MANUAL COMPLETO

DE

JUEGOS DE SOCIEDAD

O TERTULIA,

Y DE PRENDAS.

CONTIENE

Una coleccion de los juegos de campo y de casa, la descripcion de las montañas rusas y otras varias; juegos preparados de prendas, de chasco, de accion, charadas representadas, juegos de memoria, de ingenio, de palabras, y las penitencias concernientes á cada uno de ellos, y modo de sentenciar las prendas, con diferentes juegos de niños y de naipes.

POR

DON MARIANO DE REMENTERIA Y FICA.

ÚLTIMA EDICION:

corregida y aumentada con varias apuestas divertidas, y una bonita y discreta coleccion de enigmas ó charadas, acompañadas de su solucion.

Se hallará en la librería de D. José Cuesta, calle Mayor, n.° 2, frente á la casa de Cordero, con una coleccion de Manuales de ciencias y artes.

Es propiedad del editor.

MADRID: 1852.

IMPRENTA DE DON NORBERTO LLORENCI,
calle del Sacramento, núm. 5.

EL EDITOR.

La utilidad de este *Manual*, ya en el campo, ya en el seno de los hogares domésticos, es bien conocida, y se ha procurado la variedad de juegos de todas clases, que no se limitan únicamente á una mera distraccion, sino que algunos de ellos ejercitan la memoria, animan la elocucion, precisan á saber una multitud de cosas relativas á la Mitología, literatura, historia, ciencias naturales, etc.

Contiene además este *Manual* juegos curiosos de naipes y de aritmética que encierran en sí mismos el aliciente de la sorpresa: y bastará saber que no siempre está dispuesto el ánimo para bailar ú oir conciertos, y que igualmente cansa el asistir todas las noches al teatro. Estos juegos no esponen á gasto alguno: introducen la alegría y

familiaridad en una tertulia, y su diversidad ofrece en que escoger á los mas dificiles de contentar. La clase titulada *Juegos de niños*, sin duda merecerá mas de una vez la atencion de las personas adultas que quieran recordar los ratos nunca bien apreciados de aquella época feliz de la vida.

En vista de la buena acogida que ha hallado en el público esta obra, el EDITOR se ha esmerado para que esta última edicion salga mejorada y corregida, y añadida con várias apuestas divertidas, y una bonita y discreta coleccion de enigmas ó charadas, acompañadas de su solucion, que espera agradará á los aficionados á esta clase de diversion.

JARDIN.

JUEGOS DE ACCION.

El Gato y la Rata.

Se forman en círculo los de la sociedad dándose las manos: una señora colocada en medio de la rueda es la rata, y un caballero es el gato: se gira rápidamente levantando los brazos para que el gato pueda pasar por debajo y penetrar en el centro, al mismo tiempo que la rata logre escaparse por la parte opuesta. El gato salta al rededor dando maullidos y procurando encontrar una entrada: cuando se acerca á un lado se estrechan prontamente los brazos, y aquel no pierde tiempo en procurar abrirlos, sino que pasa al sitio menos defendido. Si es diestro, entra en la rueda; pero al mismo tiempo se le proporciona salida á la rata, y entonces

se procura encerrar al gato estrechando la cadena. No obstante, como la ley del juego es la de saltar y girar, el gato siempre alerta descubre pronto un vacío por donde evadirse y asir á la rata, que se refugia corriendo en la rueda, sucediendo pocas veces que no entren juntos. Aun es mas raro que no consiga penetrar en la rueda cuando está la rata en ella, y que no la atrape, obligándola á dar una prenda. En este caso el gato y la rata descansan haciendo parte en la rueda, poniéndoseles otros sucesores. El juego sigue hasta que todos los hombres se hayan agatado, y las mugeres se hayan hecho ratas. Este juego es muy divertido y proporciona mucho ejercicio.

La Caza de Corazones.

Se puede hacer este juego en un aposento ó jardin con las variaciones que diremos. Cuando se hace en una calle de un jardin ó en un patio, se forma la compañía en círculo, y se trazan en el suelo, en medio del círculo, unas cuantas figuras de corazones todas inmediatas al centro, procurando siem-

pre marcar cuatro ó cinco corazones de menos, con respecto al número que hay de jugadores. Hechos estos preparativos se baila en rueda al compás de una música ó cancion proporcionada, y al acabarse es preciso que sin dejar el círculo se adelante un pie para borrar con él al mismo tiempo que se baila algunas de las figuras de corazones; se vuelve á empezar el baile cuantas veces se quiera, y los que no lo han verificado pagan prenda.

Este juego se ejecuta tambien de otro modo: se forman los jugadores en rueda al rededor de una mesita, que se cubre del número conveniente de corazones marcados con greda; y en vez de borrarlos con el pie al final de la cancion ó tonada, los bailarines se sueltan la mano y procuran borrar, siguiendo el baile, y ponen en lugar de los corazones que quitan, un pedacito de papel, una llave ú otra cosa que lleven en la mano para comprobar su victoria. Los que no lo consiguen dan prendas cuando están borrados todos los corazones.

Este juego tiene tambien otra variacion. Se forma la tertulia en fila dándose las ma-

nos; se señalan los corazones con greda en la pared, ó sobre una tabla ancha á cierta altura, á fin de que no se pueda llegar á ellos sin saltar un poco; se adelanta la fila cantando y bailando hácia la tabla ó pared; retrocede y avanza de nuevo mientras la música, y al llegar al final se rompe la cadena, y todos procuran saltar hasta donde están los corazones para borrarlos; esta especie de caza es, aunque un poco mas difícil, muy agradable.

El Lobo y la Pastora.

Fuera de uno de los jugadores, que es el que hace el lobo, los demás se ponen en fila, de manera que una señora se halle entre dos caballeros, y un caballero entre dos señoras. Una señora, llamada la *pastora*, se coloca al frente, y los demás de la compañía son las ovejas, que están unas tras de otras. Cuando el rebaño está así, el lobo se adelanta hácia la pastora, y la dice: *yo soy el lobo, obo, obo, que las comerá;* y ella le responde: *yo soy la pastora, ora, ora, que lo impedirá.* El lobo procura apoderarse de

las ovejas que están colocadas á lo último de la fila; pero la pastora se le interpone, y todos los jugadores que forman una larga hilera, agarrándose por la cintura siguen la impulsion de la pastora: el lobo se aprovecha de la ocasion, finge querer dirigirse á la izquierda, y la pastora, cerrándole el camino, lleva consigo las ovejas á la derecha: entonces corre el lobo á su presa y se apodera de ella, á no ser que las últimas ovejas, advirtiendo el peligro, no corran en direccion opuesta y dén tiempo á las que las defienden de oponerse al lobo. Cuando este ha cogido una oveja exige una prenda. Sucede que cuando el lobo vá á coger á la oveja se le escapa, porque para guardarse de él no tiene sino colocarse delante de la pastora, la cual le cede entonces su penoso empleo. En este caso pierde el lobo su oficio, paga una prenda, y ocupa el sitio de la última oveja, que á su vez se hace tambien lobo. Siendo la última oveja de la fila la mas espuesta, siempre procura correr al encuentro de la pastora, por lo que el empleo de esta no suele ser muy duradero. Este juego es muy animado por los movimientos rápidos, vueltas

precipitadas y mudanzas sucesivas de la pastora, el rebaño y el lobo.

El Carnicero y los Corderos.

Tres hombres adoptan sus particulares papeles, haciendo uno de carnicero, el cual está algo apartado; el otro es pastor, y se pone de pie al lado de los demás, que con el nombre de corderos se sientan unos junto á otros; en fin, el tercero es el borrego, y se pone con un aire orgulloso á la cabeza del rebaño sobre una sillita ó taburete. El carnicero se adelanta hácia el pastor proponiéndole la venta de sus corderos, y llegando á ellos los levanta por debajo del brazo para juzgar de su peso. En fin, examina la calidad de las reses, procurando regatear en el precio, alegando que tal es demasiado jóven, tal flaca, &c. Se acaba el ajuste, y dice el carnicero, que teniendo que ir á otra parte, volverá pronto á por el rebaño: se aleja, y entonces el pastor hace levantar á sus corderos y los lleva á la cabaña. La cabaña es un gran cuadro formado á lo largo de la pared del patio ó jardin, y tambien puede ser

un aposento desmueblado. Unas sillas ó un palo puesto en tierra figuran la pared de los lados; lo de delante está abierto, y solamente señalado con alguna cosa, aunque no sea mas que una cinta, que se fija en tierra. Todos los corderos entran en la cabaña, cuyo fondo ocupan mientras que el borrego se pone de guardia en medio, y el pastor se mantiene á cierta distancia. El carnicero á su vuelta se acerca al pastor, le dá el precio en que han convenido, y pide que se los entregue: el pastor le dice que vaya á tomarlos á la cabaña: el carnicero vá á efectuarlo; mas si quiere entrar por la derecha del borrego, éste se arroja á él para cortarle el paso, y todos los corderos corren á la derecha; cuando el pastor se dirige hácia éste, el borrego se arroja y el rebaño corre á la izquierda: el pobre comprador necesita mucha agilidad para coger una oveja; pero si la pilla, exige una prenda y la constituye prisionera. Asi como en el juego precedente pueden los corderos ponerse delante del borrego y usurparle su empleo; pero no se usa de este privilegio, sino cuando dilatándose demasiadamente el juego puede cansar al borrego. El

carnicero puede tambien dejar su oficio; mas en tal caso dá una prenda, y el juego empieza de nuevo.

La Tela.

Este juego tiene alguna analogía con el que se acaba de describir. Una señora es el *tejedor*, y las demás personas, escepto un caballero; son *varas de tela*: todas se ponen en fila dadas por las manos, y apartando cuanto es posible los brazos, cuya disposicion se llama *tela tendida*. El tejedor está al lado. El caballero que no entra en la tela es el *comprador*. Cuando la tela está tendida, entra en ajuste con el tejedor poniendo las tachas á las piezas, como de ser una floja, otra áspera, aquella de mal color, y cosas semejantes con que procure chancearse sin degenerar en satírico respecto de las personas que componen la tela. Al cabo convienen en el precio, y el comprador se adelanta para medir la tela dando por cada vara, despues de haber contado el número de ellas, el precio que el tejedor le ha pedido; esto es, cantando por una, declamando un trozo

de versos por otra, y en fin, cualquiera otra cosa que segun el talento del comprador le ha exigido el tejedor: despues se retira para ir á buscar mozos que le ayuden á trasportar las piezas. No bien se ausenta, cuando se sueltan todos las manos, y se colocan como se ha dicho en el juego del lobo y la pastora, poniéndose el tejedor al frente. Acabada esta operacion vuelve el comprador, diciendo que los conductores de la tela están cerca, y que vienen á por ella. ¿En dónde está? continúa. Aquí la teneis, le responde el tejedor, enseñándole á los que conduce. No es posible que esa sea mi tela, continúa el comprador: vamos á medirla. Con efecto, la mide, y necesariamente la encuentra mas estrecha: el tejedor le manifiesta que está plegada, y que la procure estirar. Entonces el comprador le coge á él por los brazos procurando separarle de los demás, y con los esfuerzos que él hace, y los opuestos de los que componen la tela para no dividirse, se anima el juego, corriendo todos así unidos y formando semicírculos para huir cuando el comprador se acerca á coger alguno: prosigue el comprador en su intento, y cuando

por fuerza ó destreza consigue desprender á alguno, puede exigir una prenda. Suele ser muy comun que la risa haga perder las fuerzas y desunirse las varas, en cuyo caso pagan todos prenda; y para volver á empezar el juego, se saca por suerte el papel de tejedor y comprador entre los que no lo han sido.

Las Veletas.

Antes de empezar este juego se orientan los jugadores todo lo posible, dando á cada ángulo de la sala, patio ó jardin el nombre de uno de los cuatro puntos cardinales; y para evitar toda discusion se escriben sus nombres sobre cuatro cartones, que se fijan en las paredes, si es la diversion en un patio ó salon, ó en los árboles, si es en un campo ó jardin. Uno de los jugadores, que debe ser una persona viva y acostumbrada á este juego, hace el papel de Eolo, dios de los vientos. Los demás jugadores se colocan en una ó mas filas, procurando que haya un caballero entre dos señoras, y una señora entre dos caballeros. Eolo, despues de haber impuesto silencio, señala uno de los lados,

nombrando el punto hácia el cual está situado él, y de donde se supone que sopla el viento. La eleccion del punto es arbitraria: pero lo esencial es que cuando el dios señala uno de los puntos, todos deben volverse al lado opuesto. Estas *veletas* animadas deben, por consecuencia de tales, volver la espalda al viento para señalarla: por ejemplo, si Eolo grita *sud*, todo el mundo vuelve la cara al norte; y asi reciprocamente en todos los otros puntos. A la palabra *tempestad* debe cada uno dar tres vueltas y situarse exactamente en el mismo punto en que estaba antes de darlas: á la palabra *variable* balancean todos hasta que el dios de los vientos añade el nombre de uno de los puntos cardinales que fijen la verdadera posicion; pero cuando el capricho de Eolo se complace en nombrar un punto al cual se está en direccion opuesta, en vez de obedecerle permanece cada uno inmóvil. Esta oposicion de órdenes y movimientos, con la variedad y multiplicacion de vueltas, no solamente ofrece ocasiones de pagar muchas prendas, sino que divierte infinito á los jugadores y á los mirones.

La Gallina ciega.

Sabido es que este juego tan comun consiste en vendar los ojos á uno con un pañuelo, y que de este modo persiga, coja y adivine á los demás que corren en todas direcciones inmediatos á él. Es igualmente sabido, que cuando no adivina, se dan tres palmadas para advertirle de que se ha equivocado, asi como cuando se acerca á algun objeto que pueda hacerle daño, se le grita *fuego* para que se aparte, y que en fin la persona cogida ó adivinada tiene que ser á su vez *gallina ciega*. Sabido es, repito, este juego, del cual se han derivado los siguientes.

La Gallina ciega quieta.

Antes de cubrir los ojos al que hace de gallina ciega, cada uno está obligado á tomar un sitio fijo que no debe abandonar. El que ha de vendarse se hace primeramente cargo de en dónde se encuentra cada uno: despues se le venda, y cogiéndole uno por la mano, le obliga á dar algunos pasos y cin-

co ó seis vueltas para desorientarle, dejándole luego en libertad de ir á tientas para buscar á alguno. Los jugadores tienen facultad de abajarse, sentarse en el suelo, é imaginar diferentes actitudes para mudar su talle: como por ejemplo, levantar los hombros como si fuesen corcovados, pero siempre teniendo un pie ó mano en el sitio que cada uno ha elegido. A veces suelen los jugadores ponerse los chales ó sombreros de las señoras para engañar al paciente. En ocasiones, segun se haya convenido, se pueden mudar los sitios una ó dos veces, lo que dificulta mucho al ciego el poder encontrar un sucesor.

La Gallina ciega con varita.

Todas las personas que componen la sociedad se forman en círculo dándose las manos, colocándose la persona vendada en el centro, y teniendo una varita ó caña. Los jugadores saltan y giran al rededor al sonido de alguna voz ó instrumento, ó cantando dos juntos, que es mas divertido. Hecha una pausa, el paciente estiende su vara á la ventura.

La persona á quien toca con ella tiene que cogerla por la otra punta; y entonces el vendado conociendo que han cogido la varita, dá tres gritos que debe repetir la otra persona, sin que se le prohiba el contrahacer la voz, si quiere. Si no obstante esta precaucion la conoce y la nombra, debe ocupar el sitio de éste vendándose; pero si se engaña, suelta el estremo de la varita y vuelve á seguir el juego. *La gallina ciega con prendas* se juega conviniendo en que pague prenda cada persona de las que adivine la gallina ciega.

El Zapatero.

Toda la compañía se forma en rueda dándose las manos, y si son pocos los jugadores se ensancha el círculo cuanto se pueda. Se saca á la suerte la persona que ha de ponerse en medio y ser el zapatero: regularmente suele ser este un jóven que se pone de rodillas, ó sentado en el suelo, ó sobre los talones, aunque se puede (y esto es de mejor tono) darle un pequeño taburete ó una almohada, siendo preferible esta última: este

asiento se pone en medio del círculo cuando una señora es la *zapatera*. Remedando las operaciones de su oficio el zapatero canta muy corriendo:

Mis zapatitos
Suaves, bonitos,
Niñas hermosas,
Los probareis.

Los demás responden girando y corriendo con la velocidad que se pueda:

Mas si tan diestro
Es el maestro,
A quien pudiereis
Los probareis.

A este envite ó desafío, el zapatero sin dejar su puesto, y solamente estendiendo el brazo, procura coger del estremo del zagalejo á las señoras, y del pie á los caballeros. Entonces deja de ser zapatero, y entra á ocupar su sitio la persona cogida.

El Puente levadizo.

Dándose las manos dos personas de la tertulia que sean las de mayor estatura, forman el puente levadizo poniéndose una frente á otra. Es indiferente que sean dos caballeros, ó una señora y un caballero; pero jamás deben formar el puente dos señoras. Los que le forman se ponen en medio del jardin ó salon, y los demás se colocan en fila como en el juego del *Lobo y la Pastora*, pero sin estrecharse demasiado. Se adelantan todos hácia el puente que está levantado; es decir, que los que le figuran elevan mucho los brazos: las personas que componen la banda bajan varias veces la cabeza para pedir paso, y el puente levadizo responde:

Por tres veces se pasará;
Pero en la última que se pase
Estará cerrado el pase,
Y alguno que alguno se quedará.

Como no se trata sino de la vez primera, pasa la banda repitiendo la copla, y confor-

nie van pasando los primeros, giran hácia la derecha para volver á pasar de nuevo, en tanto que desfilan los últimos. Se repite lo mismo la segunda vez; pero á la tercera el puente levadizo se baja sobre los jugadores, es decir que la pareja que le forma, bajando de pronto los brazos, coge en medio á uno de los que van á pasar y le condena á pagar una prenda. Como los jugadores aguardan esto, pasan con tal rapidez que el puente no puede cogerlos. A medida que se vá cogiendo á cada uno, se retira del juego; y los que no se dejan coger reemplazan á los que forman el puente. Cogido uno de los jugadores, se empieza de nuevo el juego hasta que todos hayan sido cogidos, escepto los que han tenido la destreza de evadirse.

El Escondite.

Se elige un sitio de *seguro*, ya sea si se juega en un járdin, un árbol, ya si en un gabinete, un ángulo, mesa ó punto fijo. En él se coloca de espaldas el que ha de buscar á los que se esconden, obligándosele á que cierre los ojos mientras cada uno busca pa-

rage en que esconderse; advirtiendo que debe hacerlo cada uno de por sí, esto es, sin llevar otro en su compañía. Pasados algunos momentos se dá una señal, á la cual corre el buscador y registra los sitios en que le parece que están escondidos los demás jugadores: mientras se afana en esto, algunos dejan su asilo y corren rápidamente al seguro; el buscador les persigue hasta el referido sitio, y mientras corre tras uno, salen los otros con el mismo objeto, y es lo mas divertido. El *buscador*, si es sagaz, trata de acercarse desde luego al seguro, que es á donde sabe que han de dirigirse todos. Si no coge á nadie, todo el mundo se esconde de nuevo, y tiene él que seguir en su empleo: si coge, se le reemplaza; y si coge á muchos, se pondrá en su lugar el últimamente cogido.

Las Cuatro Esquinas.

En este juego no pueden entrar sino cinco personas; y cuando sea mucha la concurrencia, se multiplican las partes de las cuatro esquinas. Este juego, aunque puede

hacerse en una habitacion, se acomoda mejor por su turbulencia á tu jardin ó campo; pues los árboles, presentando muchos puntos de apoyo, permiten jugar á gran número; y aumentan la visualidad. Se elige un cuadro que tenga cuatro ángulos señalados, ó en su defecto se señalan con una vará hincada en tierra un monton de vestidos, un sombrero, ó una silla. Cada uno se coloca en uno de los ángulos, y el del medio aguarda á que se muden de sitio para apoderarse del que encuentre desocupado. Colocados así, y hecha la señal de una palmada, empiezan los jugadores á advertirse uno á otro para cambiar de sitio, teniendo cuidado de no perder ni el que dejan, ni aquel á que se dirigen. En este conflicto regularmente coge un sitio, y el que le pierde se coloca en su lugar y vuelve á empezar el juego. Para que este sea agradable, conviene que los jugadores cambien á menudo de sitio, cruzándose á veces en línea diagonal que pase por el centro; porque ir siempre por los lados, es hacerlo monótono, y dar poca accion al del medio. Cuando un jugador despues de hacer seña al compañero con quien vá á

permutar, deja su sitio antes que el otro se haya movido, y el del medio se aprovecha, la justicia pide que el que ha tardado demasiado sea el desposeido; pero para evitar toda disputa tiene autorizado la costumbre que pase al centro aquel cuyo sitio le ha cogido el que antes estaba en él.

JUEGOS PREPARADOS.

Estos juegos, ó por mejor decir juguetes, que han entretenido sucesivamente á los elegantes, las petimetras y los niños, me parece que deben entrar en esta coleccion; pues aunque la moda ha pasado, puede volver, y si no vuelve, el gusto particular de los jugadores no tiene prescripcion alguna.

El Bilboquete.

El bilboquete tiene verdaderos títulos de nobleza, pues el antiguo historiador l'Etoile dice que Enrique III gustaba de él tanto como sus pagecillos. Decayó de esta privanza; pero la casualidad, que es la que

constituye la dicha de los juegos y tambien de los negocios sérios, quiso que á mediados del reinado de Luis XV tomasen tal boga, que los elegantes de mas alto tono, con la espada al lado y el sombrero de plumas, llevaban á donde quiera su bilboquete de marfil; y aun sobre el mismo teatro Ifigenia y Semiramis se presentaban con su bilboquete: tan generalmente adoptado estaba su uso. El bilboquete se compone de una bola de marfil ó de madera del tamaño de las de villar, y á veces mucho mayor; de un palito de madera ó marfil de cinco á seis pulgadas de largo, y del grueso del dedo pequeño. El cordon atraviesa la bola metido por la parte mas ancha del agujero; y detenido allí por medio de un nudo; y la parte que sale de él por el estremo opuesto, se sujeta al medio del palito, uno de cuyos estremos es puntiagudo, y el otro cóncavo, y que presenta un disco liso y horizontal. El jugador de bilboquete retuerce el hilo para dar á la bola un movimiento muy vivo de rotacion; pues girando así, se apartan menos de la direccion perpendicular. Despues de hacerla saltar, se la recibe ó en la parte cóncava

del palo, ó en la punta, que es mas difícil. Pero hay jugadores tan diestros que clavan la bola en cuantas suertes echan. Se puede jugar entre dos, á quien verifica mas veces la suerte, dando un número de ellas determinado.

El Diablo.

