas para qué prosigo,
si esto no lo han de vér, aunque lo diga?
Y aunque verlo quisieran,
por mucho que esperáran no lo vieran.
Y asi mudando de labia,
(diré la verdad) verán
cosas, que importen una haba;
como hacer volar un huevo,
que arda la sal en el agua,
comerse porcion de estopas,
que produzcan grandes llamas,
de donde vayan saliendo
dos mil cinticas de Italia:
pero primero que aprendan
este oficio, Camaradas,

fuer-

fuerza es , que sepa sus nombres.
Diga usted , cómo se llama?
Yo me llamo Zampa bollos.
Ese nombre no me agrada ;
desde ahora ha de llamarse
usted Don Juan de Almendrada,
y pongase este bonete,
para ser mi Camarada.
Y cómo se llama usted ;
señor Compadre del alma ?
Mi nombre , Apura quartillos.
Ese nombre no me quadra ;
desde ahora ha de llamarse,
porque así adquirirá gracia,
Don Arliquin Arliquiniano,
que es nombre de mi Camarada ;
y pongase este bonete,
y hareinos amistad larga.
Yo , por no quedar sin nombre,
me llamo Rafín Cancaya,
Rastagol , y Calebú,
nombre del Diablo , que ensaya
encantos en el Infierno,
de quien aprendi con maña
la ciencia de embelesar,
y jugar de la cucaña,
siendo mis Artes tales , y tan buenos,
que aquel, que mas los mire, los vé menos.

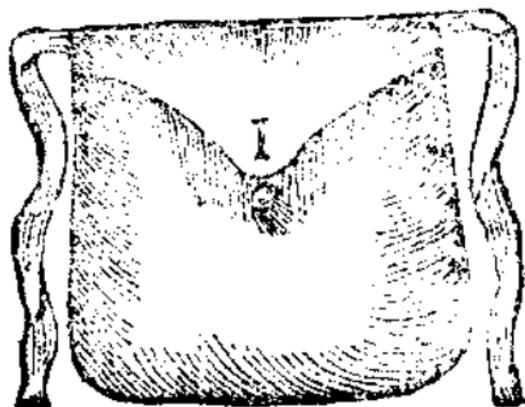


JUEGOS DE MANOS.

QUE SE HACEN CON LA BOLSA
delante, y atada en la cintura.

LOS Juegos de Manos consisten principalmente en los de los Cubiletes, y otros juegos de habilidad, de los quales ahora te quiero dar la explicacion.

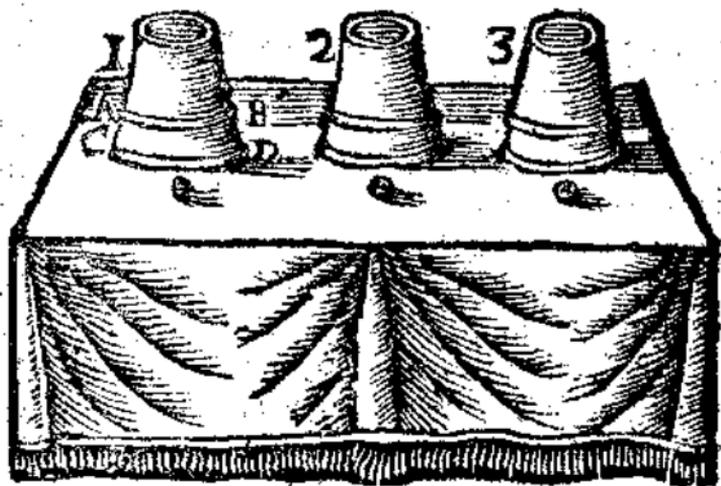
Antes de explicarte ningun juego, será necesario darte el modo de como ha de estar hecha la Bolsa, y los Gorros.



Lo que mas se necesita para hacer los juegos , es la Bolsa ; porque en ella se ponen todas las cosas mas necesarias para los dichos juegos , y para executarlos con grande prontitud , destreza , y ligereza. Para que la Bolsa esté bien hecha , la mandarás hacer de cordobán , y que sea en la forma, que queda demostrada en la figura antecedente ; y harás , que tenga muchas divisiones por adentro , para tener los instrumentos de cada juego de por sí ; y que al tiempo , que necesitas alguna cosa para los dichos juegos , la encuentres luego ; y la dicha Bolsa , harás que tenga media vara de largo , y otra media de ancho ; y si no la quieres hacer de cordobán , como te he dicho , la harás , de lo que te parezca mas oportuno , y adecuado para el intento ; y harás tambien dos Gorros , como los que traen los Granaderos , ò los Hungaros , ò Husares , y en fin , los harás como mejor te parezca , salvo que han de ser de varios colores.

Para explicarte los juegos de los Cubiletes será menester darte la construccion mas ventajosa , que pueden tener , y la forma de hacer las bolitas para poderlos jugar con mas destreza.

Los



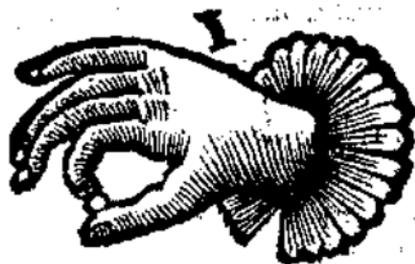
Los Cubiletos harás que tengan dos pulgadas , y siete líneas de alto ; dos pulgadas y media de largo por la abertura , y la boca , y una pulgada , y dos líneas de largo por el asiento ; y dicho asiento , que sea en forma de un casquete buelto , y ha de tener tres líneas y media de profundidad ; y tambien harás que tengan dos cordones , como están señalados en las letras A , B , y C , D ; el uno C , D , por abaxo , para que estén mas fuertes los Cubiletos ; y el otro A , B , à tres líneas de abaxo , para embarazar , que los Cubiletos no estén juntos , quando se pone el uno dentro del otro ; y los mandarás hacer de hoja de lata.

JUEGOS

En lo demás, las dimensiones, que yo te propongo aquí para los Cubiletos, no son absolutamente necesarias; solamente es menester tener cuidado, que no sean demasíadamente grandes, y que el asiento no sea muy pequeño, y que el uno no se pegue dentro del otro.

Harás las bolitas de corcho de el grueso de una avellana, y despues las quemarás à la luz, y quando estén ya roxas las reboverás entre las palmas de las manos para ponerlas bien redondas.

Para jugar bien los Cubiletos, es menester exercitarse bien en escamotear, ò esconder las bolitas; porque solo en esto consiste la principal dificultad de este juego.

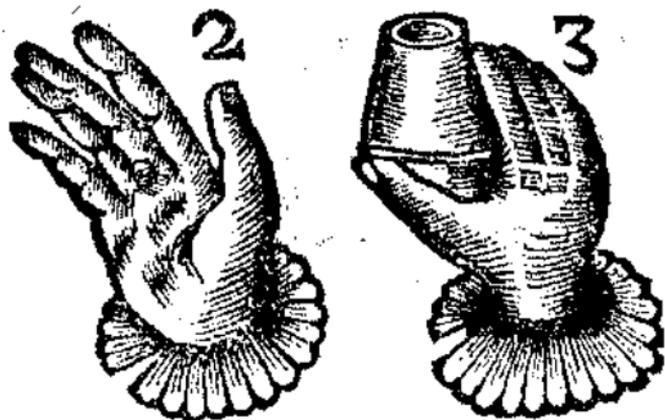


Para escamotear, ò esconder bien, tomarás la bolita por el medio del dedo pulgar, y la punta del dedo index, como está

DE MANOS.

S

señalado en la primera mano , y la harás correr con el pulgar entre el segundo, y tercero dedo , en que se tiene la bolita , apretando los dos dedos , y abriendo la mano, teniendo los dedos los mas estendidos , que se pueda , para dar à entender , que no tienes cosa alguna en la mano.



Quando quieras poner la bolita , que te has ocultado debaxo de un Cubilete, la harás salir de entre los dedos , impeliendola con el segundo dedo al tercero, como está señalado en la segunda mano, y juntarás un poco el tercero dedo con el otro para que se tenga : tomarás dsspues el Cubilete por el asiento , como te lo señala la tercera mano , y lo levantarás en

el ayre , y en baxandolo con presteza , le pondrás dentro la bolita.

Quando hagas los juegos , te pondrás en un lado de la sala , ò estrado , arrimado à la pared , y delante una mesa con su cubierta , y te pondrás un muchacho en cada lado , que serán tus Compañeros , y harás , que los asistentes , ò los que están mirando se pongan delante , y que no estén cerca de tí , como lo demuestra la Estampa de el principio : despues te pondrás el sombrero , y harás la cortesía , y empezará la relacion diciendo : *Seais bienvenidos Compañeros , &c.* y mientras dices la relacion te atarás la Bolsa en la cintura ; y quando digas à tus Compañeros : *Ponte bien este bonete , y serás , &c.* les pondrás los gorros ; despues irás sacando los Cubiletes , y los pondrás encima la mesa , y sacarás las demás cosas , cada una por su orden ; y luego que hayas concluido la relacion , te pondrás à hacer los pasos de los Cubiletes , empezando por el primero.



JUEGO DE LOS CUBILETES,
*los quales consisten en once , ò doce
 pasos , ò diferencias.*



EL primer paso consiste en hacer pasar los Cubiletos, el uno al través del otro, y para esto tomarás con la mano izquierda un Cubilete por el borde , como te lo enseña la quarta mano , y le pondrás otro dentro , y el que está en la mano izquierda caerá , y el que se puso dentro quedará en dicha mano izquierda ; pero como esto se hace muy de priesa , parece à quien lo está mirando , que los Cubiletos han pasado el uno al través de otro.

II.

El segundo paso se hace sacando una bolita del fin de un dedo, poniendo debaxo de cada Cubilete una bolita, sacandolas por el asiento de los Cubiletes: para esto es menester, lo primero tener una bolita entre los dedos de la mano derecha, despues darás unos golpecitos con la varita al dedo de enmedio de la mano izquierda, y darás à entender, que vá à salir una bolita: despues de hacer esto sacarás el dedo, y harás ver la bolita, que tienes prevenida en la mano derecha; es menester, que quando finjas, que sacas la bolita del dedo, hagas sonar, ó castañetear el dedo con el pulgar, y para esto te untarás el dedo con cera.

2 Es menester fingir, que arrojas esta bolita en la mano izquierda, y aun la tienes escondida en el segundo, y tercer dedo de la mano derecha: hecho esto tomarás el primer Cubilete de el lado izquierdo con la mano derecha, y abriras la mano izquierda, y pasarás luego al instante el Cubilete por encima, como si huviese en él una bolita, y harás, que entre dentro de la mano, hasta encima de la mesa; y para que nadie

DE MANOS. 9

repare, que hay cosa alguna dentro de la mano, al tiempo de abrirla pondrás el Cubilete encima, para hacer creer, que la bolita está debaxo.

4. Despues fingirás, que sacas una bolita de la punta del otro dedo, y harás ver aquella, que tienes entre los dedos, fingiendo hacerlo en la mano izquierda, la esconderás; despues la pasarás al segundo Cubilete sobre la mano, como has hecho con el primero; y en fin, sacarás una tercera bolita de otro dedo, y enseñarás, la que tenias dentro de la mano, y despues de haverla escondido, fingirás ponerla fuera de el tercer Cubilete, como has hecho con las otras dos.

Despues fingirás sacar una bolita de encima del primer Cubilete, y escondiendola, fingirás hacerla pasar à la mano izquierda, y abriendola dirás: *Señores, miren ustedes esta bolita como la hecho al ayre, y luego bolverás el Cubilete lo de arriba abaxo con la varita, y dirás: Señores, ya ven ustedes, que no hay nada debaxo: sacarás despues la bolita del segundo Cubilete por su asiento, y al mismo tiempo harás parecer la bolita, que tienes en la mano, y habiendola hecho pasar à la izquierda, como*
se

se ha dicho arriba , dirás : *Señores esta bolita la envío à Indias* , y se descubre , que no hay cosa alguna debaxo del Cubilete : lo mismo executarás con el tercero , y enviarás la bolita adonde quisieres.

La tercera diferencia la executarás , primeramente haciendo tres bolitas de una ; lo segundo , poniendo una bolita debaxo de cada Cubilete , y haciendolas encontrar todo debaxo del Cubilete del medio.

Antes de explicarte esta diferencia , ó paso te advierto , que siempre que quieras fingir poner una bolita debaxo de un Cubilete , has de tomar la bolita con la mano derecha , y esconderla , fingiendo echarla en la mano izquierda , y cerrando ésta al mismo tiempo , y despues tomarás el Cubilete con la mano derecha , y lo harás pasar sobre la mano izquierda , como si arrastrases una bolita hasta sobre la mesa.

III.

Para executar este tercero paso , guardarás una bolita en la mano de la segunda diferencia , y la fingirás sacar del estremo de el dedo de la mano izquierda , y la echarás sobre la mesa , y dirás : *Señores , ahora*

tomo unos pocos de polvos de mi Señora Doña Perlínpinpin , y al mismo tiempo los buscarás dentro de la bolsa de delante , de donde tomarás dos bolitas entre los dos dedos de la mano derecha , y dirás estos terminos barbaros : *Ocus bocus tempora bonus*, ò otros semejantes : tomarás despues la bolita , que está sobre la mesa , diciendo : *Esta es algo mas gorda* , y fingirás partirla en dos bolitas con la varita de las virtudes , y despedirás una de la mano derecha , junto con la que tienes en la izquierda , y arrojárs las dos sobre la mesa , despues tomarás una de las dos , y dirás , *Señores* , *aquí bay una* , *que todavia es demasiado gruesa* , y de esta harás dos , echando la que ha quedado en la mano.

Pondrás estas tres bolitas sobre la mesa , poniendo cada una de ellas delante de cada Cubilete , y fingirás poner una debaxo del primer Cubilete ácia la mano izquierda : cubrirás despues la bolita del segundo Cubilete , y cubriendola harás entrar en él la bolita , que has fingido poner debaxo del primer Cubilete ; y en fin , fingirás poner la tercera bolita debaxo del tercero Cubilete de la derecha ; y dirás despues ; *Señores* , *mando à la bolita* , *que está debaxo del Cu-*
bi-

bilete izquierdo , que se pase , con la que está en el Cubilete de el medio ; y derribarás con la punta de la varita el dicho Cubilete , y se encuentran dos debaxo de él : despues bolverás à cubrir estas dos bolitas , y al cubrirlas introducirás , la que has fingido poner debaxo de el Cubilete derecho , y despues dirás : Señores , por la virtud de los polvos de mi Señora Doña Perlinpinpin , mando , que las tres bolitas se ballen debaxo del Cubilete de enmedio ; y derribarás el dicho Cubilete , y se hallarán las tres bolitas debaxo.

IV.

El quarto paso consiste en hacer entrar las tres bolitas debaxo del Cubilete , à la mano derecha , sin que lo perciban: esta diferencia , ò paso se hace inmediatamente , despues de la tercera diferencia como voy à decirlo.

Al buscar polvos de Perlinpinpin en la tercera diferencia , tomarás entre los dedos una bolita , y despues de haver derribado el Cubilete del medio , como se ha dicho , con las manos levantarás los dos Cubiletes , que están à la derecha , y à la izquierda , y los golpearás el uno contra el otro , para
pro-

probar, que no hay dentro de ellos cosa alguna, y que las bolitas han pasado debaxo de el Cubilete de enmedio, los bolverás à poner boca abaxo, y al executarlo se introduce. 1. Debaxo del Cubilete, que está à la derecha la bolita, que tienes en la mano. 2. Tomarás una bolita, y con ella golpearás debaxo la mesa, como si se quisiera hacer entrar el Cubilete por el través de la mesa. 3. Tomarás una segunda bolita de encima de la mesa, y fingiendo echarla contra el Cubiete, como para hacerla entrar por el través del Cubilete, escamotearás dicha bolita, y destaparás el dicho Cubilete. 4. Tomarás la tercera bolita de encima de la mesa, y dirás: *Señores, esta es vergonzosa, la hemos de hacer pasar por debaxo la mesa;* tomarás la bolita, y golpearás con ella debaxo la mesa, y la escamotearás, y despues derribarás con la varita el Cubilete, en que se hallan tres bolitas, sin que los que miran hayan visto alguna.

V.

En quanto al quinto paso pondrás naturalmente una bolita debaxo de cada Cubilete,

te , y fingiendo por ver sobre sí , como se levanta el primer Cubilete de la mano derecha , y al baxarlo mas lexos introducirás en él la bolita del quarto paso , que se havia quedado en la mano , y sacarás la primera , y fingiendo ponerla en la bolsa , la escamotearás , y harás en el segundo , y tercero Cubilete lo mismo , que en el primero ; despues derribarás los Cubiletes , y causará admiracion en los circunstantes el ver aun una bolita debaxo de cada Cubilete.

VI.

En quanto al sexto paso , lo 1. fingirás poner una bolita debaxo del Cubilete de el medio. 2. Pondrás una naturalmente sobre el asiento del Cubilete , y al cubrirla con otro introducirás en él , la que has escamoteado. 3. Tomarás una bolita de encima la mesa , y escamoteandola , dirás : *Señores , envío esta bolita sobre el asiento del Cubilete cubierto* : descubrirás el Cubilete , y se hallarán dos bolitas sobre el asiento del primer Cubilete. 4. Las bolverás à cubrir , y se introduce en él , al mismo tiempo , la bolita , que havias escamoteado , y dirás : *Señores , mando à la bolita , que suba à su asiento , y*
se

se junte con las dos ; y descubrirás el Cubilete , y se hallarán tres bolitas sobre su asiento ; sin que sepa de donde han venido.

VII

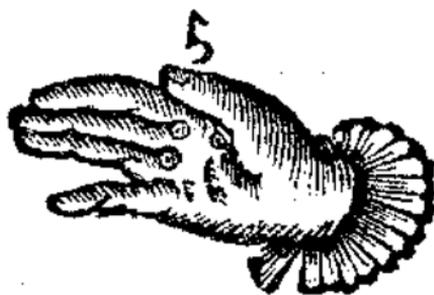
En quanto al septimo paso , 1. taparás las tres bolitas , que havias dexado sobre el asiento del primer Cubilete con el segundo, y aun pondrás el tercero sobre el segundo ; esto es , que pongas los tres Cubiletés, el uno encima del otro , y que las bolitas estén sobre el asiento del mas interior.

1. Tomarás los tres Cubiletés con la mano izquierda , y levantarás naturalmente el primero para ponerlo sobre la mesa : levantarás despues el segundo , que cubre las bolitas, que se arrastran al levantar el Cubilete, y con él cubrirás el primero , que sea puesto sobre la mesa ; pero para arrastrar las bolitas con este segundo Cubilete , levantarás un poco los dos Cubiletés , y despues sacarás con ligereza el de abaxo , y cubrirás al mismo tiempo con el otro en que han quedado las bolitas : el Cubilete que está sobre la mesa le bolverás à poner despues encima de los otros dos que han quedado en las manos ; esto lo has de executar muchas

chas veces. Viendo los Asistentes descubrir los Cubiletes, y no reparando en las bolitas, no sabrán, que se han hecho; por fin, habiendo repetido muchas veces el mismo paso, no pondrás ya mas los Cubiletes los unos encima los otros, y darás à adivinas debaxo, qual de ellos están las bolitas.

Si no adivinan en que Cubilete están las bolitas, harás ver que se han engañado, y todavia harás adivinas adonde están, hasta que lo hayan acertado; despues escamotearás las bolitas de encima la mesa con el Cubilete, y se persuadirá à los presentes, que se han engañado. Por fin, despues de haver molestado à los Asistentes con hacerlos adivinar, descubrirás naturalmente el Cubilete en que están, y se los mostrarás.

Adviertase, que para escamotear las bolitas de encima la mesa, desde luego las has de arrastrar sobre ella, è inclinar el Cubilete ácia la parte à que se arrastran: el movimiento propio, que se les hace arrastrandolas, las hará entrar en el Cubilete; y luego que hayan entrado en él, levantarás el Cubilete con las bolitas; pero has de tener bien exercitado este paso para hacerlo con seguridad, y destreza.



El octavo paso es poner tres bolitas en la mano, la una entre el pulgar, y el index, la segunda entre el primero, y el segundo, la tercera entre el segundo, y tercero, como se vé señalado en la figura 5. Estregará las manos una con otra, y las batirá juntas, y dirás, *Señores, ya ven ustedes, que no hay cosa alguna en mis manos; y harás ver debaxo del primer Cubilete, que no hay cosa alguna, y al levantarlo le pondrás la bolita, que está entre el segundo, y tercero dedo, pero primeramente tendrás cuidado de hacerla pasar al tercer dedo, como está señalado en la figura 2. para ponerla facilmente debaxo de el Cubilete, y haviendola puesto debaxo, harás pasar la bolita, que está entre el primero, y se-*
gun-

JUEGOS

gundo dedo à el tercero, así como la primera; levantarás el segundo Cubilete, diciendo que no hay cosa en él, y le pondrás una bolita debaxo al tiempo de asentarlo: sacarás la bolita que tienes en el pulgar, y la pondrás en el mismo dedo, en que has puesto las demás: levantarás entonces el tercero Cubilete, y haciendo ver, que no hay cosa alguna, introducirás la tercera bolita; y en fin levantarás los tres Cubiletes, el uno despues de el otro, y harás ver, que debaxo de cada uno de ellos hay una bolita.

IX.

Se executa un noveno paso en los Cubiletes, en que no se hacen ver sino tres bolitas, aunque haya quatro: pondrás una delante de cada Cubilete, pero no se cubren sino dos, y fingiendo cubrir la tercera, la arrojarás de encima la mesa, y como no la vén, introducirás otra debaxo del Cubilete, y dirás despues: *Señores, hay quien quiera apostar, que no hay una bolita debaxo de cada Cubilete?* Los que han visto caer la bolita apostarán, que no la hay debaxo de el Cubilete de donde la

vieron caer : y despues de haver apostado les dirás , que levanten el Cubilete , y quedarán admirados al ver debaxo dicha bolita.

X.

Para el decimo paso dexarás las bolitas debaxo de los Cubiletes , como ellas están al fin del noveno paso , tomarás despues una manzana de tu bolsa , y la tendrás con el dedo meñique , y el tercero , y levantarás el primer Cubilete con la mano que tienes la manzana para sacar la bolita que está debaxo , y al bolver asentar el Cubilete introducirás en él con destreza la manzana : bolverás à introducir despues la bolita que acabas de sacar de la bolsa , y tomarás al mismo tiempo otra manzana , y la introducirás debaxo del segundo Cubilete, como has hecho con la primera en el primer Cubilete , y harás lo mismo con el tercero , y preguntarás , que adivinen , lo que hay debaxo de los Cubiletes.

XI.

Para el undecimo paso se hacen encontrar tres bolitas en la mano derecha,

aunque no haya mas de una , estando la otra en la mano izquierda , y la tercera en la boca : para esto se ponen tres bolitas sobre la mesa , y se pone una secretamente en la mano derecha , que se guarde bien en ella : despues se toma una de las tres bolitas , que se hace pasar à la izquierda , y efectivamente se pone esta en la boca : se toma otra , que es la segunda , y se guarda en la mano derecha , fingiendo hacerla pasar à la izquierda , y que se cierra , dando à creer , que alli está la bolita : se toma despues la tercera con la mano derecha , y se abre la mano , y se hace ver , que en ella hay tres bolitas.

Notese , que quando se ha puesto una bolita en la boca , has de hacer , como que te la tragas.

XII.

Para el duodecimo paso echarás tres bolitas sobre la mesa , y tomarás una , y dirás despues : *Señores , esta bolita me la trago ;* pero la escamotearás , haciendo como que te la echas en la boca , y enseñarás en la punta de los labios la que te havias puesto en la boca en el undecimo

paso, que se finge tragarsela : despues tomarás la segunda , y la escamotearás como la primera , enviandola diez mil leguas mas allá del Oriente : en quanto à la tercera le dirás , que se desaparezca , y asimismo la escamotearás.

Despues de haver executado todos estos pasos puedes hacer otro , que es bastante divertido , y es poner debaxo de un Cubilete 24. bolitas : para esto harás ver , que debaxo de los tres Cubiletes no hay cosa alguna , y pondrás debaxo de el Cubilete de en medio las 24. bolitas , las quales han de estar ensartadas en una cerda negra , y sutil , ò un cabello ; sacarás despues de la bolsa otras 24. bolitas , y dirás, que aquellas ván à pasar todas por el Cubilete de enmedio.

Para hacer pasar estas 24. bolitas debaxo del Cubilete , tomarás una , y le dirás que se pase debaxo del Cubilete ; y al decirle que pase , la arrojarás en el suelo , de manera , que nadie lo perciba , enviandola con un golpe del dedo por debaxo de el brazo izquierdo ; tomarás otra , y dirás : *Señores , esta bolita me la trago ; y hay una en la boca , que se hace ver en la abertura ;* tomarás todavia otra , y le di-

rás , que vaya por el ayre , y al mismo tiempo se dá una buelta con la mano para arrojarla al suelo ; y por fin , lás tomarás todas , las unas despues de las otras , y se envian una por una parte , y otra por otra , y luego que todas hayan desaparecido , y que ninguna de ellas ha quedado sobre la mesa , dirás : *Señores , es preciso que las 24. bolitas se hallen todas debaxo del Cubilete de enmedio : levantarás el Cubilete , y se hallarán debaxo.*

Estos son los pasos , que ordinariamente se executan con los Cubiletos ; puedese sin embargo hacer otro para acabar el juego , y despues de este no se han de executar los demás , porque las bolitas se pegan al hondo de los Cubiletos.

Para executar este paso has de untar el hondo de los Cubiletos con cera , y sebo , ò untarás bien con ello las tres bolitas , y las pondrás encima de los tres Cubiletos ; quando cada una de ellas esté encima de el asiento del Cubilete , tomarás los tres Cubiletos , y los pondrás uno sobre otro : la bolita del que está encima , no siendo cubierta , la dexarás asi , y dirás : *Señores , voy à sacar las dos bolitas que están cubiertas :* Para esto tomarás dos bolitas escamoteadas

DE MANOS. 23

en la mano de primero , sacarás una del segundo Cubilete , y arrojarás sobre la mesa una de las que tienes en la mano , y despues dirás : *Señores , voy à sacar esta del tercer Cubilete* , y arrojarás otra tambien sobre la mesa. Por fin , al hacer ver los dos Cubiletes de abaxo , verán que no hay cosa alguna sobre su asiento , y que las dos bolitas han sido sacadas ; pero has de tener cuidado de asentar los Cubiletes para no hacer caer las bolitas , y aun puedes decir : *Reparen bien , Señores , que no hay cosa alguna en mis manos* ; y todavia se las puedes enseñar por adentro , y por afuera ; despues de haverlas enseñado , levantarás los tres Cubiletes , el uno despues de el otro ; y al tiempo de enseñarlos , y hacer ver que debaxo de ellos no hay cosa alguna , los bolveras asentar con un poco de fuerza para hacer caer las bolitas sobre la mesa ; despues tomarás una bolita , que ocultarás en la mano , y dirás : *Señores , yo la saco de mi dedo , y la mando que se pase debaxo del Cubilete* , y escamotearás al mismo tiempo , y las harás desaparecer ; lo mismo executarás con los otros dos Cubiletes , y despues harás ver , que hay una bolita debaxo de cada uno de ellos.

Para hacer este paso con mas facilidad, en lugar de poner dos bolitas en la mano, puedes poner no mas de una , quando huvieres hecho como que la sacas del primer Cubilete : despues tomarás dicha bolita , y la escamotearás , fingiendo enviarla à las Indias Occidentales : te servirás de la misma bolita para el segundo Cubilete , y asimismo la enviarás muy lexos ; y aun te servirás de la misma , para sacar la que está en el tercero Cubilete : has de cuidar , que en lo hondo de los Cubiletos haya bastante sebo para detener las bolitas.

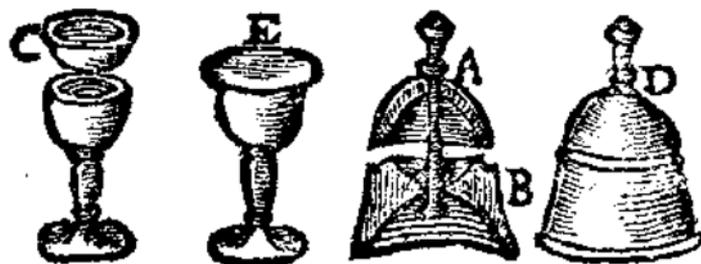
Tendrás cuidado de limpiar los Cubiletos quando quieras repetir los mismos doce pasos ya explicados , y tambien mudarás las bolitas , para que no se peguen al hondo de los Cubiletos.

Haviendo hecho todos estos pasos de los Cubiletos , se hacen muchos juegos diferentes , que voy à explicar con la mayor claridad que pudiere. Qualquiera los podrá executar , segun su genio , y orden que gustáre.

En caso que no sepas executar todos los juegos de los Cubiletos , y que te veas embarazado en ellos por causa de no haverlos exercitado , y porque requieren mucha destre-

treza, y ligereza en los dedos de las manos, no por eso dexes de pasar adelante en hacer los otros juegos; y si en algun juego de los que se siguen tambien te vieses algo embarazado, que no lo sepas executar, ò te se haya olvidado, no por eso dexes de continuar en hacer los demás, y en fin harás los que supieres, ò te parezcan mejor; porque aunque no sepas sino es la mitad de los juegos, que este libro contiene, tienes suficiente materia para divertir un auditorio toda una noche sin cesar.

JUEGO DE PONER UN POCO DE
alpiste dentro de una Copa, y hacer que se
pase debaxo de una Campanilla.



MAndarás hacer una Campanilla de madera en dos piezas, y hueca por dentro, y que se cierre como una ca-

xa de tabaco, de la suerte que se muestra en la figura, que tiene A, y B: tambien has de mandar hacer un palo con su botoncito à la punta, y harás, que pase por las dos piezas, y que el agujero de la pieza de abaxo sea mas grande, pero que no ajuste mas que con el botoncito: luego mandarás hacer una copa de madera, con su tapa, y que esté honda, de la suerte que se muestra en la figura con letra C, y despues las mandarás pintar, y de que estén enjutas tomarás un poco de cera, y la pegarás en el botoncito, y agujero de la campanilla, porque cierre bien, y se tenga: despues la llenarás de alpiste, ù otra simiente menudita, para que al tiempo de destapar el agujero, con facilidad pase abaxo, y la cerrarás bien, dexandola como está en la figura de la letra D: luego tomarás la copa, y la taparás bien con su tapa, y encima de la tapa le pondrás otra de sombrero, dexandola como está en la figura de la letra E, y despues te los pondrás en la bolsa prevenidos.

Quando hagas este juego sacarás la campanilla con su alpiste dentro, y la pondrás encima de la mesa, y luego sacarás la copa con sus dos tapas, y dirás: Señores,

res,

res, ya ven, que no hay nada en la campanilla, ni en la copa; y las levantarás una, y otra, porque vean, que no hay nada, no quitando à la copa mas que la tapa de sombrero, y dirás: *Pues ahora verán como lleno la copa de alpiste; y luego sacarás un poco de alpiste, y lo pondrás dentro de la tapa, y despues la taparás con la de sombrero, y dirás: Por virtud de los polvos de mi Señora Doña Perlimpinpin haremos, que el alpiste de la copa se pase de baxo de la campanilla; y al mismo tiempo pondrás la mano izquierda encima de la copa, tapandola bien, y con la otra mano harás la accion de sacar los polvos, y fingir, que se echan, y dirás: Señores, ahora quiero ver, si se ha pasado; y luego con la palma de la misma mano izquierda levantarás las dos tapas juntas, y lo harás de suerte, que comprehendan, que no te llevas mas que la tapa de sombrero, y luego te la pondrás en la bolsa, y despues con la otra mano tomarás la campanilla, apretando el palo por abaxo, hasta que se abra el agujero, y cayga el alpiste, y despues la levantarás, y verán, como ha pasado de una parte à otra.*

OTRO JUEGO DE LA CAMPANILLA,
y es mucho mas facil.

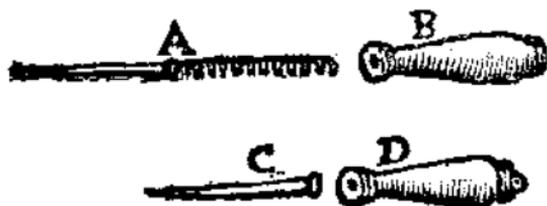


MAndarás hacer un vaso de hoja de lata, y harás, que el suelo de abajo esté en el parage de la linea donde está la letra A, y despues tomarás un poco de alpiste, ò de otra simiente menu-dita, y lo pegarás en el vaso con goma, ò con otra cosa, por donde está la letra B, y harás, que parezca, que está bien lleno, y despues pondrás lo mismo en la Campanilla, de la conformidad que hemos dicho en el juego pasado.

Quando hagas este juego, sacarás la Campanilla ya prevenida, como hemos dicho,

y luego sacarás el vaso, y lo pondrás encima de la mesa, de suerte, que vean que está vacío, y despues sacarás de la bolsa un poco de alpiste, y con ligereza bolverás el vaso por el otro lado, y le pondrás el alpiste encima de el que está pegado, de manera que se lo vean poner, y dirás: *Señores, ya ven como está lleno este vaso de alpiste*; luego tomarás la varita de las virtudes, y la pasarás por encima de el vaso: (quitando todo el alpiste que has puesto, y rasandolo, como hacen los Medidores del trigo quando lo miden) despues tomarás un sombrero, y le pondrás encima, y al mismo tiempo con la otra mano bolverás el vaso por el lado que está vacío, y despues con otro sombrero taparás la campanilla, y al mismo tiempo apretarás el palo, ò mango, hasta que comprehendas que ya ha caído el alpiste, y despues dirás: *Señores, ya han visto que el vaso está lleno, y que la campanilla no tiene nada: pues harémos que con los polvos de mi Señora Doña Perlinpinpin, que se pase à la campanilla*; y harás como que le echas los polvos, y despues levantarás los sombreros, y verán como no tiene nada el vaso, y luego levantarás la campanilla, y verán el alpiste como se ha pasado del vaso à la campanilla.

JUEGO DE LA LEZNA, PARA HACER
parecer, que traspasa la frente,
ò el gaxnate.



MAndarás hacer una lezna con un hilo de hierro templado, que sirva de muelle, de la suerte que está en la letra A, porque quando quieras clavar la lezna se vaya entrando en el mango, y al mismo tiempo que la vayas retirando se vaya saliendo de el mango, y ha de ser tan largo como la lezna, para que se esconda toda adentro, y ha de estar hecho conforme está el de la letra B. Algunos la han mandado hacer sin rosca, ò hilo de hierro, como está en la figura C, y D, no mas que con un botoncito, y muchas veces se hallan chasqueados, porque si se descuidan se les esconde la lezna dentro del mango, y les cuesta trabajo el hacerla salir.

Quan-

Quando hagas este juego darás una manzana á uno de tus Compañeros, ù otra cosa, y le dirás en voz baxa, que se la coma; y quando la haya comido se la pedirás, y el naturalmente responderá, que se la ha comido, y asi que esto responda sacarás la lezna, y enseñandola, dirás: Señores, les hago saber como di una manzana á uno de mis Compañeros, diciendole, que me la guardase, y el picaro se la ha comido: pues porque no vuelva mas á executar tal picardia, quiero con esta lezna traspasarle el gáznate; y al punto harás que le clavas la lezna, procurando que sin hacerle daño se oculte toda dentro del mango, de manera que tropieze la madera con la carne, y puesto asi mostrarlo que lo vean; y al mismo tiempo de quitarla poner con la otra mano un dedo, haciendo que tapa la herida, y luego dirás: Por la virtud de los polvos de mi Señora Doña Perlímpinpin quiero, que sea en este instante sano, y libre de esta herida; y soplarás, quitando la mano, y verán que no hay señal de cosa alguna, advirtiéndolo, que la lezna no ha de tener punta.

JUEGO DE UNA NAVAJA, PARA
*hacer parecer la nariz cortada, ó un
 dedo de la mano.*



MAndarás hacer una navaja, que tenga dos hojas, la una con encajador, y la otra lisa; pero han de ser iguales, y ambas à dos de una pieza, y que sean uniformes, como están en las letras A, y B; y el mango que han de tener ha de ser ancho, y abierto por los dos lados, y harás que la una hoja esté dentro del mango, quando otra esté fuera, para que parezca no ser mas que una, siendo el mango al simil de el que señala la letra C.

Quando hagas este juego darás una manzana al otro Compañero, y le dirás, que se la coma, y quando se la haya comido le harás la misma pregunta que hiciste al del juego antecedente, y él respon-

ponderá lo mismo que el otro , y entonces sacarás la navaja , (enseñando la hoja lisa) y dirás : Señores , bago saber à ustedes , que habiendo dado à este Compañero otra manzana , juzgando seria mas fiel que el otro Camarada , ha executado la propia maldad comiendosela ; y asi para que otra vez no cometa tal osadia , le he de cortar la nariz con esta navaja : y asi que esto se haya dicho se ha de hacer la accion de amolarla por el lado que está entera , procurando que la vean los presentes , y en el interin , con ligereza , y disimulo dexarás caer la hoja lisa , y saldrá la otra , tapando el encajador con el dedo , como se señala en la letra D ; advirtiéndole , que si no lo sabes tapar con un dedo , le pondrás dos , y luego harás la accion de cortar la nariz al Compañero , encajandole la navaja ; y sin moverla enseñarás la nariz , de suerte que parezca que está cortada ; y quando saques la navaja , harás la misma diligencia de encubrir el encajador , como lo hiciste al tiempo de ponerla.



JUEGO DE UN CUCHILLO , QUE
parezca que está traspasado por
la muñeca.



MAndarás hacer un cuchillo de la forma , que te lo demuestra la figura de la letra A , y asimismo otro de la misma hechura , que no tenga el encajador , como lo muestra la figura de la letra B , y estos hechos los llevarás en la bolsa prevenidos.

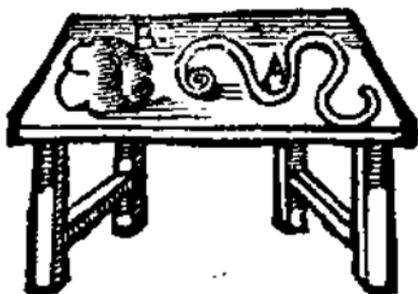
Quando quieras hacer este juego sacarás otra manzana , y enseñandola dirás: *Señores , ahora quiero ver si esta manzana la sé yo guardar mejor que mis Compañeros ;* y te la comerás , y despues pedirsela à tus Compañeros , à lo que te responderán , que no les has dado tal manzana , y que te la has comido ; y luego dirás:

Pues

Pues que yo tambien me la he comido , y cometido el mismo delito que mis Compañeros , razon será que tambien pague la pena; y esto dicho , sacarás el cuchillo liso , y le enseñarás , diciendo : Señores , miren bien este cuchillo , ya ustedes le ven : pues con él me he de traspasar una muñeca , en castigo de haverme comido la manzana : y luego harás la accion de sacar una piedra para amolarle , y entonces dexarás el cuchillo liso en la bolsa , y sacarás el otro juntamente con la piedra , tapando con los dedos el encajador , y amolándole en la piedra ; de suerte , que en este intermedio , con disimulo , y ligereza , te le pondrás en la muñeca , y enseñarás el brazo por el lado libre , como te se demuestra en la figura de la letra C ; y de que lo hayan visto , retirarás el brazo , y con disimulo , y presteza te le quitarás , porque no echen de ver el secreto , y lo bolverás à la bolsa , mostrando despues la mano , para mas confusion de los que miran , y lo ignoran.



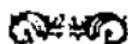
JUEGO PARA HACER PARECER
*que se come estopa, y despues hacer, que
 salgan cintas de todos
 colores.*



Tomarás tres , ò quatro cintas bien delgaditas , ò las que tu quisieres, pero que sean de varios colores , y como cosa de una vara de largo cada una , y estas bien arrolladas , y apretadas de manera, que no hagan mas bulto , que el que hace una bala de fusil ; y para que parezcan estar todas en una pieza las juntarás por las puntas , y retorcidas como muestra la figura de la letra A , las irás arrollando como está dicho , y dispuestas en esta forma las pondrás en la bolsa , embueltas en un papel , porque no se des-
 ha-

hagan , y juntamente un poco de estopa , como lo demuestra la letra B.

Quando vayas à hacer este juego sacarás la bolita de las cintas , y te la esconderas en la boca , y despues sacarás la estopa , y enseñandola dirás : *Señores, miren ustedes esta estopa como me la voy à comer* ; y al mismo tiempo , metiendola en la boca , harás que la mascas , y te la tragas , dexandola escondida en un lado de la boca , y despues haciendo que vomitas , con la lengua haras que salgan las cintas , se entiende la punta , ò remate por donde se ha de empezar à desembolver el ovillo , ò rollo ; y luego que haya salido de la boca dicha punta , ò remate , la asirás con una mano , y iras tirando , y de que conozcas , que llegan junto à los labios las junturas retorcidas , llegarás con la otra mano , y un cuchillo , y harás como que las vas cortando , y perseguiras hasta darles fin , y despues que hayas acabado , sacarás , sin que te vean la estopa de la boca , y la guardarás en la bolsa.



JUEGO PARA BEBERSE UN VASO
*de vino, y hacer parecer que sale de la
 mano por la punta de un
 Cuchillo.*

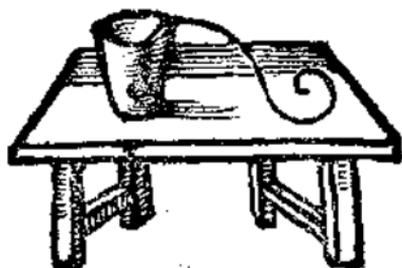


Tomarás un pedazo de esponja, y te la pondrás en la bolsa, y quando hagas este juego pedirás un vaso de vino, y sacando con disimulo la esponja de la bolsa la mojarás, sin que la vean, y despues que la hayas mojado te la pondrás detrás de la oreja de el lado derecho, y la taparás con el cabello si lo tienes, ó sino con un gorro, de suerte que no se vea; despues tomarás el vaso, y dirás: *Señores, brindo à la salud de ustedes; y bebiendotelo bolverás à decir: Señores, ya han visto como me lo he bebido, y que no*
 ten-

tengo nada en el brazo ; y le enseñarás desnudo , y tomando un cuchillo en la mano dirás : *Pues ahora quiero , que el vino que he bebido vaya baxando por el brazo , y salga de la mano por la punta de este cuchillo ;* y harás la postura , y accion como está en la figura , poniendo la mano cerca la oreja , y dirás al Compañero de el lado derecho , que te haga seis rayas en el codo donde señala la letra A , y al mismo tiempo tomarás la esponja , y te la pondrás entre la mano , y el cuchillo , de suerte que no le vean , y despues pondrás la punta del cuchillo encima de el vaso , y apretarás la mano , y verán como vá saliendo el vino , y luego harás como que te pones el cuchillo en la bolsa , y dexarás la esponja de manera que no lo vean.



JUEGO PARA HACER PARECER
que una moneda bayla dentro
de un vaso.



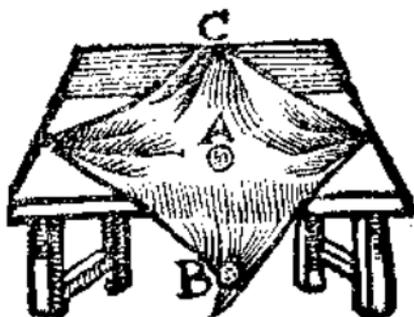
TOMarás un maravedí , ò un real de plata , y un pelo negro , ò cana de la cabeza , ò de peluca , y con una gota de cera pegarás el pelo à la moneda , y de que lo hayas pegado lo pondrás en la bolsa para que esté prevenido. Quando hagas este juego te pondrás el pelo entre los dedos con la gotica de cera lo mas oculto que puedas , y luego pedirás un maravedí , ò un real de plata , y si no le tienen le sacarás de tu bolsillo , y enseñandole , dirás : Señores , ven ustedes este maravedí , ò real de plata : pues le he bacer , que à el són de lo que yo cante , bayle , si me traen un vaso ; y luego que
 esto

DE MANOS. 41

esto digas , mientras te traen el vaso , pegarás à la moneda el pelo con la gota de cera , y despues la echarás dentro del vaso , y empezará à cantar , y à el són de lo que cantes darás golpecitos encima de la mesa , teniendo tirante el pelo , de suerte , que con el movimiento de la mano , y al disimulo de los golpes salte la moneda dentro de el vaso , baxando , y subiendo , pero de forma que no se salga de el vaso ; y para que mejor lo comprendas , en la figura antecedente lo verás delineado como se ha de poner para su mejor execucion ; advirtiendole , que lo has de hacer un poco apartado de la luz , porque no puedan divisar el pelo.



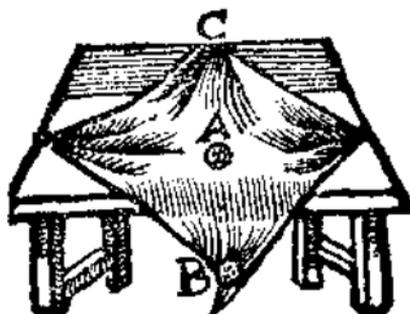
JUEGO DE UN QUARTO , QUE
 puesto dentro de un pañuelo , y éste sobre
 una mesa , hacer que la traspase , y
 cauya debaxo dentro de
 un Vaso.



TOmarás un cuarto , y le coserás en la punta de un pañuelo , y despues te lo pondrás en la bolsa. Quando hagas este juego sacarás el pañuelo , tomándole por la punta donde está el cuarto , y le enseñarás , diciendo : *Señores , ya ven ustedes que este pañuelo no tiene nada : pues tengan ustedes cuidado : y luego le pondrás encima de la mesa estendido , poniendo la punta donde está el cuarto colgando ácia ti ; despues pedirás otro cuarto , y dirás : Señores , miren bien este cuarto como le pongo en medio*

dio de este pañuelo ; y le pondrás en el pa-
 rage que señala la letra A , y luego toma-
 rás la punta donde está el otro cuarto , que
 es la que señala la B , y la pondrás encima
 de el otro cuarto , y harás lo mismo con la
 otra punta de la letra C , y al mismo tiem-
 po te llevarás el cuarto entre los dedos de
 la mano derecha : interin doblarás el pa-
 ñuelo por el otro lado , y lo levantarás todo
 junto , y dirás : *Señores , toquento ustedes ,*
ya ven como está dentro ; y harás que to-
 quen todos el cuarto que está cosido ; por-
 que crean , que es el que te has llevado , y
 despues harás que pongan un vaso debaxo
 la mesa , y tu pondrás el pañuelo encima , y
 dirás : *Señores , ya ven que está dentro del*
pañuelo : pues quiero darle unos golpecitos ,
y hacer que se cayga dentro del vaso ; y lue-
 go le darás unos golpecitos con la mano iz-
 quierda , y con la otra en que tienes el
 cuarto por debaxo harás lo mismo , y de-
 xarás caer el cuarto dentro de el vaso , y
 luego levantarás el pañuelo , y dirás : *Se-*
ñores , miren como ha pasado , y el pañuelo
 te lo pondrás en la bolsa , porque no le
 vean : y si tienes lugar puedes quitar el
 cuarto , y poner una sortija , para hacer
 el juego que se sigue.

JUEGO PARA PONER UNA SORTIJA
dentro de un pañuelo , teniendole asido
por las puntas.

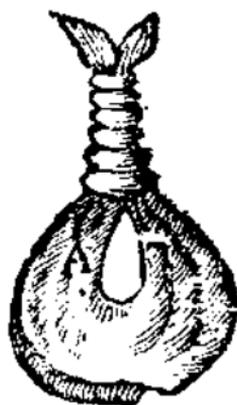


Tomarás una sortija , y la coserás entre medias de la punta de el pañuelo , como hiciste con el quarto , y hecho esto lo pondrás en la bolsa. Quando hagas este juego sacarás el pañuelo , y le tomarás por la punta donde está la sortija , y le enseñarás diciendo : *Señores , miren ustedes este pañuelo , que no tiene cosa alguna:* luego le pondrás encima de la mesa estendido , con la punta de la sortija en la misma conformidad que la de el quarto : despues pedirás otra sortija , que se parezca à la del pañuelo , y dirás : *Señores , miren bien esta sortija como la pongo en medio*

dio de este pañuelo : y la pondrás donde señala la letra A : luego tomarás la punta de la sortija , que es la que señala la letra B , y la pondrás encima de la otra sortija , y lo mismo harás con la otra punta , que señala la letra C : y al mismo tiempo te llevarás la sortija entre los dedos de la mano derecha , y en el interin doblarás el pañuelo por el otro lado , y lo levantarás todo junto diciendo : *Señores , toquenla ustedes ; ya ven como está dentro de este pañuelo* : luego harás , que toquen todos la sortija que está cosida , porque crean , que es la que te has llevado : luego tomarás un palo , y con ligereza le pondrás la sortija que tienes escondida en la mano , y despues dirás à tus Compañeros , que tengan el palo , cada uno por una punta , teniendole tú tambien siempre por en medio con la mano derecha , tapando la sortija que no se vea , y con la otra mano pondrás el pañuelo en el palo , y harás como que le pones la sortija , dando bueltas al pañuelo en el mismo palo , cubriendo siempre la sortija que está dentro de él ; y haciendo que sacas los polvos dirás : *Por la virtud de estos polvos de mi Señora Doña Perlinpimpin barcuos que la sortija de este*

este pañuelo se pase dentro de este palo; y dicho esto tirarás de el pañuelo, y verán la sortija dentro de el palo, y siempre juzgarán, que es la que estaba dentro del pañuelo, como una, y otra sean de un jaez.

JUEGO PARA HACER MUCHOS
ñudos à un pañuelo, y deshacerlos de un soplo.



Tomarás un pañuelo por las dos puntas, y lo enseñarás, diciendo: *Señores, miren este pañuelo, que no tiene ningun ñudo: y luego harás un ñudo, que vean todos como le haces, y despues harás otro, haciendo, que estén flojos, y para*

DE MANOS.

47

para apretarlos tirarás disimuladamente por la parte donde está la letra A, hasta que se vayan escurriendo : irás haciendo los otros de la misma suerte , que has hecho el segundo , tirando siempre por el mismo lado de la letra A : despues lo tomarás con la mano derecha por donde está la dicha letra , y con la otra mano tomarás las puntas sueltas de el pañuelo, y cubrirás los ñudos , y al mismo tiempo tirarás una mano , y otra , hasta que estén desechos , y luego dirás : *Señores , ya han visto ustedes , que está todo lleno de ñudos ; pues haré , que por la virtud del soplo de mi Señora Doña Perlínpinpin , que se deshagan : y al instante soplaras , y tirarás el pañuelo en el ayre , y lo enseñarás , diciendo : Señores , miren como están desbechos , y verán , que es cierto.*



**JUEGO DE UN CLAVO , PARA
hacerlo parecer , que está traspasado
por la lengua.**



MAndarás hacer un clavito con su encaxador , como está dibuxado en la letra A , y otro liso , de la suerte , que está delineado en la letra B , y harás , que sean iguales , y que se parezcan el uno al otro , y despues te los pondrás en la bolsa.

Quando quieras hacer este juego sacarás los dos clavitos , y el que tiene el encaxador lo tendrás escondido dentro de la mano derecha , y enseñarás el otro liso , teniendolo con la misma mano derecha , y dirás : *Señores , miren este clavito , ya lo ven ; pues con él me quiero traspa-*
pa-

pasar la lengua : y luego sacarás la lengua , y al mismo tiempo te esconderás el clavito liso en la mano , y el otro te lo pondrás en la lengua , y harás , que el encaxador se esconda dentro de la boca , de suerte que no se vea : y quando lo quieras sacar , harás la misma accion , que has hecho quando lo has puesto , escondiendo el uno , y enseñando el otro liso , y lo harás muy disimulado , que no se comprehenda , y juzgarán , que es cosa de grande habilidad.

JUEGO PARA HACER PARECER,
que un buevo bayla en la mano.



Tomarás un huevo , y le harás dos agujeritos , y despues le sacarás todo lo de adentro , y tomando una cerda de caballo blanco , la pasarás por dentro del huevo , y lo pegarás con una gota de cera , ò de otra cosa , que esté fuer-

fuerte , y despues te lo pondrás en la bolsa.

Quando hayas de hacer este juego pedirás un huevo , y despues con destreza, que no lo vean , te lo pondrás en la bolsa , y sacarás el otro , poniendote el lazo de la cerda en el dedo pequeño , ò en el que tu quisieres , y lo harás baylar por un lado , y otro de la mano , haciendo los movimientos , que tu quisieres , y despues con ligereza te lo bolverás à la bolsa , y sacando el otro se lo bolverás à su dueño , advirtiendolo , que el huevo no le has de tener colgando ; porque se conoceria que estaba atado , y la cerda la has de poner en la forma , que denuestra la figura antecedente ; y si no la encontrases blanca , la podrás poner negra ; y quando le hagas baylar dirás : *Señores , miran este huevo como le hago baylar.*



JUEGO DE SACAR TRES CUENTAS,
*ó bolitas de dentro de dos cintas, sin romper-
 las, teniendolas asidas dos sugetos,
 cada uno por su lado.*



MAndarás hacer tres bolitas del grandor de una nuez, y las harás un agujero à cada una, que sea grandecito, y despues tomarás dos cintas largas, como de à vara, y las pondrás juntas, que estén iguales: despues tomarás un poco de hilo delgadito del mismo color, y las atarás por enmedio, de la suerte que están en la letra A: despues tomarás los dos cabos de una misma cinta, y los pondrás juntos, y haras de la otra lo mismo, poniendolas como están en la letra B: y despues tomarás los dos cabos de una misma cinta, y los pasarás juntos por dentro de los agujeros de las tres bolitas,

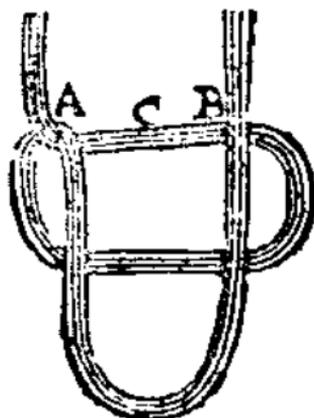
E

tas,

tas , y harás , que tapen la juntura de las cintas , y de esta suerte te las pondrás en la bolsa prevenidas.

Quando vayas à hacer este juego las sacarás , diciendo : *Señores , ya ven ustedes , que estas tres bolitas están dentro de estas dos cintas : y darás à un Compañero dos cabos , y al otro los otros dos , y les dirás , que tengan bien fuerte ; pero harás que no tiren , porque se rompería el hilo , y luego dirás : Señores , estas tres bolitas , que están puestas dentro de estas dos cintas , harémos , que por la virtud de los polvos de mi Señora Doña Perlínpinpin , que salgan de estas dos cintas , y al mismo tiempo tomarás una de cada mano , y las correrás por las dos cintas , dexando la de enmedio para que tape la juntura , y luego tomarás un cabo de cada Compañero , y harás un nudo , como está en la figura de la letra C , y bolverás à dar los cabos , à cada Compañero el suyo , y despues tomarás las tres bolitas juntas con una mano , y con la otra harás , como que le echas los polvos , y les dirás , que tengan bien fuerte , y tirarás , hasta que se rompa el hilo por lo atado ; y verán como han salido las tres bolitas por enmedio de las dos cintas , sin romperlas.*

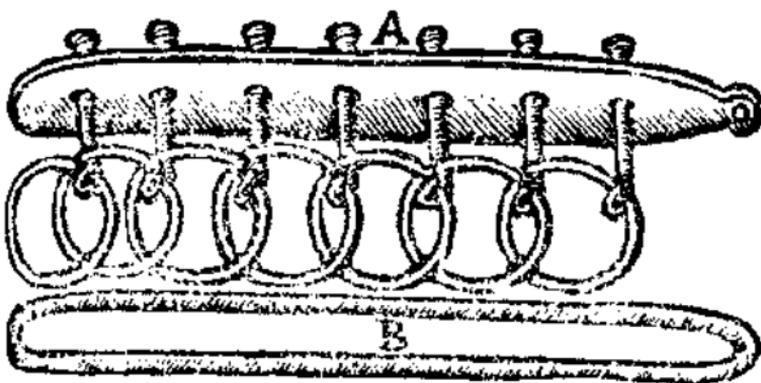
JUEGO PARA HACER CORTAR
una Cinta , y despues en un soplo
bolverla à juntar.