Este juego es muy moderno, y exige un jardin, patio ó campo raso, porque corren riesgo con él los muebles de una pieza. Se compone de dos bolas huecas de madera, de metal, de hambú y aun de cristal, separadas una de otra por un cuello angosto: cada una tiene un agujero en situacion contrapuesta; y este juguete se coge por en medio con una cuerda fija á dos palitos que se manejan con cada mano, y en medio debe colgar el diablo. Levantando y bajando rápidamente cada una de las varillas, cuya longitud es como de un codo, se logra poner al diablo en movimiento de rotacion muy rápido y ruidoso. Así gira en fuerza de su mismo movimiento sobre la cuerda, y se le puede arrojar en alto y aun á veinte y treinta

pasos de elevacion, y volverle á coger siempre girando sobre la cuerda; pero exige que se juegue á campo raso, y que el jugador sea fuerte y diestro. Es tal la rotacion que se le imprime, que aunque salga de la cuerda sigue girando por el suelo. Este juego vino de las Indias, y es conocido en Francia de quince años á esta parte, aunque treinta antes ya habian enviado su diseño á Mr. Bertin. Como necesita mucha destreza, ha picado el amor propio de las damas, y se ha hecho de moda. Las personas de alto tono le han adoptado: los niños hacen de él sus delicias, y desde la hoja de lata hasta las materias mas preciosas, todo se ha empleado para construir este juguete.

El Volante.

Este juego gusta á la infancia y tambien á los viejos, ó cuando menos á la edad madura; y con efecto, es uno de los juegos mas bonitos. Se juega con dos palas que se llaman raquetas, forradas por un lado de pergamino, y por el otro de una malla de cuerdas. El volante se compone de un medio

globo de corcho algo prolongado por la estremidad, y coronado de pequeñas plumas metidas en su circunferencia. Se juega de tres maneras: primero, con lo plano de la raqueta, que sirve para coger y despedir el volante: segundo, con el reverso, es decir, con la parte de la malla; y el tercero entre tres, de modo que el jugador hácia cuya parte toca el volante en tierra, cede su lugar á un tercero, y él se pone en medio. Para jugar bien no se debe uno agitar ni correr de un lado á otro, sino seguir el volante con la vista, y estar pronto á su caida para repelerle. Tampoco se hà de sacudirle con demasiada fuerza, porque en este caso sería un juego de fatiga. Para entretenerse con él se elegirá con preferencia un jardin ó campo; y si ha de ser dentro de casa, una sala desmueblada y alta de techo.

El Mallo.

Este juego tuvo mucho uso en algun tiempo, de manera que la mayor parte de las poblaciones de provincia tenian un paseo con una calle de árboles llamada *mallo*,

por estar desde luego destinada á este juego. La palabra mallo designa el palo con el que se arroja la bola hácia el sitio en que se juega.

Patines.

Uno de los juegos que mas agradan á los jóvenes, particularmente en tiempo de invierno, es el deslizarse sobre los rios ó estanques bien helados por medio de patines. Este instrumento consiste en una suela de madera, bajo de la cual sobresale un hierro muy bruñido y de dos ó tres líneas de ancho, torcido hácia la parte delantera: bajo del talon hay una punta que se mete en el hielo, cuando se quiere uno detener. Se sujetan fuertemente los patines con una correa; y teniéndose derecho el patinador resbala rápidamente. Cuando se tiene práctica en este ejercicio, la gracia, el buen aire y la estrema velocidad del resbalo le hacen agradable, asi para los patinadores como para los mirones. Los diestros en patinar adoptan una gran variedad de actitudes, como la de Mercurio, Zéfiro, &c.

Los Trineos.

Los trineos comunes, imitacion de los lapones, son unos carretoncillos con ruedas, muy semejantes á los de las montañas rusas. Por lo regular las señoras, niños, ancianos, y en general las personas que no pueden ó no se atreven á patinar, se sientan dentro, y un jóven impele el carretoncillo por detrás apoyándose en una barra de hierro que sirve de respaldo: el trineo avanza así velozmente en medio de la multitud de patinadores, que se cruzan en todas direcciones. Se pudiera tambien sustituir á los trineos unos barquichuelos armados de patines, á imitacion de los holandeses; pero es verdaderamente espantosa su rapidez.

Trineos con pica.

Estos son mas divertidos y preferibles á los trineos sencillos, porque puede ir uno en ellos solo y á su placer, y con mas celeridad que en los primeros. Se les llama así, á causa de dos bastoncillos armados

de una punta de hierro, que manejados con cada mano sirven para dirigir la máquina al que está dentro sentado. Cuando se quiere detener el trineo en su carrera, se pica con los dos hierros hácia adelante, y para avanzar se clavan hácia detrás. Este juego es mucho mas divertido cuando hay muchos jugadores, y se porfia á quién llegará antes á un término señalado, quién describirá mas círculos, ó dará encontrones á sus compañeros sin detenerse en la carrera.

La Báscula.

El principio de la báscula, que es un juego de muchachos, es tan sencillo que consiste en una viga ligera ó una gran tabla colocada por su medio sobre una gran soliva, piedra ó cualquiera otro objeto sólido, cuadrado, poco elevado y que forme ege. Los dos jugadores se sientan ó montan á los dos remates de la tabla, levantándose alternativamente del suelo. Cuando se ha jugado durante algun tiempo, la tabla que no está ajustada sobre el ege, se desliza regularmente hácia el lado del jugador mas pesa-

do, y falta el equilibrio, lo cual se remedia volviendo á poner la tabla sobre el ege. De este juego sencillo ha hecho el arte una imitacion mas perfeccionada. En primer lugar es el ege un pie sólido formado de una armazon mas ó menos elegante, y cuya parte superior forma una abertura del grueso exacto de la viga, la cual se fija en esta abertura por medio de una clavija de hierro que atraviesa la viga y las dos partes de la abertura. En segundo lugar, las estremidades de la viga que se balancea, tienen un agarradero ó saliente tambien de hierro para agarrarse y evitar las caidas, y á veces se ponen respaldos y almohadas. Hay tambien juego de báscula doble, con dos vigas que se atraviesan, y con ege que se vuelve. En estas pueden divertirse cuatro personas á la vez, dos á dos: la que baja toca ligeramente en el suelo con el pie, impeliendo á la derecha ó la izquierda, pero siempre en la misma direccion que los demás. Asi resulta para los jugadores un movimiento continuo de rotacion, con otro de ascenso y descenso alternativos: es muy importante no ir siempre hácia un lado, porque se des-

vaneceria la cabeza pronto, y se espondria uno á caidas tanto mas peligrosas cuanto no es posible á los jugadores detener de pronto el movimiento de rotacion comunicado á las vigas. El juego de cuatro barcos ó caballos que giran al rededor, bogando al aire, no es mas que una especie de báscula sin bamboleo.

El Columpio.

Tambien se ha perfeccionado este juego, propio en su principio de la infancia. Una cuerda gruesa, asegurada por sus dos estremos á dos postes ó brazos de árbol, es el modelo de los columpios. Se sienta uno en medio agarrándose con cada mano de la cuerda, y otro la empuja alternativamente. Tambien se puede uno balancear á sí mismo, impeliendo con fuerza el columpio, que se eleva y baja alternativamente hácia adelante y hácia atrás. En el campo se forma prontamente un columpio, acercando dos ramas fuertes de sauces que estén opuestos, atándolos fuertemente entre sí, y poniendo en medio de la juntura algun ramage y hojas

que se sujetan con nimbres; pero este método tiene el inconveniente de cansar mucho al árbol, ó romperse á veces repentinamente las ramas, lo que espone á una caida muy peligrosa. Cuando el columpio es de cuerda, se coloca en él una tablita de dos piés de largo para sentarse cómodamente. En los jardines públicos los postes están mas adornados, y en lugar de tabla sola se pone un barquichuelo, un carrito, una concha ó una especie de silla. Es muy bueno, y lo mandó la Policía en Francia, que todos estos asientos tengan al rededor cierta especie de barandilla, para evitar que alguno que se desvaneciese ó se desazonase de pronto, caiga con grave riesgo. Antes de esta providencia habia jóvenes que balanceándose de pies, se ponian uno frente á otro sobre el sencillo asiento, y se elevaban á una altura desmesurada. Dos novios se balanceaban juntos la víspera de sus bodas en el columpio de un jardin público de París; y el jóven, muy diestro por su desgracia en este juego, elevó en poco tiempo el columpio á casi veinte y cinco piés sobre el terreno; á la jóven se le fue la cabeza, soltó la cuerda, cayó, y no

sobrevivió sino algunos instantes. De aquí se infiere que ninguna precaucion está demás en este juego: además se ha de tener presente no entregarse á tal diversion sino dos horas á lo menos despues de haber comido, á fin de que la rapidez y violencia de su movimiento no altere peligrosamente la digestion.

La Sortija.

Este juego es muy de moda cuando se está en el campo. Se compone de un poste que forma ege, en el cual gira una cruz compuesta de dos vigas en las estremidades, de las cuales cuelgan dos caballos de madera para los hombres, y dos taburetes ó silletas para las mugeres. A un lado, y á distancia proporcionada, hay un poste terminado por una bola ú otra figura cualquiera de adorno en que se suspende la sortija, objeto principal del juego. Los jugadores toman sus asientos armados con un bastoncito, con el que deben sacar la sortija, y el director del juego menea rápidamente la máquina por medio de una ma-

nija, imprimiéndola un movimiento rápido de rotacion: durante él deben los jugadores coger la sortija.

La Cucaña.

Se fija sólidamente en tierra un mástil de navio muy elevado, y dado con cera y jabon, para que esté la superficie muy resbaladiza. Un poco mas abajo de su punta se colocan los premios de mas valor, y á un pie mas abajo de ellos otro objeto menos precioso. Los jugadores deben ir á buscar allá su premio, á cuyo efecto se ponen en mangas de camisa, abrazan el mástil con brazos y rodillas, trepan cuanto mejor pueden, hacen esfuerzos increibles, y despues de haber llegado á cierta altura, resbalan y vuelven á bajar con la mayor rapidez. Solamente vestidos ordinarios dados ligeramente de greda ó de cualquiera otra tierra absorvente, pueden oponerse á lo bruñido y resbaladizo de la cera; pero la fuerza, la costumbre y la constancia son los únicos medios de poder lograr la cucaña.

La Naumaquia.

En un rio poco profundo, una concha ó un estanque, se echan á hogar diferentes barquillos vistosamente adornados. En ellos se colocan las personas de la compañia en número igual, y armadas con un remo largo, con el cual se empujan unas á otras, procurando echarse mútuamente al agua; como esta caida no es peligrosa, divierte á los espectadores y aun á los que caen.

Montañas.

Aunque no se dará aqui un pormenor del mecanismo de las montañas llamadas rusas, y otras de diferentes denominaciones, indicaremos lo suficiente para dar idea de estos juegos á los que no lo sepan sino de oidas, y aun de modo que puedan formarlas, si les acomoda, con solo lo que digamos. Las primeras montañas rusas se establecieron en 1817, é introdujeron la moda de este atrevido juego. Consistia en hacer deslizarse un carretoncillo sobre un plano inclinado mu-

chos grados. La montaña estaba construida sobre un maderámen, y los carretones, sujetos en la corredera ó canal, bajaban, ó por mejor decir caian con una estrema velocidad. En cada carro podia ir una ó dos personas. Al llegar al medio de la montaña se esperimentaba un viento violento y frio, que hacia toser por poco aire que corriese. Este juego gustó mucho á las mugeres, porque les proporcionaba ocasion de dar pruebas de valentía divirtiéndose; y no faltaron médicos complacientes que persuadieron á muchos maridos podia ser saludable este ejercicio á las mugeres.

Montañas aéreas, ó francesas.

Lo que desagradaba en las montañas rusas, era el que habiendo bajado se tenia que subir una multitud de escaleras para volver á bajar, y esto no solamente cansaba, sino que hacia perder mucho tiempo: además la concurrencia se estorbaba mútuamente, y era preciso sufrir á lo menos dos horas de espera, á trueque de un momento de diversion. Este inconveniente le evitaron las mon-

tañas aéreas, pues siendo dobles y circulares, salian dos carros á la vez de cada lado; y un mecanismo ingenioso, dándoles un movimiento elíptico, las volvia al punto de donde habian partido, haciéndolas remontar á la cumbre de la montaña. Era una cosa muy agradable, despues de haber sido arrojado como en un abismo, volver á subir suavemente y como si se balancease uno ligeramente. Fuera de esto, tomando desde luego cierta provision de billetes, se empezaba de nuevo el curso sin interrupcion. Diferentes accidentes graves decidieron á la autoridad á impedirlas; pero las que pueden establecerse en los jardines no presentan riesgo alguno; pues las montañas menores de que hablaremos, no han producido jamás ningun resultado funesto: subsisten siempre, y son fáciles de construirse.

Montañas egipcias.

A escepcion del *salto de Niagara*, estas montañas eran las mas espantosas. Estaban dispuestas como las demás; pero ni tenian pabellon alguno en el punto de la salida, y

este se hallaba á cuarenta ó cincuenta pasos de altura sobre un pequeño terraplen: una tabla sola, suficientemente ancha para dos carros, se avanzaba sobre el terraplen: colocábanse dos personas en los carros, y la tabla, sujeta en sus estremidades por una corredera, subia lentamente por medio de un mecanismo que hacian mover unos caballos, y el que iba en el carro veia huirsele el suelo rápidamente, y que parecia girar en torno de él, colmando los riesgos el estar los carros desprovistos de una barra de hierro ó de cualquiera delantera. Se veia uno, pues, suspendido á una altura prodigiosa, y llegando á ella la tabla, se torcia por sí misma, y los carros se lanzaban con increible rapidez. Al dejar esta diversion quedaba uno temblando; porque aunque se podia subir sin susto, era casi imposible no estremecerse al bajar, como si uno cayese en un abismo.

Montañas suizas.

Son las mismas montañas aéreas algo disminuidas y mas sólidas: los señores bajan

en caballos de madera, y las señoras en carro.

Montañas de Belleville.

Son de una construccion simple y que no ofrece peligro alguno: se parecen mucho á las precedentes; pero no se baja sino en carretoncillos.

Montañas de Tivoli.

Se diferencian de las montañas de Belleville, en que el carro en la mitad de su carrera pasa por debajo de una especie de puente, que por un instante encierra á los jugadores en la obscuridad: esto produce un singular efecto; pero ya no existen.

Montañas liliputenses.

Estas montañas corresponden á su nombre, pues son unas montañas en miniatura.

El tamaño desmesurado, y las perfecciones peligrosas de las otras, han sido la única causa de haberlas desusado; siendo estas

las mas fáciles de imitarse por los particulares.

Salto de Niagara.

Han tenido la misma suerte que las montañas aéreas y egipcias; pero las desgracias que han ocasionado han sido causa de que se prohiban. Su mecanismo es poco mas ó menos semejante al de las montañas egipcias. Se elevan los jugadores á una grande altura por medio de una báscula, y metidos en una navecilla se deslizan sobre una caida, que depende de cada uno imaginarse que sea la de un torrente. La rapidez del descenso es tan grande, que si el espectador deja de mirar por un instante, ya la navecilla ha desaparecido.

JUEGOS DE PRENDAS.

El vuelen, vuelen.

La compañía ó tertulia se forma en círculo al rededor del que lleva el juego: este pone las manos sobre sus rodillas, y los de-

más hacen lo mismo. El director, diciendo *vuelen, vuelen las palomas*, levanta las manos en accion de volar, y los demás hacen lo mismo. Sigue nombrando del mismo modo otras aves, como *perdices, calandrias, gilgueros, codornices*, &c., &c. Pero para sorprender á los demás, en vez de nombrar al levantar las manos una ave, suele nombrar otro animal incapaz de volar, v. g. diciendo: *vuelen, vuelen los cangrejos*; en cuyo caso, si los jugadores poco atentos levantan las manos, pagan prenda. Es un juego en que la distraccion hace caer á muchos.

Yo vendo á usted mi canastillo.

Dispuesta la sociedad en círculo, el que está á una de sus estremidades toma una llave, un estuche ó cualquiera otro mueble, y dice presentándolo á la persona que está mas inmediata: *Yo vendo á usted mi canastillo: ¿qué pone usted en él?* Y el otro responde: *un papel, un lebrel, un esparabel*, ó toda otra cosa que rime en *el*; y consiste el juego en que se digan cosas diferentes de los demás, y en que pague prenda aquel

que repita la palabra que otro ha dicho ya.

Yo os vendo mi cajita.

Este juego es en un todo igual al antecedente, con la diferencia de que el que le dirige dice: *Yo os vendo mi cajita: ¿qué poneis en ella?* El inmediato debe responder: una *botella*, una *grosella*, una *pella*, &c., hasta agotar el consonante; y paga prenda el que repite alguno de los que otros han dicho.

El Topo.

El que dirige el juego y está instruido con el inmediato en lo que consiste, le pregunta: *¿Has visto mi topo?* Y el otro le responde: *Si, yo he visto tu topo. ¿Sabes lo que hace mi topo? Si, lo sé. ¿Sabes hacer como él? Si, sé hacer como él.* La persona que responde tiene cuidado de volverse hácia el lado del interlocutor, para que los otros no conozcan el secreto del juego, y así se suelen pagar muchas prendas; pero á

la segunda vuelta todo el mundo conoce que es necesario hacer el topo, es decir, cerrar los ojos cuando se responde á las preguntas, circunstancia que constituye el juego.

Yo vengo del mercado.

El que dirige el juego dice al primero de su derecha: *Yo vengo del mercado;* y el otro le responde: *¿Qué habeis comprado?* El director contesta, nombrando el primer objeto que le viene á la imaginacion; pero con la circunstancia de que el secreto del juego consiste en tocar aquello mismo que se nombra; y asi es que responde, por ejemplo, *paño*, tocando sus pantalones si son de esta tela; y esto sin afectacion alguna. Igualmente se proporcionan al tacto otras partes de vestido, como el chaleco, el pañuelo, las medias, &c. Para hacer mas difícil este juego, se le juega doble; es decir, que se impone la condicion alternativamente de ser un nombre masculino y otro femenino, Si, por ejemplo, un jugador ha dicho: yo he comprado paño, el siguiente debe decir muselina, y asi sucesivamente: condicion que sujeta mu-

cho, aunque parece frivola, porque en primer lugar no se puede nombrar sino lo que uno lleva, y en segundo, el repetir y vacilar en las respuestas constituye pago de prenda.

Siempre vivo te lo doy.

El que dirige el juego toma un pequeño rollo de papel, lo enciende, y se lo dá á la persona inmediata diciéndola: *Siempre vivo te lo doy; y si muerto me lo dás, tú me lo pagarás*: aquella persona debe entregar el mismo papel encendido á su inmediata, repitiendo las mismas palabras; y aquel en cuyas manos se encuentra apagado el rollo de papel antes de haberlo podido entregar á su vecino, paga prenda. Este juego es muy divertido por el afan de cada uno en entregar el papel mientras arde, y pronunciar entre tanto la fórmula de entrega.

El tira y afloja.

La persona mas diestra de la concurrencia toma otras tantas cintas cuantos jugadores hay, dando á cada uno una estremidad

de ellas, y teniéndolas todas por la otra punta en su mano. Colocada asi la sociedad en círculo, se mantiene él de pie en el centro, de manera que todas las cintas salgan de su mano como otros tantos rádios hácia la circunferencia, lo que desde luego presenta un hermoso punto de vista. Bien pronto se introduce el movimiento en todas las cintas, porque el presidente grita alternativamente: *tira*, *afloja*; advirtiéndose que cuando dice *tira*, deben todos los que tienen el estremo de las cintas, aflojar; y cuando dice *afloja*, deben todos tirar; y asi se pagan muchísimas prendas.

El Guante.

La persona que empieza el juego toma un guante y le echa al jugador que está enfrente, diciéndole: *Yo te echo el guante;* y aquel le responde: *¿Por qué me echas el guante?* Y el segundo le responde: *Porque eres un elegante, un estudiante, un tunante, un bergante*, ú otra cosa que rime lo mismo. En este juego se prohibe el vacilar, el repetir, y el no responder con una rima

exacta y justa; debiendo además tenerse presente que se echará el guante á la persona que se halla enfrente; ésta debe echársele á la persona que está al lado de la que se lo ha echado, y asi sucesivamente. Además la persona á quien se ha echado el guante tendrá cuidado de no dejarlo caer, recibiéndolo á lo menos sobre las rodillas cuando no lo tenga de la mano.

La Loteria de amor.

Se tiene un saquito, en el cual hay tantos billetes como personas juegan, unos de ellos blancos, y otros que dicen: *Vale en favor al portador*, *ó diferentes favores al portador*. *Vale una confidencia ó tres varas de amor*. *Yo el que suscribe confieso deber una cancion*, *una*, *dos ó mas prendas*. *Vale para portero*, *soldado prusiano*, *peregrino*, *mendigo*, *navegante*, &c. (Véase mas adelante el capítulo de las penitencias.) Una persona de la sociedad, llamada el dueño de la administracion, toma el saco, en el que están los billetes arrollados, los mueve, y se lo presenta á la persona que está al estremo

derecho del círculo: esta mete la mano en el saquillo y saca un billete, que desarrolla. El dueño de la Administracion hace girar el saquillo hasta el último del círculo, y cada uno está obligado á hacer lo que prescribe el billete que ha sacado, menos los que han tenido la suerte de sacarlo blanco, los cuales nada tienen que hacer. Cuando la lotería de amor es doble ó triple, es decir, que hay una ó dos veces mas billetes que jugadores, se tira una ó dos veces antes de pasar á ejecutarse; porque sucede que para muchas personas la segunda estraccion anula la primera: en efecto, un billete en blanco sacado en segunda suerte dispensa de la necesidad de obedecer á la primera; y así este último modo de verificar el juego es muy divertido.

La Lotería de consejos.

Veremos mas adelante que los consejos forman un juego particular, muy interesante pero que exige mucha circunspeccion, destreza y trato de mundo para no herir el amor propio de las personas á quienes se dan por

medio de un tercero consejos malignos ó lisonjeros. Lo lotería de consejos no tiene este inconveniente, porque la suerte es la que se encarga de aconsejar, y puede decirlo todo con impunidad. Si algunas verdades pican, la popularidad las hace ya escusables, y los cumplimientos á propósito proveen á los señores la ocasion de dirigir amables requiebros á las señoras ó á las personas respetables por su edad y cualidades.

Este juego es muy parecido al antecedente: los billetes se numeran igualmente segun el número de jugadores. Entre ellos hay algunos blancos, y mezclándolos se gira el saco en rededor, sacando cada uno un número arrollado, que debe, antes de desplegarlo y leerlo, decirse lo que presume de su contenido. Para esto la persona que presenta el saco á las consultantes, pregunta á cada jugador: *¿Qué piensa V. de este consejo?* Y el que saca responde, segun lo que le viene á la imaginacion: Me parece *agradable*, *lisongero*, *severo*, *justo*, ó bien *está en blanco*. Cuando ha indicado su presentimiento, se desdobla el billete, y es muy raro que la prediccion no produzca una pren-

da, porque tiene que pagar esta, siempre que no convenga el billete con el juicio formado sobre él. Sin detenernos en pormenorizar lo divertido de este juego, nos limitaremos á algunos consejos, imitando á los cuales se pueden formar otros.

Primer consejo. No procures tanto el agradar, jóven coqueta: la que no se dirige mas que á los ojos, rara vez consigue interesar el corazon.

2.° Lechuguino elegante, tu vanidad te hace buscar una muger mas vana que tú: guárdate de que tu amor propio te haga creer que eres amado.