Tomaràs una cinta , y la enseñaràs estendida , porque vean , que està entera , y diràs : Señores , miren esta cinta , ya ven que està entera , pues veràn ustedes como la corto , y despues en un soplo la he de bolver à juntar : y luego con ligereza la pondrás de la suerte , que està pintada , teniendola con dos dedos de la mano izquierda por donde està la letra A , tapando la buelta que hace , y al mismo tiempo la tomaràs con la otra mano por don-

de està la letra B , y haràs , que no se vean sino los cabos de la cinta , y lo demás lo dexaràs colgando , y luego diràs à uno de los Compañeros , que la corte por el medio , que es por donde està la letra C , y despues soltaràs la mano derecha , que es la de la letra B , y caeràn los dos cabos : y luego iràs à tomar los dos cabos de la mano de la letra A , y haràs un ñudo : pero nunca has de soltar la mano izquierda , hasta que hayas hecho el ñudo , y despues la empezaràs , porque la vean como està añadida : despues diràs à tus Compañeros , que tenga cada uno por una punta , y bien tirantes : despues cubriràs el ñudo con la mano izquierda , y con la otra haràs , como que le echas los polvos , y diràs : *Por la virtud de los polvos de mi Señora Doña Perlinpimpin , mando , que se vuelva à juntar.* Y luego iràs arrastrando la mano izquierda por la cinta , llevandote el ñudo , y diràs à tu Compañero del lado izquierdo , que suelte la mano , y es , porque pases el ñudo , y despues te esconderàs el ñudo en la bolsa , y veràn como està entera , y sin estar añadida.

JUEGO DEL ÑUDO GORDIANO,
ò lazo de las sortijas enredadas.



Mandarás hacer un hierro largo , que tenga siete agujeros , distante el uno del otro el hueco de un dedo , ò de media sortija , y pase por el agujero holgado , pero que no pueda salir de él , y harás enlazar cada sortija en el clavito de la inmediata , como està figurado en la letra A , advirtiéndolo , que pueden ser las sortijas en mas numero , como siempre sean nones. Despues mandarás hacer otro hierro de dos barritas , mas largo , que el de las sortijas , y que esté cerrado por ambos lados , pero de modo , que quepan en

en él holgadamente las sortijas , como se figura en la letra B.

Este juego consiste en enlazar las sortijas en el hierro largo , de manera , que no se puedan separar : aunque es difícil de explicar el modo , por las muchas veces , que es preciso poner , y quitar las sortijas , tanto , que solo el uso te podrá enseñar : no obstante observarás estas reglas , que con ellas conseguirás el fin , acompañadas de la aplicacion.

Primeramente has de observar , que se empieza por donde están las sortijas pendientes : y para introducir qualquiera sortija , ha de ser entrandola por el medio de la parte de abaxo de el hierro largo , y trayendola hasta la punta de él por donde se enlaza , y al contrario para sacarla.

Lo segundo , que para introducir , ó sacar qualquiera sortija , es preciso , que la de delante esté puesta en el hierro sola.

Lo tercero , que para introducir , ó sacar qualquiera sortija , se han de hacer , y deshacer todas las de delante , hasta que quede sola , la que está antes , de la que se quiere sacar , ó introducir.

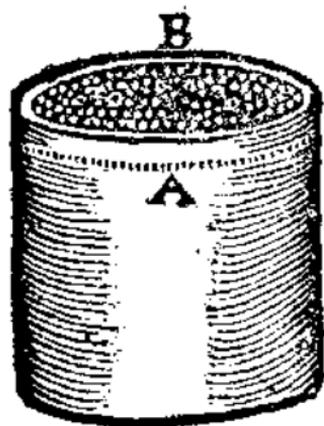
Lo quarto , que despues de sacar , ó

introducir cada sortija , se buelve de nuevo al principio , introduciendo las dos primeras , y consiguientemente , las que se siguen , que se buelven à deshacer , hasta donde conviene introducir , ò sacar.

Y ultimamente , que despues de puestas las dos primeras sortijas , siempre que se haya de introducir , ò sacar la tercera, quinta , y septima , se ha de principiari quitando sola la primera ; y haviendo de ser la quarta , ò sexta , se ha de empezar quitando las dos primeras à un tiempo , observando , que siempre ha de salir primero la tercera , y despues la quinta , y luego la quarta , y siempre por cada una es necesario (como se ha dicho) hacer , y deshacer , las que estuvieren delante , guardando las mismas reglas.



JUEGO DE DOS VASOS DE HOJA
*de lata, para llenar el uno de alpiste, y
 despues hacer, que en un soplo se pase al
 otro; hacerlos parecer llenos, y des-
 pues hacerlos parecer
 vacios.*



MAndaràs hacer otro vaso de hoja de
 lata, (como el que mandaste hacer
 para el juego de la campanilla) hacien-
 do que el suelo de abaxo esté en el pue-
 sto donde te señala la letra A, y despues
 le pegaràs un poco de alpiste en el pa-
 rage donde está la letra B, de la misma
 suerte, que lo hiciste con el vaso del
 jue-

juego de la campanilla , haciendo que los dos sean iguales , y que no tenga diferencia el uno del otro , y despues los guardarás en la bolsa.

Quando hagas este juego , sacarás los dos vasos boca abaxo , haciendo que no se vea el alpiste , y los pondrás encima la mesa , y dirás : *Señores , miren ustedes estos dos vasos , que no tienen nada ; pues ahora verán como lleno el uno de alpiste : y al instante sacarás el alpiste de la bolsa , y con la otra mano tomarás el vaso del lado izquierdo , y le pondrás un poco encima , del que está pegado , y esto lo harás con ligereza ; que no vean el alpiste , que está pegado , y despues lo bolverás en el mismo puesto , y dirás : Señores , ya ven como este vaso del lado izquierdo está lleno , y el otro no tiene nada : luego tomarás dos sombreros , y cubrirás los dos vasos , bolviendo el que está boca arriba , poniendolo boca abaxo : y el otro que está boca abaxo , lo pondrás boca arriba ; y despues dirás : Señores , ya han visto , que este vaso del lado izquierdo está lleno , y el otro no tiene nada ; pues haré , que con la virtud de los polvos de mi Señora Doña Perlínpinpin , que el alpiste se pase al otro*

va-

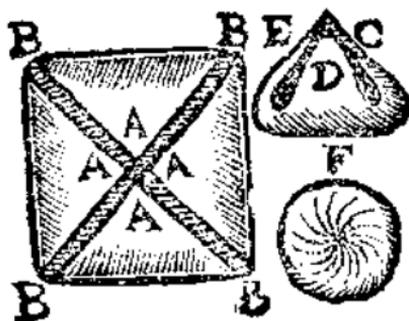
vaso : despues levantaràs los sombreros, y verán como el alpiste se ha pasado de un vaso al otro.

Bolverás à cubrir los vasos con los sombreros , y al mismo tiempo bolverás el vaso , que está vacío por el otro lado , y dirás : *Señores , ya han visto ustedes , que el uno está vacío , y el otro está lleno ; pues haré , que con la virtud de los polvos de mi Señora Doña Perlínpinpin se multiplique el alpiste , y que los dos estén llenos :* luego levantarás los sombreros , y verán como están llenos los dos vasos.

Luego bolverás otra vez à cubrir los vasos , y al mismo tiempo los pondrás boca arriba , y dirás : *Señores , ya han visto ustedes , que los dos vasos están llenos ; pues haré , que con un soplo , que yo les dé , se vaya luego el alpiste à mi bolsa :* luego soplarás , y levantarás los sombreros , y verán como están vacíos.



JUEGO PARA HACER UN NUDO
à un pañuelo, que no lo sepan
desbacer.



Tomarás un pañuelo, y lo pondrás encima de una mesa estendido; despues tomarás las quatro puntas, y las pondrás al medio, de la suerte, que lo señalan las letras A: despues tomarás las quatro esquinas de las letras B, y las pondrás de la misma manera, que has puesto las otras. Despues pondrás las otras esquinas que quedan de la misma suerte, que has hecho antes: luego tomarás las quatro esquinas, que has puesto ultimamente con quatro dedos de la mano izquierda, haciendo que cada dedo tenga una esquina, y quedará el pañuelo, como

mo está señalado en las letras C, D, E. Luego con los dedos de la mano derecha tomarás el lienzo por encima de la esquina de la letra C, y con el dedo pulgar de la dicha mano derecha pondrás la mitad de la esquina de la letra D, dentro de la propia esquina de la letra C, y para entrarle, tirarás la de la dicha letra D, ácia mano derecha; y la de la letra C, ácia mano izquierda, ambas à dos à un tiempo: despues tomarás la esquina de la letra D, (tomando siempre el lienzo de encima) y pondrás la mitad de la esquina de la letra E, dentro de la esquina de la letra D, luego pondrás la otra de la misma suerte: despues que las hayas puesto todas quatro, empezará otra vez por la primera, que es la de la dicha letra C, y esta la desharás un poco para ponerla dentro de la letra D, y harás lo mesmo con las otras tres. Despues que ya estarán todas quatro, bolverás à empezar por la primera, y tomarás un doble, y lo desharás un poco, y le pondrás dentro el doble, que se sigue, tirando bien, siempre ácia la mano izquierda, y continuarás en deshacer un doble, poniendo otro, hasta que el pañuelo quede

DE MANOS.

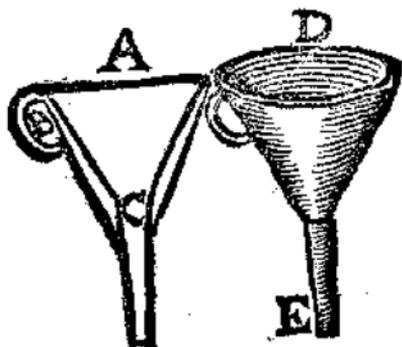
63

de duro, y redondo como una pelota, como está señalado el de la letra F: y despues lo guardarás en la bolsa, advirtiéndolo, que dentro del pañuelo puedes poner qualquiera cosa.

Quando hagas este juego, sacarás el pañuelo ya prevenido, y dirás: Señores, miren ustedes este pañuelo; pues dentro hay unos dulces muy buenos, los quales han venido de Indias. Luego le daras para que lo deshagan, y verás, que si está bien fuerte, y bien hecho, no lo sabrán deshacer.

JUEGO DE UN EMBUDO PARA

beber vino, ò agua con él, y despues hacerlo salir por la frente.



Mandarás hacer dos embudos juntos, el uno dentro del otro, y no mas que un cañon abaxo, de la suerte, que está

está el de la letra A , y despues le harás un agujerito muy pequeñito , que no se conozca , en el parage donde está la letra B, en donde verás un puntico ádentro de la asa , ò agarradero ; y despues harás otro agujerito por la parte de adentro , adonde verás otro puntico , que está cerca de la letra C , y el embudo ha de estar concluído , como está el de la letra D.

Quando hagas este juego , pedirás un poco de vino , ò de agua , y sacarás tu embudo , y lo enseñarás , porque vean como está hecho ; despues lo tomarás con la mano izquierda , y con un dedo taparás el agujero de donde está la letra E , y despues le llenarás de vino , ò agua , y tendrás destapado el agujerito de abaxo del asa , y harás un poco de tiempo , diciendo algunas palabras , porque se vayan llenando los dos embudos por el otro agujerito ; y quando conozcas , que está lleno , le añadirás un poco mas , y despues beberás un poco , y darás de beber à tus Compañeros , brindando à la salud de los Señores ; pero nunca dexes el embudo de la mano , tapando el agujerito de abaxo con un dedo ; y despues que hayan bebido , tomarás el embudo con la mano derecha , y con un dedo taparás el agu-

agujerito de la asa , y dexarás estar los otros abiertos , y despues enseñarás el embudo , porque vean , que no ha quedado nada , y dirás : *Señores , ya ven como no ha quedado nada , y que todo lo hemos bebido ; pues verán ustedes como me bago un agujero en la frente con esta lezna , para que salga el vino , que yo he bebido : luego tomarás la lezna con la otra mano , y harás , como que te haces un agujero en la frente , y pondrás el embudo en donde has hecho el agujero , y levantarás el dedo , con que tienes tapado el agujerito de la asa , y verán como vá saliendo el vino , ò agua , que te has bebido , y harás , que cayga dentro de un vaso , y despues que haya salido un poco , bolverás à tapar el agujerito , para que quede vino , ò agua , para hacer lo mismo à los Compañeros de sacarles el vino por la frente. Para hacer este juego , se necesita de grande parola , quiero decir , muchas palabras ; porque mientras se llena el embudo de agua , ò vino , se haga tiempo , y se dicen algunas palabras , como v. g. *Señores , este es el vaso , con que yo bebo , quando voy de camino , y és un vaso hecho à la moda , y es de plata blanca , &c.**

JUEGO DE UNAS MORDAZAS,
*para hacer parecer , que tiene un cordel
 traspasado por la boca , y figurar , que
 sale por debaxo de la barba.*



Mandarás hacer dos palitos del largor de un palmo , y les harás unos agujeros por el largo , empezando por las letras A , hasta la B ; despues harás otros dos travesados , que se encuentren con los otros , y despues tomarás un cordelito , y lo pasarás por dentro de los dos palitos , y harás , que los cabos salgan por donde están las letras C : y à los otros de la parte de adentro los pegarás unos cabitos del cordel , porque parezca , que por esa parte se ha cortado el dicho cordel , y los dos agujeros donde están las letras A , los

taparàs con un poco de madera , que no se conozcan , y de esta forma los tendràs en la bolsa prevenidos.

Quando hagas este juego sacaràs los dos palitos juntos con la mano izquierda por donde estàn las letras D , sin quitar nunca la mano , porque no vean correr el cordel por abaxo , y los enseñaràs tirando el cordel por un lado , y otro , diciendo : *Señores , miren este cordel como está pasado por estos dos palitos , ó mordazas ; pues quiero , que mi Compañero los rompa de un soplo ; y le diràs , que sople , y despues abriràs los dos palitos de la suerte , que estàn los de las letras A , y veràn , que està el cordel roto ; y para juntarlo bolveràs à decir que sople , y los juntaràs ; y bolviendo à tirar el cordel como antes , diràs : *Señores , ahora quiero poner estas mordazas al otro Compañero ; y diciendole , que abra la boca le pondràs un palo dentro , y el otro debaxo la barba , y tiraràs el cordel por un lado , y otro , y parecerà , que pasa el cordel por dentro de la boca , y que le sale por debaxo de la barba.**

JUEGO DE UNOS NAYPES
*cortados ; con los quales se pueden
 hacer muchos.*

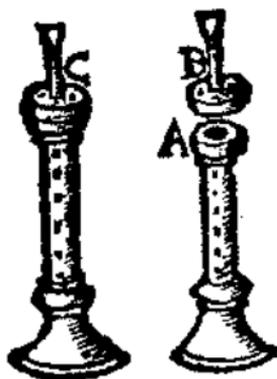


MAndarás hacer unos naypes cortados, y harás , que la mitad sea una figura , y que la otra mitad sea otra cosa, y le podrás pintar lo que tu quisieres , y en fin han de ser como el que señala la letra A : y quando hagas algun juego con estos naypes , los enseñarás de la suerte, que te lo muestra la letra B : y para que se muden en otra cosa , los bolverás de arriba à baxo con ligereza , y los enseñarás de la misma suerte , que has hecho antes , y estarán mudadas todas las figuras , menos el naype , que està à la vista, el qual has de procurar , que no sea figura , porque se conoceria , que los ha-
 vias

vias buelto ; y si ser puede , que sea un cinco , ò un quatro , ò un tres , &c.

Otra moda de naypes hay cortados , los quales mandaràs hacer de suerte , que la mitad estén despegados , y por entremedias les pegaràs una Madama , ò un Caballero , ò lo que quisieres , y los pondràs de la conformidad que està el naype , que señala la letra C : y quando quieras hacer algun juego con estos naypes , los enseñaràs , tapando la figura , y veràn , que es una carta blanca , la qual daràs à uno de los que estàn mirando , diciendole , que la esconda sin mirarla , y daràs otros naypes à los otros , que estàn mirando , diciendoles , que no los miren , hasta que tu se los pidas , y despues iràs al primero , y le pediràs el naype , y así que te le dé , descubriràs la figura con ligereza , que no lo comprehendan , y la enseñaràs , y veràn como se ha mudado ; y haràs lo mismo con los demàs : advirtiendo , que con estos naypes puedes sacar muchas diferencias de juegos buenos , que por no ser prolixo en su explicacion , no los pongo : además , que la practica , ò exercicio te lo enseñarà.

JUEGO DE DOS FLAUTAS, PARA
que quando toquen con ellas, tengan las
caras de diferentes colores.



MAndarás hacer dos flautas en dos piezas, y encima de la pieza larga harás que esté hecha como una caja redonda de tomar tabaco, y sin tener agujero, de la suerte que está en la letra A, y la otra pieza, que es la tapa, que se junta con la caja, harás que tenga quatro agujeritos por arriba, y al medio un cañon, que la traspase, como está el de la pieza de la letra B; y en el cañon le pondrás su lengüeta, y despues le pondrás un poco de harina dentro de la caja, y junta-

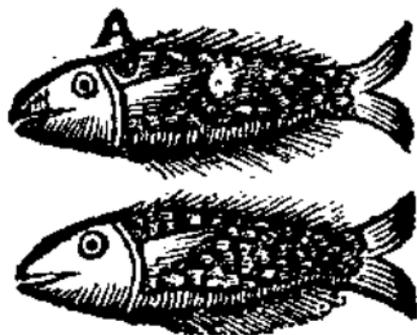
DE MANOS. 71

tarás las dos piezas , como está la figura de la letra C , y luego las guardarás en la bolsa.

Quando quieras hacer este juego , sacarás las dos flautas , y dirás : Señores , ahora quiero , que mis Compañeros toquen un instrumento nuevo , que ha venido de Italia. Luego darás las dos flautas , una à cada Compañero , y les dirás , Compañeros , vayan tocando , que yo tambien quiero cantar una letrilla muy buena , para dar gusto à estos Señores. Y luego harás que toquen , y verán , que suenan las flautas , y al mismo tiempo se llenan las caras de harina ; y si quieres , que las tengan de otros colores , pondrás el color bien molido dentro de las flautas.



JUEGO DE UNOS PECES , QUE
puestos en un barreño de agua , andarán
como si fuesen vivos.



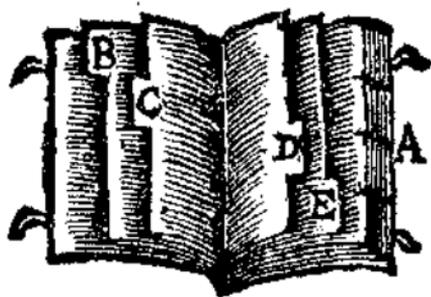
MAndarás hacer unos peces pequeñitos de madera , y les harás en la cabeza un agujero grande , de la conformidad que está el de la letra A , y despues los llenarás de limaduras de azero , que hayan estado tocadas con una piedra imán, y taparás los agujeritos con un pedacito de madera , porque el agua no entre á mojar el acero , y los harás pintar al oleo, porque la pintura no se vaya con el agua, y hecho esto , los guardarás en la bolsa, juntamente con una piedra imán : advirtiéndolo , que los peces han de estar llenos

nos de la barriga , porque vayan derechos por el agua.

Quando hagas este juego , sacarás los peces , y dirás : *Señores , miren ustedes estos peces , que son muy frescos , y hermosos , ya los ven ; pues verán como andan por el agua , y tambien comen pan.* Y luego pedirás un barreño de agua , y un poco de pan , y pondrás los peces en el agua , y verán como andan por entre dos aguas. Luego sacarás de la bolsa , el pan que te han dado , y entremedias sacarás la piedra imán , que no lo sepan , y dirás : *Señores , ahora verán ustedes , como se vienen ácia mi , y comen de este pan.* Y luego harás , como que les das de comer , y verán como vienen luego : irás mudando la mano por el rededor del barreño , y los que estarán mirando se creerán , que son vivos , y quedarán admirados de ver tal cosa.



JUEGO DE UN LIBRO, PARA
*bacer parecer que está todo blanco, y despues
 bacerle parecer todo escrito, y despues todo
 de animales volatiles, y terrestres, y despues
 bacerlo que se buelva todo lleno de Ca-
 balleros, y Damas, y otras
 cosas, &c.*



MAndarás hacer un libro en quarto de
 papel blanco de marquilla, y tenga
 lo que menos cien hojas, y despues le ha-
 rás tres cortes, que pasen todas las hojas
 del libro, y los harás de la suerte, que
 están señalados en donde está la letra A,
 sin cortar las cubiertas, y despues coge-
 rás la primera hoja, y cortarás los tres
 registros por el largo, dexando el de ar-
 riba, y harás que quede la hoja, como
 está

está la de la letra E : despues tomarás la segunda hoja , y cortarás los dos registros de abaxo , y el de arriba , y dexarás el segundo , y harás que quede la hoja como está la de la letra C : despues cográs la tercera hoja , y le cortarás el registro de abaxo , y los dos de arriba , y dexarás el tercero , y harás que quede como está la de la letra D , y despues cográs la quarta hoja , y le cortarás los tres registros de arriba , y dexarás el de abaxo , y harás que esté concluida , como está la de la letra E : en fin , harás lo mismo con las otras hojas de quatro en quatro ; hasta que estén concluidas todas las hojas del libro : advirtiendlo , que los registros han de estar separados el uno del otro el gordor de un real de à ocho ; y esto es , porque no se tropiezen las unas hojas con las otras.

Despues que las hayas cortado todas , pintarás galanes , damas , jardines , y otras cosas honestas à todas las hojas que tienen el primer registro por arriba : las pintarás en la segunda cara de la hoja , y despues pintarás lo mismo en la hoja que tiene el segundo registro en la primera cara , porque es la que le corresponde , y

se ven todas dos à un tiempo.

Despues pintarás à todas las hojas que tienes el segundo registro en la segunda cara, leones, tigres, osos, perros, aguilas, y pabos, &c. y pintarás lo mismo en la primera cara de todas las hojas, que tienen el tercero registro, porque es la que le corresponde.

Despues escribirás en la segunda cara de todas las hojas que tienen el tercer registro, y escribirás tambien en la primera cara de todas las hojas que tienen el ultimo registro, porque tambien es la que le corresponde.

Y dexarás en blanco todas las primeras caras de todas las hojas que tienen el primer registro, y tambien dexarás en blanco todas las segundas caras de todas las hojas que tienen el ultimo registro, porque es la que le corresponde, y estará concluido el libro, y despues lo guardarás en tu bolsa.

Quando hagas este juego, sacarás el libro, y lo tendrás con la mano derecha por la parte de abaxo, por donde está cosido, y dirás: *Señores, ahora les quiero enseñar un libro de la Magica, y verán como en un instante bago salir varias cosas.*

Y luego pondrás el dedo gordo de la mano izquierda en el registro de abaxo, y dirás: *Señores, ahora quiero, que salga todo el libro en blanco*: y al instante soplarás, llevando el dedo seguido, porque no tropiezes con el otro registro, y saldrán todas las hojas blancas.

Después bolverás à cerrar el libro, y pondrás el dedo en el segundo registro, empezando por abaxo, y dirás: *Señores, ahora quiero, que salgan todas las hojas escritas, tengan ustedes cuenta*. Luego también soplarás, y llevarás el dedo seguido, y saldrán todas las hojas escritas.

Luego bolverás à cerrar el libro, y pondrás el dedo en el tercero registro, empezando por abaxo, y dirás: *Señores, atiendan ustedes, que quiero que salgan todas suertes de animales volatiles, y terrestres*. Luego soplarás, y llevarás el dedo seguido como antes, y saldrán de todos animales volatiles, y terrestres.

Y luego bolverás à cerrar el libro, y pondrás el dedo en el primer registro, empezando por arriba, y dirás: *Señores, ahora verán como bago salir Caballeros, y Damas, unos como se van paseando por el campo, otros como se pasean por los jardines,*

nes , otros por los montes , y otros como van en coche , y Señoras como andan con silla de mano : y en fin otras muchas cosas. Y luego soplarás , y llevarás el dedo seguido , sin tropezar , y verán como salen Caballeros , y Damas , y otras cosas , &c. Advirtiéndote , que este libro lo puedes hacer de tantas mutaciones , y tantas tu quieras , añadiéndole mas registros.

Si no quieras gastar en mandar pintar este libro , tomarás un cuarto de color amarillo , otro de verde , otro de azul , y otro de colorado , y los desharás con una poca de agua con goma : y en lugar de galanes , damas , jardines , y otras cosas ; pintarás montes calvarios con sus cruces , cipreses , soles , lunas , y estrellas , &c. : y en lugar de leones , tigres , perros , osos , aguilas , y pabos ; pintarás montes con arboles , flores , casas , y otras cosas , &c. y por fin lo que tu supieres : y aunque parezca muy malo lo que has pintado , no le hace ; porque como se enseñan las hojas de paso , no se repara si está bueno , ó malo lo que hay pintado.



JUEGO DE DAR UNA PESETA
*à una persona , y à otra un ochavo , y des-
 pues hacer , que al que tiene la peseta , se
 le buelva ochavo ; y al que tiene el
 ochavo , se le buelva
 peseta.*



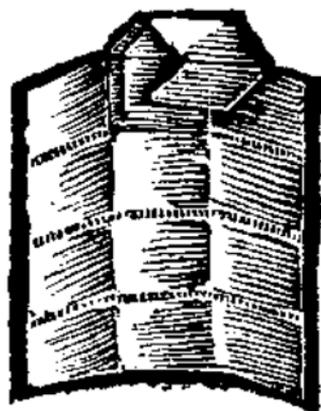
Tomarás un ochavo nuevo de los re-
 dondos , y lo esconderás en la palma
 de la mano derecha , cerca del dedo pul-
 gar , y harás que se tenga , y que no se
 vea : luego tomarás una peseta , y otro
 ochavo , y te los pondrás en la mano iz-
 quierda , y dirás : *Señores , miren ustedes
 esta peseta , y este ochavo , ya los ven : pues
 yo los quiero dar à ustedes , para que me
 los guarden.* Luego tomarás la peseta con
 el dedo pulgar , y el index de la mano
 derecha , haciendo la accion , como la
 mano , que está arriba dibujada , (y si no
 lo

lo sabes escamotear de la suerte que te he dicho , lo escamotearás con el dedo pulgar , y el del medio , arrastrando la peseta con la uña) y dirás à uno de los que están mirando , que abra la mano ; y luego dirás : *Señores , ya ven ustedes esta peseta , pues tengan cuenta como la doy à este Caballero para que me la guarde .* Y le darás la peseta en la mano , y al mismo tiempo le dirás , que la cierre bien , y despues se la pedirás , y te la bolverás à la mano derecha , poniendotela en los dos dedos como antes , y dirás : *Señores , yo he buuelto à pedir la peseta à este Caballero , porque me parece , que ustedes no atendieron , quando se la di ; y asi tengan ustedes cuenta como se la buelvo à dar .* Luego le dirás , que abra la mano , y que tenga la peseta , y que la cierre bien , y tu harás como que la tiras ; y al instante que hagas el movimiento para echarsela , le dexarás caer el ochavo , que tienes escondido en la mano derecha : y al mismo tiempo te esconderás la peseta en el puesto donde estaba el ochavo : pero esto lo has de hacer con grande ligereza , y brevedad ; porque el que tiene el ochavo , se crea , que le has dado la peseta : despues

tomarás con la misma mano derecha , y con los dos dedos el ochavo , que tienes en la mano izquierda , y lo enseñarás , diciendo : *Señores , ahora voy à dar este ochavo à este otro Caballero , tengan ustedes cuenta . Y le dirás , que abra la mano , y en vez de tirarle el ochavo , le tirarás la peseta , que tienes escondida en la mano , y te quedarás con el ochavo en la mano escondido (haciendo las acciones , y movimientos , que has hecho con el otro) y se creerá , que tiene el ochavo , y despues dirás : *Señores , ya han visto ustedes como he dado una peseta al primero , y al segundo un ochavo ; pues haré que con la virtud de los polvos de mi Señora Doña Perlínpinpin , que al Señor que tiene la peseta , se le buelva ochavo ; y al que tiene el ochavo , se le buelva peseta . Luego harás como que les echas los polvos , y les dirás , que abran las manos , y verán , que al que tiene la peseta , se le ha buelto un ochavo ; y al que tenia un ochavo , se le ha buelto una peseta .**



JUEGO DE ENSEÑAR UN RETRATO
*de una Dama, y despues hacer, que se
 convierta en una calabera.*



Tomarás un pliego de papel blanco, y lo partirás por el medio, y despues el un medio lo doblarás por el largo en tres pliegues, y luego lo doblarás por el través en quatro, y quedará doblado como una carta: despues doblarás el otro medio pliego de la misma manera: despues lo pegarás por detrás con un poco de almidon, ò engrudo, de la suerte que están pegados en la figura de arriba; y quando estén enjutos, en el un medio pliego le pintarás un retrato de una Da-

na hermosa , y al otro medio pliego le pintarás una calabera ; (haciendo la misma accion que hace el retrato de la Dama) y despues los bolverás à doblar como antes , y los guardasás en la bolsa .

Quando hagas este juego , sacarás el papel bien doblado , y dirás : *Señores , ahora les quiero enseñar un retrato de una Dama , que es muy hermosa .* Luego abrirás el papel por el lado donde está el retrato , y lo enseñarás (tapando con los quatro dedos largos el otro papel de abajo ,) y dirás : *Señores , mirenlo ustedes bien , que es muy hermoso ; pues verán como en un soplo lo hago bolver muy feo .* Luego bolverás à cerrar , y despues soplaras , y con ligereza le darás una buelta por el otro lado , porque no lo comprehendan , y lo abrirás , diciendo : *Señores , miren ustedes como se ha buuelto tan feo , que parece la muerte .* Despues lo cerrarás , y te lo bolverás à la bolsa .



JUEGO DE RISA PARA ATAR
*à uno de cabeza , manos , y pies con un
 palo , sin que se pueda mover.*



Para dar fin à los juegos de manos te he querido poner este , el qual es de risa para los que están mirando.

Tomarás un palo largo de tres varas, ò de dos y medio , y dirás : Señores , hay alguno de ustedes , que quiera apostar , que con este palo lo ato de cabeza , manos , y pies , sin hacerle mal alguno ; y que al mismo tiempo bago , que todas las Señoras presentes se encuentren con un pié calzado , y otro descalzo ? Estas preguntas harás , porque haya alguno , que por ver esta grande habilidad se dexé atar : luego le dirás que se botone la casaca , ò chupa , dexando tres , ò quatro botones por echar,

y que tenga botonados por arriba tres, ó quatro ; despues le dirás , que se ponga las manos cruzadas dentro de la chupa , ò casaca , y que levante bien los codos , y que los ponga de la suerte que están en la figura de las letras A , y B ; despues le botonarás los botones que pudieres , para que no saque las manos ; despues tomarás un palo , y se lo pasarás por entremedias de los brazos , y lo harás sentar en el suelo , diciendo à uno de los que están mirando , que lo tenga por detrás , porque no se cayga , y luego le levantarás el pié izquierdo , y lo pasarás por encima del palo , dexandolo como está el de la letra C ; despues retirarás el palo al lado izquierdo poco à poco , por no hacerle mal , y luego despues le levantarás el pié derecho , y le pasarás por encima del palo , y despues bolverás à poner el palo poco à poco de la suerte que estaba , dexando la pierna como está en la letra D , y el palo ha de estar de medio à medio: despues le baxarás la cabeza ácia el suelo , y verás como levanta las piernas ; luego dirás à las Señoras , que se quiten un zapato , y que vengan à darle el besamanos , y de que todas hayan ido , le saca-

rás el palo poco à poco por no hacerle mal , y lo desatarás.



OTRO MODO DE HACER JUEGOS
*de Manos , sin la Bolsa , y son muy faciles,
 que hasta las Señoras Mugeres los pueden
 hacer , y divertirse entre ellas quan-
 do están en visita.*

PARA que quando vayas à algun festin , y te importunen , ò rueguen has alguna habilidad divertida (y en particular si hay Señoras Damas , que suelen ser curiosas , y tal vez es preciso obedecerlas). te pondré varios juegos , que se pueden hacer sin bolsa , y sin que conozcan , que traes algo prevenido para hacerlos.

Y para la execucion de lo dicho llevarás en los bolsillos , ò faltriqueras unas quantas bolitas de corcho , para empezar con algunos pasos de los Cubilettes , (que bien se pueden hacer con dos , ò tres sombreros) y llevarás tambien prevenidas algunas cosas , como son : Un pañuelo de seda con una punta cosida , para poner
 el

el cuarto , y la sortija : otro pañuelo blanco , con su punta añadida ; tambien un pedacito de esponja , y una sortija tumbaga ; y en fin , lo que te parezca mas à proposito para el caso , aunque muchas cosas suele haverlas en las casas donde se hace.

EXPLICACION DEL MODO QUE
se han de hacer estos Juegos
de Manos.

PRimeramente pedirás una mesa con su cubierta : lo segundo si hay dos muchachos te pondrás uno en cada lado por Compañeros : lo tercero , pedirás dos , ò tres sombreros , y los pondrás encima de la mesa : lo quarto , pedirás las demás cosas , que se necesitan para los otros juegos : luego te pondrás en tu puesto , al medio de la mesa , con tus Compañeros , uno en cada lado , y te pondrás bien derecho , haciendo planta ; y quitandote el sombrero harás la cortesía , y empezará la Relacion , diciendo : *Seais bien venidos Compañeros , &c.* Y en concluyendola , empezará los juegos por el de los Cubiletes , y despues como se siguen.

Juego de los sombreros , y bolitas , con los

los quales se pueden hacer muchos , y buenos.

Juego de un cuarto , que puesto dentro de un pañuelo , y despues sobre una mesa , hacer que la traspase , y cayga debaxo dentro de un vaso.

Juego para poner una sortija dentro de un palo , teniendo dos asidos los dos cabos.

Juego para hacer muchos ñudos à un pañuelo , y en un soplo deshacerlos.

Juego para hacer cortar un pañuelo , y despues en un soplo bolverlo à juntar.

Juego para beberse un vaso de vino , y hacer parecer , que sale de la mano por la punta de un cuchillo.

Juego para hacer cortar una cinta , y despues en un soplo bolverla à juntar.

Juego para hacer parecer , que una moneda bayle dentro de un vaso.

Juego para romper una caña encima de dos vasos llenos de agua.

Juego de poner una servilleta dentro de un vaso , y encima una moneda , y despues hacer que cayga dentro del vaso , sin romperlo.

Juego de dar una peseta à una persona , y à otra un ochavo ; y despues hacer,

cer , que al que tiene la peseta , se le buelva un ochavo ; y al que tiene el ochavo , se le buelva una peseta.

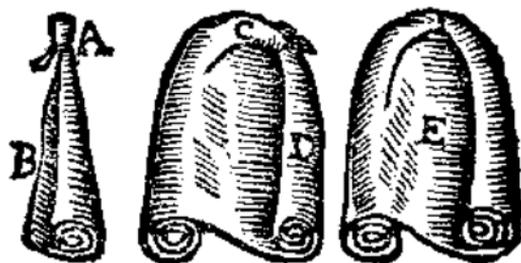
Juego para hacer un fiudo à un pañuelo , que no lo sepan deshacer.

Juego para rollar un pañuelo , ò sabana , y no la sabrán deshacer.

Juego de risa ; para atar à uno de cabeza , manos , y pies con un palo , sin que se pueda mover.

Otros muchos Juegos puedes hacer , que no es necesario explicarlos.

*JUEGO PARA ROLLAR UN PAÑUELO,
ò sabana , y que no le sepan deshacer.*



Tomarás un pañuelo , y lo rollarás , que esté bien apretado , y despues le atarás con un hilo bien apretado , porque no se deshaga , y lo atarás en el pa-
rage

rage donde está la letra A , y despues lo cogeras por donde está la letra B , y lo irás desarrollando bien , y al mismo tiempo harás que se rolle por el otro lado , por donde está la letra C , tirando siempre por arriba , de suerte que vayas tapando , ò cubriendo por donde está atado , y al mismo tiempo tirarás por abaxo , donde está la letra D , hasta que esté desarrollado mas de la mitad , y que esté el pañuelo de la suerte que está el de la figura de la letra E , y asi le guardarás en la bolsa.

Quando hagas este juego sacarás el pañuelo , diciendo : *Señores , ahora quiero ver si ustedes me sabrán desenredar este pañuelo , que yo con todas mis habilidades nunca he podido : y le darás para que lo deshagan ; y si está bien hecho , verás que al deshacerle por un lado , se rolla por el otro , y nunca le podrán encontrar el fin . Tambien lo puedes hacer con una sabela , y se hace mucho mejor , ò con otra qualquiera cosa .*



JUEGO DE UNA HEBRA DE HILO

que está entera, hacerla ver, que está cortada à pedacitos.

Tomarás una hebra de hilo delgadito, que sea larga de una vara, y la partirás por el medio, y la una mitad la harás pedacitos, y la rollarás, ò doblarás con las hiemas de los tres dedos de las manos, que son el pulgar, el index, y el del corazon, haciendo que no abulte mas, que si fuese un botoncito de los que suelen poner en las camisas, y la tendrás escondida entre los dos dedos de la mano que quisieres: luego tomarás la otra, teniendo un cabo en cada mano, y la enseñarás, diciendo: *Señores, miren ustedes esta hebrita de hilo como está entera, ahora verán como en un soplo se hace toda pedacitos: luego la doblarás bien apretadita, como has hecho con la otra, y soplandola, te la esconderás entre los dedos de la mano, que tienes desocupada, y con disimulo, y destreza sacarás la otra, y tirando de los cabitos, les parecerá ser verdad: bolverás à rollarla, y soplando, sacarasla entera, y la enseñarás. Si quie-*
res

res enseñar otra hebrita , que esté cortada , y anudados los pedacitos , la tendrás escondida entre los dedos de la mano desocupada , y enseñandola à los circunstantes , les causará mas admiracion este juego.

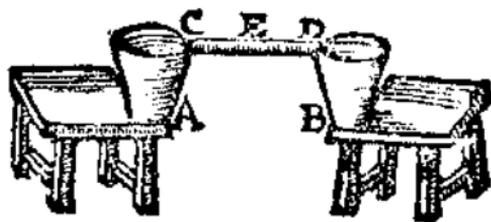
JUEGO PARA HACER DOS ÑUDOS
à un cordon , ò cinta , y tirando de los dos extremos , hacer ver que no hay ninguno.



TOMarás un cordon , ò cinta , y dirás : Señores , ahora quiero hacer dos ñudos à este cordon , y tirando uno de ustedes los dos extremos , verán como se desbacen al instante : le harás un ñudo , como se vé en la letra A , y notarás el lado que pasa por encima , que es donde está

está la letra B : es menester tener cuidado , que el mismo lado debe salir por encima del segundo fiudo , porque en esto consiste el hacerlo bien : despues tomarás el cabo del cordon , y lo pasarás por encima del primer fiudo C , haciendole salir por debaxo : despues lo pasarás por el segundo fiudo D , y dirás à uno de los circunstantes , que tiren de los dos cabos , ò extremos , y verán como se han desecho.

*JUEGO PARA ROMPER UNA
cuña encima de dos vasos llenos
de agua.*



Tomarás dos vasos , y los llenarás de agua , y despues los pondrás encima de dos mesas , ò de otra cosa , que estén iguales de alto , y los vasos los pondrás en las esquinas de las mesas , como lo señalan las letras A , y B : despues pondrás
una .

una caña encima de los dos vasos , como te lo explican las letras C , y D , ha de ser de largo lo que menos dos palmos , ó palmo y medio , y no ha de ser mas recia , que el dedo pequeño de la mano ; porque si fuese mas recia , iria à riesgo de no romperse la caña , y quebrar los vasos. Luego tomarás un palo con la mano derecha , y darás un golpe muy fuerte al medio de la caña , en el parage que está la letra E : pero te advierto , que el golpe le has de dar que cayga à nivel , y sin miedo , y verás como se rompe la caña , sin moverse los vasos , y sin verter una gota de agua. A este juego tambien dirás algunas palabras.



JUEGO PARA HACER CORTAR UN pañuelo , y despues en un soplo bol- verlo à juntar..



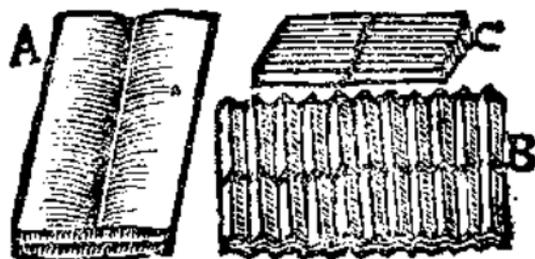
Tomaràs un pañuelo , y haràs una punta , que se parezca à las del pañuelo , y la juntaràs à una esquina con un hilo delgadito del mismo color , de suerte , que no se conozca , como lo demuestra la letra A , y hecho esto ponle en la bolsa prevenido.

Quando hagas este juego sacaràs el pañuelo , tomando las dos esquinas juntas la añadida , y la natural , con dos dedos de la mano derecha , y con la otra mano haràs lo mismo , tomando otra punta del pañuelo , y enseñandole , diràs : Señores,

res , ya ven ustedes este pañuelo , que está entero , y que no le falta nada ; pues verán como bago à uno de mis Compañeros que le corte , y le buelvo à juntar de un soplo : y la daràs por la punta añadida , como te lo enseña la letra B , y te esconderàs la natural , cubriendola con la mano , como te lo demuestra la letra C : y haràs , que uno de tus Compañeros corte la punta añadida , que lo vean todos : despues tomaràs el pedazo cortado , y le enseñaràs , diciendo : Señores , ya ven como está cortado : luego lo embolveràs con un pañuelo , y con ligereza quitaràs , lo que ha quedado , y los dos pedazos te los esconderàs en el pecho entre la ropa , ò en la bolsa : y luego soplaràs , y tiraràs el pañuelo à el ayre , y enseñandole , diràs : Señores , miren ustedes como está unido como antes : el pañuelo ha de ser blanco , por causa de las puntas , que se parecen.



JUEGO PARA CON UN PLIEGO
de papel blanco hacer salir treinta y quatro
diferencias de figuras.



Tomarás un pliego de papel blanco de la marca mayor, ó bien otro, que le llaman papel Imperial, y lo doblarás por el largo, haciendole seis dobleces iguales, de la suerte que están, los que muestra la figura de la letra A: despues crespasarás todas las seis dobleces juntas, de la manera, que hacen los faroles de papel, y quedará como está el de la letra B: y para que al tiempo de plegarlo, y desplegarlo hagas los juegos con ligereza, le cortarás las punticas, que hace en todas las junturas de las orillas, y despues lo apretarás, dexandolo como está el de la letra C, y te lo tendrás en la
 fol-

bolsa embuelto con un papel , porque no se ensucie.

Quando hagas este juego , sacarás el papel , y dirás : *Señores , ahora les quiero enseñar un abanico , hecho de toda moda , y verán , que se forman de él muchas cosas hermosas , galanes , y curiosas .* Y luego lo irás plegando , y desplegando , formando las figuras siguientes.

Una puerta de Cochera.

Una escalera en caracol.

Una subida aspera , ò derecha.

Un aldabón de puerta.

Una mesa quadrada.

Una mesa ovalada.

Un escaño , ò banco de Iglesia.

Un banco de Refitorio.

Un quita Sol.

Una linterna , que no alumbra quando se quiere.

Un candelero.

Una bota de Soldado.

La Puente Nueva.

Una Tienda de Mercader , con un tabladillo.

Un bacín para obrar.

Un barco.

Un sombrero à la Española.

Un

Un pastel.

Un maragato , ò golilla.

Unos puños de bueltas.

Una cibera de molino.

Un tintero.

Una vacía de Barbero.

Una silla de Posta.

Un abanico.

Un instrumento para labrar los pasteles.

Un trinchete de Zapatero.

Una escoba para limpiar la chimenea.

Un pujabante para herrar los caballos.

Un salero.

Un banco de cocina.

Una bolsa para poner tantos.

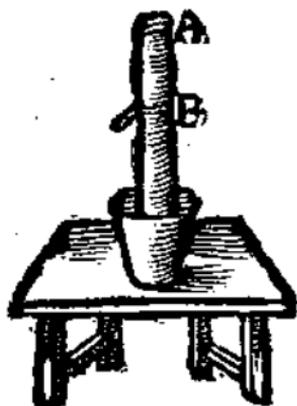
Un nicho.

Una tienda con tabladillo.

Se pueden hacer otras muchas suertes de diferentes maneras, y no es menester mas, que el ejercicio ; porque la misma practica te los enseñará.



JUEGO DE PONER UNA SERVILLETA
*dentro de un vaso , y encima una moneda ,
 y hacer que cayga adentro de un
 vaso sin romperlo.*



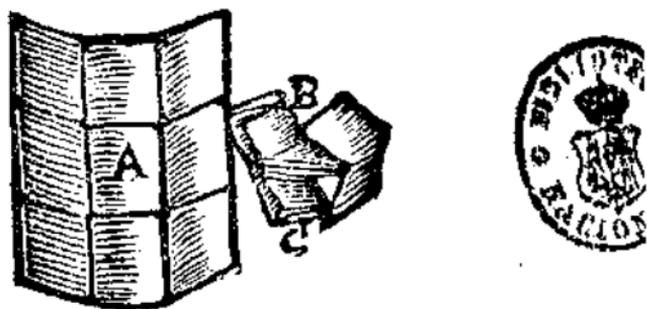
Tomarás un vaso , y lo pondrás encima una mesa , y despues tomarás una servilleta , y la rollarás , y luego la atarás con un hilo , porque no se desarrolle , y la pondrás dentro del vaso , y harás que se tenga derecha , y despues pondrás una moneda encima de la servilleta, en el parage donde está la letra A , y despues tomarás un palo , y darás un golpe al medio de la servilleta , por el lado donde está la letra B , y el golpe lo has de dar de

DE MANOS. 107

de tal suerte , que te has de llevar la servilleta en el ayre , y verás como no se mueve el vaso , y como cae la moneda dentro ; advirtiéndolo , que el golpe lo has de dar inclinado por arriba , porque si le das inclinado por abaxo te lo llevarás todo , y harás el vaso pedazos. A este juego tambien dirás algunas palabras , ò dichos buenos.

JUEGO DE UNA CINTA AZUL

hacerla parecer , que se ha buuelto blanca.



Tomarás un pliego de papel blanco , y lo partirás por el medio , y despues doblarás el un pedazo en tres pliegues por todos los lados , de la manera que doblan el sobrescrito de una carta , y despues doblarás el otro medio pliego de

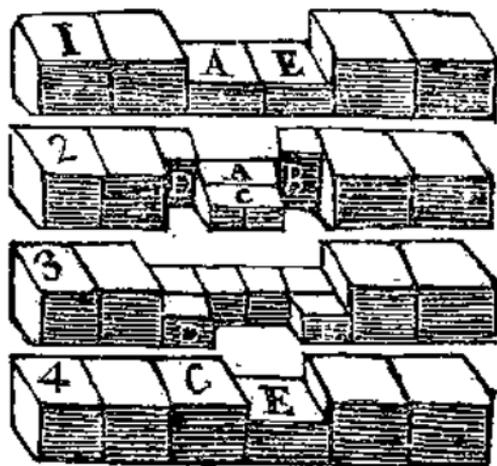
la misma manera , y los pondrás como está el diseño de la letra A , los pegarás con un poco de almidón por el otro lado , en el parage donde está la dicha letra A ; y quando estén enjutos , pondrás dentro del un medio pliego una cintica azul , y lo bolverás à plegar : y despues al otro medio pliego le pondrás una cintica colorada , y tambien lo bolverás à plegar , y harás que estén plegados los dos juntos , como está el de la letra B , y el de la letra C , cada uno con su cintica ; y despues las guardarás.

Quando hagas este juego , sacarás el papel bien dobladito , como si fuese una carta , y dirás : *Señores , ahora les quiero enseñar una cintica de la moda , y verán ustedes , que es muy curiosa.* Y luego abrirás el papel que tiene la cintica azul (tapando con una mano el otro papel , que está debaxo , porque no lo vean) y la enseñarás , y dirás : *Señores , no es esta la que yo tenia , ustedes me la havrán hurtado.* Luego bolverás à plegar el papel con su cintita , y dirás à uno de los que están mirando , que sople , y despues que haya soplado , bolverás el papel por el otro lado , (con ligereza , que no se comprenda)

DE MANOS. 103

da) y lo descubrirás , ò desplegarás , y enseñarás la cintica colorada , y verán, que la que antes era azul , ahora es colorada , y despues te bolverás el papel à la bolsa , sin dexarlo à nadie.

JUEGO DE ENLAZAR SEIS palitos , que formen un quadrado en figura de una Estrella.



MAndarás hacer seis palitos de madera fuerte , iguales de cuerpo , y de largo han de tener seis quadrados. El del num. 1. ha de tener dos quadrados rebaxados hasta al medio ; el del num. 2. como se vé figurado ; el del num. 3. han de ser

ser dos , è iguales de los rebaxos ; el del num. 4. no ha de tener mas que un quadrado rebaxado hasta la mitad , y el ultimo ha de estar liso. Advertirás al que los haga , que los rebaxos han de ser bien iguales , para que quando quieras enlazar los palitos unos con otros , se encaxen bien , y no se muevan. Quando hagas este juego los sacarás , y para enlazarlos lo harás de esta suerte : Tomarás el del num. 1. luego el del num. 2. , y lo pondrás por el rebaxo A , encima del primero , en el otro rebaxo A , en figura de Cruz ; despues meterás uno del num. 3. B , en el rebaxo donde está la otra B ; luego el del num. 4. lo pasarás por encima del primero , y que entre por el segundo , juntando C con C ; despues pondrás el otro del num. 3. D , en el rebaxo del segundo D ; y luego meterás el liso , que es el ultimo , por dentro del agujero E , y E ; y para entenderlo mejor pondrás cada palito en figura de Cruz con el que has puesto antes ; advirtiéndole , que en los dichos palitos no ha de haver ningun numero , ni letra , ni otra señal , para que los circunstantes no sepan como se han de enlazar , y despues dirás : *Señores , vean ustedes este quadrado,*

DE MANOS. 105

do, que está formado, ó enlazados los seis palitos, miren si lo sabrán desarmar: y si hay quien lo deshaga, le bolverás à decir que lo arme; pero si no saben lo armarás aprisa, para que no comprehendan como lo haces.

JUEGO DE ENREDAR UN CORDON

al rededor de un palo, y tirando de los dos extremos desenredarlo.

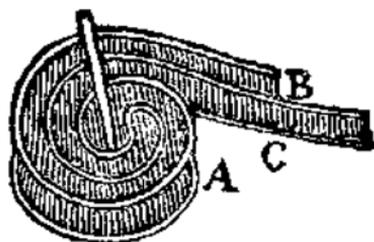


Tomarás un palo, y dirás: Señores, ahora quiero enredar este cordón à este palo, y despues tirando de los dos extremos, hacer que se desenrede. Darás el dicho palo à uno de los circunstantes, y le dirás, que lo tenga con la mano izquierda-

quiera por el parage donde está la letra A, y el dedo indice de la mano derecha, que lo ponga donde está, ò demuestra la B, firme, y sin moverlo como si estuviese clavado en el dicho baston: luego tomarás el cordon por el medio, y le meterás por el lado C; le harás venir por el lado D, y cruzarás los dos lados del cordon, el uno sobre el otro; despues le harás venir por encima del dedo, donde le cruzarás, y tambien le cruzarás por debaxo de dicho dedo; despues de lo qual le harás bolver por detrás del palo donde está la E, y le cruzarás: finalmente, le harás venir por delante, y tomando los dos cabos del cordon con una mano, con la otra tomarás el palo, ò baston por arriba, y dirás que quite el dedo, sin soltar la mano que tiene el palo, y tirando tu los dos extremos del cordon, el quedará desembuelto: adviertese, que si no se quiere poner el dedo, se le puede clavar un cuchillo, ò navaja.



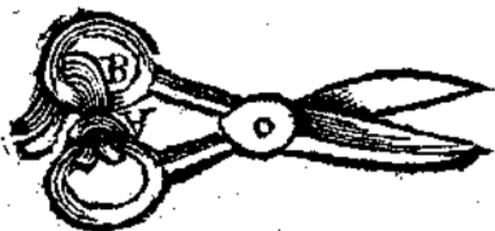
JUEGO DE ROLLAR UNA CORREA
*doblada, ò una liga, y poniendole un pa-
 lito adentro, hacerla estar siem-
 pre afuera.*



Tomarás una correa, ò una liga, que sea fuerte, ò un orillo de paño, y doblandola la rollarás, dandole bueltas, como se vé en la letra A: yo demuestro esta correa floxa con pocas bueltas, à fin de que se vea mejor el modo de doblarla, porque se ha de rollar bien apretada, y doblandola con el cabo que vá fuera, sea mas corto, como se vé en la B, y poniendo el palito adentro, siempre estará fuera; pero si la doblas con el cabo que vá adentro C, sea igual, ò un poco mas corto, el palito siempre estará dentro; y estando doblada de esta ultima manera, la tendrás puesta encima la me-

sa, teniendola con las dos manos, para que no se desarrolle, y para hacer mejor el juego; luego dirás: Señores, poniendo uno de ustedes el palito dentro de esta correa, quiero hacer que siempre esté fuera: advirtiendote, que si vés que lo han puesto adentro, tomarás el cabo de encima con los dos dedos de la mano izquierda, y con disimulo que no lo comprehendan, le darás buelta hasta juntar con el otro cabo, y tirando de los dos, quedará fuera el palito; pero si lo han puesto afuera, no darás buelta al cabo de la correa, y tirar de los dos juntos naturalmente.

JUEGO DE SACAR UN CORDON,
ò cinta, que esté ñudado en el anillo de un par de tixerias, y despues bolverla à poner como estaba.