3.° Manifestad un poco vuestras bellas prendas; porque la modestia no es enemiga de la juventud, y vuestro ejemplo la debe servir de modelo.

4.° Os aconsejo procureis hacer dinero, supuesto que la naturaleza os ha negado sus dones.

5.° Sed amable si quereis que se os ame.

6.° No envidieis á nadie, porque todo el mundo os es muy superior.

7.° Continuad en ponernos en duda sobre cual es el mayor de vuestros talentos.

8.° No canteis sino por cuaresma, á fin de que vuestra voz sea análoga á la época.

9.° No os caseis, á fin de que los que os conocen no tomen aversion al estado del matrimonio.

10.° Procurad imponer silencio al tiempo, ó aguardad al crepúsculo de la mañana ó de la noche para disimular vuestra edad.

La Lotería de las reconvenciones.

Es el mismo juego que el anterior, con la diferencia de que en lugar de consejos son reconvenciones, poco mas ó menos como las siguientes:

— La prudencia os echa en cara que manejais con demasiada imprecaucion un fuego que os puede abrasar.

— El amor os reconviene de demasiado severa, y la razon de que sois demasiado poco.

— No puedo menos de deciros que pecais por muda, y vos sabeis por qué os lo digo.

— ¿Cuántas horas habeis desperdiciado al espejo, que no debe ser el confidente de un hombre?

— Sois inconcebible: los que la suerte ha-

ce infelices quedan subsanados por vuestros beneficios; y á los infelices por vuestro rigor los abandonais con indiferencia.

— ¿Se puede llamar hombre á un diario ambulante de moda? La respuesta á esta pregunta decidirá lo que sois.

— ¿Creeis á los veinte y cinco años que haya amor perfecto? Jóven necio, muchos de vuestra edad os darán en cara de que sois tonto en esta parte.

ADICION

Á LOS JUEGOS DE PRENDAS.

De las estátuas de movimiento.

Como la variedad es la que aumenta la diversion, se debe buscar esta de todos modos; este juego es bastante gustoso por el golpe de vista que causa ver á todos con diverso y contínuo movimiento de cabeza, manos y pies, que cada uno escoge segun mas le acomoda; y aunque dos ó tres elijan el mismo movimiento, no es fuera del caso,

pues solo consiste este juego en que no cese el movimiento mientras el presidente no lo diga; y si alguno faltase ya con pie, mano ó cabeza, pagará prenda.

Para jugarlo se necesita estar sentados en sillas altas, pues en las bajas se cansarian demasiado para mencar los pies. Colocados ya en rueda, el presidente dá principio al juego con esta arenga, á la que todos responderán los versos que están con esta señal R.

Presidente. Señores, vengo encantado de ver las estátuas que han llegado, todas con diferentes movimientos, que harán reir hasta los muertos: menean manos, pies, cabeza, y todo con grande ligereza: vaya, vaya, cosa es de risa; yo volviera á verlo aun en camisa.

Todos responden. Pues si todo es escelente, hagámoslo á lo vivo, presidente.

Presid. Todos me imiten, vamos al paso; pero nadie se ria, que lo pide el caso.

Entonces el presidente dice al de su derecha que las estátuas meneaban la mano derecha, y la menea: se queda meneándola continuamente; y el de la derecha se lo repite al que tiene á la suya, y asi vá dando

la vuelta sin cesar de menear la mano, pero cada cual como le acomode, esto es, uno como quien llama, otro como quien dice con ella que no, &c. A la segunda rueda ó vuelta dice que meneaban tambien la mano izquierda; á la tercera vuelta el pie derecho; á la cuarta el izquierdo, y á la quinta la cabeza; y conforme lo vá diciendo, se vá meneando sin parar lo que antes meneaba; y el que se ria ó deje de menearse, pagará prenda; pero el presidente tendrá cuidado de concluir pronto, porque es algo cansado; y solo para divertirse un instante y diferenciar se podrá poner.

El de los tuertos.

El presidente encarga, como en todos los juegos, una grande atencion, y que no alteren el órden de las palabras del juego, bajo la pena de pagar prenda, y lo mismo si dejaren por olvido algo del juego: esto supuesto, principia por el de la derecha de la rueda de esta manera.

Primera vuelta.

Presidente. Detrás de una puerta tuerta, estaba una vieja tuerta.

Detrás, &c.; *y añade:*

2.ª En un lebrillejo tuerto, haciendo una torta tuerta: *y así en las demás ruedas.*

3.ª Vino un perro tuerto, y se comió la torta tuerta, &c.

4.ª Lo vió un viejo tuerto, y tomó un palo tuerto, &c.

5.ª Le dió al perro tuerto, y salió un mozo tuerto, &c.

6.ª Se agarró del viejo tuerto, y le sacudió un golpe tuerto, &c.

7.ª Murió el viejo tuerto, y prendieron al mozo tuerto, &c.

Y así se puede ir ensartando cuantas cosas tuertas parezcan venir á pelo; pero se ha de advertir que donde dice &c. es por no repetir por escrito lo ya dicho anteriormente; pero de palabra cuando se hace el juego

se debe repetir en cada rueda lo que se haya referido en las antecedentes, añadiendo *porque* en esta forma; por ejemplo: en la segunda rueda salió un mozo tuerto, y le dió al viejo tuerto, porque le dió al perro tuerto con el palo tuerto, porque se comió la torta tuerta, que en un lebrillejo tuerto hacia una vieja tuerta detrás de la puerta tuerta; de suerte que se dice todo seguido primero, y despues se deshace á la inversa, y eso en cada rueda segun lo que se ha añadido.

De los despropósitos.

Este juego podrá entretener dos ó tres ruedas para diferenciar; en este no se pagan prendas, y la diversion consiste en ver lo adecuado que suelen salir las respuestas que solo la casualidad ha combinado; bien que si los jugadores son advertidos podrán contribuir mucho á que salgan bien, haciendo ciertas preguntas que necesariamente no tienen otra respuesta que la que ellos esperan para concordar con la pregunta que se les hizo. Esto se ejecuta de este modo: el que lleva el juego pregunta al oido del que tiene

á la derecha: ¿para qué será buena tal cosa? el otro le responde lo que le parece, y sigue haciendo otra pregunta al que le sigue, y éste le responde, y prosigue así la rueda hasta que llega al que puso el juego; entonces dice en alto: el señor me preguntó (por el de su izquierda) para qué era buena tal cosa, y el señor me respondió (por el de su derecha) que para tal cosa. En efecto, como la respuesta que se aplica á la pregunta era de otra cosa distinta, salen unos despropósitos garrafales; pero entre ellos suelen salir asimismo algunos graciosos y concertados, que es lo que mas divierte.

El Gorrion.

Consiste en mandar el que hace de presidente que cada uno tome el nombre de una ave, y entre ellos ha de haber uno que responda siempre al presidente que ha de tener el gorrion; el que no responda con prontitud cuando nombren el ave que ha tomado, paga prenda; asimismo la pagará si nombrase ave que no se halle en el juego.

Estando advertidos del modo de respon-

der principia el presidente preguntando al gorrion:

P. Gorrion.
R. Señor.
P. ¿Fuiste al campo?
R. Al campo fuí.
P. ¿Qué vistes?
R. Una ave.
P. ¿Qué ave?
R. N.

V. g. el pavo; el que tiene esta ave cuando se oye nombrar ha de responder: *¿Señor?* Y el gorrion hace las mismas preguntas que á él le hizo el presidente, y asi continúa, y el que deja de contestar luego paga prenda.

La Liebre.

Cada uno de los jugadores escoge algo de la liebre, v. g. las orejas, los ojos, el hocico, las patas, la cola, el pellejo, el pelo, el corazon, el higado, la hiel, los bofes, las tripas, las uñas, &c. El que hace de presidente principia el juego diciendo: por el monte vá una liebre y no lleva orejas.

El que ha escogido las orejas responde prontamente: orejas tiene; lo que no tiene es cola: el que oye nombrarse responde como el anterior, y asi vá siguiendo el juego hasta que se quiera, y el que no responde, ó responde por otro, pagará prenda.

El Soldado.

El presidente dice: señores, aqui llega este soldado que viene de la guerra derrotado, y pide con atencion que todos le mireis con compasion; por eso en su nombre yo os suplico que le vistais. Todos responderán: justisimo, justisimo, y prosiguiendo el que lleva el juego, principiando por el de su derecha, ¿qué le dará usted? Responde, v. g. zapatos; el que sigue sombrero, y asi los demás hasta concluir la rueda.

Ya tomada cada cual una prenda del vestuario, el presidente dirige á cada uno de los jugadores una conversacion diciéndole, v. g. ¿pero es posible que usted no le haya de dar mas que zapatos? y éste le ha de contestar solo con lo que ofreció, diciendo ***zapatos***; pero no tiene sino una camisa,

¿no le podria usted dar otra? y él siempre contestará *zapatos;* y si por descuido respondiese sí señor, no señor, está muy bien, se le dará ó cosa semejante: y tambien si en lugar de lo que ha elegido dijese cualquiera otra cosa de las que tienen los demás, ó que no haya entre los jugadores, pagará prenda.

BARAJA DE SENTENCIAS

PARA LOS JUEGOS DE PRENDAS (*).

Advertencia sobre el modo de usar esta baraja.

Luego que se haya concluido el juego de prendas y que estén recogidas las que se han de sentenciar, se tomará una bolita por el que haga de presidente ó director del juego, y ésta pasará de mano en mano por todos los que haya que tengan prenda, y aquel en quien parare será el primero por quien se principia á cumplir las sentencias en esta forma:

Se tomará la coleccion de tarjetas por el presidente del juego, y éste las barajará; el último que se quedó con la bolita la par-

(*) Esta baraja consta de 48 cartitas, y se vende por separado á 2 reales.

tirá, y la carta que saque de abajo será la sentencia que deberá cumplir: luego que éste la haya cumplido, harán la misma operacion todos los que le sigan. En aquellas cartas que dice, se figurará un rostro ó un ramillete, &c., de los presentes; se debe entender que el sentenciado dirá: para formar un rostro tomo de N. las narices, de N. los ojos, la boca, &c.

Si alguna señora de las del juego le toca el cumplir alguna sentencia que fuére difícil de ejecutar á causa del decóro que se debe á este sexo, deberá el que haga de presidente conmutarla por otra de mas fácil ejecucion y mas análoga á las señoras, á causa de que siempre se debe procurar lo mas honesto en toda clase de diversiones.

1.ª Al instante una cerilla
Por la espalda has de encender,
Y para ello has de tener
Levantada una rodilla.

2.ª Dirás en eco entonado:
¿Las gallinas qué me harian?
¿O en dónde me picarian
Si me volviése salvado?

3.ª Escoge para una amiga,
Para tí y el basurero,
Tres galanes con esmero,
Que á eso la suerte te obliga.

4.ª Un favor y un disfavor
Dirás; pero ten cuidado
Que sea discreto y salado,
Y del aplauso acreedor.

5.ª De todos los que hay aquí
Un ramillete has de hacer,
Pero no has de entretejer
Clavel, rosa, ni alelí.

6.ª ¿Qué parezco en este acto?
En voz alta entonarás,
Y á cuanto oigas callarás,
Aunque te llamen mulato.

7.ª Has de hacer el encubado,
En cuatro sillas metido,
Y di en tono de afligido,
¿Por qué estoy en este estado?

8.ª Sin desperdiciar momento
A la vergüenza saldrás,
Y á la vista dispondrás
De todos tu testamento.

9.ª A las mugeres tres cosas
De gusto has de proponer,
Pero advierte que han de ser,
Sin tocar en maliciosas.

10. De pelota hás de servir,
Armate con gran cachaza
Para la burla y la chanza
Que en el juego has de sufrir.

11. Ten sufrimiento, y aguanta,
Y pregunta á cada uno,
Sin perdonar á ninguno,
Qué le dan á tu garganta.

12. Las manos puestas atrás
Segun tu industria pueda,
Con la boca una moneda
De una mesa cogerás.

13. A todas feas dejando,
Sin agraviar á ninguna
De estas señoras, vé una
La mas perfecta formando.

14. Dá tres vueltas sin cesar
Con un pañuelo tapado,
Y un pie al aire levantado
Una aguja has de enhebrar.

15. ¿Dónde irá un pobre llagado
De travesuras de amor?
Has de decir sin rubor
Para que seas perdonado.

16. La alcantarilla del Prado
Has de hacer sin resistir;
Y así prevente á sufrir
Cuanto en ella fuere echado.

17. Qué apetecen en secreto
A todos preguntarás,
Luego lo publicarás
Con disimulo discreto.

18. Haz cuenta que á la almohadilla
Estás haciendo labor,
Y cántanos con primor
Una buena seguidilla.

19. Para que te quieran debes
Un secreto preguntar;
Luego lo has de publicar
Si cobrar tu prenda quieres.

20. En un pie te has de tener,
Y de todos á presencia
Con la mayor diligencia
Un codo te has de morder.

21. Banquillo de zapatero
Puesto en tres pies has de hacer,
Un pie al aire has de tener
Y puesto en él un sombrero.

22. Una jota cantarás
Si sacar tu prenda quieres;
Y si esto hacer no quisieres
Un fandango bailarás.

23. Qué se requiere dirás
Para buena moza ser,
Que haciéndolo á todos ver
Tu prenda recobrarás.

24. El que á todos los del juego
Contentes es la sentencia;
Si tardas, tendrás paciencia,
Que ya descansarás luego.

25. Para basurero estás
Por la suerte destinado;
El chasco es algo pesado,
Pero paciencia tendrás.

26. En un almirez sentado,
Una aguja enhebrarás,
Y entre tanto cantarás
Un verso mal entonado.

27. Una guirnalda has de idear
Del gusto mas delicado,
Y á la que sea de tu agrado
Luego la has de dedicar.

28. Ya que caiste en falta
No tienes que discurrir,
Que te falta has de decir
De tres un burro, en voz alta.

29. De gaita gallega un paso
Procurarás con esmero
Bailar, haciendo el herrero,
Y otro juguete del caso.

30. Harás sin que valga escusa,
Las manos y pies atados,
Para purgar tus pecados
El pesebre de la Inclusa.

31. Te pondrás á discrecion
A sufrir cuanta figura
De tu cuerpo hacer se ocurra
En cualquiera posicion.

32. Dispónte á correr baquetas
Dos carreras, de contado
Corre, sufre, y sé callado
A cuantos digan chufletas.

33. La suerte no pide mas
Que te pongas en berlina,
En tanto que se examina
La causa por que lo estás.

34. Harás de Puerta del Sol
Un esquinazo, y constante
Tu genio y paciencia aguante
Como en concha el caracol.

35. Con las manos á la espalda
Una aguja enhebrarás,
Y en tanto una luz tendrás
En la boca que bien arda.

36. Lo que esta cédula espresa
Es, el que sin replicar,
Quien le toque vaya á dar
Tres culadas á una mesa.

37. En un pie te sostendrás,
Lleva el otro dirigido
A la boca, y mordido,
Luego soltarlo podrás.

38. Dirás las tres cosas que
Son en la muger mas feas,
Este el modo es de que veas
Que tu prenda libre esté.

39. Formará tu fantasía
De todos un tocador,
Y á una dama por favor
Le ofrecerá tu hidalguía.

40. Molde de peluca luego
Has de hacer sin replicar,
Porque aprendan á peinar
En tí todos los del juego.

41. Di, ¿si yo fuera papel,
Y en la calle me encontráran,
De qué suerte me trataran,
O qué harian ustedes de él?

42. De cuantos ves con destreza.
Sutil tu imaginacion,
De un espantoso leon
Figurarás la cabeza.

43. De uno tomando la frente,
De otro ojos, de otro narices,
Sin reparar en deslices
Formará un toro tu mente.

44. Sin que se admita demora
Aunque te cueste rubor,
Dirás y harás un favor
A los pies de una señora.

45. Dirás lo que mas desprecia
El hombre en su juventud,
Y lo que en su senectud
Con mas reflexion aprecia.

46. Que á una señora contentes
Te se manda; sé afectuoso,
Y proponla cariñoso
Gustos gratos diferentes.

47. Sin ninguna dilacion
Ponte en medio de la sala,
Y echa con discreta gala
Una buena relacion.

48. De las flores que quisieres
Dispon un ramo bien hecho,
Y colócale en el pecho
De mas gusto que eligieres.

49. En la pared te pondrás
En cuatro pies como gato,
Y estando asi un breve rato
Tres ameñes cantarás.

50. Anda la noria tapado
Dando tres vueltas asi,
Y di, ¿por qué estoy aqui
De esta suerte castigado?

51. Un ramo figurarás
De adorno y gusto gracioso,
Y á una dama generoso
Luego le presentarás.

52. Tres seguidillas boleras
Baila con gracioso chiste;
Ya que en dar prenda caiste,
Cosa que tú no quisieras.

53. Almoneda se ha de hacer
De tí, vive prevenido,
Porque vás á ser vendido,
Como mula de alquiler.

54. Una cara has de formar
Con sus facciones enteras,
Y luego en el que tú quieras
La deberás colocar.

55. Ya te ha tocado tu vez:
Si tu prenda has de cobrar,
Con un pie te has de signar
Sentado en un almirez.

56. De pájaros tomarás
Los que quieras, y armoniosa
Una capilla gustosa
De su canto formarás.

57. Dá tres rebuznos, y di
Con el mayor disimulo:
¿De qué color era el mulo
Que ha pasado por aquí?

58. De todos los que hay presentes
Una faccion tomarás,
Y un lechuguino harás
Con todos sus adherentes.

59. En una pieza se te encierra,
Mientras con madura ciencia
Se dispone tu sentencia
Por el consejo de guerra.

JUEGOS DE CHASCOS.

Cuando en estos juegos se guarda toda la deferencia y atencion á la persona á quien toca la suerte de ser chasqueada, pueden ser muy entretenidos: solo ha de observarse qué han de ser pocos y de corta duracion cada uno. Pondremos unos cuantos.

Ver la muerte.

La persona escogida para que *vea la*

muerte, regularmente es un hombre, el cual se arrodilla delante de una señora: ésta le venda los ojos, le toma las manos, se las levanta, se las baja, se las pone hácia atrás, y despues se las cruza al pecho. Todo esto ninguna conexion tiene con el juego, sino que se hace con el fin de tener al paciente en espectativa de una ceremonia estraordinaria. La misma señora procura al volver y revolver asi á su víctima, pronunciar ciertas palabras estrambóticas. Cuando le tiene bien preparado, le levanta los brazos sobre la cabeza, le junta los dedos poniéndolos unos sobre otros, y le dice: *llamad á la muerte, y se os aparecerá.* El paciente empieza á gritar: *¡muerte! ¡muerte!* y entonces la dama le muerde la punta de los dedos, quitándole las ganas de ver la muerte.

El huevo escondido.

Se elige de antemano el que ha de buscar el huevo, y se le previene del secreto del juego. Despues se le hace ausentarse del salon, y se dice á todos los hombres que se quiten los sombreros. Se trata entre todos

de esconder el huevo; y discurriendo sobre los medios á este efecto, se procura que aquel á quien se quiere chasquear, convenga en ocultarlo en su sombrero poniéndolo en la cabeza. Hecho ya esto, se llama al buscador, á quien se impone una gran prenda de pago si no lo encuentra en el espacio de uno ó dos minutos. El registra á todos, fingiendo afanarse é impacientarse, mientras el que dirige el juego está con el reloj en la mano, contando los segundos que van pasando. Despues de varias diligencias y fingiendo ya incomodarse, y que desespera de hallar el huevo, se dirige al que lo tiene, y dándole un apreton en el sombrero, le dice: «dígame usted D. N. ¿dónde está este diablo de huevo?» Se deja inferir, que no tarda en manifestarse corriendo la clara y yema por la frente del tonto que se ha dejado engañar. Asi es que este juego no debe hacerse sino con personas cuyo carácter bondadoso se conozca, y con quienes haya cierta franqueza que se lo haga soportable.

Los Monos.

Se coloca la tertulia en círculo, y se elige el *director del juego*, obligándose todos á imitar cuanto haga, ó en defecto pagar prenda. El director empieza por diferentes gestos mímicos, cuya imitacion hace reir á todos, imitándole los monos en cuanto es dable. Por último, el director finge que está cansado, y que se enjuga el sudor con el ala de su sombrero. Todos ejecutan lo mismo; pero como de antemano se ha dado la estremidad de las alas de los sombreros de aquellos á quienes se quiere petardear, con unto de zapatos, ú otro menjunge negro, los pobres monos se tiznan ellos mismos la cara, haciendo visages por imitar al director.

El Cuchillo.

Uno de los jugadores propone que teniendo un vaso de agua sobre la cabeza sujeto con una mano, y cogiendo un cuchillo por el cabo con los dientes, lo hará saltar con el impulso de su boca hasta el vaso, y

meterse en él sin derramar el agua. Por supuesto que los que no están en el juego son los primeros que porfian que no lo hará. El jugador se sube sobre una silla, coge un vaso de agua poco menos que lleno, y lo tiene en la mano derecha sobre la cabeza: toma el cuchillo, lo coge con los dientes por el cabo, y aparenta empezar la suerte. En esto deja caer el cuchillo, fingiendo no haberlo sujetado bien, y el mas inmediato se lo levanta y vuelve á dárselo. El jugador prosigue su ficcion y deja caer otra vez el cuchillo, y cuando el descuidado y cortesano sirviente se baja para volvérselo á dar, él se inclina como para evitarle tanta molestia, y diciéndole en el mismo acto, *perdone usted la incomodidad*, le derrama encima toda el agua segunda vez.

Pica sin reir.

Se convienen todos en que se tocarán ligeramente con las puntas de los dedos unos á otros en la nariz, la frente, los ojos ó las mejillas, y que el que se ria al tiempo de la operacion pagará prenda. En habiendo dos

que ignoren el juego, son ellos los que divierten á los demás, porque estos se dan las yemas de los dedos ocultamente con corcho quemado, y les dejan como marcados de viruelas. Es así mayor la diversion, pues cree cada uno de ellos que el otro es el objeto de la risa del concurso.

El silvo.

Se forman los jugadores en rueda, ocultando un silvo pequeño, que debe adivinar quién le tiene el que se coloca en medio. Se entona una cancion, y gira la rueda por algunos instantes, advirtiendo, que se le procura poner al paciente colgado el silvo con una cinta ó hilo á sus espaldas, sin que él lo advierta, y enseñándole al empezar la rueda otro silvo semejante, del que no se hace uso. Despues de girar un rato, alguno de los que caen detrás de él, toca el mismo silvo que lleva pendiente, y él vuelve prontamente al reclamo para registrar á la persona que le parece ha silvado. No bien dá la espalda, cuando otra vuelve á hacer lo mismo, precisándole á que deje á la primera,

y busque en otra parte el silvo perdido. Este juego es muy vivo y alegre, sucediendo frecuentemente que el jugador chasqueado descubre al cabo de rato el engaño; y mucho mas á menudo sucede, que picado de ver que se rien de su inutilidad, redobla su obstinacion y prolonga él mismo el pasatiempo.

El Rey de Etiopía.