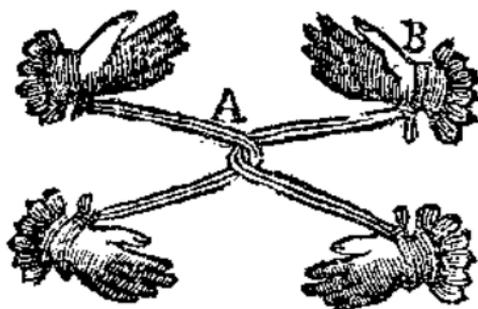


Tomarás un par de tixerias, y les pondrás un cordon, ò cinta, que sea lar-

larga de una vara , ò lo menos que tenga tres cuartas , para hacer el juego holgadamente , y teniendo tu los dos cabos del cordon , dirás : *Señores , vean ustedes como he puesto este cordon en estas tixeretas , vean si lo sabrán sacar : y no habiendo quien lo sepa executar , darás los dos cabos à uno de los circunstantes , para que los tenga sin soltarlos ; tomarás las tixeretas por la punta con la mano izquierda ; y con la derecha el lazo del cordon , que pasa por encima donde está la A , y sin darle buelta lo pasarás por la otra sortija B , haciendolo salir por debaxo ; y seguido lo llevarás dando bueltas por la punta de las tixeretas , y mudandolas de mano , darás buelta à todas ellas , y tirando del cordon se quedará fuera : si quieres bolver à ponerle , tendrás cuidado el como lo has quitado , y empezar por donde acabastes.*



JUEGO DE ENLAZAR DOS personas cada una con su cordón, ò con un par de ligas, atadas por las muñecas, y hacer empeño de desenredarlas.

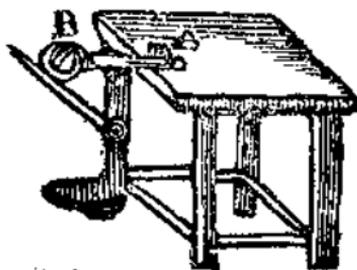


Pedirás un par de cordones, ò cuerda, ò ligas, que sean largas, despues dirás: Señores, si gustan ataré à dos de ustedes por las muñecas de las manos con estos cordones, sin hacerles mal, y no se sabrán desatar: ò sino, atarás à dos muchachos por las muñecas, no apretado para pasar despues el cordón, ò liga, y despues que hayan probado, y visto que no se saben desenredar, tomarás el cordón A, y lo llevarás al puño, ò muñeca B, y lo pasarás por dentro de lo atado,

DE MANOS. III

do , ò lazo , y despues pasarás el puño , ò mano , y la liga , ò cordon estará deshecha : tambien la podrás deshacer igualmente pasandola de la misma manera por las otras muñecas. Adviertese , que si las ligas , ò cordones son cortas , es menester añadirles otro par , por si los que se quieren desenredar lo quieren probar , pasandose las por la cabeza , ò por el cuerpo.

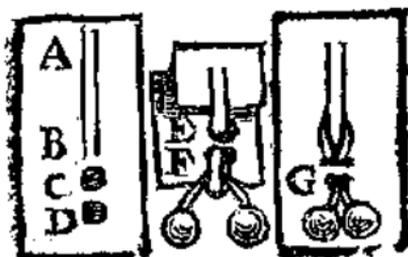
JUEGO DE HACER TENER UNAS
*tixeras por la punta , ò una llave sobre la
 extremidad de una mesa , haciendo pasar
 en el anillo el garavato de un candil,
 ò de un peso.*



Para hacer este juego tomarás las tixeras , ò una llave , y un candil , y dirás : Señores , vean si alguno de ustedes sabe hacer tener este candil con esta llave puesta en-

encima de esta mesa , sin que se caygan : y si no hay quien lo sepa executar , pondrás la llave por los dientes encima la mesa en A , meterás el garavato del candil B , por debaxo del anillo ; de suerte , que la extremidad del garavato apoye sobre el borde superior del anillo ; se puede hacer con un par de tixeras : si quieres puedes , llevar la llave , y el candil encima de un dedo : tambien puedes clavar una aguja , que sea gorda , sobre la mesa , y despues ponerle encima la llave con el candil , buscandole el nivel , ò equilibrio.

JUEGO DE HACER ENTRAR,
ò pasar los palillos de un par de cerezas,
ò guindas por el agujero de un pa-
pel , ò pergamino.

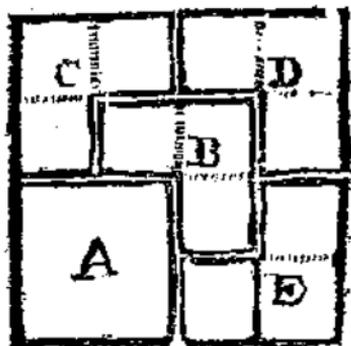


Cortarás en un pedazo de papel , ò pergamino una lengüeta , como se vé

vé en A, B, y dos, ò tres agujeros C, D; despues doblarás la lengüeta, y la pasarás por los dichos agujeros E, F, y le pasarás una de las cerezas; despues retirará la dicha lengüeta en su lugar poco à poco, para que no se rompa, y las cerezas, ò guindas quedarán como se vé en G; despues dirás: *Señores, miren ustedes este par de cerezas, como están puestas en este papel, vean si las sabrán sacar sin romperlo, y sin quitar ninguna cereza de sus palillos. Si no hay quien lo sepa, las sacarás, bolviendo hacer repasar la lengüeta por los agujeros, como has hecho para meterlas; advirtiéndolo, que si los palillos de las cerezas, ò guindas son cortos, le harás no mas que un agujero; pero no causará tanta novedad el sacarlas.*



JUEGO DE UN PAPEL CORTADO
en figura de una esquadra , hacer vér , que se pueden cortar quatro iguales , sin desperdiciar nada del dicho papel.



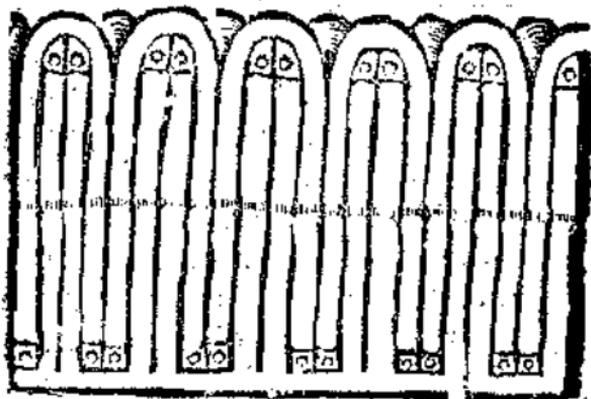
Tomarás un pedazo de papel , y lo cortarás de suerte , que sea tan largo como ancho , dexandolo bien quadrado ; despues lo doblarás por el medio , y bolverás à doblarlo bien apretado ; despues lo desdoblarás , y verás que quedan señalados quatro quadrados iguales , y cortarás el uno , como se vé en A ; despues dirás : Señores , miren este papel , pues ahora es menester que ustedes discurren como se pueden cortar quatro iguales que hagan la misma figura de este , y sin desperdiciar nada del papel : y si no saben hacerlo , tomarás el

L

DE MANOS. 115

el papel, lo doblarás como estaba antes de cortar el cuadrado, le harás otros dos dobleces bien apretados; luego lo desdoblarás, y verás que están señalados doce cuadrados; empezarás à cortarlos, dexando las señales que están con sus puntitos, y quedarán cortados los quatro pedazos iguales, como lo demuestran las figuras B, C, D, y E.

JUEGO DE CORTAR UN NAYPE
como una cadena, cuyos eslabones quedan enlazados los unos con los otros.

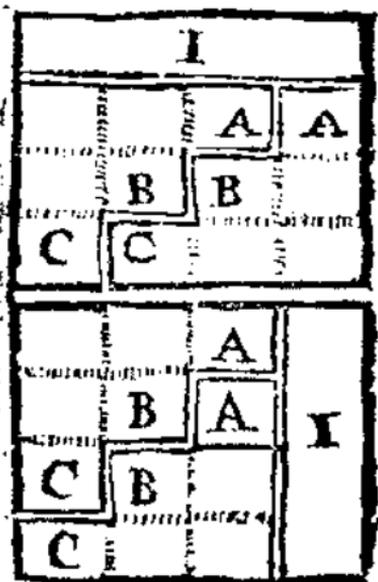


Tomarás un naype, y lo despegarás por las orillas largas, hasta las líneas transversales donde están las letras pequeñas

ñas oo : despues lo doblarás por el medio de su largo : luego cortarás las lineas rectas hasta el medio de lo despegado , y empezarlás por el dobléz , que es por donde demuestra la linea de puntitos : despues lo desdoblarás , y estarán las dos mitades cortadas : luego empezarlás por las esquinas à cortar por encima , y abaxo de la letra o , la lista , sacando la dicha letra sin cortar el papel , que está debaxo despegado : proseguirás en todas las demás , que tienen oo , despues bolverás el naype por el otro lado , haciendo lo mismo ; advirtiendote , que has de cortar las que están debaxo de las que no tienen oo : luego para reparar los eslabones cortarás las lineas , o listas que no tienen o , y quedará hecha la cadena. Si cortas las esquinas de los eslabones , como se vén figurados en las letras oo , estará mas vistosa la cadena ; despues la enseñarlás à los circunstantes , y los que no la havrán visto les causará novedad el ver como están los eslabones enlazados los unos con los otros. Si la quieres hacer muy larga , cortarás las listas de los eslabones mas angostas , que la misma practica te enseñarlá el modo de hacerla bien hecha. Si quisieses

hacer dos rexas, enlazadas la una con la otra, asi como cortas de las listas donde están las letras oo, dos sin cortar, y dos cortadas, cortarás una sí, y otra no; y quedarán las dos rexas enlazadas; pero no causan tanta armonía como la cadena.

JUEGO DE ENSEÑAR DOS PEDAZOS
*de papel, el uno cuadrado, y el uno mas largo,
 y angosto, y hacer ver que se pueden cortar
 iguales, sin desperdiciar nada.*

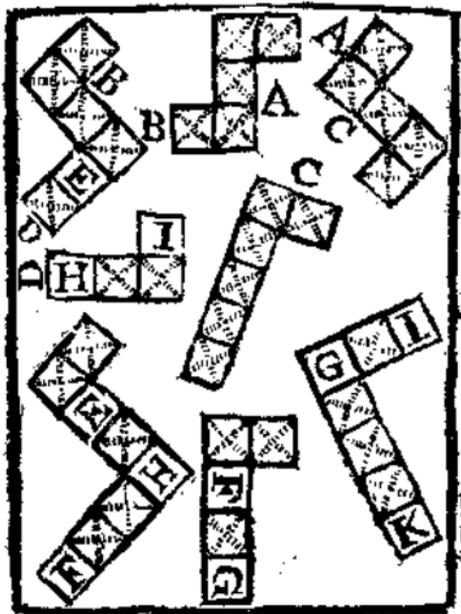


Tomarás medio pliego de papel, ò una quartilla, ò la mitad, y lo parti-

tirás por el medio, quedando los dos pedazos iguales: luego les harás à cada uno dos dobleces por el largo, y por el través; y quedarán diez y seis reparticiones, como lo demuestran las lineas de puntitos: al uno le cortarás las quatro de arriba, num. 1. y al otro tambien las del lado, num. 1. despues los enseñarás, diciendo: *Señores, miren estos dos papeles, el uno está quadrado, y el otro es mas largo, y angosto; pues vean ustedes, si los sabrán cortar de suerte, que queden iguales, sin desperdiciar nada del dicho papel: y no havien- do quien lo sepa executar, tomarás el papel largo, lo cortarás por los dobleces que están señalados con las dos lineas, y juntando los cortes donde están las letras AA, BB, y CC, que corresponden las unas debaxo las otras, como se vén en la figura segunda, y te quedará igual con el quadrado. Si te dicen que el papel quadrado, que está entero, lo pongas igual con el pedazo largo, lo cortarás por las señales que están las dos lineas, y juntando los cortes AA, BB, y CC, las unas al lado de las otras te quedará igual, como se vé en la figura primera. Estos dos papeles, y el antecedente, si los ense- ñas*

ñas sin hacerles los dobles, no será tan fácil que sepan por donde los havrán de cortar.

JUEGO DE SABER FORMAR CON cinco pedazos de papel una joya preciosa, y añadiendole tres mas, hacerla de otra manera; y con ellos se pueden executar otras figuras.



Tomarás un pedazo de papel fuerte, ò dos naypes, y los pegarás con engru-

grudo por la parte donde están pintados; despues de bien enjutos les dibujarás esas ocho figuras, sin las letras, procurando que los quadrados sean iguales, despues los cortarás, y por el otro lado tambien harás los mismos quadrados, despues juntarás los dichos pedazos por el parage donde están las letras A con A, B con B, C con C, y D con D, y verás que con cinco pedazos de papel, ò naype havrás formado una Cruz perfecta. Si la quieres hacer de otra suerte, quita los dos pedazos ultimos que has puesto, y no hagas caso de las dichas letras A, B, C, y D, y juntarás E con E, F con F, G con G, H con H, I con I, y K con K; advirtiéndole, que este ultimo pedazo lo has de bolver por el otro lado, para juntarlo, y que te venga bien: despues darás los dichos pedazos à los circunstantes, para ver si alguno la sabrá formar. Si la mandas hacer de madera, ò de metal, procura que los quadrados estén hechos à modo de punta de diamante, para que sea mas vistosa. Tambien se pueden formar con los dichos pedazos diferentes figuras, como son una Plaza irregular con sus Baluartes, una escalera, un jarro, &c. que

que por no ser largo no los explico, y la misma practica te lo enseñará.



JUEGOS DE NAYPES MUY CURIOSOS,
 los quales son de mucho divertimiento,
 que qualquiera persona los puede apren-
 der facilmente, y se hacen con una
 Baraja sola, y regular.

*Juego de hacer que todos los Asistentes to-
 men los Naypes que quisieren de la
 Baraja, y adivinarlos.*

Tomarás una Baraja de revesino, que
 incluyen los ochos, y nueves de
 todos palos, previniendo, que el
 Rey ha de tener el valor, ò estimacion
 de doce tantos: el Cavallo once, la Sota
 diez, y à su respective el nueve, y los
 demás lo que pintan (ò señalan) cada
 uno; y asimismo darás el primer grado à las
 Espadas: el segundo à los Bastos: el ter-
 cero à los Oros: y el quarto à las Copas.
 Luego pondrás toda la Baraja tendida en
 una mesa, dividiendo cada palo de por
 sí: despues levantarás el naype que qui-
 sie-

sieres ; v. g. has levantado el tres de Copas , contarás sus puntos , y le aumentarás cinco de memoria , que hacen ocho ; levantarás el ocho de Espadas ; (advirtiéndolo , que las Espadas siempre son las primeras , segundo los Bastos , tercero los Oros , y las Copas siempre ultimas) este ocho de Espadas lo pondrás detrás del tres de Copas , (teniendolos con la mano izquierda) y contarás el ocho de Espadas , y cinco (que siempre se han de aumentar de memoria) son trece ; y porque excediendo de doce , que vale el Rey , se deben baxar ; dirás queda uno , levantarás el has de Bastos , y con los cinco de memoria componen seis : levantarás el seis de Oros , contando sobre él , con los cinco de memoria componen once : levantarás el cavallo de Copas , contando sobre once del cavallo , y los cinco de memoria , componen diez y seis , quitando los doce que van advertidos , quedan quatro : levantarás el quatro de Espadas , y contando sobre el los cinco , componen nueve . Levantarás el nueve de Bastos , y sobre dicho nueve ; aumentando los cinco , son catorce ; sacando los doce , quedan dos . Levanta-

rás el dos de Oros , y con los cinco de memoria , componen siete. Levantarás el siete de Copas , y aumentando el cinco de memoria , componen doce. Levantarás el Rey de Espadas , (y en llegando á los dichos Reyes no se cuenta nada) y levantarás el cinco de su palo , y con los cinco de memoria componen diez. Levantarás la Sota de Bastos , y sobre su valor , y los cinco de memoria , componen quince ; sacando los doce , quedan tres. Levantarás el tres de Oros , despues aumentando los cinco , son ocho , y levantarás el palo que se sigue , y proseguirás de la misma forma , hasta levantar , ò coger toda la Baraja , no olvidandote de aumentar los cinco de memoria ; despues la guardarás compuesta para quando quieras hacer este juego.

Quando hagas este juego sacarás tu Baraja (sin que los Asistentes sepan que la tienes compuesta) y dirás : *Señores , agora quiero barajar bien estos Naypes , y todos los que ustedes tomáren los quiero adivinar de uno en uno.* Luego los barajarás bien , advirtiéndolo , que los has de barajar , sacandolos de abaxo , y poniendolos arriba , no poniendolos nunca por enmedio de

de la Baraja) despues dirás à uno de los circunstantes , que levante , ò alze , como se suele decir) dicha Baraja todas quantas veces quisiere , y despues de la parte de arriba darás algunos naypes à todos los circunstantes : (quiero decir) al primero diez , ò doce ; al segundo otros tantos , &c. haciendo de forma , que haya para todos los que están presentes ; y quedandote el ultimo , lo mirarás con disimulo ; v. g. es el quatro de Copas , le aumentarás los cinco de memoria que componen nueve : luego pedirás al ultimo que le has dado los naypes , que te dé el nueve de Espadas , y proseguirás en los demás , guardando la regla antecedente , y buscando el palo que se sigue ; advirtiendo , que los naypes que te den los irás poniendo arreglados como antes , para hacer los juegos que se siguen.

Juego de adivinar todos los Naypes de la Baraja no mas que palpandolos , con los dedos de las manos.

Despues que ayas hecho el juego antecedente , y teniendo la Baraja compuesta de la forma que te he explicado

cado en el juego pasado , barajarás bien los naypes , sacandolos de abaxo , y poniendolos arriba , no poniendolos nunca por el medio de la Baraja , (como ya te lo he advertido en el otro juego) y dirás : *Señores , miren ustedes como barajo bien estos naypes : verán como no mas que palpandolos con los dedos , quiero adivinar los tantos , que tiene cada naype , y si es figura , y de que palo es.* Luego diras à uno de los circunstantes , que levante quantas veces quisiere la Baraja : despues la tomarás , y con disimulo mirará el naype de abaxo , y lo palparás , ò estregará , con los dedos ; v. g. es un siete de Oros , dirás : *Señores , este naype que toco con los dedos , yo conozco que es el siete de Oros.* Lo sacarás , y lo enseñarás à todos para que lo vean : luego lo pondrás encima la mesa boca abaxo ; despues le añadirás los cinco de memoria , que componen doce , verás como efectivamente el naype que se sigue es el Rey de Copas ; y observando la regla del juego antecedente , y no olvidandote de los cinco de memoria , verás como no yerras ningun naype ; advirtiendote , que en todos los naypes que vayas sacando has de ha-

hacer la misma accion con los dedos , y poniendo los unos encima los otros bien puestos ; en forma , que no se vean sus puntos , para que te quede compuesta la dicha Baraja para hacer el juego que se sigue.

Juego de adivinar repentinamente el naype que se avrán escondido.

Quedandote con la Baraja compuesta, la tendrás con la mano izquierda boca abaxo , y con el dedo pulgar de la mano derecha la estenderás , poniendola en figura de un abanico , y lo pondrás encima de la mesa boca abaxo: luego dirás : *Señores , miren ustedes que abanico becho à la moda , pues el naype , que uno de ustedes se escondiere , lo quiero adivinar.* Dirás à uno de los presentes, ò asistentes, que tome el naype que quisiere , y que se lo esconda : luego repartirás la Baraja en dos partes por donde has sacado el naype , y del monton del lado derecho (que es el que estaba de baxo del otro monton) mirarás el naype de encima con disimulo , y destreza , porque no lo vean ; v. g. es el siete de Es-

pa-

padas , contarás (baxito) siete de Espadas , y cinco de memoria , son doce , precisamente el naype que se han escondido ha de ser el Rey de Bastos ; despues dirás : *Señores , el naype que el Señor tiene escondido es el Rey de Bastos ;* y luego que lo saque verán que es cierto : despues tomarás el naype , y lo pondrás encima del siete de Espadas , y el otro monton encima de este otro , y te quedará la Baraja compuesta para hacer el juego que se sigue.

Juego de poner todos los naypes de la Baraja tendidos en una mesa boca abaxo , y adivinar , y levantar el naype que se pide.

Luego que hayas hecho el otro juego , y con la Baraja compuesta , barajarás bien los naypes , baraxandolos como has hecho en los tres juegos antecedentes , y dirás : *Señores , aora quiero poner todos los naypes tendidos encima de esta mesa boca abaxo , y el naype que ustedes me pidieren lo quiero adivinar , y enseñarselo* Luego dirás à uno de los dichos señores que

que levante quantas veces que quisiere: despues tomarás la Baraja , y con disimulo mirarás el naype de abaxo : luego los pondrás tendidos encima de la mesa boca abaxo , en quatro hileras : (advirtiendo , que en cada hilera has de poner doce ; y empezará à ponerlos por el naype de abaxo) v. g. el primero de la primera hilera es un cinco de Bastos , el primero de la segunda hilera será el cinco de Copas , y en la quarta el cinco de Espadas. Supongamos te han pedido el tres de Oros , contarás por el primer naype de la primera hilera , y dirás (entre sí) cinco de Bastos , y cinco de memoria , componen diez , con que el segundo naype de la primera hilera , naturalmente será la Sota de Oros : luego contarás diez de Oros , y los cinco de memoria componen quince ; quitando doce , quedan tres ; de preciso el tercer naype ha de ser el tres de Copas : luego sabido que los terceros naypes de las quatro hileras , son los treses , dirás (baxito) despues de Copas se siguen Espadas , despues Bastos , y despues Oros : luego levantarás el tercer naype de la tercera hilera , y lo enseñarás , y verán que es el

tres de Oros ; despues lo pondrás en su mismo lugar , y los demás que te pidieren naypes sacarás la misma quenta : Despues que todos hayan pedido , y se lo hayas enseñado , los levantarás todos de quatro en quatro ; advirtiendlo , los primeros de las quatro hileras , despues los quatro segundos , y los pondrás encima de los quatro primeros , de forma , que no se vean sus puntos , y de la misma manera pondrás los demás para hacer el juego siguiente.

Juego para despues de haber barajado bien los naypes , hacer que salgan los quatro Reyes juntos , los quatro Cavallos , y los demás por su orden , &c.

Teniendo la Baraja compuesta (de la forma que te he explicado en el juego pasado) barajarás bien los naypes (de la suerte que has hecho en los otros juegos poniendo los de abaxo encima) despues dirás à uno de los asistentes , que levante quantas veces quisiere la Baraja , y despues la tomarás , y con disimulo mirarás el naype que está de abaxo : v. g. es un siete , lo tendrás en tu me-

memoria, y dirás: Señores, ya han visto como he barajado bien los naypes, y ustedes los han levantado; pues aora verán como hago salir los Reyes juntos, los Ca-
llos, y los demás por su orden, &c. y los quiero adivinar antes de verlos; pues aora quiero que salgan los quatro sietes. Luego sacarás los quatro sietes de abaxo, (advirtiéndolo, que si al sacar uno, dos, ó tres saliese otro naype distinto, por haberse quedado encima de la Baraja) dirás: Señores, los otros se me han escapado, (ó escondido) yo los encontraré, y los sacarás de encima la Baraja; despues contarás siete, y cinco de memoria, componen doce. Luego dirás: Señores, aora voy à sacar los quatro Reyes, y los irás sacando; despues sacarás los cinco, (advirtiéndolo, que en saliendo los Reyes no se les añade los cinco de memoria) y de la misma forma sacarás los demás naypes. En caso que no se encontrase ninguna Baraja de revesino, por no usarse en esta tierra, aora te explicaré el modo de hacer estos quatro juegos con una Baraja de quarenta naypes, sin los ochos, y nueves.

Notese, que teniendo escondida otra
Ba-

Baraja compuesta, como la explicada, se pueden hacer muchas diferencias de juegos, que por no ser prolijo, ò molesto, no los escribo; pero con el exercicio, y practica algunos se podrán inventar, e idear.

Otro modo de hacer estos cinco juegos con una Baraja de quarenta naypes, y son muchos mas faciles.

Tomarás una Baraja de quarenta naypes, de los que no tienen los ochos, y nueves, previniendo, que cada tres tiene el valor, ò estimacion de tres tantos; cada seis tambien tiene el valor de seis tantos; las Sotas valen nueve; cada dos vale doce; los cinco quince; los Cavallos diez y ocho; los ases veinte y uno; los quattros veinte y quatro; los siete veinte y siete; y los Reyes treinta: Advirtiendole, que el primer grado lo darás à las Espadas, el segundo à los Bastos, el tercero à los Oros, y el quarto à las Copas. Luego pondrás toda la Baraja tendida en una mesa boca arriba, dividiendo cada palo de por sí; despues levantarás el naype que quisieres; v. g.

K has

has levantado el cinco de Copas , dirás quince , y tres que le aumentarás de memoria , hacen diez y ocho. Levantarás el Cavallo de Espadas ; advirtiéndolo , que las Espadas siempre son las primeras , segundo los Bastos , tercero los Oros , y las Copas siempre ultimas : este Cavallo de Espadas lo pondrás detrás del cinco de Copas , (teniéndolos con la mano izquierda) y contarás diez , y ocho de Espadas , y tres (que siempre se han de aumentar de memoria) son veinte y uno. Levantarás el has de Bastos ; y contando sobre veinte y uno de Bastos , y con los tres de memoria , componen veinte y quatro. Levantarás el quatro de Oros , contando sobre el veinte y quatro de Oros , y con los tres de memoria componen veinte y siete. Levantarás el siete de Copas , contando sobre el veinte y siete de Copas , y los tres de memoria , componen treinta. Levantarás el Rey de Espadas. (y en llegando á los dichos Reyes , no se les cuenta nada) Levantarás el tres de su palo , y con los tres de memoria , componen seis. Levantarás el seis de Bastos , y sobre sus tantos , y los tres de memoria , componen nueve. Levantarás la Sota de Oros

Oros , contando nueve de Oros , y los tres de memoria , componen doce. Levantarás el dos de Copas , y despues aumentarás los tres de memoria , y levantarás el palo que se sigue , y proseguirás de la misma forma , hasta levantar , ò coger toda la Baraja , no olvidandote de aumentar los tres de memoria ; despues la guardarás compuesta para quando quieras hacer los juegos siguientes.

Quando hagas este juego sacarás tu Baraja , (sin que sepan los circunstantes que la tienes compuesta) y dirás : *Señores , aora voy à barajar bien estos nappes , todos los que ustedes tomáren de la Baraja los quiero adivinar de que palo son , y quantos tontos tiene cada uno.* Luego los barajarás bien ; advirtiéndolo , que los has de barajar , poniendo los de abaxo encima de la Baraja , no metiéndolos por el medio : despues dirás à uno de los circunstantes , que levante quantas veces quisiere la Baraja , y despues de la parte de arriba dirás à los señores , que tomen los nappes que quisieren ; advirtiéndolo , que has de tener cuenta quien es el primero , segundo , y tercero , &c. que toman nappes , y así que ves que el ultimo que

toma se los llevase todos, lé dirás, que te dexé uno, dos, ó tres en la mesa; luego los levantarás, y mirarás el de encima que naypes es; v. g. es un siete de Espadas, contarás veinte y siete de Espadas, y los tres tantos de memoria, componen treinta. Luego pedirás al último, que ha tomado los naypes, que te dé el Rey de Bastos, y proseguirás en pedirle los demás naypes; (guardando la regla antecedente, y buscando el palo que se sigue) despues los pedirás al penúltimo, y en los demás por su orden: Advirtiéndole, que los naypes que te den los irás poniendo arreglados como antes, para hacer los juegos que se siguen.

Si el segundo, tercero, quarto, y quinto juego que te he explicado con la Baraja de quarenta, y ocho naypes los quieres hacer con otra Baraja de quarenta, sin los ochos, y nueves, no tienen otra dificultad, que así como en los dichos quarenta, y ocho naypes se les añaden cinco tantos de memoria en cada uno: en la dicha Baraja de quarenta (sin los ochos, y nueves) se les añaden tres tantos de memoria en cada naype, y observar las reglas de los dichos juegos

anteriores: advirtiéndolo, que cada tres no vale mas que tres tantos; cada seis vale seis tantos; las Sotas nueve, cada dos vale doce; los cinco quince; los Caballos diez y ocho; los ases veinte y uno; los quatro veinte y quatro; los siete veinte y siete; y los Reyes treinta. Tambien se ha de advertir, que para hacer el quinto juego no se ponen mas que diez naypes en cada hilera, ò linea.