Una señora de la tertulia se encarga del papel de *hada* ó encantadora. El distintivo de su dignidad es una varita, y la asisten dos damas de honor, llevando cada una un gran cucurucho de papel: las otras señoras se colocan al rededor de ellas. La *hada* sube sobre una silla ó taburete, y dirigiéndose á la concurrencia dice: «Pueblo, magistrados y grandes del reino de Etiopía, os he reunido en este dia solemne para daros un rey que elegiré entre vosotros, y para proceder al nombramiento de los reales oficiales de la corona: acérquese cada uno en particular con confianza, y diga en secreto á qué dignidad y empleo se cree con derecho de aspirar: si sus pretensiones son fundadas, ob-

tendrá lo que desea inmediatamente.» Concluida esta arenga, la dama de honor que está á la izquierda de la encantadora le presenta su cucurucho, y ésta le toma y se lo aplica al oido; y entonces el caballero mas inmediato á ella se levanta del mismo lado, y finge dirigirle alguna súplica: la *hada* toma el segundo cucurucho de manos de la otra dama, y llevándolo á su boca como quien vá á tocar una trompeta, dice con tono enfático al fingido suplicante: «Está satisfecho vuestro deseo.» Sucesivamente se van dirigiendo todos los caballeros á la encantadora, la cual finge á veces que desecha las solicitudes diciendo: «Ya se ha dado el empleo que deseais: ha habido otro con mas fundados derechos á él.» Si el jugador á quien se quiere chasquear no pide en llegando su vez, sino un empleo de oficial de la corona, le responde la *hada*, que todos están dados; pero que le reserva uno mas digno de sus virtudes, que reclaman se le dé el trono. Si por casualidad solicitase éste, se lo concede inmediatamente; pero en uno y otro caso ella le presenta á los demás jugadores como soberano; y mientras éstos se le incli-

nan respetuosamente, manda á sus damas que le coronen. Estas le hacen arrodillarse sobre una silla baja ó taburete frente á la encantadora, la cual mientras las damas le ponen una corona de papel dorado, describe círculos mágicos, y pronuncia términos raros é ininteligibles: despues acercándose al nuevo monarca, le habla en estos términos: «Reconoced ahora el poder del genio que os protege, y cerrad los ojos para que no os deslumbre el torrente de gloria que voy á derramar sobre vos.» El jugador sencillo obedece, y en el mismo momento le sopla en el rostro con uno de los cucuruchos de papel, en que se han puesto polvos muy finos de negro de marfil, de modo que realmente queda hecho un rey de Etiopia. Todos los jugadores gritan: *viva el rey de Etiopia*, y le conducen con gran pompa y aparato á una silla poltrona puesta en medio de una pieza, le cumplimentan sobre su dignidad, y la encantadora le presenta los grandes oficiales á su servicio, diciéndole: «Aquí teneis á vuestro chambelan, á vuestro escudero, á vuestro capitan de guardias, á vuestro montero, á vuestro ayuda de cámara, &c.,

que vienen á desempeñar sus respectivas funciones.» Entonces todos los caballeros que vá señalando la encantadora con su varita, se acercan con las señales de sus dignidades, como el capitan con una espada de palo, el gran montero con un baston figurando que lleva la escopeta, &c. hasta que llega el ayuda de cámara que le presenta un espejo, en el cual vé el hermoso retrato de su cara tiznada.

La Reina de Nubia.

Una señora toma el papel de reina de Nubia, y se provee de una caja como de rapé, que se abre por los dos lados; en el uno hay una figurita negra de un Cupido puesta sobre un fondo del mismo color para que no se descubra el engaño; en el otro hay polvos negros de marfil. Antes de dar principio al juego, la reina enseña la figurita a todos los jugadores, y aun hace que la toquen, anunciando que se la verá moverse por sí misma y animarse al soplo de uno de los de la sociedad. Estos preliminares no tienen otro objeto que el inspirar confianza á

la persona á quien se trata de chasquear. «Hé aquí, prosigue la reina, los reglamentos que deben observarse, so pena de pagar una prenda.

1.° Cualquiera que sea llamado para soplar sobre esta figurita que representa el amor, se levantará en primer lugar, y cruzará los brazos sobre el pecho. 2.° Se adelantará con gravedad hácia la *reina de Nubia*, y la saludará á lo oriental sin proferir palabra. 3.° Soplará sin reirse sobre la figurita. 4.° Volverá á su sitio guardando seriedad, y saludará otra vez silenciosamente antes de sentarse.

Despues de estas instrucciones *la reina de Nubia* recita los versos siguientes:

La reina ilustre de Nubia
Aquí mantiene encerrado,
En fuerza de sus hechizos,
A un amorcillo africano.
Yo os pido que todos prontos
Sopleis sobre el desgraciado,
Y el amor que muerto está,
Revivirá, revivirá.

La reina llama á diferentes jugadores antes de aquel á quien se trata de petardear; y observando el ceremonial prescripto soplan con toda su fuerza sobre la caja, lo que es muy propio para animar al que debe ser burlado, pues vé que nada les sucede de incómodo, y cada vez que alguno ha soplado, la reina cierra la caja, sacude ligeramente sobre ella, y acercándola al oido dice:

Tris, tras, tris, tras, tris, tras,
Ni por esta, ni por otras mas.
¡Ay no se mueve! ¡Ay no palpita!
Ni el amor africano resucita.

Cuando, en fin, llega la vez de aquel á quien se ha querido chasquear, la reina le presenta diestramente el lado de la caja que contiene los polvos negros, de manera que soplando encima, se le tizna enteramente la cara, escitando la risa de todos los espectadores, que cantan al rededor de él:

Viva quien supo mover al amor,
Y se nos ha vuelto désollinador.

Este juego se puede llamar tambien el de la reina Blanca ó Roja, mudando la figura del amor en estos colores, y sustituyendo en la otra parte de la caja harina en vez de polvos negros, y cambiando tambien en la copla el título de *amor africano* en el de *amorcillo nevado*, y la copla final puede ser:

Viva quien libra al amor prisionero,
Y se hace de pronto tan buen panadero.

Los Embajadores.

Se elige á la suerte un rey, haciendo mañosamente que recaiga en aquel á quien se quiere burlar. Se le lleva solemnemente á una pieza, en donde están colocadas dos sillas, apartadas entre sí el espacio que debe ocupar otra, y de silla á silla se estiende una tohalla lo mas tirante que ser pueda, cuyos estremos deben sostener sentados los que el monarca elegido escoja por sus ministros. No bien éste los señala, cuando tienen cuidado de sentarse los primeros, á fin de asegurar con su peso las estremidades de

la tohalla. El rey se sienta, y al mismo momento piden audiencia dos embajadores, la cual se les concede inmediatamente, y entran los que hácen de tales, vestidos grotescamente con birretes muy altos de carton, en cuya punta está sujeto interiormente un vasito de hoja de lata lleno de agua: llegados al pie del trono se inclinan con muchísimo respeto, y al ejecutar esta accion dejan caer el agua sobre el que hace de rey, que se encuentra hecho una sopa. Entonces los ministros, indignados de semejante desacato se levantan furiosos, y el pobre de enmedio acaba de completar su baño, pues cae sobre una jofaina llena de agua que está colocada bajo la tohalla tirante, y cubierta por delante ó bien con parte de la misma tohalla, ó con un pañuelo prendido de ella.

JUEGOS DE ACCION.

La Gallina ciega á la sombra.

Lejos de vendarse en este juego los ojos al paciente, se le permite usar de ellos todo lo que quiera, á cuyo efecto se le coloca en-

frente de la puerta de un aposento, en la que se estiende de alto á bajo un gran lienzo ó sábana. Si la localidad no proporciona un aposento capaz para todos los jugadores, se divide la pieza en que se juega por medio de la sábana dicha. Los jugadores se retiran detrás de ella colocando la luz de modo que sus sombras se tracen completamente en la sábana, para que las vea el paciente que está á la otra parte. Los jugadores pasan uno por uno, y el paciente debe adivinar quién es el que pasa por la figura de la sombra que le presenta la sábana, y nombrarlo en alta voz. Esto parece fácil, mas no lo es; porque cada jugador se disfraza lo mejor que puede, ya con las capas, los sombreros ó los chales de los concurrentes; uno se forma una corcova, otro cojea y alarga un labio, ó bien se aplica una cosa que haga sombra en la barbadilla ó la nariz, ó cojea como un derrengado. Una señorita viva y suelta pasa encorvada como una muger de setenta años; un vivaracho petimetre presenta toda la gravedad de un doctor; y en fin, cada cual adopta las posturas y trages raros para hacer que el que adivina se equivoque: los yerros de éste es-

citan la risa, y si consigue adivinar toma su sitio la persona adivinada.

Mano caliente.

Este juego debe su nombre á que se calienta la mano del paciente en él con las palmadas que le dan; si bien entre personas finas los golpes deben ser ligeros, porque los muchachos y gente rústica son los que se complacen en sacudir recio sobre la mano del que sufre. El que sale á la suerte paciente se arrodilla delante de una señora, y pone la cabeza sobre sus rodillas, de manera que no pueda ver al jugador que se acerca, y pone una mano hácia atrás abierta. Uno de los jugadores sacude ligeramente en ella, y el paciente se vuelve al punto para adivinar por el aire de los jugadores que se mantienen en fila, quién es el que le ha tocado. Si acierta le sustituye la persona adivinada: pero si no, continúa con su tarea.

Este mismo juego doble.

Esta modificacion aumenta lo entretenido

de este juego: pues se arrodillan dos pacientes, cada uno delante de su señora, y adivinan mútuamente el uno por el otro. Cuando el paciente de la derecha se siente sacudido, se vuelve al de la izquierda y le dice: ¿quién ha sido? Y este le nombra la primera persona que le ocurre, ó se vuelve con ligereza, si prefiere indagar por la actitud de los jugadores. Apenas se restituye á su sitio ó ha nombrado á alguno, cuando se le sacude á su vez; y si no ha adivinado, su compañero tiene que adivinar por él. Cuando alguno de los dos adivina, reemplaza la persona adivinada á aquel paciente por quien adivinó su compañero.

Mi tia Mirli.

Se colocan los jugadores en círculo, y uno de ellos dirigiéndose al primero de su derecha, le dice: *¿Conocia usted á mi tia Mirli?* El vecino responde: *nunca la ví;* y continúa el primero: *pues mi tia Mirli estaba siempre haciendo asi:* al decir esto gira rápidamente la mano derecha. El preguntado dice lo mismo al jugador inmediato, y se

queda meneando la mano derecha sin interrupcion, y se prosigue así hasta concluir el círculo. A la segunda vuelta se ejecuta igual maniobra con la mano izquierda, repitiendo siempre las mismas preguntas y respuestas. A la tercera se levanta y alza continuamente un pie: á la cuarta el otro: á la quinta se menea la cabeza, &c., repitiendo siempre: *pues mi tia Mirli estaba siempre haciendo así.* No falta director de este juego que para coronarle coge la misma silla en que está sentado, y sin levantarse de ella se vá paseando por toda la sala, debiendo imitarle los demás como á sobrino de la tia Mirli.

Doña Canegundas la enferma.

Esta señora es parienta muy cercana de la tia Mirli. Se forman todos en círculo, y el que dirige el juego anuncia que vá á hacer la relacion lamentable de los diferentes accidentes sucedidos á la pobre señora: borda lo mejor que puede su historia cómico-trágica, suponiendo que en cada aventura le ha sobrevenido una enfermedad, habiéndole sus males puesto sucesivamente en movi-

miento perpétuo alguna parte de su cuerpo. Primeramente es un temblor de cabeza; despues es un pestañeo continuo de ojos; luego un torcimiento de boca; despues la agitacion del brazo derecho; luego la del izquierdo; en seguida la de uno de los pies, y asi sucesivamente: advirtiendo que el director á cada enfermedad que anuncia ha de imitar su movimiento, y los demás le han de remedar, so pena de incurrir en pago de prenda. Las cabezas, brazos y pies en continuo movimiento, las bocas torcidas, los ojos abriéndose y cerrándose, producen un cómico grotesco muy divertido.

El Tocador.

Se sienta la tertulia en corro, y la persona que tiene el papel de la *señora* se coloca casi en el centro sentada en un taburete; los demás jugadores están igualmente sentados, menos uno que se pone en pie haciendo de *doncella*. La *señora* dá á cada cual el nombre de un objeto del tocador como el de *pomada*, *carmin*, *peine*, *pálillo*, *brocha*, *agua de Colonia*, &c.; y s

hay muchas personas, se distribuyen tambien los nombres de vestidos. Dada la respectiva calificacion, la *señora* hace que la repitan á fin de cerciorarse de que cada uno sabe bien su dictado; advirtiendo que á la tercera vez en que cada cual no responda pagará prenda. La *doncella* empieza el juego diciendo: *¿Qué quiere la señora?* La señora pide entonces uno de los objetos de su tocador hablando con mucha velocidad: supongamos que pide el *peine;* el que tiene este nombre se levanta prontamente, y corre diciendo: *¿Qué pide la señora?* Cuando ha dejado su asiento le toma la doncella, y el que le ha dejado no puede volver á ocuparlo hasta que la señora haya quitado el asiento á otro jugador llamándole con el nombre que se le ha dado: muchas veces la señora dirige la vista al lado opuesto de donde está el objeto que vá á nombrar, y le llama de pronto cuando éste la juzga ocupada en otra parte, y cuya seguridad le cuesta una prenda. Es muy esencial que la señora se maneje con mucha viveza, porque sino decaeria pronto este juego. Tiene, sin embargo, un medio seguro de reanimarle,

porque despues de haber llamado en particular á cada jugador, pide *un tocador completo*, á cuya voz todos los jugadores tienen que levantarse y cambiar de asiento; habiendo uno menos de éstos, necesariamente quedará en pie alguno y pagará prenda. Si por evitar este pago hubiese quien no se mudase de asiento, la señora que lo observa todo denuncia su malicia, y continúa el juego hasta que canse.

La mar está agitada.

Este juego es el mismo que el antecedente con otro nombre. En vez de llamarse *señora* la persona sentada en medio, tiene el nombre de *Neptuno*, y los demás jugadores, en vez de llamarse *peine*, *pomada*, &c., son el *mero*, el *barbo*, la *sardina*, el *besugo*, el *rodaballo*, y otros peces. La persona que se queda en pie dice: *¿Qué pide Neptuno?* Y éste llama á un pez que se levanta inmediatamente, repite la pregunta acostumbrada, y cede su puesto al jugador, á quien sucede lo mismo que en el juego antecedente. Cuando Neptuno levantando el

brazo y separando los dedos á manera de tridente pronuñcia *la mar está agitada*, se levantan todos los peces y mudan de sitio, pagando prenda el menos listo que queda de pie, y el mas tímido ó perezoso que no ha mudado de sitio á su tiempo.

El Concierto grotesco.

Los jugadores se dispmen en círculo adoptando cada uno un instrumento, cuyo sonido y manejo debe imitar en lo posible. La multitud de movimientos diferentes y simultáneos forman desde luego un espectáculo muy cómico, pero que nada mas es que una parte del juego. Ha de tocar cada músico su instrumento, es decir, imitar el sonido de él; por ejemplo:

El violon hace.....vion, vion, vion.
La trompa.....bron, bron, bron.
La guitarra.....ten, ten, ten.
El clarinete.....crip, crip, crip.
La flauta.....falú, falú, falú.

Y así los demás instrumentos que se elijan. Déjase conocer qué tremolina levantará

el tal concierto, añadiéndose que los musi cos procuran hacer diferentes contorsione para remedar mejor su instrumento ó entu siasmo lírico. El centro de la rueda le ocup un jugador, que es el *maestro de capilla* sentado en una silla con el respaldo hácia adelante, para echar el compás sobre él. E medio de la trapisonda, el maestro de capil se dirige repentinamente á uno de los de l orquesta y le pregunta: ¿por qué ha faltado Debe éste prontamente responder con exac titud y analogía al instrumento que toca por ejemplo, el violinista dice que no tien bastante resina el arco; el vihuelista que l vihuela no está bien trasteada; el clarine tista que la llave no cierra bien; en fin, cad uno adoptando la respuesta al instrumen que toca, pero cuidando de no repetir u misma respuesta. Esta prohibicion, así con la de no reirse en medio de aquel tumul burlesco, produce bastantes prendas. Cuan do el maestro de capilla pregunta á un mu sico, todos los demás suspenden su algaza bía y sus gestos hasta que su compañe haya respondido ó pagado, y despues vue ven á empezar el juego.

El Haba escondida.

Se forman en círculo los jugadores y sacan á la suerte el paciente, el cual se ausenta por un instante, siendo su objeto cuando vuelve el encontrar el haba escondida, guiándose por estas solas indicaciones que le hacen: *quema*, *quema*, si se vá acercando al sitio ó á la persona que tiene el haba: *hiela*, *hiela*, si se vá alejando de ella. El silencio le advierte que se ha apartado enteramente del objeto. Cuando el jugador se cansa inútilmente, se somete á pagar una prenda y entra otro en su lugar; pero si el haba la ha tenido alguna persona y el paciente la encuentra, debe dicha persona entrar á sustituirle en su papel.

Este juego se hace tambien con dos llaves, sacudiendo con ellas mas ó menos de prisa, segun el paciente se aleja ó se acerca mas al sitio ó persona que tiene el haba; es decir, que los golpes de la llave hacen la vez de las indicaciones de palabras.

El Oráculo músico.

Es el mismo juego, con la diferencia de que en vez de las indicaciones de palabra ó con la llave, se toca un instrumento como piano, vihuela, ú otro cualquiera: y la diversa marcha de *Dolcé* ó *Forté*, *Andante* ó *Alegro*, indican gradualmente al paciente si se aproxima ó se aleja del objeto. Se dá tambien á este juego otra variedad; pues en vez de esconder cosa alguna, se convienen los jugadores en que el paciente haga tal ó tal cosa, v. g. que entregue un ramillete á tal señora, que se desabotone el frac, que baile, que cante, &c., lo cual debe adivinar y ejecutar dirigido por el instrumento, á cuyo efecto empieza á hacer mil cosas diferentes, observando si la música aprueba ó no sus ensayos, hasta que vá conociendo lo que se desea que haga.

JUEGOS DE MEMORIA.

Estos juegos, menos bulliciosos que los de accion, convienen mas á las personas ya

de juicio, siendo igualmente del gusto de las tímidas ó perezosas, y de gran recurso en las concurrencias numerosas: es difícil, por no decir imposible, el reunir muchas personas que sirvan para improvisar agradablemente historias complicadas, adivinar enigmas, charadas y logogrifos, ni dirigir cumplimientos delicados á las personas en prosa ó en verso; pero en ciertos juegos de memoria hay papeles secundarios para los mas de los jugadores, que no tienen que hacer mas que responder, segun sus nombres y las condiciones del juego, á la historia que el director improvise. Pondremos unos cuantos.

Melancólico está mi dueño.

El director empieza diciendo: *Melancólico está mi dueño;* y repetido por los concurrentes, añade á la segunda vuelta: *quién le desenmelancolizará;* lo cual deben repetir los jugadores con lo primero. En la tercera vuelta aumenta: *el desenmelancolizador que le desenmelancolice;* á la cuarta vuelta: *buen desenmelancolizador será.* Raro es el que debiendo repetir los cuatro

períodos juntos en la última vuelta no pague prenda.

Yo te vendo mi villa de Roma.

Dividiremos para evitar prolijidad, las vueltas diferentes con números. 1. *Yo te vendo mi villa de Roma.* 2. *En esta villa hay una calle.* 3. *En esta calle hay una casa.* 4. *En esta casa hay un patio.* 5. *En este patio hay un jardin.* 6. *En este jardin hay una escalera.* 7. *En esta escalera un aposento.* 8. *En este aposento hay una cama.* 9. *Cerca de esta cama hay una mesa.* 10. *Sobre esta mesa hay un tapiz.* 11. *Sobre este tapiz una jaula.* 12. *En esta jaula hay un loro.* 13. *Y este loro le doy al que me lo toma.* 14. *Y esta es la mitad de la villa de Roma.* Despues es preciso volverlo todo al revés, y sucede que aun las personas mas habituadas se trastornan en esta variacion, que es la siguiente: *Dice el loro, yo estoy en la jaula, la jaula que está sobre el tapiz, que está sobre la mesa, que está cerca de la cama, que está en el aposento, que está sobre la escalera, que está*

en el jardin, que está en el patio, que está en la casa, que está en la calle, que no tiene salida, y hé aqui mi villa de Roma vendida. El que se olvida ó titubea paga prenda.

El Jardin de mi tia.

La persona encargada de principiar el juego se dirige á la mas inmediata de su derecha, y despues de advertirla que si se detiene, se equivoca, ó pone una palabra por otra al repetir lo que vá á decir, pagará prenda, pronuncia lo siguiente: *Vengo del jardin de mi tia: qué bello jardin el de mi tia. En el jardin de mi tia se ven cuatro ángulos de dia.* Repetido este período por los jugadores, vuelve el director á decir lo mismo, añadiendo: *en el primer ángulo hay un jazmin: yo le quiero á V. sin fin.* Repetido esto añade: *en el segundo ángulo hay una rosa que me recuerda á mi hermosa.* Luego añade: *en el tercer ángulo hay un lirio, cuénteme usted su martirio.* Al llegar aqui, la persona á quien se ha dirigido el director del juego le dice al oido

lo que le ocurre en secreto; y habiendo hecho lo mismo los demás, vuelve el orador á decir todo lo anterior, añadiendo: *en el cuarto ángulo hay una azucena, decid ahora en voz alta vuestra pena.* Mediante este mandato, el inmediato al orador tiene que decir en alta voz lo que le habia confiado, asi como los demás jugadores; de modo que los que no aguardaban esto se hallan cogidos; pues si dicen otra cosa, puede acusarles el que ha oido su secreto, y este paso es muy divertido.

La Bota.

Para este juego toma el director una llave, un abanico, ó cualquier otro objeto manejable, y entregándole al jugador inmediato para que circule en todos con la misma frase le dice: *Esta es la bota que buen vino porta.* Lo repiten todos cuando llega su vez; y el director en la segunda vuelta dice: *esta es la cuerda con que se ata la bota que buen vino porta.* 3.ª *Este es el sebo con que se unta la bota que buen vino porta.* 4.ª *Este es el gato que comió el sebo*

con que se unta la cuerda, con que se ata la bota que buen vino porta. 5.ª *Este es el perro que mordió al gato, que comió el sebo con que, etc.* 6.ª *Este es el palo que pegó al perro, que mordió al gato, etc.* 7.ª *Este es el fuego que quemó al palo, que pegó al perro, etc.* 8.ª *Esta es el agua que apagó el fuego, etc.* 9.ª *Este es el caldero en que está el agua que apagó, etc.* 10. *Este es el caldero en que estaba el agua que, etc.* 11. *Este es el buey que bebió el agua, que estaba en el caldero, que apagó, etc.* 12. *Este es el cortador, que mató al buey, que bebió el agua, etc.* Este juego, que observando el órden no es en sí difícil, proporciona el pago de muchas prendas y equivocaciones que divierten.

El Alfabeto.

Se elige de antemano una letra, por ejemplo, la A, y el director dice: «Quiero á mi amante porque se llama *Antonia*; la regalo un *almendro* para que descanse á su sombra; la alojo en *Madrid*; la mantengo con *alcachofas*, y la doy una corona de

amarante. » Es decir, que segun el ejemplo puesto, el nombre del sugeto, su carácter: el árbol, el sitio en donde se halle, la clase de alimentos y la guirnalda, deben empezar con la letra A. Esto lo repite cada uno hasta que el director juzga oportuno mudar de letra; previniéndose que el que repite alguna de las cosas que ya ha dicho otro jugador con la misma letra, paga prenda. Suponga-mos que se elige la B, y entonces se puede decir, v. g. amo á mi amiga con la B, porque se llama *Bernarda*, porque es *bella*: la doy un *batanero* para que descanse á su sombra; la alojo en *Badajoz*; la alimento con *buñuelos*, y la regalo una corona de *bellotitas*.

Este juego se anima mas preguntando el uno al otro lo siguiente, segun la letra que se haya elegido: sea esta, por ejemplo, la T; y el director pregunta al jugador inmediato: ¿de dónde viene usted con la T? De *Teruel*. ¿En casa de quién ha estado usted? En casa de *Tomás*. ¿Qué ha comido usted? *Turrajas*. ¿A dónde vá usted? *á Tetuan*. ¿En qué piensa usted? En *tonterías*. Por este órden se recorren todas las letras, aunque hay

algunas poco abundantes en que se ejercita mas la habilidad de los jugadores.

LOS ELEMENTOS.

Aunque en este juego se suelen pagar prendas, no por eso escitan éstas la risa: para que sea muy entretenido es necesario que todos los jugadores, ó á lo menos la mayoría de ellos, sean vivos y estén muy ejercitados en él. Se sientan y forman un círculo, conviniendo de antemano en nombrar juntamente los tres elementos, *aire, tierra* y *agua*, ó no nombrar mas que uno solo á la vez. Si se conviene en lo primero, la persona á quien se dirigen pronunciando estas tres palabras, está obligada á responder con los nombres de tres animales que habitan estos elementos; por ejemplo, *águila* para el *aire*, *camello* para la *tierra*, *ballena* para el *agua*. Si se han concertado para lo segundo, deberá responderse con el nombre de un animal que habite el elemento que se anuncia, como *buey* si se ha nombrado *tierra*, *besugo* si se ha dicho *agua* y etc. Al nombre de *fuego* nada se res-

ponde, porque no hay animal que le habite. Con esta prevencion el director empieza su arenga mezclando en ella la palabra *elemento*: al momento que la pronuncia, la persona á quien se dirige nombrará una *ave*, un *cuadrúpedo* y un *pescado*. Si se titubea en la respuesta ó se cita para un elemento un animal que no vive en él, ó en el caso de repetirse un animal ya nombrado, ó que responda alguno generalmente con los términos de *ave*, *cuadrúpedo*, *pescado*, se paga prenda. El modo de preguntar consiste en echar un pañuelo á cualquiera persona de la sociedad, diciendo en alta voz un elemento. El preguntado responde y arroja inmediatamente su pañuelo á otro, nombrando un elemento, y así todos los demás.

La Caza.

Sentados en corro todos los jugadores, adopta cada uno un nombre relativo á la caza, tomando los hombres los nombres mas adecuados á su sexo, y lo mismo las mugeres. Debe tambien cada uno tener una respuesta particular para cada vez que el

cazador, que es el director, pronuncie el nombre adoptado en la narracion de la caza. Supongamos que los nombres elegidos y sus respuestas son las siguientes:

Nombres de hombres.	Respuestas.
1. *El fusil.*	*aquí está.*
2. *Perdigon.*	*tomadlo.*
3. *El campo.*	*sembrado.*
4. *El sendero.*	*estrecho.*
5. *La liebre.*	*corredora.*
6. *El conejo.*	*saltador.*
7. *El jabalí.*	*gruñidor.*
8. *El lobo.*	*ahullador.*
9. *El zorro.*	*chillador.*
10. *El ave.*	*voladora.*

Nombres de mugeres.	Respuestas.
1. *La burjaca.*	*aquí está.*
2. *La pólvora.*	*tenedla.*
3. *La piedra.*	*vedla aquí.*
4. *La viña.*	*torcida.*
5. *La malviz.*	*herida.*
6. *La chocha.*	*ha volado.*

7. *La perdiz.* . . . . . *ha volado.*
8. *La codorniz.* . . . . . *id.*
9. *La tórtola.* . . . . . *id.*
10. *La campiña.* . . . . . *verde.*

Cada vez que el cazador pronuncia la voz *caza*, todos los jugadores responderán juntos lo que sea cada uno. A la palabra *municiones*, el *fusil*, el *perdigon*, la *burjaca*, la *pólvora* y la *piédra* serán solos los que respondan; dejándose entender, que si hay otros nombres de la misma especie, responderán igualmente: cuando el cazador diga *piezas*, responderán todos los animales; y el *ave* responderá no solamente á su nombre, sino tambien al de los demás volátiles.

La *viña*, la *campiña*, el *sendero*, y otros nombres análogos que se podrán escoger, como *prado*, *bosque*, *árbol*, *etc.*; al nombrar la *campiña* dará cada uno la respuesta convenida. Por aquí se vé que el mas ocupado será el *ave*, y el que menos tenga que hacer la *campiña*. Dispuesto todo así, el cazador en medio del círculo forja una narracion semejante á la que sigue:

" Un cazador que tenia ganas de entretenerse y lucrar, tomó muy de mañana su fusil (el *fusil* ó número 1 dá su respuesta), bien cargado de perdigon (responde el número 2): marchó á la campiña (responde el número 10, asi como el 3 y el 4 de hombres, y el 4 de mugeres) para cazar. Cuando se felicitaba de no tener que hacer sino con una *perdiz* (número 7 de mugeres), advirtió al fin de un *sendero* (número 4 de hombres), á la entrada de un *campo* (número 3 id.), un enorme *javali* (número 7 de hombres). El cazador, temblando, vuelve hácia la izquierda, y en una *viña* (número 4 de mugeres), vé un *zorro* (responde el número 9 de hombres). No se aguardaba él semejantes *piezas* (aqui responden los números 5, 6, 7, 8, 9, 10 de hombres, 5, 6, 7, 8, 9 de mugeres); y precisado á hacer fuego, apunta con su *fusil* (responde el número 1 de hombres) al *javali* (responde el número 7), y el animal se vá acercando á él. El cazador, lleno de miedo, echó por el *sendero* (responde el número 4 de hombres), y era ya perdido, cuando resonó un fusilazo en la *viña* (nú-

mero 4 de mugeres), y causó tal miedo al *javalí* (número 7 de hombres), que huyó por todo el *campo* (responde el número 3 de hombres). Sale un segundo tiro, y una *tórtola* (número 9 de mugeres), cayó á los pies del cazador, así como una *malviz* (número 5 de mugeres). Las cogió, y dando gracias á Dios, levantó los ojos hácia la *viña* (número 4 de mugeres), y advirtió en ella al otro cazador: la *pieza* (responden los números señalados) que metia en su burjaca (número 4 de mugeres), se le cae, recoge su cuerno de pólvora (número 2 de mugeres), y el *perdigon* (número 2 de hombres), que tambien se le habian caido, y quiere huir de nuevo; pero le alcanza el otro cazador, que le dice: venga V.: un *lobo* (número 8 de hombres) está en la *campiña* (número 10 de mugeres, 3 y 4 de hombres, y 4 de mugeres): vamos á ver si le matamos. No tengo *municion* propia (responden los números correspondientes), sino para una *liebre*, un *conejo*, una *malviz*, una *chocha* (responden todos los nombres citados); pero no para un *lobo*, un *javalí* ó un *zorro* (responden los nombres

indicados. Entonces le dijo su amigo: ¿pues qué habeis hecho? Enseñadme vuestra *caza*: á esta palabra se levantan todos los jugadores repitiendo juntos sus respectivas respuestas; y el cazador es reemplazado y toma el papel de aquel á quien sustituye. El director que se halle algo atado para componer la historieta, no tiene mas que contraer cuanto antes la palabra *caza*. Cuando no se responde al llegar la vez de cada uno, ó se tarda, ó se olvida lo propio de cada uno, se paga prenda; y esto sucede con mucha frecuencia.

El Leon enfermo.

La persona que dirige el juego se llama el *médico del leon*: los otros toman los nombres que quieren, procurando imitar el grito de los animales que eligen. Aunque son faciles la eleccion de estos nombres y la imitacion de los correspondientes gritos, para no dejar nada que desear á los lectores daremos aqui una breve idea.

Nombres de los cuadrupedos.	Imitacion de ellos.
El buey.	*mu, mu, mu.*
La oveja.	*be, be, be.*
El perro.	*au, au; au.*
El gato y la gata.	*miao, miao, miao, marramiao.*
El burro.	*hiho, hiho, hiho.*
El leon.	*ruf, ruf, ruf.*
La pantera.	*ru, ru, ru.*
La hiena.	*baf, baf, baf.*
La marmota.	*yu, yu, yu.*

Cuando cada jugador se ha mudado en un cuadrúpedo, el médico del leon cuenta la historia de la enfermedad del rey de los animales: ya dice que ha caido en algun lazo, y que al romperlo se ha despellejado el pescuezo, ya que luchando con el tigre, la pantera ó el elefante ha salido peligrosamente herido &c.; con cuyo motivo pueden recordar muchas historias muy interesantes de este animal, como la del leon de Venecia, la del otro, que traspasado un pie por una enorme espina, y habiéndosela sacado un esclavo fugitivo, no quiso tocarle

despues en el anfiteatro en donde le encontró destinado á ser pasto suyo; y en fin, la de otros varios leones, cuyos rasgos de generosidad son tan sabidos. El médico, al hablar de todo esto, cuenta las varias visitas que le han hecho al leon sus diferentes vasallos, y cada vez que nombra al animal elegido por cada jugador, se levantará éste al momento á dar su grito, y ponerse inmediatamente á cuatro patas. Cuando el médico habla de *toda la corte del leon*, todos se levantan haciendo cada cual lo indicado. Se paga una prenda siempre que no se cumplan las condiciones del juego, ó que no se desempeñan con la presteza debida.

La palabra acomodada.

Solamente se necesita para este juego un poco de travesura, á fin de acomodar en la narracion la palabra dada, sin un conocido esfuerzo. La narracion es una respuesta á cierta pregunta que se hace, con la cual parece que no puede tener analogía ninguna la tal palabra.

Formada la tertulia en círculo, la por-

sona que empieza el juego dice en voz baja á su inmediato de la derecha una palabra cualquiera, lo cual ejecutan todos los demás: esta palabra suele ser por lo regular rara y difícil de colocarse en la narracion; por lo cual se debe elegir una que sea proporcionada á la habilidad conocida en cada jugador.

Cuándo todos los jugadores se han dado y recibido mútuamente la palabra, el que ha empezado se dirige á la persona mas inmediata de su derecha, y la hace una pregunta, mediante la cual debe responder con una narracion, en la cual entre lo mas naturalmente que ser pueda, la palabra que se le habia dicho en secreto: si la pregunta que se le ha hecho está en oposicion con la palabra secreta que tiene que colocar, puede valerse de una digresion; pero en ningun caso debe ser el discurso ni demasiadamente conciso, ni sobradamente largo. El que no adivina la palabra, paga una prenda, y lo mismo aquel á quien se le adivina la palabra colocada. Este juego exige cierto talento y travesura, lo que se patentiza con un ejemplo.

Dieron á una señorita la palabra *crocodilo*, que verdaderamente es algo difícil de colocarse, sin que se conozca. La pregunta que le hicieron fué la de cuál era su paseo favorito. Como esto ocurria en Paris, habló de sus diferentes paseos, y prosiguió diciendo, que el *jardin de plantas* era el que mas le agradaba, porque además de éstas habia en él una reunion de animales, ya muertos, ya vivos, como el oso, la pantera, la hiena, el *crocodilo*, el puerco espin, &c.; fuera de innumerable cantidad de reptiles, pájaros, &c. La palabra estaba bien colocada; no obstante se la hizo pagar prenda por haber incurrido en una *nomenclatura* que está prohibida en este juego: pues á usarse de ellas, se facilitaria demasiado la colocacion de la palabra.

Los Correos.

Todos los jugadores toman el nombre de *correo* de tal ó tal parte; asi el uno es, supongamos, *correo de la Puerta del Sol*, el otro *correo del Rastro*, el otro *correo de la puerta de Alcalá*, el otro *correo de*

la calle de San Anton, y así de los sitios mas conocidos ó notables de la poblacion en donde se juega, tomando los demás jugadores los nombres de *correos* de las provincias de donde son naturales algunos de los que juegan, ó en donde tienen sus relaciones. Todos estos correos, á los cuales pueden añadirse fácilmente otros, como *correo de un pretendiente*, *correo de un café*, *de un tagado*, *etc.*, cuentan cada uno á su vez alguna noticia que saben del departamento que han elegido. Todo aquel que no habla con referencia al sitio del que se supone acaba de llegar, paga una prenda, é igualmente el que repite lo que ya se ha dicho. Es fácil inferir que este juego proporciona mil cuadros de costumbres, los cuales solo se trata de presentarlos con cierto órden y claridad, y embellecerlos con circunstancias análogas y observaciones picantes. Tiene además la ventaja de que es una instruccion práctica para observar bien y producirse con correccion, aprovechándose de una multitud de cosas interesantes, que no las percibe un observador superficial. Es pues inútil el decir lo entretenido

que sea, y solo se previene á los jugadores que no estudien de antemano sus relaciones, porque no siendo estas improvisadas, pierde el juego toda su gracia y originalidad.

La Historia en verso.

Cada jugador toma un papelito, el cual numera segun el órden que ocupa en la concurrencia, empezando por la derecha del director. Debajo del número escribe uno ó dos versos, ya sea de los que le ocurran á él mismo, ó de los que sepa de otros, cierra el billete, y se lo entrega al director. Ejecutado esto por todos, coge el director los billetes, los arregla correlativamente segun sus números, y los lee en alta voz. Resulta de esta mezcolanza una série de versos, ya graves, ya ridículos, que no puede menos de escitar la risa de la tertulia.

El Secretario.

Para este juego se sientan todos al rededor de una mesa redonda provista de recado de escribir. Se saca á la suerte el

que ha de ser *secretario*, y este dispone otros tantos medios pliegos de papel cuantos son los jugadores: cada uno toma su medio pliego y escribe su nombre en él encabezado, devolviéndolo en seguida al secretario. Este los cierra, los mezcla, y los distribuye á la ventura. Entonces cada uno escribe en el pliego que ha recibido lo que piensa de la persona cuyo nombre está en el encabezado del medio pliego que le ha caido en suerte. Sucede á veces que vaya á uno el mismo medio pliego en que ha escrito su nombre, y en este caso tiene que hacer sus observaciones sobre sí mismo. Evacuados los informes de todos, cierran sus respectivos papeles y los entregan al secretario. Este lee en alta voz el contenido de los medios pliegos, sin permitir bajo de pretesto alguno que nadie se apodere de ellos para reconocer la escritura. Concluida la lectura, suelen quemarse los papeles; pero como esta precaucion arguiria desconfianza, que no debe haberla en las sociedades que saben conciliar la diversion con la urbanidad, las personas que no tienen por qué temerse unas á otras, añaden un nuevo

atractivo á este juego, haciendo que cada jugador adivine quién ha sido el que ha dado el informe de él, siéndole permitido nombrar dos personas: si adivina á la primera, la persona adivinada paga prenda: si no adivina sino á la segunda, no la paga; y si no adivina á las dos veces paga él mismo. Por lo regular no se repite este juego; pero en donde hay franqueza se le dá otra variacion, volviendo el secretario á mezclar y distribuir los billetes; siendo tambien un medio de contener á los maliciosos con el temor de que se ha de ver su letra, y esto hará á todos mas circunspectos en estas chanzas, que pudieran incomodar á muchos.

El Secretario novelesco.

Este juego es como una segunda parte del precedente, con la diferencia de que los jugadores toman un nombre de un héroe de historia ó novela, ya nacional, ya estrangero. Por ejemplo: las señoras toman el nombre de Hormesinda, Galatea, Jimena, Blanca, Clarisa, Lavaliere, Dulcinea, &c.; y los hombres los de Rodrigo, Pelayo,

Guzman, Elicio, Lobelace, Chactas, &c.; y poniendo cada uno en el encabezado el nombre que ha adoptado, se lo entrega al secretario. Este distribuye como vá dicho los billetes, prometiendo entregar fielmente las cartas y las respuestas á sus interesados. Cada uno escribe lo que tiene por conveniente en su medio pliego, segun el encabezado que nota en el del sugeto á quien se supone que dirige la carta, acomodando el estilo al nombre que ha tomado. Se entregan las cartas al secretario, quien para hacer mas entretenido el juego, alterna la lectura, leyendo por ejemplo la epistola de un guerrero á una pastora, despues de la de una madrileña á un turco, ó la de una heroina sentimental á Don Quijote; lo que produce un contraste de los mas divertidos. Las prendas se pagan conforme se ha dicho respecto al juego anterior.

El Banquillo.

La tertulia se coloca en circulo ó en semicirculo, y todos los que están asi sentados se llaman *jueces*. Uno de ellos, que es

el *acusado*, se sienta á alguna distancia en un taburete; y otro, que es el *acusador*, permanece en pie, siendo su empleo el de recoger los votos acerca del acusado. Para esto se dirige á los otros jugadores, diciéndoles: *Ilustres jueces, ¿sabeis por qué el acusado está en el banquillo?* Cada juez se levanta, se acerca al acusador, y le dice en voz baja el motivo de estar el *acusado* en el banquillo. Si la sociedad es numerosa, convendrá elegir dos acusadores, á fin de que puedan recordar con exactitud las declaraciones que se les han dado. Despues de recibidas todas las confidencias, van los acusadores al acusado y le esponen alternativamente los cargos que le imputan; y hablando cada uno á su vez, alternan el órden de las declaraciones mucho mejor que si es uno solo, pues en este caso el mismo cuidado de seguir el órden de las declaraciones suele hacerles perder el hilo de ellas. A cada acusacion debe el *acusado* nombrar al *juez* que cree la ha dictado; y si adivina el juez, aquel paga una prenda; si no lo adivina, el acusado nada paga, sino que sigue escuchando los cargos; y al

llegar al último de ellos, si á nadie ha adivinado, paga, y queda todavía en el banquillo; pero rara vez sucede esto, porque hasta que acierte una sola persona: y cuando adivina á muchos, es el juez que primero ha nombrado el que le reemplaza en el banquillo. Cuando el *acusador* omite algun cargo paga tambien prenda. Las acusaciones varian segun la edad, genio, prendas y circunstancias particulares del acusado.

El Consejo.

En cuanto al fondo, este juego es el mismo que el del banquillo. Cada uno de los jugadores toma el título de *consejero*, en vez del de juez: en lugar del acusador, uno de los jugadores es el *secretario del consejo*; y en lugar del acusado se pone sentado á alguna distancia del círculo el *consultante*. El notario recoge los votos, y dirigiéndose despues al consultante, le dice: *amigo, el consejo de los consejos aconseja á usted que haga ó evite, etc.* (Aquí añade todos los consejos que le han dado). Estos consejos deben presentarse, invertido su

órden, como en el juego del banquillo, á fin de que el consultado no adivine los sugetos por el órden con que están sentados. Tendráse presente el dar los consejos segun el carácter, costumbres, prendas y circunstancias del consultante; como asi bien, que al paso que es muy entretenido cuando se hace con reserva y amenidad, es fastidioso si se dan alabanzas comunes ó muy refinadas.

Las Metamorfosis.

Es tan general y fácil el juzgar del prójimo, que nada tiene de particular que los juegos ó imitaciones mas ó menos directas de lo que pasa en la sociedad, nos retraten estos juicios bajo diferentes formas. El *banquillo* y el *consejo* son un remedo de esta propension natural; y el juego de las metamorfosis manifiesta tambien esta misma inclinacion. Cada jugador se apropia el nombre de un objeto cualquiera, y luego se sienta en el centro del círculo si le ha caido en suerte ser el paciente.

Supongamos que una señora es la pri-

mera que se sienta y ha adoptado el ser *mármol*: uno de los jugadores se levanta, y recorriendo el círculo, pregunta á cada uno: *si una señora fuese mármol, ¿qué haria usted de ella?* La persona preguntada contesta, y prosigue el que pregunta: *¿y qué pensaria usted de ella?* Le responde el preguntado, y vuelve á decirle el otro: *¿qué quisiera usted ser?* Y el preguntado contesta tambien á esto, pero en voz baja, aunque las preguntas deben ser en voz alta. El que pregunta debe contar mucho con su memoria para retener bien las respuestas; y á fin de no hacer con su perplejidad cansado este juego, ha de apuntar las respuestas con un lapicero, siendo tambien muy ventajoso el que sean dos los que pregunten. Recogidos los votos, se dirige á la señora metamorfoseada y transformada, y la dice lo que cada uno le ha confiado acerca de ella. Esta debe adivinar á alguno de los que han dado la respuesta, y el adivinado paga prenda, y la sustituye. Si varias personas han sido adivinadas, le sucederá la última: cuando á nadie adivina, paga una prenda, y elige otra metamorfosis.

Pondremos un ejemplo: suponiendo que la señora se ha transformado en *mármol*, sobre lo que pueden decirse cosas agradables, como *yo haria de ella* una estátua de la modestia, de las gracias; y si es música, de Santa Cecilia, de Minerva, de la Esperanza, &c.: *yo pensaria* que nada mudaria en color (si es blanca) bajo de esta nueva forma. *Pensaria* que su esterior convendria con la candidez de su corazon: *quisiera ser* estatuario, pedestal, guirnalda que la coronase, &c. Si al contrario, se quiere ser satírico, se podrá decir: yo haria un guardaruedas, una estátua de las furias, &c.: *pensaria* que no por eso seria mas dura de lo que es. *Quisiera* ser cantero para quitarla trozos, &c. Cualquiera otra metamorfosis proporciona igualmente alusiones favorables ó malignas.

El Acróstico.

Este juego solo se usa en las reuniones poco numerosas, pues consiste en proponer cada uno á su vez una palabra compuesta de tantas letras como personas hay que juegan,

menos una que es la que conduce el juego, que no guarda letra alguna para sí. Un ejemplo hará esto mas comprensible que todas las esplicaciones.

La persona que empieza toma una cuartilla de papel para escribir cada palabra que se la dé. Supongamos que haya ocho personas, en cuyo caso la palabra debe constar de siete letras. La persona que empieza dice: yo he comprado un *abanico*, ó cualquiera otra palabra que conste de igual número de letras; quisiera cambiarle: ¿qué me dará usted (dirigiéndose á su inmediato de la derecha) por mi primera A? Supongamos que le dice un *asno*. Pregunta al inmediato: y usted ¿qué me dará por mi B? y este le responde un *botin*: al tercero hace la misma pregunta respecto á la segunda A, y le responde que le dá una *alcuza*. El que sigue le dá por la N una *naranja*: el otro por la I una *isla*: el que sigue por la C un *corcho*: y el último por la O un *olmo*. Tiene pues la persona que empiece el juego por su *abanico* un asno, un botin, una alcuza, una naranja, una isla, un corcho y un olmo. Todas estas palabras ha de reunirlas en una re-

lacion que sea natural; y no siendo esto muy fácil, los mas de los jugadores renuncian á ello, y pagan prenda. Otros se pican de recitar un conjunto que divierta, y se componen segun pueden.