Juego de adivinar el naype que se habrá enseñado, sacando no mas que tres naypes de la Baraja.

Tomarás la Baraja, y tendrás cuenta con el naype que está debaxo, y lo mirarás con presteza, que no lo reparen los que miran, y dirás: Señores, el naype que les enseñaré lo quiero adivinar, sacando no mas que tres naypes de la Baraja. Despues barajarás bien, dexando el naype que está debaxo, y luego lo enseñarás junto con la Baraja, y enseñandola con una mano, dirás: Señores, tengan cuenta que naype es este que es enseñado. Despues te pondrás la Baraja detrás à las espaldas, y pondrás otro naype

pe encima del que has enseñado, haciendo que el dicho naype que havrás enseñado salga un poco ácia adentro de la mano, y que no se vea; despues enseñarás el naype que estaba debaxo, junto con la Baraja, diciendo: *Señores es este?* Y te responderán que no. Luego con ligereza que no lo perciban, sacarás el que havian visto antes, y lo pondrás encima la mesa, sin que lo vean que naype es. Despues barajarás naturalmente, y volverás á decir: *Señores es este?* Y te responderán que no. Luego enseñarás el otro que se sigue, y dirás: *Señores, veamos si será este.* Tambien te dirán que no lo es, y lo pondrás tambien encima la mesa con los otros dos, y dirás: *Señores, ya que ustedes dicen, que el naype que les he enseñado no es ninguno de los que están encima la mesa, pues miren si será alguno de los tres.* Luego harás que los miren, y encontrarán el dicho naype, que antes avian visto.



Juego de hacer muchos montones de naypes encima de una mesa, y sacar el naype que se pide del monton que se quisiere.

Tomarás la Baraja, y la barajarás; y con ligereza mirarás el que está debaxo qual es; despues dirás: Señores, ora voy à hacer unos quantos montones de naypes, y quiero adivinar el que nombraren, y sacarlo del monton que ustedes quisieren. Luego barajarás los naypes, sin mover el que está debaxo: despues harás tantos montones, quantas personas huviere, teniendo cuenta del monton que está el naype que has visto (supongamos fuese el siete de Copas) dirás à uno de los que están mirando de qual monton quiere que saques el siete de Copas, y del monton que te dixere sacarás un naype, y mirarás qual es, (supongamos que fuese el dos de Espadas) luego dirás à otro de los asistentes de qual monton quiere que saque el dos de Espadas: luego sacarás un naype del monton que te dixere, y sacarás los otros de la misma manera. Adviertase, que si alguno te hace sacar un
 nay-

naype del monton que está el siete de Copas, y no es el ultimo, sacarás otro naype del dicho monton; pero si es el ultimo, sacarás el siete de Copas; y si ninguno te ha mandado sacar el naype del dicho monton, entonces dirás: *To tambien quiero escoger monton para sacar tal naype*, y sacarás el siete de Copas; despues dirás al primero de los asistentes del qual monton te ha hecho sacar el siete de Copas: luego pondrás el dicho siete de Copas descubierto en el monton que te dixere: despues harás las mismas preguntas con los otros poniendo el naype descubierto encima del monton que te dixeren.

Juego de mandar sacar algunos nayses de la Baraja, y adivinarlos antes de sacarlos.

TOMarás la Baraja, y la barajarás, y tambien con ligereza, que no lo vean: mirarás el que está debaxo qual naype es; y dirás: *Señores, aora quiero dar la Baraja à uno de ustedes, y el naype que yo les pidiere lo quiero adivinar antes de sacarlo.* Luego barajarás los nayses

DE MANOS. 139

sin mover el de abaxo , y despues darás la baraja à uno de los que están mirando , y le pedirás el naype que está debaxo : supongamos es el cinco de Espadas , dirás : *Deme usted el cinco de Espadas por arriba , y sin mirarlo , y te dará un naype de los de arriba ; supongamos es el Rey de Oros , dirás : Deme usted el Rey de Oros por el medio , y te dará un naype por medio : supongamos que sea el has de Bastos , dirás ; Deme usted el has de Bastos por abaxo , y te dará un naype por abaxo : despues le dirás : que naype le has pedido por arriba , y te responderá , que el cinco de Espadas , y de esta manera le preguntarás los demas naypes. Adviertese , que asi como le has pedido no mas que tres naypes , le puedes pedir los que quisieres.*

Juego de hacer que miren el naype de encima la Baraja , y despues hacerlo desaparecer.

TOMarás la Baraja , y la barajarás naturalmente , y la pondrás encima la mesa , y te quedarás con la mitad en la mano , y dirás : *Señores , yo me quiero apar-*

apartar un poco de ustedes, por no ver el naype que está encima del monton de la mesa, y despues que ustedes lo hayan visto, lo quiero adivinar; y harás que lo vuelvan a su lugar: despues que lo hayan visto, y mientras te apartares dando una vuelta, te mojarás con la lengua la mano derecha por encima muy poco, que solamente puedas coger el naype, y luego empuñarás los naypes que tienes en la misma mano, y la dicha mano la pondrás encima del naype que han visto, haciendo que lo mojado toque el naype, y haciendo que el naype que está descubierta de los de la mano se vea, y dirás: Señores, es este el naype que ustedes han visto? Y te responderán que no. Luego apretarás la mano por abaxo para que se pegue el naype; despues levantarás la mano, de suerte, que no se vea el naype que está pegado debaxo de la dicha mano, y dirás: Señores vuelvanlo a mirar, y busqueno?; y mientras, te quitarás el naype que te has llevado debaxo de la mano, y despues les dirás que naype era? Responderán, que tal naype. Bolverás á decir: Señores, yo les avia enseñado el naype que ustedes dicen. Luego

lo

DE MANOS.

141.

buscarás con toda la Baraja , y lo enseñarás para que lo vean.

Juego de hacer desaparecer un naype de la Baraja , y despues hacerlo encontrar dentro de un huevo entero.

PAra hacer este juego tomarás un huevo , y le harás un agujerito , despues tomarás un naype de una Baraja ; y para que sea conocido , tomarás el Rey de Espadas , (ò el mejor que te parezca) y lo arrollarás bien apretado , y lo pondrás dentro del huevo : luego le pondrás el pedacito de la cascara , que has quitado , y la pegarás con un poquito de cal viva , ò yeso blanco deshecha (ò rebuelta) con una poca de clara del mismo huevo ; despues de seco (ò enjuto) lo rascarás con un cuchillo , y luego con un pedacito de papel lo bruñirás en la añadidura , y parecerá que no está roto ; despues lo guardarás para quando hagas este juego.

Quando quieras hacer este juego llamarás aparte al amo de la casa , (ò la dueña) y le dirás que si tiene un huevo ; y sino , que embie por uno por si se ofre-

ofrece. Luego que lo hayan traído, dirás, que te lo dexen ver si es muy fresco, y mientras lo estás mirando, sacarás el tuyo, y con disimulo te esconderás el que te han dado, y despues le dirás, que lo guarden aparte para quando se lo pidas; despues dirás à tu compañero (y si no lo tienes, llamarás aparte al dicho amo de la casa) y le dirás, que quando le digas, que escoja el naype que quisiere de la Baraja, que escoja el Rey de Espadas, y le advertirás, que te guarde el secreto; despues en haciendo este juego, pondrás la Baraja en figura de abanico, y teniendola con la mano izquierda, dirás: *Señores, aora voy à bucer que saquen un naype de la Baraja, y lo quiero adivinar sin verlo.* Luego dirás à tu compañero (ò al dicho amo) que saque el naype que quisiere, y que lo enseñe à todos los circunstantes, y despues que lo ponga encima la Baraja: despues la tomarás, y con ligereza, que no lo perciban, te esconderás el dicho naype en el pecho, por entre la casaca, y la chupa, ò en la faltriquera, ò en donde mejor te parezca: luego barajarás bien, y despues sacarás naypes de la Baraja, (ha-

DE MANOS.

143

(haciendo como que lo buscas) y dirás: Señores, yo no lo se encontrar, y me parece que es el Rey de Espadas, porque no lo hallo; yo se que es amigo de las criadas, y se habrá ido à la Cocina, y para que no lo encuentren se habrá escondido dentro de algun buevo. Luego dirás al dicho amo (ò dueña) que trayga un huevo, y despues bolverás à decir: Señores, ya ven este buevo como está entero, yo no lo quiero tocar, rompanlo ustedes, y verán como está dentro. Luego que lo ayan rompido, y vean el Rey de Espadas, se quedarán admirados.

Juego de estender toda la Baraja encima de una mesa, y adivinar el naype que se habrá tocado.

Para hacer este juego, dirás à tu compañero, ò si no llamarás aparte al amo de la casa, y en secreto le dirás, que quieres poner toda la Baraja tendida en quatro hileras encima de una mesa, advirtiendole, que en la primera hilera se le ha de poner el nombre de dias, en la segunda semanas, en la tercera meses, y en la quarta años; y quando alguno
de

de los circunstantes tocáre algun naype, que tenga cuenta qual es, y en que hilera está: despues quando hagas este juego dirás: *Señores, aora voy a poner toda la Baraja tendida en esta mesa: yo me iré a esconder donde gustáren, y el naype que uno de ustedes tocáre, y sin levantarlo despues lo quiero adivinar.* Despues que lo havrán tocado bolverás de donde estás escondido; v. g. han tocado el septimo naype de la primera hilera, dirá tu compañero: (ò el dicho amo) *Señores, es imposible, aunque los estuviere mirando siete dias continuos, yo creo que no lo ha de adivinar.* Despues con disimulo contarás hasta el septimo naype de la primera hilera, lo levantarás, y lo enseñarás, y verán como es cierto, que lo has adivinado; advirtiendole, que tu compañero (ò el dicho amo) puede decir otros terminos diferentes, no olvidandose de decir tantos dias, semanas, meses, ò años, segun en el numero que está el naype que huviesen tocado, y en qual hilera, porque los circunstantes no comprehendan, que os haveis aconsejado, ò bien podeis hacer como que apostais alguna cosa para disimularlo mejor.

Juego de poner los quatro Reyes divididos, cada uno con un Cavallo, una Sota, y un As, y despues hacerlos encontrar juntos.

PAra hacer este juego, escogerás de la Baraja los quatro Reyes, los quatro Cavallos, las Sotas, los Ases, y pondrás los dichos quatro Reyes en una hilera, el uno al lado del otro, y un poco divididos; despues pondrás un Cavallo encima de cada uno, de forma que se vean los Reyes: y luego las Sotas, de la misma manera que has puesto los Cavallos, de suerte, que se vean los Cavallos, y despues los Ases, de la misma conformidad que has puesto los Cavallos, y las Sotas; luego dirás: Señores, ya ven estos quatro Reyes, que están divididos cada uno con un Cavallo, y una Sota, y un As; pues agora los quiero barajar bien, y hacer que se encuentren juntos. Luego levantarás un Rey con el Cavallo, la Sota, y el As juntos, y los demás de la misma forma: despues los barajarás, (poniendo los naypes de abaxo encima, y no poniendolos nunca por el medio) y

di-

dirás à uno de los circunstantes , que levante quantas veces quisiere : despues los tomarás juntos , y los sacarás por abaxo de uno en uno , poniendo los quatro primeros el uno al lado del otro , y divididos : despues pondrás los otros encima de la misma manera ; (advirtiendole , que los has de poner cubiertos , como si dieras naypes para jugar) despues los descubrirás , y verán que los quatro Reyes están juntos , los Cavallos , las Sotas , y los Ases.

Juego de poner los quatro Reyes , los Cavallos , las Sotas , y los Ases en quatro hileras , y hacer que por el largo por el través , y por las cruzadas salgan encontrados.

Despues que hayas hecho el juego antecedente con los Reyes , los Cavallos , las Sotas , y los Ases , los barajarás bien (como se suele) : despues los pondrás en quatro hileras , bien arreglados , y juntados , de forma , que estén en figura de un quadrado , y dirás : Señores , para que ustedes se entretengan , yo quiero ver si sabrán hacer ,
que

que por el largo, por él través, y por los cruzados no haya mas que un Rey, un Cavallo, una Sota, y un As, y que todos sean de distinto palo, y verás, que quando los tienen compuestos por el largo, los tienen descompuestos por el través; y quando los tengan compuestos por el largo, y través, los tienen descompuestos por los cruzados, y no lo sabrán hacer, si de anterior no lo sabian: despues que ya estén cansados, y no lo hayan sabido hacer, lo harás de la manera siguiente.

En la primera hilera pondrás el Rey de Oros, el As de Espadas, el Cavallo de Copas, y la Sota de Bastos.

En la segunda hilera pondrás la Sota de Copas, el Cavallo de Bastos, el As de Oros, y el Rey de Espadas.

En la tercera hilera pondrás el As de Bastos, el Rey de Copas, la Sota de Espadas, y el Cavallo de Oros.

Y en la quarta hilera pondrás el Cavallo de Espadas, la Sota de Oros, e Rey de Bastos, y el As de Copas.

Despues dirás: Señores, vayan mirando por todos lados, y verán como por todos ellos no ay mas que un Rey, un Ca

vallo , una Sota , y un As , y cada uno de distinto palo ; despues que lo hayan visto enredaràs los naypes , por si hay algun curioso , que diga , que él lo hará.

Juego de enseñar los quatro Cavallos juntos , y luego dividirlos por la Baraja , y despues hacerlos encontrar juntos.

TOMaràs la Baraja , y teniendola con la mano izquierda , pondràs los quatro Cavallos abaxo juntos , y los pondràs en figura de abanico , porque no se vean si no los dichos quatro Cavallos ; pero en el cavallo de mas abaxo le pondràs detràs otros tres naypes , sin que se vean , y diràs : *Señores miren ustedes estos quatro Cavallos , como están juntos.* Luego pondràs la Baraja boca abaxo , y bolveràs à decir : *Señores , miren ustedes como voy repartiendo los quatro Cavallos ;* y pondràs el cavallo de abaxo encima de la Baraja , y el otro naype que se sigue lo pondràs en el medio , y asimismo pondràs los otros dos , repartiendolos en la Baraja , y pensaràn que has repartido los quatro Cavallos ; despues pondràs la Baraja

DE MANOS.

149

raja en la mesa, y diràs que levanten, y luego pondràs el un monton encima del otro; despues sacaràs los naypes el uno despues del otro, y veràn como salen juntos los quatro Cavallos.

Juego de poner toda la Baraja en la frente, y al sacar cada naype adivinar si es figura, ò no.

PAra hacer este juego, diràs à tu compañero (ò al amo de la casa) y lo llamaràs aparte, y le advertiràs, que no te descubra el secreto, y le diràs, que quando tu estás asentado en la mesa, que se asiente enfrente de ti, y que quando tengas la Baraja en la frente, de forma que se vean sus puntos, y vea que se descubre alguna figura, que te haga señal con el pie, tocandote el tuyo, y esto lo ha de hacer con disimulo, que los circunstantes no lo vean, y no lo comprehendan, y diràs: *Señores, barajen ustedes bien estos naypes, y despues me los quiero poner en la frente, y antes de sacar ninguno lo quiero adivinar, si es figura, ò no.* Luego los iràs sacando de uno en uno, y diràs: *Señores, este no es figu-*

ra ; este tampoco , hasta que tu compañero (ò el dicho amo) te toque el pie con el suyo , y entonces bolveràs à decir : Señores , este con el toque , yo conozco que es figura , y proseguiràs de la misma manera en los demás , hasta concluir toda la Baraja ; advirtiendo , que si no quereis estar asentados , os podeis poner derechos , de suerte , que los dichos circunstantes no vean las señas de los pies.

*Juego de poner los quatro Cavallos divi-
dos por la Baraja , y despues bacer
encontrar los tres juntos con
una Sota.*

TOMaràs la Baraja , y sacaràs tres Cavallos , y una Sota , y la pondràs sobre la mesa , y al enseñar los tres Cavallos , diràs : Señores , estos tres bribones , que se han divertido en la Taberna , despues de haver bien bebido , y comido , se preguntan si tienen dinero : ballase que no tienen un quarto ; dicen que harémos ? El uno de ellos responde : Se ha de pedir mas vino à la Tabernera , y mientras ella fuere à la cueva nos escaparémos. Todos tres vienen en ello : llaman à la Tabernera , (que es
la

DE MANOS. 151

la Sota , que havràs hecho ver) y la em-
 bían à la cueva. Para esto bolvérás la So-
 ta sobre la mesa ; despues de lo qual di-
 rás : *Vamos , es preciso escapar esos bri-
 bones , y luego pondrás uno encima de la
 Baraja , otro debaxo , y otro en el me-
 dio. Adviertase , que antes que executese
 el paso , es preciso hacer que el quarto
 Cavallo se halle debaxo , ò encima de la
 Baraja ; y haviendo buuelto la Taberna-
 ra , y no hallando los tres bribones , la pon-
 drás en parage de bolver tras ellos , y
 dirás : Señores , hagamos correr la Taber-
 nera , y veamos si podrá alcanzar esos tres
 bribones. Para esto la pondrás encima de
 la Baraja : despues dirás à uno de la com-
 pañia , que levante el naype , y despues
 arrojarás los naypes , los unos despues los
 otros , y se hallarán tres Cavallos con la
 Sota.*



Juego de hacer con naypes un Navio cargado con treinta Cavallos, quince de blancos, y quince de negros, y contando el numero de nueve, hacer que todos los negros vayan al
Mar.

SAcará's de la Baraja treinta naypes, y harás un circulo muy ovalado con ellos: primeramente pondrás quatro naypes blancos (advirtiéndolo, que blancos se entiende puestos, que no se vean sus puntos; y negros que se vean sus figuras, y puntos, poniendolos el uno al lado del otro juntos): despues pondrás cinco de negros, seguidos con los blancos; luego dos de blancos, uno de negro, otro de blanco; dos de negros, dos de blancos; tres de negros, uno de blanco; dos de negros, dos de blancos, y uno de negro; haciendo, que este ultimo esté al lado de los quatro primeros, y verás como hay quince de blancos, y quince de negros; despues dirás: *Señores, han de saber ustedes como havia dos Cavalleros, que hacian un regalo à un Rey; el uno le embiaba quince Cavallos blancos, y*
 el

el otro quince de negros , y todos treinta los tenían en un Navio : vino la desgracia , que se levantó borrasca en el Mar , y el dicho Navio se iba à hondo , y fue preciso echar la mitad de los Cavallos en el Mar , y los dos Cavalleros no querian : el uno , viendo que era preciso , dixo : (el que era de los blancos) Pongamoslos todos treinta en una bilera , y en figura de un circulo , y contando el numero de nueve , los quince primeros que saliesen los echasen en el Mar. Pues señores , miren ustedes estos treinta naypes , los quince cubiertos son los Cavallos blancos , y los quince descubiertos son los Cavallos negros ; pues vayan reparando , como contando al numero de nueve , todos los dichos Cavallos negros van à parar en el Mar. Despues empezará por el primero de los quatro blancos à contar , diciendo , uno , dos , &c. y llegando el naype nueve lo sacará , y dirá : *Este vaya al Mar.* Luego bolverá à empezar por el naype que se sigue , (del que has quitado) diciendo uno , dos , tres , &c. y proseguirá en los demás , hasta que hayas sacado todos los negros ; despues enredará todos los naypes que han quedado en la mesa , por si hay algun cu-

rio.

rioso , que diga , que tambien lo hará. Para que este juego lo sepas de memoria , te explicaré los cinco numeros primeros , 1. 2. 3. 4. 5. por las cinco letras vocales , A. E. I. O. V. la letra A. vale 1. la E. 2. la I. 3. la O. 4. la V. 5. y por fin , para que sepas mejor como has de poner los naypes , los pondrás arreglados , como están los numeros que van al ultimo ; advirtiéndolo , que los quatro primeros , siempre han de ser blancos , y despues los otros de la forma que te he explicado ; y porque no se te olvide , aprenderás este verso de memoria , y teniendo cuenta en las letras vocales que tiene , y el numero que cada una representa , no se te olvidará. 4. 5. 2. 1. 3. 1. 1. 2. 2. 3. 1. 2. 2. 1. *Populea virga pacem regina ferebat.*

Juego de los diez naypes de un Palo , qualquiera que elijan se quede , sin que en el se complete el numero siete , y todos los demás vayan saliendo , y el se quede solo.

A Dornarás este juego diciendo : Señores , sepan ustedes , que de nueve cammas

mas que tenia un Mesonero , las nueve se ballaban toniadas por nueve compañeros ; pero sobrevino un Negro , que pedia se le diese cama , à cuyas suplicas el Huesped , por agasajar à los compañeros , y no desazonar al Negro , los puso con tal methodo , que los compañeros se ballaron con camas , y el Negro sin otra , que la del suelo. Pondrás los naypes en circulo , y diràs à los circunstantes , qual de aquellos gustan de que se quede , sin que en él se complete jamás el numero siete ; y dicho el que les parezca , te resta solo comenzar à contar por nueve naypes anteriores à el , pues en el numero nueve , desde donde comiences à contar , mientras haya otro naype , nunca se completará en el numero siete : luego si los diez naypes están puestos segun pintan , esto es , 1. 2. 3. &c. y te dicen quieren que se quede el Cavallo , que por el lugar donde està puesto vale nueve , comenzando à contar desde el primero , se quedará este , sin que en él se complete el numero que se desea ; y si te dicen , que se quede la Sota , que por la razon alegada vendrá à suponerse como en lugar octavo , comenzando à contar desde el Rey , lograrás tu de-

deseo : y te prevengo , que el naype donde se complete el septimo se hecha incontinente fuera , para evitar equivocaciones.

Juego para hacer un Relox , y adivinar la hora en que uno gusta de comer , cenar , ó acostar.

Formarás un Relox con los naypes en forma de un circulo , bueltos todos boca abaxo , teniendo presente donde cae la una ; pues conociendo qualquier hora , es facil conocer todas las demás , y dirás Señores , ya ven ustedes este Relox , pues agora quiero adivinar la hora que gustan de comer , cenar , ó acostarse : y les dirás , que elijan la hora en secreto , y que sobre ella inclusivé cuenten sobre la carta àzia donde tu les propusieres : advierte , que desde la una has de mandar contar sobre las que lleva en su mente , hasta catorce al revés ; esto es , desde la una , que pase à las doce , y de esta à las once , y donde acabare las catorce , aquella es à las dos. Has de mandar contar hasta quince , en las tres hasta diez y seis , y consiguientemente hasta las doce , lle-

DE MANOS. 157

vando la propria regla de auumentar una en cada hora mandaràs contar en ella hasta veinte y cinco : advirtiendole , que mudes para cada sugeto carta desde donde comiences à contar , por ser mas vistosa , y menos intelìgible para los que lo vén ; eso es , que si à uno le mandas contar desde la una à catorce , à otro le mandaràs , que cuente desde las doce hasta veinte y cinco , teniendo siempre las cartas bueltas.

Juego de disponer los Naypes de modo , que por todas partes que se les mire hagan nueve , y sacando de ellos quatro , queden , sin que hagan falta.

POn el As de copas , llamandole Castillo , y diràs : Señores , en este Castillo quiero poner de guarnicion tres hombres por esquina , y tres por frontera ; y los pondràs con naypes : buelve à decir : Señores , ya los vén puestos , pues miren el modo de sacar quatro de ellos , sin que se reconozca la falta ; esto es , que el enemigo por qualquiera parte que los véa , cuente los nueve cabales ; y despues que veas

veas que no lo saben executar , pondrás quatro por esquina , y uno por frontera , con cuyo repartimiento logras te sobran quatro , sin que se eche de vér : Si quieres hacerlo al contrario , buelve à poner los tres por esquina , y tres por frontera , y diciendo : *Señores , aora es menester añadir quatro hombres mas , sin que el enemigo lo sepa ;* y viendo que no lo saben hacer , pondrás dos por esquina , y cinco por frontera . Para añadirle ocho , pon los tres por esquina , y tres por frontera ; y si no hay quien lo sepa executar , pondrás uno en cada esquina , y siete en cada frontera .

Juego de pasar sobre una Barca un Rio , tres Cavalleros , y tres Damas , sin que en un lado , ni en otro baya dos Cavalleros con una Dama .

Pondrás sobre la mesa tres Cavallos , con tres Sotas del mismo palo , el As de copas , para que sirva de Barca , y los demás naypes en una hilera por el largo de la mesa , à modo de Rio . Hecho esto , dirás : *Señores , como les parece à us-*

vedes , que aquellas familias se pasarán unos à otros , por no estar el Barquero pronto , no pudiendo caber en dicha Barca mas de dos sugetos , con la circunstancia , que jamás se bayan de ballar à un lado , ni à otro mas hombres que mugeres , sino es al contrario , ó tantas mugeres como hombres , ó solos los hombres , y solas las mugeres : dicho esto , hallaràs , que algunos lo emprenden , y no lo consiguen ; y viendo que no lo saben executar , embarca dos mugeres , y pasando el Rio , dexaràs al otro lado una : buelve acá con la otra , y embarca esa otra dexandotela allá : buelve con la que sirve de Barquero , y dexala con su querido : embarca los dos Galanes , y pasados allá con sus Damas , embarca Dama , y Galán , y traelos acá : llevate los dos Galanes donde està marido , y muger ; embarca la muger , y traela donde estàn las dos : embarca otra con ella , y pasalas con sus maridos : trae el que està sin Dama , y se la llevará consigo donde estàn los dos , y se hallaràn pasados , sin haver faltado à lo dicho , ni haver venido la Barca sola.

*Juego de adivinar un Naype de la Baraja,
que otro se habrá pensado.*

Tomarás la Baraja , y la pondrás encima la mesa , y dirás : Señores, aora quiero hacer un juego , que el naype que uno de ustedes se pensará , lo quiero adivinar. Luego dirás á uno de los asistentes , que la tome , y que la baraje bien , y que se piense el naype que quisiere en su mente , y que mire á quantos naypes lo encontrará , empezando á contar desde el primero de abaxo , y que no se olvide , y esto que lo haga de modo , que tu no lo veas : despues le pedirás la Baraja , y te la pondrás en la mano izquierda boca arriba , y con el dedo pulgar de la mano derecha te los pasarás , ó pondrás todos de uno en uno en la dicha mano ; el segundo encima del primero ; el tercero encima del segundo ; y el quarto encima del tercero , &c. hasta pasar toda la Baraja , y haciendo como que buscas el naype : despues se la bolverás , y le dirás , que ya lo has hallado , y que si lo quiere encontrar , que cuente hasta quarenta , empezando por el
nay-

naype de abaxo; advirtiendole, que si lo havia hallado antes à trece naypes, que cuente trece al primero de abaxo, al segundo catorce, al tercero quince, y así los demás hasta quarenta, y lo hallará, y verán que es cierto. Esta Baraja ha de ser de quarenta naypes.

Juego de poner la Baraja en figura de abanico, y adivinar el naype que se habrá pensado.

TOMARÁS la Baraja, y todos los naypes, que verás que tienen las figuras cabeza abaxo, los bolverás cabeza arriba, y en los demás naypes repararás algunas señales, como en las puntas de los palos, ò Bastos: los colorados de las Copas; las figuras de los Oros, las letras de las Espadas, y otras señalitas. Todos los dichos naypes los pondrás azia arriba, como has hecho en las figuras: los que no se pueden conocer son los siguientes: El quatro, el seis, el ocho, y el nueve de Oros: El quatro, el cinco, y el nueve de Bastos: El quatro, el siete, el ocho, y el nueve de Espadas; y en estos les harás un puntito en una esquina
con

con la pluma; en todas las Copas no es necesario, porque ya se conocen con los colorados. Teniendo la dicha Baraja compuesta, dirás: *Señores, ahora voy à hacer que el naype que uno de ustedes se pensará lo quiero adivinar.* Luego los barajarás bien, y dirás à uno de los circunstantes, que levante quantas veces quisiere: despues los tomarás con la mano izquierda (sin mirarlos por delante) y con la derecha los pondrás en figura de un abanico, y dirás à uno de los dichos Señores, que se piense el naype que quisiere, y que lo saque un poco, porque los demás Señores lo vean: despues lo sacarás en presencia de todos, (advirtiendolo, que al tiempo de sacarlo, con ligereza lo botarás de arriba abaxo) y sin mirarlo lo enseñarás, y dirás: *Señores, mirenlo bien, es este? pues ya ven como lo buelvo à su lugar, y sin mirarlo.* Y luego lo pondrás en su mismo lugar, y los pondrás en la mesa, y dirás que los barajen bien; despues tomarás la Baraja, y el naype que verás que tiene la señal al contrario de los otros, es el que se han pensado, el qual lo enseñarás à todos, y verán que es el mismo.