En el caso supuesto, hé aqui el modo con que puede desempeñarse, no por via de modelo sino de ejemplo.

«Me propuse el dia pasado hacer un viaje á Valdemoro, y no teniendo dinero para ir con todo el lujo que yo hubiera querido, pude acomodarme con un borriquero que me alquiló un *asno*. Ustedes no pueden idearse qué buena figura hacia yo, porque teniendo una de mis botas dada á componer, no tuve mas remedio que ponerme en una pierna un *botin*: llegué molido á una mala venta, y con deseo de tomar aunque no fuese mas que unas malas sopas de ajo; pero estaba tan bien equipada que no solamente no habia pan ni aceite, pero ni tampoco *alcuza*. En esta afliccion, no tuve mas remedio que apaciguar á lo menos la sed, ya que no podia el hambre, con una *naranja* que me dió el bueno de mi alquilador: esperé que mas adelante hallaria en el camino proporcion de to-

mar algun refrigerio, mas todo él parecia la *isla de Robinson*. Claro está que con la barriga vacía iba sobre el borrico como alma que lleva el diablo, y no debia pesarle la carga mas que si fuese de *corcho*.

Por fin, llegué á Valdemoro, y al suponerme ya en sitio mas feliz, me encontré que habia dejado el bolsillo en casa. Aquí fué *Troya*; busqué á un amigo para que me sacase del apuro, y no le encontré en casa. Manifesté en la posada quién era, ofreciendo dejar un pagaré por mi manutencion, que deberia satisfacer al otro dia que volviese á la corte: hablé y supliqué al borriquero que me prestase siquiera un duro hasta mi vuelta; pero todos se manifestaron desconfiados, y fué pedir peras al *olmo*. Asi hubiera estado en la mayor angustia, á no haber encontrado á un amigo que me sacó del lance.»

Se paga prenda si se responde con una palabra ya dicha, ó si el que cuenta olvida alguna de las dadas en su narracion.

Los Consonantes.

Este juego consiste en preguntarse mú-

tuamente alguna cosa, y responder con exactitud, acomodando la primera palabra de la respuesta; de manera, que sea consonante de la última de la pregunta. Se paga prenda cuando no se responde en consonante, ó que este se resienta de violencia en su colocacion. La persona que dá principio al juego se dirige al inmediato de su derecha, haciéndose, por ejemplo, las preguntas y respuestas siguientes:

Un caballero á la señora de su derecha: ¿Qué piensa usted del matrimonio, *señora*? Responde ella: Por *ahora* creo que usted puede adivinarlo facilmente.

Esta misma á su vecino de la derecha: Dígame usted: ¿por dónde empieza en el hombre la *infelicidad*? El caballero: *A la verdad* no puedo decírselo á usted, porque aun amo con toda firmeza.

Otro caballero á la señora de su derecha: ¿Qué es lo que ama mas una *muger*? *Ver*, *y* luego ser vista.

De esta manera sigue el juego, procurando que se responda prontamente; porque vale mas correr el riesgo de pagar prenda, que se gana en la diversion que proporcio-

na, que cansar á otros y á si mismo con una fastidiosa lentitud.

El Abogado.

Cada uno de los jugadores elegirá un abogado, no debiendo nadie hablar en defensa propia, sino por boca de él. El abogado ha de defender los intereses de la persona que le ha elegido; las señoras toman sus abogados entre los hombres, y estos entre las señoras. Arreglado así el juego, una de las personas de la sociedad entabla una historia en forma de acusacion fiscal, en la que introduce diestramente el nombre de uno de los jugadores. Desde que se ha nombrado á este, su abogado toma la palabra, y continúa en el mismo *tono*, y procura introducir en su defensa el nombre de otro jugador, que inmediatamente es defendido por su respectivo abogado, y así sucesivamente. Si el abogado de cada persona no sale prontamente á la defensa, paga prenda, é igualmente la persona que al oirse nombrar no deja hablar á su abogado, y empieza á defenderse; lo que sucede muy amenudo. Este juego entre per-

sonas discretas es muy divertido, porque se suscitan altercados graciosos entre el fiscal y los abogados, y suelen pagarse muchas prendas.

JUEGOS DE PALABRAS.

JUEGOS PREPARADOS Y DE PROVERBIOS.

Los Despropósitos.

Formada en círculo la sociedad, la primera persona hace una pregunta en secreto á la inmediata, y esta la responde acordemente: la segunda hace otra pregunta diferente á la que le subsigue, reteniendo en la memoria la pregunta que le ha hecho la de su izquierda, para acomodarla la respuesta que la ha dado la de su derecha. Supongamos que la primera pregunta: *Para qué sirve un alfiler?* (y quien dice un alfiler, dice cualquiera otro objeto) y que esta le responda exactamente: *para prender un pañuelo*: su-

pongamos que la persona inmediata pregunta á la de su lado derecho: *¿Para qué sirve un espejo?* Y se la responde: *para representarnos nuestra imágen.* Cuando todos los jugadores se han preguntado y respondido mútuamente, cada uno de ellos, empezando por el primero, que tambien ha sido preguntado por el último de su izquierda, declara en alta voz lo que le ha preguntado el de su izquierda, con lo que le ha respondido el de su derecha: resultando de aquí, no solamente el pago de prendas en aquellos que no tienen presentes las preguntas y las respuestas, ó no las declaran con exactitud, sino tambien la risa que escitan los despropósitos y patochadas que produce la poca analogía de las preguntas con las respuestas. En el caso supuesto resultará ésta: se me ha preguntado *que para qué sirve un alfiler;* y se me ha respondido: *para representarnos nuestra imágen.*

Las Definiciones.

Se forma la sociedad de igual modo, ménos uno que se ausenta por unos momen-

BIBLIOTECA MADRID

tos para no oir las palabras que cada uno dice á su vecino en voz baja. Dadas todas las palabras, se llama al jugador que se ha retirado, el cual, colocándose en medio, pregunta á cada jugador lo primero que le ocurre; cada uno responde prontamente la palabra que le ha dictado el jugador de su izquierda, y esto produce tambien desconciertos muy originales. La habilidad del preguntador consiste en saber hacer preguntas á las que puedan acomodarse muchas respuestas. Supongamos que habiéndose dado las palabras, el interrogador hace las preguntas siguientes:

Al primer jugador.—¿Qué cosa es la fortuna?

Respuesta.—Un camaleon.

Al 2.°—¿Cuál es el símbolo del placer?

Respuesta.—Un globo de jabon.

Al 3.°—¿Cuál es el secreto de usted?

Respuesta.—Un deseo.

Al 4.°—¿A quién me compara usted?

Respuesta.—A un espejo.

Al 5.°—¿Qué cosa es la sabiduría?

Respuesta.—Un relámpago.

Por estos ejemplos se vé, que las pala-

bras dadas eran *camaleon*, *bola de jabon*, *deseo*, *espejo y relámpago*.

Si las respuestas son acordes, gustan; si no, hacen reir; y se pagan prendas si se repiten las preguntas, ó si se tarda en hacerlas ó responder á ellas.

Enigmas en prosa.

Este juego, aunque poco conocido, es muy agradable cuando los jugadores son personas instruidas, y que no quieren parecerlo demasiado. La persona que debe adivinar pasa á un aposento inmediato, y entre tanto los jugadores se dicen unos á otros: yo propondré un enigma, cuya palabra es esta. Confiada la palabra se llama al jugador que se coloca en medio del círculo, y cada uno le dice á su vez que adivine un enigma que le propone en prosa. Despues de haberle oido le es permitido nombrar tres cosas, y nada mas. Si no adivina, tiene que oir el enigma de la persona siguiente y sucesivas; pero si lo adivina, aquel que le ha propuesto paga una prenda, y queda nombrado adivino supernumerario: esto es, debe reemplazar al

adivinador, cuando este no acierte ninguno de los enigmas que se le propongan. Véanse aquí algunos ejemplos de estos enigmas.

Quien me nombra me rompe (*el silencio*). ¿Cuál es el animalito que se viste, insiste y resiste? (*La muger*).

¿Cómo se llama un abogado viejo, ciego, hablador, caprichoso y porfiado, á quien escucha y quiere todo el mundo? (*El amor propio*). ¿Cuál es la cosa la mas indiferente, la mejor y la peor del mundo? (*El oro*).

¿Quien deja sus entrañas para ir á beber? (*Una funda de almohada*), á la que se quita la pluma para lavarla.

¿Cuál es el animal que anda por la mañana en cuatro pies, al medio dia en dos, y á la noche en tres? (*El hombre*).

Somos veinte y cinco hermanos que siempre andamos desnudos, y somos agudos y penetrantes; tenemos la cabeza pequeña y sin orejas: ¿quiénes somos? (Un cuarteron de *alfileres*).

Enigmas en verso.

Es el mismo juego que el antecedente,

con la diferencia de que se han de improvisar en verso ó decir los que se sepan de memoria: pondremos aqui algunos.

Cruel enemiga de la raza humana,
A mil amantes he causado envidia;
Me mantengo de sangre; y en los brazos
Del que quiere mi muerte, hallo mi vida.
(La pulga).

Yo soy una confesion,
Que jamás se hace en voz alta;
Y si publico una falta
Es para su perfeccion.
Este deseo me incita
A que tal rubor provoque;
Y porque nadie equivoque,
Y el pecado mas repita.
Fijo señalo el lugar
Del cometido pecado;
Y queda justificado
Quien yo llego á declarar.
(La fé de erratas).

Nadie mi llegar previene:
Al nacer es mi morir,

Y el que me suele seguir
Jamás sin bullicio viene.
(El relámpago.)

Charadas en prosa.

Cada jugador, despues de haber dicho la palabra de su charada al oido de su vecino para prevenir la tentacion de engañar al adivinador, se la propone en los términos que le parece. Nos dispensaremos de poner aqui ejemplos, no habiendo cosa mas fácil y abundante en nuestra lengua, por las muchas palabras compuestas que tiene. Los que no estén acostumbrados podrán sacarlas de las siguientes: *oro-péndola*, *cara-col*, *escritorio*, *tea-tro*, *secreta-rio*, *ala-barda*, *casamiento*, *diá-metro*, *etc.* Las cuales constan de dos partes, y el modo de proponerlas es poco mas ó menos el siguiente. Supongamos que se trata del primer ejemplo, y se dirá: «Mi primera es un metal, mi segunda mide el tiempo, y mi todo es un ave muy hermosa:» y asi respecto á las demás, advirtiendo que pueden tener dos, tres ó mas partes, y que se pueden tambien proponer

formando partes integrantes con algunas de sus silabas, si por si solas significan algo.

Charadas en verso.

Es necesario improvisarlas, ó echar mano de las que se sepan: pondremos algunas, no para que sirvan de modelo, sino para que ayuden al que necesite de ellas.

1.

Mi primera es un conjunto
De la luz que nos alumbra;
Y un conjunto tambien de agua
Se espresa con mi segunda:
Y estos conjuntos unidos
En que mi todo se funda,
Forman un tercer conjunto
Que cada dia se busca.
(La solucion es *Dia-rio*).

2.

De mi segunda al impulso
Muchos la vida han perdido,

Y el último juego ha sido
Temblándoseles el pulso.
Jugaban todo el envite
De no ver á mi primera,
Aunque brillante saliera
A la luz con quien compite.
Desgracia es esta inherente
De mi todo al ejercicio,
Ya por crimen, ya por vicio,
Ya por ambos juntamente.
(La solucion es *Sol-dado*).

3.

Con mi segunda y tercera
Tengo lo muy suficiente
Desde año nuevo hasta el dia
Treinta y uno de diciembre.
Con mi tercera el oido
Se recrea y entretiene;
Y con mi cuarta me libro
De un mal oportunamente.
Con mi tercera y cuarta
Se consigue muchas veces
Lo que no pocas sin ellas
En deseo quedar suele.

Y con mi todo me entiendo
Siendo lo que me conviene,
Y pido á Dios no me falte
En la hora de mi muerte.
(La solucion es *Sa-cer-dote*).

4.

Si á las charadas y á las bellas amas,
Incluyo el nombre de una entre las damas.
Mis tres primeras sílabas si atinas,
Es cosa que mantiene á las gallinas;
Dos últimas de cuatro que reuno,
Oficio es de pintor, aunque importuno:
Mi segunda y tercera es muy buscada
De gente al contrabando dedicada:
Mi segunda y postrera sin que enoje
El arriero la suelta y la recoge;
Y si mi todo atento considero,
Es un nombre feliz de buen agüero.
(La solucion es *Salvadora*).

5.

Digo un nombre de muger
Con cuatro sílabas solas;

Siendo la primera y cuarta,
Parte del mundo preciosa.
Primera y segunda unidas
Pontífice antiguo nombran,
Y la primera y tercera
Voz es de un verbo, cuya obra
A veces aguarda el triste
A quien en desierto roban.
(La solucion es *Anastasia*).

6.

Yo tengo una tia
Que es hembra, y se llama
Con nombre que á muchos
Jamás se aplicára.
Tres sílabas tiene;
Las dos en la cara
Se hallan de cualquiera,
Aunque no hacen falta.
Segunda y tercera
En las tiendas se hallan,
O andan en caminos,
Si las bestias no andan.
Primera y tercera
Temible fue en Francia;

Y tambien la temen
Los que andan por agua.
Dios nos libre á todos
Por su santa gracia
Que pueda mi tia
Ser nuestra tocaya.
(La solucion es *Bárbara*).

7.

Nombre de una bella ninfa
Soy en mi primera parte:
En mi segunda dictado
De una muger respetable;
Y mi todo lo que debe
Sin duda considerarse
Como el mas grande y sublime
De los dones celestiales.
(La solucion es *Eucaristía*).

Estas charadas bastan para dar á entender en qué consiste el artificio de su composicion, y pueden servir para el que no tenga otras de que echar mano por de pronto, no siendo difícil el inventarlas con un poco de aplicacion.

Charadas en accion.

Este título anuncia desde luego que se trata de espresar con acciones las partes y el todo de la charada. Veamos cómo se ha de verificar.

Se dividen los jugadores en otros tantos hombres como mugeres de cada banda. Una mitad permanece en la pieza para juzgar y adivinar la charada que ha de representar la otra mitad: y esta pasa á su aposento vecino, donde se convienen en la palabra de la charada y de los papeles respectivos de cada uno. Sucede frecuentemente que se tarda mucho tiempo en buscar la palabra de la charada; que cada uno quiere que se prefiera la suya, y que en estas disputas se hace esperar demasiado á los del salon; por lo cual convendrá tener una lista de palabras prevenidas de antemano.

Supongamos que se ha elegido la palabra *oro-péndola*. Para ejecutar su primera parte, uno de los jugadores se presenta en el salon mal vestido (lo que se figura en apariencia con volverse el chaleco, ó la levita,

ó frac; y tomando un gorro ó sombrero viejo): marcha encorvado, mirando al rededor con inquietud, y pone sobre una mesa un saco que aparenta tener dinero. Saca unos pesillos, y se pone á pesar unas cuantas monedas con el mayor cuidado, y siempre con señales de agitacion.

En esto tocan á la puerta: el usurero turbado se apresura á volver el dinero al saco, le pone en su sombrero, teme que se le encuentren, le coloca ya debajo de un mueble, ya bajo de otro; pero no dándose todavía por satisfecho, coge el saquillo, se emboza y vá á abrir. Sale entonces una jóven llorosa dando el brazo á una anciana ciega y enfermiza. La jóven con sus suspiros ó aplicando frecuentemente el pañuelo á los ojos espresa su dolor (porque todo se ha de hacer solo por gestos). El usurero con aire brusco la pregunta qué quiere: ella dá á entender que su madre está enferma, y no tiene con que acudir á su enfermedad, y le suplica le preste dinero.

El viejo le indica que necesita prenda: la jóven dá á entender que nada tiene: le enseña su pañuelo, su ridículo, y un meda-

llon que lleva al cuello: la madre dice que no quiere, y que se opone á que se desprenda de él; pero la hija se despoja precipitadamente de todo, y dando sus efectos al avariento, le dá éste como con pesar una moneda de oro: la jóven la toma, levanta los ojos al cielo, y abrazando á su madre se retiran ambas. Un momento despues las sigue el usurero como para saber quiénes son, y queda representada la primera parte de la charada.

Poco despues entran los demás jugadores, y se sientan figurando un taller de relojería, á cuyo efecto se sientan en diferentes lados, y sacando los relojes se ponen como á trabajar en ellos. Unos cuantos cartones con las horas figurarán unos cuadrantes de relojes de pesas, y uno de los jugadores hará de dueño y director de la relojería: un caballero y una señora entran en ajuste de uno de estos, y despues de todos los gestos que espresen las diferencias de un ajuste, quedan conformes y salen, despues de haber pagado el precio, llevándose un reloj, con el cual le sigue uno de los oficiales. Prosiguen todos en sus labores, cuan-

do vuelve á entrar el caballero pidiendo al maestro el dinero que le ha entregado por el reloj: este rehusa darlo. El comprador le dá á entender que ha sido engañado, porque el reloj no anda. El maestro vá haciendo cargo á cada uno de los oficiales que trabajan las piezas, acerca de las que componen la máquina del reloj vendido, y dá á entender cada uno que no es falta suya.

El comprador vuelve á pedir su dinero: el relojero le dice que vá con él y con todos los oficiales; y al salir entra en la escena el primer oficial, dándose palmadas en la frente, y manifestando que al tiempo de llevar el reloj se le habia caido la péndola. El amo incomodado le quiere sacudir; él se escapa, y se marchan todos tras del director y el comprador para contener su enojo, y queda representada la segunda parte de la charada.

Para espresar el todo de ella sale una señora adornada la cabeza con plumas y formando con dos chales de color con que se cubre los brazos, una especie de alas, y batiéndolas como quien vuela, gira al rededor de la sala y se vuelve á meter en el aposento.

Por este estilo se pueden inventar para cada palabra diferentes pantomimas muy divertidas: despues entra la vez de los que han sido espectadores, los cuales se retiran á la pieza para ser actores, pagando sus prendas los que no hayan adivinado la charada.

Logogrifos en prosa.

Logogrifos son palabras que con la combinacion de sus sílabas presentan otros vocablos significativos. Pondremos algunos para socorro de los lectores.

De la palabra *disoluta* resultan las combinaciones siguientes: *di*, *dia*, *sol*, *sal*, *so*, *os*, *lato*, *ato*, *as*, *sota*, *asilo*, *Lavi*, *Taci*, *salud*, *laus*, *losa*, *fila*, *sola*, *Ostia*, *lista*, *luto*, *tu*, *usía*, *tio*, *tia*, *Luis*, *Luisa*, *tul*, *Laso*, *Taso*, *astio*, *lisa*, *Sila*, *ali*, *tos*, *Lú*, *Soult*, *tus*, *ista*, *ita*, *la*, *si*, *du*, *Tudo*, y algunas otras mas; y así se puede proponer este logogrifo diciendo, que le componen ocho letras, las cuales forman un imperativo de un verbo, lo que se vé al amanecer, lo que se suele buscar en invierno, la gracia de las mugeres, &c.

La palabra *Morfeo* compone los nombres *moro*, *romo*, *foro*, *oro*, *feo*, *poro*, *etc.*

La palabra *velador* dá las combinaciones siguientes: *lado*, *dora*, *leva*, *dale*, *vela*, *do*, *la*, *loba*, *velar*, *volar*, *etc.*

La palabra *patarata* dá las combinaciones siguientes: *para*, *tara*, *par*, *rapa*, *tapa*, *pata*, *atar*, *rapar*, *trata*, *etc.*

Logogrifos en verso.

Estos son mas comunes y usados, porque tambien se pueden conservar mejor en la memoria, y un par de ejemplos los darán á conocer.

Cuatro sílabas me forman,
Y de tal naturaleza,
Que con grande sencillez
De aqueste modo se ordenan.
Con mi primera y segunda
(*Capa*). Desafio á la inclemencia
En conducciones, viajes,
Y en obsequio de limpieza.
Son cosa muy adecuada
(*Ropa*). Mi segunda y mi tercera;

Y sin mi primera y cuarta
(Casa). Ninguno vivir desea.
Mi segunda y cuarta fruta
(Pasa). Son que mucho nos recrea:
Y con mi tercera y cuarta
Si bien la vista se alegra,
Mucho mejor el olfato
(Rosa). Agradable empleo encuentra.
Ultimamente mi todo
Mineral producto encierra.
(Caparrosa.)

Otro.

De siete hermanos soy uno,
Ni el mas viejo ni el mas jóven;
Con nueve letras me escriben,
Y un número me ha dado nombre.
Producen mis nueve letras
Tanto número de voces,
Que no pudiera esplicarlas
En tres dias con sus noches.
Algunas voy á indicar
De tantas combinaciones:
Y si aciertas, buen provecho;
Si no aciertas, buenas noches.

Un conquistador famoso
Allá del tiempo de entonces.
Y un rey vencido por él
Como afirman los actores.
Lo que es quien tiene abundancia
De dinero y posesiones,
Y de una ópera el papel
Que en el teatro dió golpe.
Un edificio de Atenas
Do un sabio daba lecciones:
Una isla de la Etiopia
Y ciudad del mismo nombre.
Cierto licor delicioso
Que se parece al arrope,
Y un lugarcillo inmediato
A la castellana corte.
La cantidad á que asciende
La herencia de mis mayores;
Lo que me hace falta al año
Como sea de doblones.
Un subterráneo lugar:
Lo que es el que nace pobre:
Una hermosa israelita,
De un famoso rey consorte.
Lo que hace todo raton;
Un pájaro; cierto nombre

Jenérico de animales
Que apacientan los pastores.
Como es el rostro de un juez;
Lo que hace un fraile á las once;
Cierto mueble de plateros:
Lo que hago con mis canciones.
Una flor; lo que hace un sastre;
El que sentencian á azotes;
Lo que es de mi pertenencia:
Lo que se encierra en un odre.
Un escolapio muy docto:
La morada de los dioses;
Un otomano monarca;
Lo que son los sacerdotes.
Lo que es aquel que descuida
Cumplir sus obligaciones,
Y tres letras consonantes
Cual pronunciadas se oyen.
Lo que hubiera sido Aquiles,
Si no tuviera talones;
Una division del tiempo,
Lo que es el viento del norte.
Lo que dan á un empleado,
Cuando acaba sus funciones:
Y un gran poeta francés
Que rival no reconoce.

De Terencio un personage,
Que en su carta á los Pisones
Cita aquel divino Horacio
Que es admiracion del orbe.

Del pan que nos alimenta
Dos prévias operaciones;
Lo que yo debo á mi madre,
Y á mi padre que Dios goce.

La albarda de las mugeres,
Que cubre fáltas enormes;
Lo que hago yo con un libro:
Lo que es el Tajo y el Tormes....

Y basta, que ya me canso;
Porque al fin no soy de bronce,
Y no quiero molestar
A mis amables lectores.