Juego de sacar veinte , y un naype de la Baraja ; y haciendo tres montones , adivinar el naype , que se ha pensado.

PAra hacer este juego sacarás veinte y un naype de la Baraja , y los tenderás por encima de la mesa , y dirás : *Señores , el naype que uno de ustedes se pensará de estos que están encima la mesa , lo quiero adivinar haciendo tres veces tres montones.* Despues dirás à uno de los circunstantes , que se piense el naype que quisiere , advirtiendole , que tenga cuenta en qual de los montones que harás está : luego los levantarás , y los barajarás bien , y pondrás tres naypes en la mesa bien divididos , porque quando pongas los otros encima de los tres , no los rebuelvas unos con otros : seguidamente pondrás los otros de uno en uno encima de los dichos tres primeros , y despues preguntarás al dicho circunstante en qual de los tres montones está el naype , que se ha pensado ; y en el monton que te diga que está , lo pondrás al medio de los otros dos , y esto lo harás tres veces sin

barajarlos : despues los sacarás de uno en uno , poniendolos tendidos por la mesa , y los contarás , y el onceno que saques es el naype que se ha pensado , y en este naype tendrás cuenta , y sacarás los demás , y dirás : *Señores , aora quiero ver si lo sabré adivinar.* Luego levantarás el dicho naype onceno , y verán como es cierto.

Juego de adivinar la carta que otro huviere escogido en su pensamiento.

COn la propia operación del juego antecedente harás este , escogiendo un numero , impar del que se pueda sacar tres partes cabales , como es 9. 15. 21. 27. &c. demonstrandolos , y dirás : *Señores escojan en su mente el naype que quisieren ;* y haciendo las operaciones de los tres montones , con todas las circunstancias que expresé en el dicho juego ; esto es , tres montones , y tres repeticiones de ellos , incluyendo siempre el monton en que se halle la carta en medio de los otros dos : lo que executado , irás sacando las cartas , hasta que cuentes en la que se medie , que en quince será la
ocho,

ocho, en veinte y una la once, y en los demás á su correspondencia. Aquella dirás que es la que bolverás, pues havrás ido sacando las cartas hasta entonces cubiertas.

Juego de poner toda la Baraja detrás las espaldas, y al sacar cada naype adivinarlo.

Tomarás la Baraja, y la barajarás con ligereza, que no lo vean, y mirarás el que está debaxo que naype es, y despues dirás: *Señores, aora he de adivinar todos los naypes de la Baraja los unos despues de los otros.* Luego barajarás, sin mover el que está debaxo; (supongamos que has visto el Rey de Espadas) despues te pondrás la Baraja detrás las espaldas, y dirás: *Señores voy á sacar el Rey de Espadas,* y sacarás efectivamente el Rey de Espadas, que havias visto antes de barajar; pero al sacarlo sacarás otro naype, que se esconde en la mano, y que se mira al echar el primero, que se ha supuesto que el segundo que havrás sacado es el Cavallo de Copas; al sacarle tomarás otro, y executarás con los otros

naypes , como el primero de la misma suerte.

Juego de adivinar el naype que se habrá sacado de la Baraja.

Tomarás la Baraja , y la barajarás ; despues la pondrás encima la mesa , y harás que saquen un naype , y que lo miren , y lo pongan sobre la mesa , y advertirás alguna mancha particular sobre de este naype , (este es fácil , pues no ay naype que no tenga alguna mancha particular) y dirás : *Señores , ya han visto ustedes , que naype es el que está encima de la mesa.* Despues harás que lo pongan en la Baraja , y dirás , que los barajen bien ; y despues que hayan bien barajado , tomarás la Baraja , y enseñarás el naype , que havian sacado.

Juego de adivinar en un instante el naype , que se habrá pensado de la Baraja.

Tomarás la Baraja , y la barajarás , y con ligereza , que no lo perciban , mirarás el que está debaxo que , naype es ; des-

Despues diràs: *Señores, aora quiero adivinar el naype que uno de ustedes se pensará.* Despues barajaràs los naypes, sin mover el que està debaxo, y pondrás toda la Baraja estendida en forma de abanico, y teniendola con una mano, diràs à uno de los asistentes, que discurra un naype, y que lo saque: despues lo pondràs encima de la Baraja sin verlo, y diràs que levanten: despues pondràs el un monton encima del otro: despues haràs que levanten las veces que quisieren: despues miraràs toda la Baraja, y el naype que està encima del que havias visto antes, serà el naype que se havrà pensado.

Juego de risa para adivinar en qual de los dos montones está el naype que se ha pensado, sin tocar la Baraja.

T Omaràs la Baraja, y la daràs à uno de los que estan mirando, y le diràs, que la baraje bien, y que la ponga encima la mesa en dos montones, y diràs: *Señores, aora quiero adivinar en qual monton está el naype, que el señor elija allá en su mente.* Luego diràs, que te diga,

ga, que naype es el que ha elegido, y de que lo haya dicho le bolverás à decir, que lo saque de este monton (señalandole el que tiene mas naypes) y harás que lo mire, por ver si està allí el tal naype, y si lo encuentra en dicho monton se quedarán maravillados de ver que lo has adivinado sin haver tocado ningun naype; pero si no està le responderás muy serio: *Pues estará en este otro monton*, y se reirán de ver el juego de grande habilidad, que has hecho.

Juego de óbasco para adivinar repentinamente el naype que se habrá pensado de la Baraja.

Tomarás la Baraja, y dirás: *Señores, ahora voy à adivinar el naype que uno de ustedes se huviere pensado.* Para esto dirás à la persona, que quieres dar el chasco, que se piense un naype, y despues le dirás, que los baraje bien; y quando te los buelva, con la punta de un cuchillo empujarás un naype de la Baraja, haciendole salir por el otro lado, y le dirás, que lo saque, y que mire si es el, y al tiempo que agarre el naype le darás

ràs con el mango del cuchillo en los dedos, lo que dará que reír à los que están mirando.

Juego de poner nueve naypes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el numero de quince.

Despues que havràs hecho todos los juegos de naypes, y te digan que hagas mas, les haràs este juego para que se entretengan. Tomaràs todos los Oros, (esto es, desde el As, hasta el nueve) ò sino del palo que tu quisieres, y los pondrás en tres lineas de la misma suerte que están estos numeros,

1	2	3
4	5	6
7	8	9

y diràs: Señores, miren bien estos nueve naypes: pues para que ustedes se entretengan quiero ver si sabrán hacer que por el largo estas tres hileras hagan el numero de quince cada una, y al mismo tiempo por el través tambien hagan quince, y que al mismo tiempo por los cruzados tambien hagan quince; y veràs, que quando los tienen compuestos por el largo, los tienen des-

descompuestos por el través ; y quando los tienen compuestos por el través , los tienen descompuestos por el largo : y quando los tienen compuestos por el largo , y través ; los tienen descompuestos por los cruzados , y no lo sabrán hacer , si de anterior no lo sabian : despues que ya estén cansados , y no lo hayan sabido hacer , lo harás desta manera : En la primera hilera pondrás el dos , el siete , y el seis ; en la segunda el nueve , el cinco , y el As ; y en la tercera el quatro , el tres , y el ocho , como aqui se te demuestra en estos numeros ,

2 7 6

9 5 1

4 3 8

y dirás : Señores , vayan contando por todos lados , y verán como por todos ellos hacen los quince ; y luego enredarás los naipes , por si hay algun curioso que diga que él lo hará.



Juego de poner nueve naypes en tres hileras , y hacer que por todos los lados hagan el numero de diez y ocho ; despues el de veinte y uno ; y luego el de veinte y quatro.

Despues que hayas hecho el juego antecedente , harás este : quitarás el As , y le añadirás la Sota , dandole el valor de diez puntos , y los pondrás seguidos 2. 3. 4. &c. como has hecho en el dicho juego 1. 2. 3. &c. y dirás , Señores , vean si alguno de ustedes con estos nueve naypes sabrá hacer que por todos lados hagan el numero de diez y ocho ; y viendo que no lo saben executar , los mudarás en la forma siguiente : en la primera hilera pondrás 5. 10. 3. en la segunda 4. 6. 8. y en la tercera 9. 2. 7. Si quieres que hagan el numero de veinte y uno , quita el dos , y añadele el Cavallo , y le darás el valor de once puntos , y poniendolos seguidos 3. 4. 5. &c. dirás à los dichos Señores si lo saben hacer , y viendo que ninguno lo sabe , lós mudarás de esta suerte : en la primera fila 6. 11. 4. en segunda 5. 7. 9. y en la

la

la tercera 10. 3. 8. Y si quisieses divertir mas à los dichos Señores , quita el tres , y ponle el Rey dandole el valor de doce puntos , y haciendo las mismas operaciones , y no haya quien lo sepa hacer, los pondrás 7. 12. 5. 6. 8. 10. 11. 4. 9. y para que mejor lo entiendas , veelos aquí demostrados.

5	10	3	6	11	4	7	12	5
4	6	8	5	7	9	6	8	10
9	2	7	10	3	8	11	4	9

Juego de unos naypes cortados , con los quales se pueden hacer muchos , y buenos.



Tomarás una Baraja , que no te sirvas de ella por ser falta , pero que sea limpia , y la pondrás en parte húmeda , para que se humedezcan bien todos los naypes : luego tomarás quatro figuras ,

(es-

(escogerás las que tu quisieres) y levantarás, ó despegarás por las esquinas poco à poco el papel de las dichas figuras, y sin romperlas: despues escogerás el seis de Oros, el seis de Copas, el cinco de Bastos, y el As de Bastos, ó los que te gustasen: luego cortarás las dichas figuras por el sesgo, faltandoles cosa de una pulgada el no llegar à las esquinas, y las pegarás con un poco de almidón, ó engrudo, del modo que te lo enseña la figura de la letra A. que la una mitad parece que es el seis de Oros, y la otra mitad parece que es una figura à cavallo.

Quando quieras hacer algún juego con estos naypes, los enseñarás en figura de un abanico, de la suerte que lo muestra la figura de la letra B. y verán que son cinco naypes blancos; despues los bolverás de arriba abaxo con ligereza, y los enseñarás del mismo modo que has hecho antes, y verán que se han transformado en figura, menos el naype que se vé entero, el qual has de procurar siempre (para que no se conozca que los has buuelto de arriba abaxo) que sea el cinco de Oros, ú otro naype que se le
pa-

parezca; y si quieres que todos los cinco naypes se conviertan en cinco figuras, tomarás el tres de Espadas, ó el cinco de Oros, y lo despegarás hasta el medio: luego tomarás otra figura, y la despegarás toda, y despues la pegarás por entremedias del tres de Espadas, ó el cinco de Oros, en el parage donde has despegado, dexandolo en la conformidad que está el naype de la letra C. (que levantando arriba la media hoja del medio del naype, se vé que es una figura, y baxandola abaxo se vé que es el tres de Espadas) despues lo pondrás en el lugar del cinco de Oros, (tapando la figura) y parecerán cinco naypes blancos: despues con ligereza los bolverás de arriba abaxo, haciendo como que les das un soplo, y descubriendo la dicha figura, verán que se han trasmudado en cinco figuras.

Para hacer otros juegos tomarás quatro naypes blancos; quiero decir, el tres de Oros, el quatro de Espadas, el dos de Bastos, y el cinco de Copas, y tambien los despegarás hasta al medio; despues al uno le pegarás un retrato de una calavera, al otro un dragón, al otro un

ramillete , y al otro una madama , y por fin lo que tu quisieres , y despues los pondrás en prensa , para que despues de enjutos no queden arrugados.

Quando hagas algun juego con estos naypes , tomarás una Baraja regular , y los pondrás debaxo , sin que los circunstantes lo vean : despues dirás , que los quieres dar un naype à cada uno : luego barajarás bien (sin llegar à los quatro de abaxo) despues enseñarás el naype de abaxo la Baraja , y verán que es el tres de Oros : luego se lo darás á uno de los dichos circunstantes , poniendolo encima la mesa , y le dirás , que le ponga la mano encima , y que no lo mire hasta que tu se lo pidas : despues bolverás á barajar , y darás los otros del mismo modo : despues pedirás el naype á cada uno , y al mismo tiempo lo levantarás (no dando lugar á que te lo dén , para que no sepan el secreto de como están hechos) y harás como que lo vas á soplar , y con ligereza con la otra mano descubrirás la figura , y luego se la enseñarás , y verán como se ha buuelto una calavera : luego harás lo mismo con los otros , y se quedarán admirados de ver el como
les

les has trasnudadado los naypes en tales figuras, y despues te los esconderás en tus faltriqueras.

Adviertase, que con estos naypes puestos por entremedias de una Baraja regular, se pueden sacar muchas diferencias de juegos, y buenos, que por no ser prolijo en su explicacion, no los pongo; además, que la practica, ò exercicio te lo enseñará.



OTRO MODO DE HACER JUEGOS

de Naypes muy curiosos, los quasse executan por operaciones Arismeticas.

Juego de poner tres naypes sobre una mesa, y saber en tres sugetos quien tomó cada uno de ellos.

PON tres naypes, como Rey, Cavallo, y Sota, y dale en tu imaginacion el superior lugar al Rey, el mediano al Cavallo, y el infimo á la Sota; y entre las personas que gustáres, que hagan el juego, reparte seis naypes,

pes , dandole á la una tres , á la otra dos , y á otra uno ; y apartando diez y ocho naypes sobre la mesa , te tomarás los demás , ò las apartaras , sin hacer caso de ellos. Retirate aora , dando lugar para que cada uno guarde su naype ; y previniendolos desde allá dentro , que el que tenga el Rey , que en tu imaginacion tiene el superior lugar , tome tantas cartas como tu le huvieres dado ; esto es , que si tiene una , tome una ; si dos , otras dos ; y si tres , otras tres. De que supieres lo ha hecho , dí de nuevo : Quien tuviere el Cavallo , que es el que tiene el mediano lugar , tome dos veces tantas cartas como tuviere ; con que deberá tomar , si tiene una , dos ; si tiene dos , quatro ; y si tres , seis ; y experimentando estar ya executado , pasarás á la ultima operacion con la Sota , que es la que se la dió el mas tenue lugar , diciendo : Quien tuviere la Sota , tome quatro veces tantas cartas como tuviere ; con que se sobre entiende , que si tiene uno , tomará quatro ; si dos , ocho ; si tres , doce ; lo que executado , te resta solo advertir los naypes que quedan sobre la mesa de los diez y ocho que dexastes ,
para

para que se repartieran, y tener presentes las siete dicciones: *Aperi*, *Premati*, *Magister*, *Nihil*, *Femina*, *Vispane*, *Vispena*, dando á las tres vocales, de que se compone cada diction, el valor de *a* una, *e* dos, *i* tres; y reputando á la *A* por Rey, á la *E* el Cavallo, y á la *I* la Sota, entendiendo esto se quedaron tres cartas, (pues las mas que quedarán serán siete; y de ahí abaxo, aunque nunca quatro como da á entender la etimología del vocablo (hirás á buscar la diction que le corresponde, que es *Magister*, y segun el lugar en que están colocadas las letras, pedirás las cartas, dándoles el valor que tengo insinuado: y advirtiéndolo, que lo que significa la primera vocal, siempre pedirás al sugeto, que le huvieres dado un naype; lo que denota el segundo, al sugeto que huvieres dado dos; y lo que demuestra la tercera, al que huvieres dado tres: con que en este caso de quedar tres cartas, pedirás, por ser *Ma* con lo que comienza la diction del Rey, que le dieron el lugar de *A*; al que huvieres dado una carta, por *gis*, segunda silaba, en la que entra la *I*, que le dimos el significado de

Sora, se la pedirás al que distes dos naypes; y por ter, que es lo que te resta del vocablo, el Cavallo al que huvieres dado los tres. Y si lo quieres comprehender todo por numeros, convina, segun su valor, las letras en numeros, llamando à la primera cantidad 123. à la segunda 213. à la tercera estas dos partidas, sabrás la que resta, está en el sujeto que multiplicó por treinta y uno, y están en el los naypes hasta completar los treinta: pongo por exemplo, entre los tres tomó uno seis, otro catorce, y otro diez; y dices al que tomó seis, los doble, y haran doce; al que tomó catorce los multiplique por treinta, y seran quatrocientos y veinte; al que tomó diez los multiplique por treinta y uno, y seran trescientos y diez: con que mandandolas juntar todas las tres partidas, sumarán setecientos y quarenta y dos, que restados de los novecientos y treinta que prevengo, quedan ciento y ochenta y ocho, que serán los que te digan sobran; y estos partidos por tí con sigilo por veinte y nueve, como prevengo, vienen al concerniente seis, y sobran catorce, y por tanto sabrás, como te tengo demostrado,

que el que dobló los naypes tiene seis; el que los multiplicó por treinta eatorce: y los que sobran de estas dos partidas, es forzoso los tenga el sugeto que multiplicó por treinta y uno : con que así dirás , que este interesado en los naypes tiene diez de ellos , que son los que faltan para el cumplimiento de los treinta que quedaron sobre la mesa.

Juego para acertar la carta que sacó un sugeto de toda la Baraja.

SEntado el presupuesto de que una Baraja de Cascarela consta de ciento y veinte y dos puntos sin incluir las figuras , pues por sí no pintan nada , no hay que dudar , que sacada de ella los diez , quedan dos puntos : con que si entregas à qualquiera la Baraja , y este saca de ella una carta , es fuerza , que sacando los diez , ù otro qualquiera numero , se venga à demostrar qual es , por lo que al ultimo faltare , hasta el cumplimiento de los doce : pongo por exemplo , sacaron un cinco ; con que si vas contando de diez en diez ; esto es , porque no conozcan lo que haces : pongo por

caso quatro, y siete, ónce; dexa el diez, y pasa à contar con el uno que te quedó lo mas velóz que puedas; con que es fuerza que el ultimo punto, por haver sacado cinco, que te quede sea siete; y asi por faltar hasta doce cinco, dirás ser este el que falta; y buuelto prontamente à pasar la Baraja, verás en ella los tres cincos que quedan, y tendrás sabido el punto, y palo de la carta. Si advirtieres que se completa la ultima carta en los doce, ó fuera de los diez en dos, tendrás entendido ser figura la que falta, y bolverás à pasar las cartas, haciendote cargo de las once que quedan, con lo qual vendrás en conocimiento de la que falta.

Juego para adivinar de que puntos se componen tres montones por abaxo.

MAndarás à un sugeto disponga tres montones de cartas con esta formalidad, que sobre el punto de abaxo y ha de contar hasta quince cartas: pongo por caso, puso debaxo un seis, pondrás encima nueve cartas, de forma, que entre los puntos de abaxo, y las cartas de ar-

arriba, ha de componerse cada monton de quince puntos; y advierto, que toda figura para colocarla abaxo, vale diez; (pues para ir poniendo arriba, ni estas, ni otras cartas vale mas que una) para conocer tu los puntos que hay debaxo, si es la Baraja de Revesino, no tendras mas que hacer, que contar las cartas que sobraron, despues repartirlas con las circunstancias sobredichas, y tantas como fueren, tantos puntos hay debaxo: si fuere la Baraja de Cascarela, cuenta sobre ocho las que no se incluyeron en los montones, y tantas como cartas hay, tantos puntos havrá abaxo; pero advierte, que si te dicen que faltan, pregunta quantas, y restadas de las ocho, (esto es, suponiendo ser la Baraja de Cascarela, pues en la de Revesino es fuerza sobren siempre) las que te sobraren, aquellos serán los puntos que hay debaxo: pongo por exemplo, te dixeron faltaban cinco, (que será quando pongan el mas infimo punto) di, cinco que faltan, con que á ocho que havian de ser, tengo que añadir tres, y es el punto que pintarán por abaxo: el mayor que pueden poner será quando te pongan, ó dexen veinte y dos,

pues

pues con ocho que has de añadir, serán treinta, que como se dexa comprehender, es el mas eminente punto, pues consta de tres figuras.

Juego de coger un sugeto dos puñados desiguales de naypes, y acertar en que mano no hay numero impar, y en la que hay par.

Tomando en una mano unos naypes, y en la otra otros, en numero desiguales, que en la una sean pares, y en la otra impares, dirás al que los tenga, que multiplique el numero de la mano derecha por tres, y el de la mano izquierda por dos, y que sume las dos multiplicaciones, y te diga si esta suma es par, ò impar; si te dice que es par, di que en la mano derecha tiene pares, y en la siniestra impares; y si te dice, que en la suma de las dos multiplicaciones es impar, el impar será en la mano derecha, y el par en la izquierda: pongo por exemplo, tomó uno en la mano derecha ocho, y en la izquierda siete, multiplicando ocho por tres, son veinte y quatro; multiplicando siete por dos,

son catorce , y haciendolos juntar estas dos multiplicaciones , serán treinta y seis ; y por ser pares , sabrás lo son en la mano derecha , y en la izquierda impares ; y si sucede al contrario de salir numeros impares , tendrás conocido es al revés la prueba ; esto es , que en la mano izquierda están los pares , y en la derecha los impares.

Juego de repartir entre algunos sugetos la Baraja con tal proporcion , que à cada uno se le han de dar tantos naypes , como sugetos hay , y han de sobrar quatro.

LO propuesto en este juego , aunque entre quien sabe lo que es raíz quadrada , es facilisimo , no dexa de servir de alguna harmonía el methodo de executar lo ; lo que te será muy facil , con dar à seis sugetos seis naypes à cada uno , con que sumarán treinta y seis , y à ti te sobrarán quatro , y los havrás repartido con las circunstancias propuestas.



Juego de tomar dos números pares en las manos, y adivinar los naipes que le quedan à un sugeto en la mano derecha.

Tomando dos números pares en las manos, le mandarás que de la mano izquierda ponga tres naipes en la derecha, y luego ponga de la mano derecha à la izquierda tantos naipes, como le quedaron en la mano izquierda; y habiendo hecho esto, te resta solo decirle, que tiene en la mano derecha seis naipes; esto es, el duplo de lo que le dixistes pusiese en la mano derecha: pongo por exemplo, en cada mano tomó un sugeto seis, tu le dixisteis, que pusiese de la izquierda à la mano derecha quatro, con que hizo con los seis que tenia, y los quatro que le mandastes poner, diez: ora le mandas ponga de la mano derecha à la izquierda tantos naipes como le quedaron, con que habiendole quedado dos, es evidente ha de poner otros dos, y por consiguiente ha de minorar de los diez los dos que ponga; y supuesto que le han de quedar ocho,

que

que es el numero doblado de los quatro que le mandastes poner de la izquierda à la derecha.

Juego de saber en un monton los naypas que hay sin llegar à ellos.

PEnde solo esta prueba de una progresion Geometrica; esto es, de ir siempre aumentando el duplo de el numero que haya con quatro, ocho, diez y seis, y treinta y dos: de este modo, con esta simetria mandarás te pongan la Baraja; esto es, siempre doblando el numero que eligieres al principio, que para no equivocarte darás quatro, por ser numero mayor en el, qual ya no cabe equivocacion; pues si te doblan dos veces el numero, quien ha de ser tan ignorante, que no conozca, apenas las vea, que están las cartas dos veces dobladas, y que por tanto hay en ellas doce? esto es, quatro que tú mandastes poner, y el duplo que ellos pusieron por segundas, que serán ocho, advirtiendo este methodo de doblar siempre las ultimas cartas que pusieron; y como en quarenta naypes, no puedan poner desde el numero quatro

mas que ocho , que es su duplo , que por el bulto , como llevo dicho , conocerás ; y asimismo de esto , siguiendo la regla , no puedan subir à mas , que añadir diez y seis , que es duplo de los diez y ocho , con que asimismo en esto hay veinte y ocho naypes ; pues son tambien imposible de errarse , y mas sabiendose , no se pueden diferenciar en haver , ni mas , ni menos , que son quatro , ò doce , ò veinte y ocho , observando las circunstancias sobredichas.

Juego de haver desado dos naypes sobre la mesa , y saber entre dos sugetos qual tiene cada uno.

ENtre los dos que gustáren hagan este juego , darás al uno tres naypes , y al otro nueve , y poniendo sobre la mesa ; pongo por caso , un Rey , y un As , darás el mayor lugar al Rey , y el mas infimo al As , y desviandote para que los tomen , darás luego à los sugetos que guardaron las cartas , que el que huviere tomado el Rey , que en tu mente tiene el superior lugar , multiplique el numero que le ^{diere} ~~diere~~ por dos , y el que tuviere

re

re el As, que es el menor naype, para tu discurso, que multiplique el numero que le distes por doce, y te resten de ciento y cinquenta y seis, y te digan lo que queda: lo que partirás, sin darlo à entender, por once; y advertirás, que si te viene nueve al concerniente al que distes, el nueve tiene el mayor naype, y sobrarán tres, por lo que conocerás tener el menor al que distes tres; y si vienen tres, y sobran nueve, lo deberás entender al revés: esto es, que al que le distes tres, tiene el mayor; y al que nueve el menor: pongo por exemplo, al que le señalastes tres tantos; tomó el mayor, y cumpliendo tu precepto, multiplicó su numero por dos, y importó seis, luego dixistes al que tiene la carta menor, que en este caso cae en la persona que distes nueve, los multiplique por doce, lo que executado, monta ciento y ocho, que juntos con los seis de la primera multiplicacion, suman ciento y catorce. Esto hecho, restados los ciento y cinquenta y seis, quedan quarenta y dos, los que te dirán sobran, y cumpliendo tu los preceptos de esta regla, los partirás por once, y por venir tres al concerniente, y

sobrar nueve , estarás enterado , como ya dexo advertido , que la mayor pieza tiene el que le distes los tres , y la mas infima , al que le distes los nueve.

Juego para hacer tres repartimientos de naypes , y saber los que le quedaron à un sugeto en las manos.

Dile à la persona que te pareciere tome en su mano los naypes que le dé gusto , y luego le dirás que añada otros tantos como tomó al principio : dale tu un numero señalado , y dile despues saque de ellos la mitad , y despues que saque los que al principio imaginó , lo que executado , te resta solo decirle , para acertar los que le quedan en sus manos , la mitad de los naypes , que le dixiste tomase por tí. Doy por caso este sugeto tomó ocho naypes quando le dixistes tomase un numero de ellos , mandastele añadir otros tantos , con que hizo diez y seis ; pues por tí das ahora un numero señalado , que en este exemplo serán diez , que juntos estos con las dos partes que ya tiene , son veinte , y seis , de los quales bolverás à mandar saque la mitad , con que

que es fuerza que le queden trece ; y si de estos saca los ocho , es forzoso le reste la mitad de lo que tu le dixistes , que es cinco , lo que le dirás que le quedan , sin que admita duda.

Juego de adivinar el numero de naypes , que escogió un sugeto de la Baraja.