Este logogrifo consiste en la palabra *miércoles* que tiene nueve letras, y produce las siguientes combinaciones: *Ciro*, *Creso*, *rico*, *Osmir*, *liceo*, *Lemos*, *miel*, *Meco*, *cero*, *miles*, *Silo*, *mísero*, *Micol*, *roe*, *mirlo*, *res*, *sério*, *comer*, *crisol*, *moler*, *lis*, *coser*, *reo*, *mio*, *licor*, *P. Scio*, *cielo*, *Selin*, *clero*, *remiso*, *l*, *m*, *r*, *ileso*, *mes*,

seco, *Moliere*, *moler*, *ser*, *corsé*, *leer*, *rio*, *etc.*

Se ha puesto este logogrifo aunque algo largo, para que pueda servir de ejemplar de la multitud de nombres que puede surtir una palabra, por corta que parezca.

Refranes colocados.

Este juego se parece al de la palabra colocada, con la diferencia de ser un refran entero y no una palabra sola la que se dicen los jugadores al oido. El jugador que se ha apartado por un momento, vuelve al centro del círculo y hace á cada uno la pregunta que le ocurre. Cada persona ha de contestar con exactitud, reuniendo con la posible naturalidad á la historia que cuenta el refran que le han prescrito. No se trata en este juego de adivinar, sino de responder debidamente, y se paga una prenda cuando el refran está mal traido.

Refranes propuestos.

Este juego es tambien muy divertido.

Uno de los jugadores sacado á la suerte se coloca en medio del círculo, y propone un refran á cada uno, sobre el cual tiene inmediatamente que referir un hecho que lo prueba: si la persona titubea en la relacion, ó se produce con incoherencia; si su narracion no se refiere directamente al refran, paga una prenda. Habiendo concluido todos los jugadores su respectiva tarea, propone cada cual su refran al jugador que los ha propuesto, el cual debe de contar los hechos respectivos á cada uno de ellos. Se le dá por sucesor el jugador que esté á su derecha, á este el que esté en igual posicion, y así sigue sucesivamente. Véanse aquí algunos ejemplos de este juego. Supóngase que el jugador del centro ha dicho á uno de los de la reunion: *la costumbre es una segunda naturaleza.* «No hay cosa mas cierta, responderá él, porque dias pasados mi criado que tenia malos los ojos, fue á consultar á un oculista, á quien encontró sentado á la mesa, comiendo bien y bebiendo mejor.—Señor, le preguntó él: ¿qué debo hacer para sanarme de este mal de ojos?—No beber vino, respondió el doctor, al mis-

mo tiempo que empinaba el vaso.—Pero... con su licencia de usted, prosiguió mi criado, me parece que tiene usted los ojos en mejor estado que los mios, y con todo eso no lo hace usted mal, bendito sea Dios.

Amigo mio, le contestó el Hipócrates, no por eso mi remedio es malo, sino que yo quiero mas beber que curarme.

A otro jugador propusieron el siguiente refran: *La familiaridad es causa de menosprecio.* «Precisamente, respondió él, estoy ahora acordándome del enojo que tuvo la duquesa de Orleans, hija de Gaston de Francia, hermano de Luis XIII, contra uno de sus gentiles hombres. El hecho fue el siguiente. Un dia que se entretenia en diferentes juegos, se jugaba el de los *refranes representados.* Despues de haber adivinado diferentes, se detuvo mirando á uno de sus gentiles hombres, que saltaba, reia, cabrioleaba y hacia otras estravagancias. Aquella princesa le mandó que repitiese de nuevo su pantomima; declaró que no podia adivinar, y preguntó qué refran era el que encerraba. Es, señora, le respondió él, *que no es menester mas que un loco para divertir á*

otros muchos. Esta jocosidad inoportuna incomodó á la princesa; le reconvino de que la perdia el respeto, y le prohibió el que se pusiese mas en su presencia.»

Refranes representados.

Los preliminares de este juego son los mismos que los del antecedente. Cada uno tiene que ejecutar con gestos el refran que se le ha dicho en voz baja. Cuando vuelve el adivinador hace la siguiente pregunta: *¿En qué piensa usted?* responde el preguntado: *pienso que...* y despues empieza á ejecutar las acciones ó gestos que espresen el refran. Por ejemplo, una señora á quien se le haya propuesto el refran de *despues de la lluvia viene el buen tiempo*, sacude ligeramente á su vecino en los hombros, le dá pellizcos, le tira un tanto cuanto de las orejas, le repela un poco, aparentando un aire colérico y enojado; y luego repentinamente se empieza á sonreir, le mira con atencion, le dá la mano, y por fin le abraza. El jugador colocado en el centro debe adivinar el refran por las acciones que vea: si acierta,

le reemplaza la última persona á quien ha adivinado, la cual paga una prenda. Si no ha acertado, empieza de nuevo el juego.

La Vedija de algodon.

Se toma un copito ó vedija de algodon que se sopla en medio de la sociedad dividida en dos hileras, los hombres á un lado y las mugeres á otro, y cada uno debe repelerle, soplando cuando vá hácia él, de modo que el que le deja caer sobre sí ó sopla mal, paga prenda. Es cosa muy entretenida ver á doce ó mas personas soplando cada una con todas sus fuerzas al copo para enviárselo al vecino. Y suele suceder que no pudiendo alguno soplar de risa se les mete la vedija en la boca.

El Adivino.

El objeto de este juego es adivinar una palabra colocada entre otras varias. Regularmente se conviene en colocar la palabra de lo que se ha de adivinar despues de una cosa cualquiera que tenga cuatro pies, como

un mueble ó un cuadrúpedo; de modo, que si uno quiere hacer adivinar á otro que no sabe el juego, la palabra que le ha dado una señora, le dice por ejemplo: «Esta señora ha estado hoy en una prendería y ha comprado una *caja*, un *mosquitero*, un *velon*, un *taburete*, unos *cuadros*, una *sopera*, *etc.*, y el otro adivina facilmente que la palabra dada es la de *cuadros*, porque la precede la de taburete, que tiene cuatro pies.

¿*A cómo está la cebada?*

El que dirige este juego, representa el papel de amo, y dá á las otras personas de la sociedad los nombres que quiere, como

1. *Perico.*
2. *Cuánto.*
3. *Cómo.*
4. *Caramba.*
5. *Está usted fresco.*
6. *Treinta cuartos.*
7. *Tres reales.*
8. *Seis pesetas.*
9. *Está bien.*
10. *No es posible*, *etc.*

El amo empieza diciendo: Perico.

1. *¿Qué manda usted?*
   ¿A cómo está la cebada!
1. *A treinta cuartos.*
   Está bien.
9. *¿Qué manda usted, señor?*
   ¿A cómo vá la cebada?
9. *A treinta cuartos.*
   ¡Caramba, treinta cuartos!

4 y 5 juntos. *¿Qué manda usted?*
¿Cómo?

5. *¿Qué manda usted?*
   ¿A cómo vá la cebada?
5. *A tres reales.*
   ¿Cuánto?
2. *¿Manda usted?*
   ¿A cómo vá la cebada?
2. *A treinta cuartos.*

Treinta cuartos no es posible. ¿Cuánto? ¿Cómo?

6. 10. 5. 2. juntos. *¿Qué manda usted?*

Por aquí se conoce, que el juego con-

siste en responder *qué manda usted*, cuando se oye pronunciar el nombre que se ha adoptado, pagando en defecto prenda.

Sálvese quien pueda.

Consiste este juego, en que el ingenio del que le pone empieza por un simple periodo, y le aumenta sucesivamente, obligando á repetirlo á cada uno de los jugadores; por ejemplo, el primero dice al inmediato de su derecha: *aquí está mi libro.* Cuando todos han repetido, continúa él: *en mi libro vé usted el título de un gracioso cuento.* (Se repite.) *En mi libro en que vé usted el título de un gracioso cuento, hay una lámina.* (Se repite). *En mi libro en que vé usted el título de un gracioso cuento hay tambien una lámina, y en esta lámina una hermosa señorita.* (Se repite.) *En mi libro en que vé usted el título de un gracioso cuento, hay tambien una lámina, y en esta lámina una hermosa señorita, y un hombre que la amenaza con un puñal en la mano.* Se repite la misma frase y añade: *Como la señorita no le vé, una sirviente que le ha*

reparado, la grita, y echando á correr dice: sálvese quien pueda.

A este grito se levantan todos; pero los que no están en el desenlace del juego suelen quedarse sentados y pagan prenda.

Las preguntas y respuestas.

Este juego proporciona el gusto de hacer á su vez una pregunta, y de dar una respuesta, las cuales varian infinitamente escritas en diferentes naipes. Es preciso que haya tantas preguntas como respuestas, y que cada una se escriba sola en naipe señalado: las preguntas se reparten á los hombres y las respuestas á las mugeres. Es tambien condicion que se han de sacar las cartas unas tras de otras *sin* alterar el órden en que estén; y las personas que las tengan pueden barajarlas cada vez para manifestar que no hay otra preparacion que la del acaso.

PREGUNTAS.

¿Gusta usted de divertirse?
¿Es usted cariñosa?

¿*Es usted obsequiosa*?
¿*Le agrada á usted la música*?
¿*Es usted fiel*?
¿*Gusta usted que la apuren la paciencia*?
¿*Tiene usted caprichos*?
¿*Le gusta á usted pasearse sola*?
¿*Es usted amiga de cortejos*?
¿*Se complace usted en que admiren sus prendas*?
¿*Le gustan á usted las diversiones*?
¿*Es usted agradecida*?
¿*La agrada á usted el secreto*?
¿*Es usted reservada*?
¿*Es usted exigente*?
¿*Es usted sincera en el cariño*?

RESPUESTAS.

Desde la mañana al anochecer.
Demasiado.
Mucho.
Con gusto.
Segun el caso.
Puede ser.
Raras veces.
En medio de un bosque.

Ciertamente.
Todas las noches al acostarme.
Se lo diré á usted al oido.
No lo dude usted.
Es lo que mas me gusta.
Sí, en invierno.
Una vez al dia.
Eso es lo que no diré.

La Garza grifa.

Consiste en repetir lo que el director del juego diga, empezando de este modo: *estaba la garza grifa*: esto lo repite toda la concurrencia; y en llegando la vez del que preside, añade á lo dicho en la vuelta 2.ª *con sus cinco hijos garzos grifos*: 3.ª *y vino el garzo grifo á engarzogrifar á la garza grifa*: 4.ª *y le dijo la garza grifa*: 5.ª *déjame, garzo grifo*: 6.ª *que harta engarzogrifada estoy con mis cinco hijos garzos grifos.*

Se añade para complemento del juego lo siguiente:

El que no dijere:
Borriquin,

Frontin,
Crespin,
Crespa la cola,
Crespa la clin,
Pagará
Tres borriquines,
Frontines,
Crespines,
Crespas las colas,
Crespas las clines.

Todo aquel que se equivocase pagará una prenda.

Las Tablas.

Este juego es semejante al anterior, y consiste en la repeticion exacta de los períodos siguientes: vuelta 1.ª *estas tablas no están bien intarabincuntanculadas:* 2.ª *llamaremos al intarabincuntanculador:* 3.ª *para que las intarabincuntancule mejor:* 4.ª *pagándole su intarabincuntanculadura:* 5.ª *como á buen intarabincuntanculador.*

Otro.

Este juego, aunque el periodo que se ha de repetir es muy corto y parece fácil de retenerse, regularmente cuesta alguna prenda al que le coge de nuevo. Se reduce á la repeticion de este breve periodo: *dijo la perdiz al conejo: cómo vá, buen viejo: cómo vá, perdiz, dijo el conejo*: naturalmente en la segunda parte de la frase se equivocan todos, empezando por *el conejo dijo, el conejo respondió*, ó cosa semejante.

JUEGOS ARITMÉTICOS.

La deuda pagada en doce plazos.

Un hombre que debia 1,860 reales, obtuvo de su acreedor que se los pagaria en el término de un año, con las condiciones siguientes, á saber: que le pagaria en el primer mes la suma de cien reales, y á cada

mes siguiente una suma mas que la precedente, hasta el duodécimo mes en que quedaria completado el pago: se pregunta cuál es la cantidad que debe aumentarse en el pago de cada mes.

La solucion de este problema consiste en conocer los pagos que deben hacerse mensualmente, y aumentarse en progresion aritmética de la suma de los términos de la deuda. La suma total de esta son 1,860 reales; los términos son 12; pero no se sabe la diferencia de ellos, que es aquella en que deben crecer los pagos de cada mes.

Para encontrarla es necesario quitar desde luego de la suma total el primer pago, multiplicado por el número de los términos ó plazos: es decir, 100 multiplicado por 12 dá 1,200; despues deducidos estos 1,200 de 1,860, quedarán 660; disminuyendo en seguida el número de los plazos, que es 12, en una unidad, quedará reducido á 11, que multiplicado por la mitad del número de los plazos, que es 6, producirá el número 66, por el cual dividiendo el resto 660, dará el cociente 10, que es la diferencia que se busca: asi siendo:

BIBLIOTECA

El primer pago de.	100 rs.
El segundo.	110.
El tercero.	120.
El cuarto.	130.
El quinto.	140.
El sesto.	150.
El séptimo.	160.
El octavo.	170.
El noveno.	180.
El décimo.	190.
El undécimo.	200.
Y el duodécimo.	210.
Resultará la primera suma de	1,860.

Averiguar en qué punto han de encontrarse la manecilla y el minutero de un cuadrante.

La manecilla y el minutero de un reloj parten juntas del punto de mediodia. Si se quiere conocer en qué puntos del cuadrante se encontrarán sucesivamente durante una vuelta entera de horas, se puede resolver

este problema sin consideracion alguna á la progresion geométrica, por razon de que el minutero corriendo doce veces mas veloz que la manecilla, correrá el primero en el tiempo desde su partida del punto del mediodia hasta su encuentro un espacio igual á doce veces el camino de la manecilla desde el mismo punto de mediodia; por consiguiente será un *undécimo* de la revolucion entera, como es fácil demostrar.

Resultará, pues, que el intervalo desde mediodia hasta el punto en que se encontrarán de nuevo el minutero y manecilla, será *un undécimo* de la revolucion entera, ó lo que es lo mismo, el intervalo de una hora y *un undécimo* de hora. Despues se volverán á encontrar á las dos y *dos undécimos*, á las tres y *tres undécimos*, á las cuatro y *cuatro undécimos*, á las cinco y *cinco undécimos*, siempre aumentando *un décimo*; y por último á las once y *once undécimos*, ó las doce de la noche.

El Pozo.

Un arquitecto convino con un jornalero

que le abriese un pozo, en darle cinco pesetas por el primer pie de profundidad, siete por el segundo, nueve por el tercero, y asi sucesivamente hasta el de veinte pies, inclusa en el que debia encontrarse el agua. Se pregunta cuánto se le deberá al jornalero cuando hubiese concluido su trabajo.

La solucion es fácil por medio de los términos, porque la diferencia ó aumento en cada pie es dos, el número de los aumentos veinte; asi, pues, para averiguar el vigésimo aumento es preciso multiplicar dos por diez y nueve, que hacen treinta y ocho; y añadiendo este producto treinta y ocho á cinco, primer término, se tendrá para el vigésimo la suma de cuarenta y tres; añadiendo despues el primero y el vigésimo y último término, es decir, cinco y cuarenta y tres, que hacen cuarenta y ocho, se multiplicará esta suma de cuarenta y ocho por diez, mitad del número de los aumentos, y resultará la cantidad de cuatrocientas ochenta pesetas por la suma total de la progresion de aumentos y precio de toda la obra.

JUEGOS FÍSICOS.

Pistoletazo para apagar y encender al mismo tiempo varias velas.

Esta operacion que parece maravillosa en su efecto, es muy sencilla. Las velas deben estar enteras y recientemente quemado su pábilo. Cuando este se ha enfriado, se coloca en el de aquellas que se han de encender, y que se abre con un alfiler, un grano del tamaño de un cañamon de fósforo de Inglaterra, que se introduce con la punta de un cuchillo ó una pinceta, teniendo cuidado de no tocarlo con los dedos. Se coloca uno á cinco ó seis pasos de distancia, tirando un pistoletazo con pólvora sola sobre las velas encendidas, que se apagan con la esplosion, al mismo tiempo que esta enciende el fósforo de las otras. Se puede tambien encender una vela, preparada como se ha dicho, con una espada ó cualquiera otra hoja, que se tendrá cuidado de calentar primero; bastando pre-

sentar la punta al pábilo, mandándole al mismo tiempo que se encienda.

Inflamacion luminosa.

Para producirla se toman tres partes de aceite de palo santo, de clavo de especia, ó de trementina; una parte de espíritu de nitro, y otro tanto de aceite de vitriolo concentrado.

Despues de echadas en un vaso grande las tres partes de aceite de palo santo, se pondrán en otro el espíritu de nitro y el aceite de vitriolo indicados; se derramará despues en dos ó tres veces y á poca distancia en el aceite de palo santo, lo que producirá una violenta fermentacion en el vaso que contenga estos tres licores, subiendo desde él un humo espeso, en el que se verá brillar pronto una llama que se elevará un pie sobre el vaso. Las partes sulfúricas se disipan en llama, las mas groseras se evaporan en humo y difunden un olor muy aromático.

Otra inflamacion no menos curiosa.

Se toma una botella de vidrio fuerte que pueda contener medio cuartillo, en la cual se echa una onza de vitriolo concentrado, y por encima dos onzas de limaduras de hierro. Hecha esta mezcla se menea un poco la botella y se la deja encorchada por algunos instantes, para que se reuna en ella mayor cantidad de vapores. Si quitado despues el corcho, se acerca á la boca una vela encendida, se forma una repentina inflamacion acompañada de bastante ruido.

Pero como debe evitarse que sea violento el efecto, convendrá tener la precaucion de rodear la botella con un lienzo, para evitar que si se rompiese con la fuerza de la esplosion, puedan hacer daño sus cascos. Es mucho mejor tambien el ponerla en el suelo, y servirse de una vela atada en la punta de una caña para inflamar los vapores que salen de ella.

La adicion de cuatro nueves.

Consiste este juego en encontrar un número compuesto de nueve, cuya suma sea ciento: este número es el de. . . . . 99 %

Cuya suma es. 100

Las tres hermanas.

En una tertulia en que se hablaba de edad entre las personas que la componian, una señorita á quien se preguntó la suya, respondió: somos tres hermanas; Luisa, Emilia, y yo que me llamo Carlota. Luisa tiene dos años mas que yo; Emilia ocho menos; y entre todas reunimos cincuenta años. Calculen ustedes, y sabrán la edad de mis hermanas y la mia. Para la solucion de este problema, se toma la tercera parte de cincuenta años, que son diez y seis años y ocho meses; se añaden dos años, lo que hará diez y ocho años y ocho meses, que es positiva-

mente la edad de Carlota. Se quita despues de la edad de esta ocho años que Emilia tiene de menos, y quedará en diez años y ocho meses. Réstase la edad de las dos hermanas Carlota y Emilia de los cincuenta años que componen entre las tres, y resultará que tiene Luisa veinte años y ocho meses, lo que se comprueba; pues reuniendo las tres edades, resulta el número de cincuenta años.

Sustraccion divertida.

Se invita á una persona de la concurrencia á poner en cifra en un papel el número 19, y se le dice, que quitando uno deben quedar 20. Cuando esté ya cansado de discurrir cómo pueda ser esto, se pone el mismo número en cifras romanas XIX; de los que quitado el I que separa á las dos XX, quedan estas que valen 20. Lo mismo es el número XII, cuya mitad es VII.

Otra semejante.

Se escribe el número 888, asegurando que restada la mitad, no debe quedar nada

despues de la resta. En vano se cansará cualquiera, hasta que se le hace dividir el 888 de esta manera $\frac{000}{000}$; hecho lo cual se vé que nada queda, pues que si se quitan de tres ceros tres ceros, quedan en nada.

Adivinar en qué mano tiene una persona un número par, y en cuál impar.

Se hace multiplicar el número de la mano derecha por un número par cualquiera que sea, como por dos; y el número de la mano izquierda por un número impar, como tres: se juntan las dos sumas, y si el total es impar, el número par está en la derecha y el impar en la izquierda; si el total es par, será lo contrario.

Supongamos que la persona tiene en la mano derecha ocho piezas y en la izquierda siete: multiplicando 8 por 2 se tendrán 16, y el producto de 7 por 3 serán 21: la suma es 37, número impar. Si por el contrario, hubiese habido cinco piezas en la mano derecha y seis en la izquierda, multiplicando 5 por 2 serian 10, y 6 por 3 darian 18, que

añadiendo á los 10, compondrian 28, número par.

Los viajeros y el naranjo.

Veinte viajeros, entre hombres, mugeres y niños, caminaban un dia de verano: habiéndose secado las fuentes con el calor, les devoraba una ardiente sed, cuando se ofreció á su vista un naranjo que no tenia mas que 57 naranjas. Cada muger comió la suya, cada niño la mitad de una, y los hombres á seis cada uno: se pregunta cuántos hombres, mugeres y niños habia. Esto se resuelve así:

4 hombres que han comido á 6 naranjas cada uno.	24.
10 mugeres que han comido cada cual una.	10.
6 niños á media naranja cada uno..	3.
20 personas. . . . . naranjas.	37.

Resulta que habia cuatro hombres, diez mugeres y seis niños.

El Pavero.

Preguntaron á un pavero cuántos pavos guardaba, y respondió: tengo un número de ellos, que si tuviera otro tanto y una mitad del otro tanto, con una cuarta parte y la pava que los ha empollado, serian ciento justos. Se pregunta cuántos pavos guardaba. Se resuelve esta cuestion diciendo que

el número de pavos era.	36.
porque otro tanto son.	36.
la mitad de otro tanto.	18.
la cuarta parte.	9.
y la pava.	1.
Cuya totalidad es.	100.

El Ciego.

Habiendo entrado un ciego en una tertulia de señoras, engañado por el ruido, las dijo: *Saludo á las veinte y cuatro hermosas damas.* Una de entre ellas le respondió: no somos veinte y cuatro; pero si fuésemos

cinco veces mas de lo que somos, seríamos tan superiores á veinte y cuatro, como somos inferiores á este número. Se pregunta cuántas eran las damas. La resolucion se hace con decir que eran 8, porque cinco veces 8 hacen 40, que escede á 24 en 16, asi como 24 escede á 8 en igual número.

La respuesta de Pitágoras.

Preguntando Pitágoras sobre el número que tenia de discípulos, respondió: una mitad de ellos estudiá las matemáticas, una cuarta parte la física, una séptima parte guarda el silencio, y además hay tres mugeres. Para la resolucion de este problema se trata de hallar un número cuya mitad, cuarta y séptima parte, añadiendo tres, constituyan sus unidades, y se dirá que la mitad es. . . . . 14.
La cuarta parte. . . . . 7.
La séptima. . . . . 4.
Las tres mugeres. . . . . 3.

Y será el número de discípulos. . . . 28.

El encuentro de edades.

Siendo la edad de un padre triplicada de la de su hijo, se pregunta á los cuántos años la edad del padre no será mas que el doble de la que tuviese su hijo, y si esto es posible.