Dirás al que te parezca escoja un numero de naypes de la Baraja , y para saber los que tomó , harás que los tresdoble , y que saque de ellos su mitad ; y si huviere medio , que te lo prevenga , el que tomarás , para contarle al cabo de la prueba como entero , haciendo al sugeto cuente los medios como enteros : hazle que vuelva à tresdoblar el numero que tiene , y que saque otra vez su mitad , y haciendo , si huviese algun medio , que le cuente por entero ; pero previniendotelo en la segunda division , pues en este caso le has de contar por dos. Hecho esto , te resta solo preguntarle quantos nueves hay en el numero que ha quedado , y por cada nueve que tuviere , tomar quatro , y los medios que te huviere dicho , dandole à cada uno su valor ; esto es ,

si te ha dicho que hay un medio , toma por el uno ; y si te ha dicho que hay segundo , toma por el dos : pongo por exemplo , tomò un siete , con que tresdoblándolo como le mandastes , hizo veinte y uno : de estos le mandastes sacar la mitad , lo que executò , dandote razon de que havia un medio , para que le contaras por uno ; y poniéndole el por entero , como previenes , le quedaron once: aora buelve à decir , que el numero que le haya quedado le buelva à tresdoblar , con que es forzoso haga treinta y tres , por tener once ; y que si de estos treinta y tres de la segunda multiplicacion saca la mitad , le quedan diez y seis y medio , que contándole el por entero , dira diez y siete , y à ti te dará razon , para que tu sin darlo à mostrar lo cuentes por dos , por ser medio segundo , como tengo ya prevenido. Hechas estas operaciones , solo te falta preguntarle quantos nueves hay en el numero que le quedan: con que por ser diez y siete , donde no cabe mas que un nueve , dirá que uno , por el qual , como te prevengo , tomarás quatro , y por tener ya apartados tres de los medios , como queda dicho , dirás ,
qua-

cuatro del nueve, y tres de los medios, son siete, que son los que al principio se imaginó el sugeto.

Juego de estender la Baraja sobre la mesa, y adivinar en que naype puso un sugeto el dedo, y la persona que le puso.

EStiende la Baraja por la latitud de la mesa, y llamando al primer naype uno, dos, tres, así consiguientemente à todos, de guia que finalices en el ultimo, al que llamarás quarenta, y dí à los sugetos que están presentes pongan en el naype que les parezca el dedo, para cuya operacion te saldrás del aposento, previniendoles que tengan cuydado con el numero à que cae donde le pusieron, desde el primero que comenzastes à contar; y habiendo salido de donde te havias retirado, dirás, que doblen el numero que fuere; luego que le añadan cinco, y à estos que los multiplique por cinco, y que te digan su importe, el que restarás de veinte y cinco, y tantas docenas como te quedaren, tantas unidades son; pongo por exemplo, puso el dedo en el

trece naype , haz que le doble , y será veinte y seis : que le añadan cinco , y serán treinta y uno : que los multipliquen por cinco , y serán ciento y cinquenta y cinco (esto es , sin darle à entender , pues hechas aquellas tres operaciones , mandarás te digan su importe , el que sin dar nada à entender , restarás como te prevengo) y advertirás en este caso te quedan ciento y treinta , en lo que entran trece dieces , y por tanto dirás , que en el trece naype pusieron el dedo : aora si quisieres saber el sugeto , que fué el que le puso , para que hagan la operacion , escogerás seis , ò doce de los que te parezcan , los que tambien nombrarás , segun estuviesen sentados , llamando al primero uno , al segundo dos , al tercero tres , &c. Despues que hayas sabido por la regla antecedente , sin declarar sabes el naype que fué , dirás al sugeto que te pareciere , que multiplique por tres el numero de personas que huviere , de guia el que huviere llegado à la carta inclusivé en el que llegó , comenzandolos à contar desde el que distes nombre de primero , como en los naypes , y que añada

da su mitad; ahora pregunta que nueves hay en este numero, y por cada nueve tomará dos, y si sobra algo; y si sobrase, tomarás uno por los que sobraren, doy por caso, el quinto sugeto fué el que puso la mano, multiplicalos por tres, y serán quince; aora dí, que añadan la mitad, y serán veinte y dos y medio, en las quales preguntas quantos nueves hay, y si sobra algo, à lo que es fuerza te respondan haver dos; pues por tanto tomarás quatro, dos por cada nueve, como llevo dicho, y uno de los que sobran, que son cinco, por los que dirás fué el quinto sugeto.

No te pongo otros juegos, como son, la Fuente, que suelen llamar Perenne. Hacer una Bolsa, que no se puede abrir sin saber el secreto. El Sello de Salomón. En unos palos, ó tablas hacerles algunos agujeros, y pasarles un cordon con unas sortijas, &c. y otros de esta clase; porque para unos es menester delinear distintas figuras para demostrarlos, y para otros poner mucha explicacion, y no sacarias fruto de ellos.

Otros de Naypes: Sacar en la punta de un espadin con los ojos vendados, el naye
pe

pe que havrán visto los circunstantes. Ponele à un numero limitado de naypes el que otro tenga en su mente. Hacer que el naype que otro tenga en su faltriquera se le convierta en un Raton , &c. y otros semejantes : estos para hacerlos son costosos , porque se han de menester quarenta Barajas.



JUEGO DEL CASCABEL MUDO:

Explicase el modo de practicarle , y su introduccion ; como tambien las sentencias de prendas en varias Cédulas , que deben sacar de dos pañuelos , que se dieren por perdidos.

Para empezar este juego debe uno de los asistentes de la Tertulia , ó Estrado hacerse cargo de presidir , tomando un pañuelo , y siete Cascabeles , el uno de ellos sin grano adentro , de modo que no suene. (pues es el principal del juego) Adviertese , que si no tienen Cascabeles pueden tomar siete sortijas , rascando , ó amolando un poco una , para que se co-

nozca, y sirva de Cascabel mudo; ò sino siete hormillas de madera de las que ponen dentro de los botones, tiñiendo una con tinta; ò siete abellanas con sus cascaras, ò garbanzos, ú otra cosa equivalente; y puestos todos los hombres, y mugeres à esto expuestos sentados en rueda, echará el ya dicho los seis Cascabeles en el pañuelo, y quedandose con el mudo oculto en la mano, dirá:

Introduccion.

Presid. Celebre Consistorio de belleza,
Varones de eminente gentileza,
guardéos el Cielo con salud cumplida,
porque despues goceis la eterna vida.

Sabreis noble Corrillo

las excelencias de un Cascabelillo,
que desde Argél à España viene aora,
por ver si alguna Dama le enamora.

Y pide el desgraciado

licencia para entrar en este Estrado;
doléos de su afán, y su quebranto,
sin que le deis lugar, que acuda al llanto.

Responden todos: Que le deis quartél.

Presid. Que le deis quartél.

Resp. Que le busque el.

Presid. Si en eso se acomoda vuestro gusto,

DEL CASCABEL.

197

à ninguno la accion coja de susto.

*Enseña el Cascabel à todos los presentes,
y empieza el juego por el de su
derecha.*

*Presid. Este es el Cascabél, que viene de
Argél.*

Resp. Que quiere el Cascabél?

Presid. Que le deis quartél.

Resp. Que le busque el.

*Presid. Allá va à la ventura,
por si acaso le agrada tu hermosura.*

Echa el Cascabél en el pañuelo entre los otros, barajandolos bien, de suerte que suenen, y presentandose los al ya dicho de su derecha, para que coja uno de ellos, meterá la mano en el pañuelo, sacando aquel que le señala, para ver si es el mudo, y de no serlo le hará pagar la prenda al engañado; y de este modo irá pasando el Cascabél, y pañuelo de uno en otro por todo el corro, usando de las mismas preguntas, y respuestas, hasta llegar à rematar la buelta en el dicho que preside, el que no deberá pagar pena, aunque no haya acertado con la suerte.

Despues de haver andado la primera rueda, bolverán de nuevo à seguir hasta

cumplir las tres, añadiendo lo siguiente.

Segunda Rueda.

Presid. Este es el Cascabél, que viene de Argél.

Resp. Que quiere el Cascabél?

Presid. Que le deis quartel.

Resp. Y si no le agrada?

Presid. Tu fortuna será muy desgraciada.

Resp. Que pesar! que dolor, y que fatiga!

Presid. Paciencia hasta otra vez, y siga.

Resp. Siga.

Tercera Rueda.

Presid. Este es el Cascabél, que viene de Argél.

Resp. Qué quiere el Cascabél?

Presid. Que le deis quartel.

Resp. Que le busque el.

Presid. Te has de enojar si acaso cae contigo?

Resp. Que necedad, entonces es mi amigo.

Presid. Dichoso Cascabél!

Resp. Dichosa suerte!

Presid. Le querrás?

Resp. No es preciso? hasta la muerte.

Acabado el juego, se prevendrán todos para la reparticion de las prendas, las que tendrá recogidas el que preside, y sacando-
las

las una à una , cuyo fuere el dueño de ella, meterá la mano en el pañuelo , el que le pertenece tomará una de las Cédulas , (advirtiéndole , que si no quieren trasladar las quartetas , ò redondillas , para despues cortarlas escribirán los numeros , que para el caso es lo mismo) y la alargara para que se la lean , contentandose con obedecer lo que le dictase , y cumplida la penitencia, hará con la del que le sigue lo mismo, pasando este , como todos los demás , con la orden de contentados.

Sentencias , ò Cédulas para los Hombres.

- I. Perdido estás con tu dicha,
segun reconozco aqui,
vete à la ventana , y di
à voces: *Compran Salchicha?*
- II. A mucho empeño la obliga
ésta al dueño de quien es,
pues le pide de interés
el que *una Relacion diga.*
- III. En un Almirez sentado
una aguja enebrarás,
y entre tanto cantarás
un verso mal entonado.
- IV. Mucho en alma me pesa,

- en tener que pronunciar,
que vayas amigo à dar
tres culadas à una mesa.
- V. En voz alta en el balcon
tres veces di: *No ay quien quiera
defenderme de una fiera,
que me oprime el corazon?*
- VI. Para ornato del festin
metaforicos colores,
*haz tu de las Damas flores,
y de las flores Jardin.*
- VII. Porque tu afecto consagre
el triunfo à la obligacion,
disponte para el pregon
de aquel que vende *Vinagre.*
- VIII. Del concurso tu humorada
gusto elija, y displacer,
nombrando *Tia, Mujer,
Suegra, Vecina, y Cuñada.*
- IX. En un pié te has de poner
ante todos los presentes,
y para que mas te afrentes,
un codo te has de morder.
- X. Prevengase para echar
el que la prenda ha sacado
medio Romance cantado,
si es que la quieré llevar.
- XI. Todos en rara postura

uno à uno han de ponerte,
amigo mantente fuerte,
te veremos la figura.

XII. Pues es hombre, y es malo
con Damas serlo,
que las pregunte à todas
para que es bueno.

Sentencias, ò Cédulas para las Mujeres.

- I. No es muy mala la letrilla,
que el voletin me señala,
pues à esta Dama regala,
cantando una *Seguidilla.*
- II. Esta pide à cuya fuere
su amante merecedor,
que pague con un *favor*
aquel que le pareciere.
- III. Discretos muestren tus labios
contra los hombres el tiro,
hazlos *Fieras del Retiro,*
para ver si se hacen sabios.
- IV. Deseche su sentimiento
la Dama cuya es la suerte,
pues la Cédula le advierte,
que diga su *pensamiento.*
- V. Ya que Lisi por blason
el Imperio à Venus niega,



por si amor propio la ciega,
que ensaye una *Relacion*.

VI. Todo hombre de esplendor
toque espinas si vé flores,
y en finezas, y rigores,
diles tu un *disfavor*.

VII. Tu espíritu peregrino
en todos busque su *bado*,
todos te anuncien *estado*,
y todos te den *destino*.

VIII. Advierte de que te empeñas
Dama, un *Minuete* à baylar
por tu alhaja, sal à dar
de tu habilidad las señas.

IX. De los hombres tu primor
escoge un *Amante viejo*,
y si apeteces cortejo
toma por fino el *peor*.

X. Prevente para escuchar
un *dicho* de cada uno
de los presentes, que alguno
se que te ha de enamorar.

XI. Corre las filas, è inquire
tu suerte en esta carreta,
y el que bien, ò mal te quiera,
diga *para que te quiere*.

XII. Ya que en ti vén los hombres
su muerte cerca,

y que todos te digan,
que te desean.

Juego curioso de la Musica Instrumental.

Todos los que quisiesen entrar en este juego se han de poner sentados, ò en pié, en rueda, y el que preside irá dando à cada uno de los jugadores un nombre de los Instrumentos infrascriptos, y lo que ha de responder, cantando tres veces, y advertirle tambien de lo que debe hacer con las manos para imitarlo, como si estuviese tañendolo.

Despues que haya proseguido en los demás, empezara el juego, y dira, por exemplo, *Guitarra*, respondera luego el que la tiene: *Ragarrán, ragarrán, ragarrán*, y haciendo la accion como que la esta tocando: luego nombrará otro, despues dos, supongamos, *Trompeta*, y *Tambor*: el primero ha de responder, *Taralá, taralá, taralá*; y el segundo, *Patantrán, patantrán*: despues llamara otro, luego tres, ò los que quisiese, y si al instante no responden con sus voces, é Instrumentos, hacerles pagar la prenda.

Los nombres de los siete Signos de la Musica se han de dar á las mugeres, que
por

por lo regular suelen tener la voz delgada; pero en lugar de tañer instrumento, haran la accion de llevar el compás; esto es, levantar, y baxar la mano derecha; v. g. el que preside dice: *G sol re ut*; la que tiene el nombre de este Signo, luego ha de responder: *G sol re*, *G sol re*, *G sol re*, y si falta en hacer la accion de llevar el compás, se la hará pagar la prenda: Advirtiendó, que si los Instrumentos son de voz aguda, se imitarán con voz sutil, y los de las voces gruesas se han de imitar à correspondencia.

Preguntas, y respuestas de los Instrumentos de este Juego.

Guitarra. . . *Ragarrán, ragarrán, ragarrán.*

Violin. *Sigurrin, sigurrin, sigurrin.*

Flauta *Furulú, furulú, furulú.*

Violón. . . . *Sonosón, sonosón, sonosón.*

Clavicordio *Tirintrún, tirintrún, tirintrún.*

Harpa *Perleplén, perleplén, perleplén.*

Gayta. . . . *Garagáy, garagáy, garagáy.*

Salterio. . . . *Dirindín, dirindín, dirindín.*

Trompeta. . *Taralá, taralá, taralá.*

Tambor . . . *Patantrán, patantrán, patantrán.*

Bandurria. . *Tirlintin, tirlintin, tirlintin.*

Organo. . . . *Hurubúm, hurubúm, hurubúm.*

De

*De los siete Signos de la Musica.***G** sol re ut. . *G sol re , g sol re , g sol re.***A** la mi re. . *A la mi , à la mi , à la mi.***B** fa b mi . . . *B si fa , b si fa , b si fa.***C** sol fa ut . . *C ut sol , c ut sol , c ut sol.***D** la sol re. . *D re la , d re la , d re la.***E** la mi *E mi si , e mi si , e mi si.***F** fa ut *F fa ut , f fa ut , f fa ut.*

Quando conozcan que ay bastantes prendas , y no quieran continuar mas este juego , el que preside cantará , llevando el compás , y haciendo de Maestro de Capilla , hará que todos juntos tañen , y canten ; y haciendo sus pausas de tres en tres compases , verán la armonía que hacen. Despues tomarán las Sentencias , ò Cédulas del juego antecedente , poniendolas dentro de dos pañuelos , ò dos gorros , ò dos sombreros , harán lo mismo que se ha executado con él dicho juego.

Adviertese que las dichas Cédulas , ò Redondillas del Cascabél mudo , pueden servir para qualquier otro juego , que se pagan prendas , como es el del Soldado , y otros , que por ser muy comunes , y sabidos de muchos , no los explico.

IN-



INDICE

DE LOS JUEGOS

que se contienen en este
Libro.

Juegos de Manos que se hacen con la Bolsa delante, y atada en la cintura, Pagina 1.

Juego de los Cubiletes, los quales consisten en once, ò doce pasos, ò diferencias, p. 7.

Juego de poner un Poco de alpiste dentro de una Copa, y hacer que se pase debajo de una Campanilla, p. 25.

Otro Juego de la Campanilla, y es mucho mas fácil, p. 28.

Juego de la Lezna, para hacer parecer, que traspasa la frente, ò el gaznate, p. 30.

Juego de una Navaja, para hacer parecer la nariz cortada, ò un dedo de la mano, p. 32.

Juego de un Cuchillo, que parezca que está traspasado por la muñeca, p. 34.

Jue-

- Juego para hacer parecer que se come estopa , y despues hacer , que salgan cintas de todos colores , p. 36.**
- Juego para beberse un vaso de vino , y hacer parecer que sale de la mano por la punta de un Cuchillo , p. 38.**
- Juego para hacer parecer que una moneda bayla dentro de un vaso , p. 40.**
- Juego de un quarto , que puesto dentro de un pañuelo , y éste sobre una mesa , hacer que la traspase , y cayga debaxo dentro de un Vaso , p. 42.**
- Juego para poner una Sortija dentro de un pañuelo , teniendole asido por las puntas , p. 44.**
- Juego para hacer muchos ñudos á un pañuelo , y deshacerlos de un soplo , p. 46.**
- Juego de un clavo , para hacerlo parecer , que está traspasado por la lengua , p. 48.**
- Juego para hacer parecer , que un huevo bayla en la mano , p. 49.**
- Juego de sacar tres cuentas , ó bolitas de dentro de dos cintas , sin romperlas , teniendolas asidas dos sugetos , cada uno por su lado , p. 51.**
- Juego para hacer cortar una Cinta , y despues en un soplo bolverla á juntar , p. 53.**
- Juego del ñudo gordiano , ó lazo de las sortijas enredadas , p. 55.**

Juego de dos vasos de hoja de lata , para llenar el uno de alpiste , y despues hacer , que en un soplo se pase al otro ; hacerlos parecer llenos , y despues hacerlos parecer vacíos , p. 58.

Juego para hacer un nudo à un pañuelo , que no lo sepan deshacer , p. 61.

Juego de un Embudo para beber vino , ó agua con él , y despues hacerlo salir por la frente , p. 63.

Juego de unas Mordazas , para hacer parecer , que tiene un cordel traspasado por la boca , y figurar , que sale por debaxo de la barba , p. 66.

Juego de unos Naypes cortados , con los quales se pueden hacer muchos , p. 68.

Juego de dos flautas , para que quando toquen con ellas , tengan las caras de diferentes colores , p. 70.

Juego de unos peces , que puestos en un barreño de agua , andarán como si fuesen vivos , p. 72.

Juego de un libro , para hacer parecer que está todo blanco , y despues hacerle parecer todo escrito , y despues todo de animales volatiles , y terrestres , y despues hacerlo que se buciva todo lleno de Caballeros , y Damas , y otras cosas , &c. , p. 74.

Juego de dar una peseta à una persona , y à otra un ochavo , y despues hacer , que al que tiene la peseta , se le buelva ochavo ; y al que tiene el ochavo , se le buelva peseta , p. 79.

Juego de enseñar un retrato de una Dama , y despues hacer , que se convierta en una calabera , p. 82.

Juego de risa para atar à uno de cabeza , manos , y pies con un palo , sin que se pueda mover , p. 84.

Otro modo de hacer Juegos de Manos , sin la Bolsa , y son muy fáciles , que hasta las Señoras Mugerres los pueden hacer , y divertirse entre ellas quando están en visita , p. 86.

Explicacion del modo que se han de hacer estos Juegos de Manos , p. 87.

Juego para rollar un pañuelo , ó sabana , y que no le sepan deshacer , p. 89.

Juego de una hebra de hilo que está entera , hacerla ver , que está cortada à pedacitos , p. 91.

Juego para hacer dos ñudos à un cordon , ó cinta , y tirando de los dos extremos , hacer ver que no hay ninguno , p. 92.

Juego para romper una caña encima de dos vasos llenos de agua , p. 93.

Juego para hacer cortar un pañuelo , y despues en un soplo bolverlo à juntar , p. 95.

Juego para con un pliego de papel blanco hacer salir treinta y quatro diferencias de figuras , p. 97.

Juego de poner una servilleta dentro de un vaso , y encima una moneda , y hacer que cayga adentro de un vaso sin romperlo , p. 100.

Juego de una cinta azul hacerla parecer, que se ha buuelto blanca , p. 101.

Juego de enlazar seis palitos, que formen un quadrado en figura de una Estrella, p. 103.

Juego de enredar un cordon al rededor de un palo , y tirando de los dos extremos desenredarlo , p. 105.

Juego de rollar una correa doblada , ò una liga , y poniendole un palito adentro , hacerle estar siempre afuera , p. 107.

Juego de sacar un cordon , ò cinta , que esté ñudado en el anillo de un par de tijeras , y despues bolverla à poner como estaba , p. 108.

Juego de enlazar dos personas cada una con su cordon , ò con un par de ligas, atadas por las muñecas , y hacer empeño de desenredarlas , p. 110.

Juego de hacer tener unas tixerias por la punta, ò una llave sobre la extremidad de una mesa, haciendo pasar en el anillo el garavato de un candil, ò de un peso, p. 111.

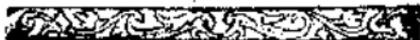
Juego de hacer entrar, ò pasar los palillos de un par de cerezas, ò gindas por el agujero de un papel, ò pergamino, p. 112.

Juego de un papel cortado en figura de una esquadra, hacer, vér, que se pueden cortar quatro iguales, sin desperdiciar nada del dicho papel, p. 114.

Juego de cortar un Naype como una cadena, cuyos eslabones queden enlazados los unos con los otros, p. 115.

Juego de enseñar dos pedazos de papel, el uno quadrado, y el uno mas largo, y angosto, y hacer ver que se pueden cortar iguales, sin desperdiciar nada, p. 117.

Juego de saber formar con cinco pedazos de papel una joya preciosa, y añadiendole tres mas, hareria de otra manera; y con ellos se pueden executar otras figuras, p. 119.



JUEGOS DE NAYPES MUY CURIOSOS,
 los quales son de mucho divertimiento, que
 qualquiera persona los puede aprender fa-
 cilmente, y se hacen con una Ba-
 raja sola, y regular.

Juego de hacer que todos los Asistentes
 tomen los Naypes que quisieren de
 la Baraja, y adivinarlos, p. 121.

Juego de adivinar todos los Naypes de la
 Baraja no más que palpandolos, con los
 dedos de las manos, p. 124.

Juego de adivinar repentinamente el naype
 que se havrán escondido, p. 126.

Juego de poner todos los naypes de la
 Baraja tendidos en una mesa boca aba-
 xo, y adivinar, y levantar el naype
 que se pide, p. 127.

Juego para despues de haver barajado bien
 los naypes, hacer que salgan los qua-
 tro Reyes juntos, los quatro Cavallos,
 y los demás por su orden, &c., p. 129.

Otro modo de hacer estos cinco juegos con
 una Baraja de quarenta naypes, y son
 muchos mas faciles, p. 131.

Juego de adivinar el naype que se habrá enseñado , sacando no mas que tres naypes la Baraja , p. 135.

Juego de hacer muchos montones de naypes encima de una mesa , y sacar el naype que se pide del monton que se quisiere , p. 137.

Juego de mandar sacar algunos naypes de la Baraja , y adivinarlos antes de sacarlos , p. 138.

Juego de hacer que miren el naype de encima la Baraja , y despues hacerlo desaparecer , p. 139.

Juego de hacer desaparecer un naype de la Baraja , y despues hacerlo encontrar dentro de un huevo entero , p. 141.

Juego de estender toda la Baraja encima de una mesa , y adivinar el naype que se habrá tocado , p. 143.

Juego de poner los quatro Reyes divididos, cada uno con un Cavallo , una Sota , y un As , y despues hacerlos encontrar juntos , p. 145.

Juego de poner los quatro Reyes , los Cahos , las Sotas , y los Ases en quatro hileras , y hacer que por el largo por el través , y por las cruzadas salgan encontrados , p. 146.

Juego de enseñar los quatro Cavallos juntos , y luego dividirlos por la Baraja , y despues hacerlos encontrar juntos , p. 148.

Juego de poner toda la Baraja en la frente , y al sacar cada naype adivinar si es figura , ò no , p. 149.

Juego de poner los quatro Cavallos divididos por la Baraja , y despues hacer encontrar los tres juntos con una Sota , p. 150.

Juego de hacer con naypes un Navio cargado con treinta Cavallos , quince de blancos , y quince de negros , y contando el numero de nueve , hacer que todos los negros vayan al Mar , p. 152.

Juego de los diez naypes de un Palo , qualquiera que elijan se quede , sin que en el se complete el numero siete , y todos los demás vayan saliendo , y el se quede solo , p. 154.

Juego para hacer un Relox , y adivinar la hora en que uno gusta de comer , cenar , ò acostar , p. 156.

Juego de disponer los Naypes de modo , que por todas partes que se les mire hagan nueve , y sacando de ellos quatro , queden , sin que hagan falta , p. 157.

Juego de pasar sobre una Barca un Rio, tres Cavalleros, y tres Damas, sin que en un lado, ni en otro haya dos Cavalleros con una Dama, p. 158.

Juego de adivinar un Naype de la Baraja, que otro se havrá pensado, p. 160.

Juego de poner la Baraja en figura de abanico, y adivinar el naype que se havrá pensado, p. 161.

Juego de sacar veinte, y un naype de la Baraja; y haciendo tres montones, adivinar el naype, que se ha pensado, p. 163.

Juego de adivinar la carta que otro huvieré escogido en su pensamiento, p. 164.

Juego de poner toda la Baraja detrás de las espaldas, y al sacar cada naype adivinarlo, p. 165.

Juego de adivinar el naype que se havrá sacado de la Baraja, p. 166.

Juego de adivinar en un instante el naype, que se havrá pensado de la Baraja, idem.

Juego de risa para adivinar en qual de los dos montones está el naype que se ha pensado, sin tocar la Baraja, p. 167.

Juego de chasco para adivinar repentinamente el naype que se havrá pensado de la Baraja, p. 168.

Jue-

Juego de poner nueve Naypes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el número de quince, p. 169.

Juego de poner nueve naypes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el número de diez y ocho; despues el de veinte y uno: y luego el de veinte y quatro, p. 171.

Juego de unos naypes cortados, con los quales se pueden hacer muchos, y buenos, p. 172.



OTRO MODO DE HACER JUEGOS
de Naypes muy curiosos, los quales executan por operaciones Arismeticas.

Juego de poner tres napes sobre una mesa, y saber en tres sugetos quien tomó cada uno de ellos, p. 176.

Juego para acertar la Carta que sacó un sugeto de toda la Baraja, p. 180.

Juego para adivinar de que puntos se componen tres montones por abaxo, p. 181.

Juego de coger un sugeto dos puñados desiguales de Naypes, y acertar en que mano hay número impar, y en la que hay par, p. 183.

Jue-

Juego de repartir entre algunos sujetos la Baraja con tal proporcion , que à cada uno se le han de dar tantos naypes , como sujetos hay , y han de sobrar quatro , p. 184.

Juego de tomar dos numeros pares en las manos , y adivinar los naypes que le quedan à un sujeto en la mano derecha , p. 185.

Juego de saber en un monton los naypes que hay sin llegar à ellos , p. 186.

Juego de haver dexado dos naypes sobre la mesa , y saber entre dos sujetos qual tiene cada uno , p. 187.

Juego para hacer tres repartimientos de naypes , y saber los que le quedaron à un sujeto en las manos , p. 189.

Juego de adivinar el numero de naypes , que escogió un sujeto de la Baraja , p. 190.

Juego de estender la Baraja sobre la mesa , y adivinar en que naype puso un sujeto el dedo , y la persona que le puso , p. 192.





JUEGO DEL CASCABEL MUDO:

EXplicase el modo de practicarle , y su introduccion ; como tambien las sentencias de prendas en varias Cedula-
dulas , que deben sacar de dos pañuelos,
que se dieren por perdidos , p. 195.

Sentencias , ò Cedula para los Hombres,
p. 199.

Sentencias , ò Cedula para las mugeres,
p. 201.

Juego de la Musica Instrumental , p. 203.