Suponiendo que la edad del padre sea la de 45 años, y la edad del hijo 15, añadiendo 15 á ambas edades, cuando el hijo tenga 30 años tendrá el padre 60; por consecuencia tendrá el doble de edad de su hijo.

División del número 45.

Se pide que se divida este número en cuatro partes, de modo que añadiendo 2 á la primera parte, sustrayendo 2 de la segunda, multiplicando por 2 la tercera, y dividiendo por 2 la cuarta, sean los productos iguales.

Se divide el número 45 en cuatro secciones del modo siguiente:

8. 12. 5. 20.

y se dirá: 8 y 12 hacen 20, y 5 son 25, que unidos á 20 componen 45; por lo que para igualar las cuatro porciones de este número 45, se añadirá:

Al primer número 8, 2, que compondrán. . . . . 10.
Al 12, que es el segundo, se quitarán 2, y quedarán. . . . . 10.
Se multiplica el tercero, que es 5 por 2, y dará. . . . . 10.
Se divide el cuarto, que es 20 por 2, y producirá. . . . . 10.

40.

El Dote.

Deseosos tres sugetos de favorecer á una jóven para que se acomodase, formaron una bolsa comun de 6912 pesetas. El primero dió lo que pudo, el segundo el triple del primero, y el tercero el doble de los otros

dos: se pregunta cuánto pusieron cada uno. Se dirá que lo que puso el primero fue sin duda. . . . . 864 pesetas.
El segundo. 2592
Y el tercero. 3456

6912.

Adivinar el número que uno ha pensado.

Para adivinar el número que uno hubiese pensado entre sí, se le dice que quite al número pensado uno, y que despues duplique lo que queda: luego se le hace tambien quitar uno del número doblado y añadir el número pensado, y se le pide que diga el número que resulta de esta adicion: al número que resulta se añaden 3, y la tercera parte de esta suma será el número que hubiese pensado.

Supongamos que uno haya pensado el número 5, al que quitando 1 quedan en 4; el doble de este número que es 8, disminuido en 1, y el resto 7 aumentado con el número 5 pensado, dá la suma 12, á la que

añadiendo 5, quedan en 15, cuya tercera parte es 5, que será el número pensado.

Se puede variar este modo de calcular, porque en vez de doblar el número pensado despues de haberle quitado una unidad, se le puede hacer triplicar: en cuyo caso, despues de quitar la unidad del triplo, y añadir el número pensado, se le añadirá 4, y la cuarta parte de la suma que resultase de esta operacion será el número pensado.

El mismo juego mas sencillo.

Sin preguntar número alguno al que lo haya pensado, se le dice que añada otro tanto; y hecho esto, que añada 6, ó 10, ó 22, ó el número que le prescriba el que ha de adivinar, advirtiendo que sea siempre par: al resultado de esta suma debe quitar la mitad, y á esta mitad rebajar el número pensado. El resultado será la mitad del número que le hubiese prescrito añadir el adivinador.

Demostracion.

Supongamos que la persona ha pensado el. . . . . 4.
Doblado este número será. . . . . 8.
El adivinador le prescribe, por ejemplo, que añada 6, y quedará en. . . . . 14.
La mitad de este número es. . . . . 7.
Al cual quitado el 4, primer número pensado, será. . . . . 3.
mitad del 6 que le ha prescrito el adivinador.

La mesa compuesta de siete convidados.

Al sentarse á una mesa los siete convidados altercaron cortesanamente sobre la colocacion de cada uno de ellos, queriendo darse mútuamente los sitios mas preferentes. No pudiendo convenirse, y para evitar discusiones, propuso uno colocarse en el órden en que se encontraban, con la condicion de comer juntos al otro dia y siguientes hasta agotar la diferencia de colocaciones que fuesen posibles. Se pregunta cuántas veces de-

bian comer juntos para verificar las diferentes colocaciones necesarias al efecto.

Resulta que debian comer juntos 5040 veces, lo que exigiria trece años y más de nueve meses. Para verificar este cálculo se dice: dos veces 1 es 2, 3 veces 2 6, 4 veces 6 24, 5 veces 24 120, 6 veces 120 720, 7 veces 720 son 5040 comidas que deberian tener.

Determinar la diferencia de dos números, ignorando cuál sea el mayor.

Para esta operacion se toman primeramente tantos nueves como tiene guarismos el número que se ha de sustraer.

2.° Se saca la diferencia de ambos números.

3.° Se añade la diferencia al número mayor.

4.° Se quita 1 del guarismo de la izquierda y se le une al guarismo de la derecha, y resultará la diferencia que se desea averiguar.

Demostracion.

Cárlos dice que adivinará el esceso del dinero que tiene Luis en su bolsillo, respecto al que él tiene; para lo cual suponiendo que tenga 345 reales, los substrae de 999: á la resta 654 hace que Luis añada la cantidad que tenga, quite la primera figura de la izquierda, y la añada á la última figura de la derecha, lo que producirá la diferencia exacta de lo que tiene cada uno de ellos.

En efecto, sea la suma de Cárlos 345 reales, y la de Luis 927.

Segun la operacion de Cárlos, debe Luis añadir 465 reales á sus 927; tendrá 1581: borrando el 1 del mil, y llevándolo al guarismo de unidades, será 582, diferencia de 345 á 627 reales.

Otro ejemplo.

Deuda. . . .	9000		999
Paga. . . .	705		705
Resto. . . .	8295		294
			9000
Prueba. . . .	9000		9294
		Quitado 1. . .	8294
			1
			8295

PENITENCIAS

PARA RESCATAR LAS PRENDAS.

Las penitencias son la pena en que han incurrido los jugadores poco diestros, mediante cuya satisfaccion rescatan las prendas pagadas: las hay de diferentes especies, como penitencias de accion, de chasco, de memoria, de ingenio, las cuales se pueden alternar á placer.

El Cartero.

Aquel á quien imponen la penitencia de hacer el cartero reune en un saquillo, ó en su levita, ó en su chal, si es muger, cierto número de papeles doblados como cartas; y poniéndose de pies delante de los jugadores, y dirigiéndose á la persona colocada á su derecha cuando él estaba sentado, la dice: *esta carta es para usted, viene de tal parte.* La persona á quien se dirige le pregunta cuánto es el porte; y el cartero le fija á su placer, á *tres, seis, ocho, diez, quince, y aun diez y nueve cuartos;* entendiéndose que ha de ser igual número de requiebros que le ha de echar; pero tiene la libertad de *dejar la carta en el correo*, si el precio le parece escesivo, lo que significa que el cartero pase adelante. Esta es una leccion para los carteros codiciosos, porque cuando se contentan con tres ó cuatro cuartos, hay obligacion de recibir la carta y pagar al contado.

El Soldado en guarnicion.

El penitenciado toma un baston figurando con él el fusil, y se pone junto á un jugador, diciéndole: *estoy de guarnicion en casa de usted.* El otro le responde: *¿qué quiere usted que le dé para que se marche?—Segun sea lo que me ofrece usted.—Pan*, ó cualquiera otra cosa, á voluntad del jugador, que regularmente trata de hacer alguna alusion en lo que le ofrece; asi, por ejemplo, si el penitenciado es poeta, le ofrece una pluma; si pintor, un pincel; si músico, el instrumento que toca; si tiene opinion de inconstante, una mariposa; si de fiel, un perro, &c. Pero por mucho que le ofrezcan, el soldado responde á todo *que no se marcha* hasta que su huéspeda le dice que le dará *requiebros;* en este caso se concilian inmediatamente, aunque suele haber algunos que regatean sobre el número.

El Embargo.

El jugador condenado á esta penitencia

dice á otro: *pague usted, ó si no le embargo;* y al mismo tiempo procura apoderarse de su pañuelo, guantes, &c. El deudor para rescatar su prenda, tiene que convenirse en echar una relacion, cantar algo acompañado de algun instrumento, bailar, ó en fin, arreglarse del modo posible. En caso de negativa y de decir que está insolvente, se le permite al que embarga apoderarse de dos prendas, las cuales presenta á un tribunal compuesto de tres señores y tres señoras, que fulminan una sentencia, de la cual el insolvente no puede apelar, mandándole ejecute tal ó tal cosa. Habiendo obedecido, se le entregan las dos prendas embargadas.

Ese era yo.

Pocas penitencias hay que dén mas márgen á las alabanzas delicadas, críticas ligeras y observaciones ingeniosas. La persona condenada á responder *ese era yo*, se dirige á cada jugador, y le dice: *¿qué ha visto usted?* y puede añadir á esta fórmula, que es de todo rigor: *esta mañana ó ayer en el paseo, en el baile, en la iglesia, en el*

teatro, *etc.*, asi para variar sus preguntas, como para evitar diferentes respuestas. Cada uno responde lo que mejor le parece, y á cada cosa tiene que responder el penitente: *ese era yo*. Asi, por ejemplo, si es un hombre el que pregunta, y le dice la persona preguntada: He visto á un jóven que no mira el amor sino como un pretesto de que se vale la vanidad para variar sus necios placeres, tiene que decir: *ese era yo*. Supongamos que se le diga: He visto ó he oido hablar de una persona que no mira á la fortuna como el objeto de sus operaciones y el blanco de la vida, sino como un medio de aumentar sus facultades para hacer bien á sus semejantes; el penitenciado tiene asimismo que responder: *ese era yo*. Nada añadiremos á estas respuestas, que las circunstancias y discrecion de los jugadores pueden hacer muy interesantes y varias.

Cuando es grande la concurrencia, si el penitenciado es hombre, se le manda que pregunte solo á las mugeres; y si es muger, que pregunte no mas que á los hombres.

Las Comparaciones.

Las *comparaciones* han de presentar una semejanza y una diferencia con el objeto comparado. La persona penitenciada puede compararse á sí misma ó á otras de las que se les señalen, ó que ella misma escoja, segun la condicion que le hayan impuesto.

Una dama puede compararse á una Hortensia: la semejanza está, se puede decir, en su hermosura, y en el privilegio de manifestarse con un nuevo encanto bajo de todos aspectos: la diferencia está en la falta de perfume. Seria necesaria la flor mas llena de ellos para ser *imágen* del lenguage encantador de esta señorita.

Un jóven se puede comparar á una rama de encina; pues este arbusto, se dirá, conserva su verdor en todas estaciones, así como yo conservo siempre unos mismos sentimientos: esta es la semejanza; pero si se le echa al fuego, chispea así, y yo ardo en silencio: esta es la diferencia.

Los Emblemas.

Los emblemas se mandan individual ó colectivamente como las comparaciones. Cada uno á su vez propone un emblema para cada persona de la sociedad: hé aqui algunos.

Una tuberosa podrá ser emblema de una señorita, porque esta flor, así como ella, se apodera de la cabeza.

Una cepa de vid podrá ser emblema de otra, porque, como ella produce, agradando, un placer que llega hasta la embriaguez.

Un alfiler es tambien un emblema de una belleza, porque pica, pero prende.

Penitencias de accion.

Sabido es que á medida que se pagan las prendas, se depositan en una señora, nombrada *guarda-prendas;* y que cuando se ha concluido el juego se pasa al rescate de ellas. El jugador que no ha pagado, es el primero que sentencia; en su defecto se eligo un niño, ó bien la *guarda-prendas* impone

la penitencia á la prenda que hace que toque á su vecino. Para evitar fraudes, se cubren las prendas con un chal ó pañuelo estendido en el regazo de la dama, y la persona que toca la prenda, introduce la mano sin levantar la cubierta mas de lo necesario. La guarda-prendas dice entonces al jugador que ha de imponer la penitencia: *¿qué manda usted á la prenda tocada?* El jugador responde: *si es de una señora, tal ó tal cosa; y si de un caballero, esta ó la otra.* Intimada la sentencia, el que toca la prenda, la saca y la manifiesta á la sociedad, y entonces aquel cuya es debe ejecutar lo que le han mandado para rescatarla. Tiene despues el privilegio de sentenciar á su vez, mientras que la guarda-prendas ó un niño toca las prendas. Suele suceder que haya prenda que sirve para dos ó tres veces, en cuyo caso no la recobra sino despues de cumplidas todas sus penitencias. Esto suele ocasionar confusion; por lo que no habiendo prendas suficientes, valdrá mas que cada uno escriba su nombre en papelitos que se arrollan.

El soldado prusiano.

Esta penitencia es propia para hombres. El que hace de soldado prusiano se cuelga del cuello el ridículo de una señora en forma de cartuchera, se arma de un baston por fusil, y marcha silenciosamente á presentar las armas y dar dos ó tres *quién vive* al lado de una señora, si el número de los hombres es menor que el de las señoras, y *vice versa*; la señora se levanta y sigue al soldado, que la lleva al estremo de la sala, acerca su oido á ella sin hablar palabra, y recibe el nombre del caballero que desea; yendo despues con mucha gravedad á presentar las armas al caballero, dando al lado de él tres *quién vive*. Este, acompañado del soldado, vá á donde está la dama, que le dá la mano, y vuelve á ocupar su sitio acompañada del soldado, quien despues de haberla saludado, presentándola las armas, vuelve á preguntar silenciosamente al caballero, quien le designa otra señora. Asi continúa el juego, y el triste soldado tiene que andar yendo y viniendo continuamente, hasta que una de las seño-

ras le nombra al mismo; entonces deja precipitadamente su fusil y cartuchera, dá las gracias y la mano á su libertadora, y la vuelve á su sitio.

El Caballo de Aristóteles.

Esta es una de las mas duras penitencias que pueden imponerse. El desdichado á quien su mala estrella se la destina, tiene que ponerse á cuatro pies, y llevar sentada encima á una señora al rededor de la sala.

El Asno sábio.

El que manda la penitencia tiene que hacer de amo del animal, ó señala para este importante empleo al jugador mas diestro en él. *El asno sábio* es siempre un hombre que se pone en cuatro pies, y el amo, estando á su lado, dice á la sociedad con mucho énfasis: *Señores y señoras, vean ustedes aquí un asno, que merecería ser doctor mejor que muchos que lo son, porque lee en el fondo del corazon.* Vamos, señor borrico, paséese usted, y dé usted un brinco á la salud de la

tertulia. El borrico entonces estira las dos piernas como quien tira coces. El amo prosigue diciendo: *Este es el momento de que manifieste usted su gran saber; mire usted bien, y díganos: cuál de estas damas es la mas coqueta.* El asno mira atentamente á las señoras, se acerca á sus pies, huele, y despues, segun su conocimiento particular, con un poquito de malicia, menea muchas veces la cabeza delante de aquella que tiene por la mas coqueta, y pega el mejor rebuzno que pueda. Esta escena puede producir grandes carcajadas. El amo prosigue del mismo modo preguntando al asno: *Cuál es la mas inconstante, la mas cariñosa, la mas sensible, la mas indiscreta, la mas astuta, etc.;* y el asno vá respondiendo de la misma manera. Por lo regular suele concluir su penitencia preguntándole el amo *cuál es la mas inocente;* y el burro vá oliendo á todas sin detenerse en ninguna, y vuelve al amo rebuznando y moviendo la cabeza en espresion negativa.

Los suspiros.

Si es una señora la condenada á suspirar, se coloca de pies en un ángulo del salon y exhala un profundo suspiro. *¿Por quién suspira usted?* le dicen; y responde: *por don Fulano ó don Zutano.* La persona nombrada vá y la dá la mano, y despues colocándose de espaldas á ella, suspira por una señora, ésta por un caballero, y asi sucesivamente hasta el último de los jugadores.

Los Cañones de órgano.

El que manda esta penitencia adopta el papel de organista, y condena al penitenciado á ser su aprendiz: uno y otro se colocan en medio de todos, y dicen á las señoras que se suban sobre sus sillas; y estando en esta disposicion, se las llama *cañones de órgano.* El organista, que segun dice, tiene que tocar al dia siguiente en una gran funcion, se pone á templar: con la mano derecha toca en un pie de una de las señoras, al mismo tiempo que con el dedo índice de la izquier-

da se aprieta el agujero de la nariz sacando un sonido gangoso y prolongado, semejante al de un cañon de órgano. La señora cuyo pie toca, tiene que responderle en el mismo tono, y no sin reirse, como se deja suponer. Esto no vá bien, dice el organista con aire de quien lo entiende; este cañon suena mal. Muchacho, añade, dirigiéndose al penitente, arréglamelo. El arreglo consiste en coger á la señora en brazos, y colocarla en otra silla; el organista reitera sus preguntas y sus órdenes, y el pobre aprendiz se muele en llevar los cañones de órgano de una en otra silla. Cuando todas las señoras están fuera de la suya, el organista declara que el órgano está ya templado, y cesa la penitencia. Esta no se manda jamás á las señoras.

Ponerse á discrecion.

El penitente tiene que hacer cuanto los demás jugadores le prescriban, ya poniéndose en un pie, ya de rodillas, ya torciendo la cabeza, ya levantando un brazo ó demás actitudes que le ordenen. Si es hombre, se pone á discrecion de las señoras; y si es

muger, de los hombres. Aquí entra el echar una relacion, cantar, tocar algun instrumento, &c.

Hacer lo que los demás no quieren.

El que sale sentenciado á esto debe preguntar á cada uno de los jugadores: *¿qué es lo que usted no quisiera hacer?* y ha de ejecutar aquello que le digan. Así, cuando una señora le diga: *yo no quisiera hacer el asno sábio ó el soldado prusiano*, debe inmediatamente ejecutar esta penitencia, y volver á preguntar al jugador inmediato lo dicho para desempeñarlo. El que manda la penitencia dirigirá al sentenciado á una, dos, ó lo mas tres personas, si la concurrencia es numerosa.

El Destierro.

Se reduce esta pena á retirarse á la pieza inmediata, y no salir de ella hasta que el jugador que le sigue, y al cual impone una penitencia desde su retiro, la haya cumplido, y además permanecerá el tiempo que se le haya prescrito.

El Rey de Marruecos.

El que llora al rey de Marruecos toma una vela encendida, y convida á otro jugador á imitarle, lo cual no puede rehusar. Cada uno vá á colocarse separadamente á los dos estremos de la sala, teniendo el pañuelo aplicado á los ojos como quien llora, la mano contra el pecho, y fingiendo estar profundamente afligido. Se adelantan el uno hácia el otro, y cuando se encuentran suspiran, sollozan, levantan los ojos al cielo, y repiten á su vez en tono lamentable el siguiente diálogo.

Primer encuentro.

1. Qué noticia!
2. Ay!

Segundo encuentro.

1. El rey de Marruecos ha muerto...!
2. Ay, Ay....!

Tercer encuentro.

1. Ya le han enterrado.....!
2. Ay, Ay, Ay.....!

Cuarto encuentro.

1. Ay, Ay, Ay, Ay, cuatro veces:
2. Se rompió el garguero tragando nueces.

Mientras cerca te la dan,
apaga la vela, Juan.

Esta coplilla la dice cada jugador pasando rápidamente una vela encendida inmediata á la cara del penitente, el cual debe apagarla con un soplo. Aunque esto parece fácil, no lo es, hasta que la práctica lo haya enseñado. Esta penitencia, así como la del rey de Marruecos, no se impone sino á los hombres.

PENITENCIAS DE PETARDO Ó DE EQUÍVOCO, DE MEMORIA É INGENIO.

Poner cuatro pies en pared.

El que ignora el doble sentido de esta palabra, se desatina discurriendo cómo ejecutar una cosa, en su opinion imposible. Pero se reduce á coger un taburete ó una silla, y tocar con los cuatro pies de ella en la pared.

Abrazar á la persona que se prefiere, sin darlo á entender.

Esta penitencia consiste en dar un abrazo á todos los que componen la sociedad, entre los cuales entrará necesariamente la persona preferida.

Penitencias de memorias.

Estas se reducen á canciones, charadas, enigmas, logogrifos en verso, y trozos de

poesía que han de declamarse. A las personas de conocido talento se les suele mandar improvisar un soneto, décima ó romance sobre algun asunto que se les propone. Convendrá mucho ser breve en el desempeño de cada cosa.

La confidencia mútua.

La persona de quien es la prenda sentenciada hace una confidencia al jugador de su derecha; este la confia al inmediato, y así sucesivamente vá circulando hasta llegar á la persona primera que la ha hecho, á la cual se la obliga á declarar si la han devuelto con exactitud: lo que es muy raro, porque siempre se encuentra algun interesado en alterarla. En este caso debe el sentenciado decir en alta voz la confidencia en los términos que la haya hecho, y en los que la ha recibido.

La confidencia respondida.

Dos personas de la sociedad se hacen una confidencia en voz baja, y el sentencia-

do responderá á ella en voz alta, teniendo que adivinarla: hecho esto, se pronuncia la confidencia y la respuesta en alta voz, lo que produce á menudo los mas graciosos despropósitos.

Cumplimientos estravagantes.

Se suele mandar á veces hacer un cumplimiento, de donde se escluye algunas de las vocales, y tambien se suele exigir que comprenda algunas palabras raras. Cada uno debe ir prevenido de antemano por si le toca esta penitencia; y solo se pondrán aqui algunos ejemplos.

Definicion del Amor sin O.

Es un infante débil y fuerte,
Cuya destreza es sin igual:
Vence á las vanas, sigue á las simples,
Y aun á discretas suele engañar.

Cumplimiento con las palabras Mármol *y* Tizon.

Es usted tan helada como un *mármol*,
Y yo ardo á la manera de un *tizon*:
Por dichoso me tengo en no ser árbol,
Pues mi pecho seria ya carbon.

A veces se pide tambien un cumplimiento, cuyas palabras empiecen por una letra dada. Supongamos que un hombre ha recibido de una señora las seis letras siguientes: *a*, *b*, *c*, *s*, *v*, *p*, y las puede disponer en dos columnas, de este modo:

A—amabilidad,	S—son
B—belleza,	V—vuestras
C—candor,	P—prendas.

Supongamos que se mandase mudar este mismo cumplimiento en sátira, y pudiera decirse:

A—aqui	S—solo
B—busco	V—veo
C—candor,	P—picardía.

Cumplimientos en acróstico.

Supongamos que una señora pidiese un cumplimiento á un caballero, hecho con la palabra *amor;* y podria decirla: Usted es

A—amable,
M—modesta,
O—obsequiosa,
R—racional.

Y con estas iniciales ¿á qué hombre de buenos sentimientos podrá V. dejar de agradar?

Hacer un ramillete.

El jugador sentenciado á esta penitencia elige tantas diferentes flores cuantas mugeres hay en la sociedad, si es hombre; y cuantos hombres hay en ella, si es muger, diciendo: *tomo de tal persona un clavel, de tal un ranúnculo, de tal una azucena, etc.; y atándola con una cinta azul, blanca, morada, etc., se la regalo á don Fulano ó á*

doña Fulana. Ha de procurarse que cada flor tenga alguna alusion á la persona de quien se ha tomado, y que el color de la cinta sea tambien emblemático, respecto á aquella á quien se regala el ramillete.

Hacer el Testamento.

El jugador que hace su testamento lega á cada persona de la sociedad las prendas físicas ó morales que tenga. Para este efecto se le venda, y uno de los sócios le pregunta: *¿á quien lega usted esto?* señalando por ejemplo sus ojos, sus orejas, &c.; y luego le pregunta á quién deja su talento, sus alhajas, sus chistes; de modo que responda en cuanto á lo físico sin ver lo que le señalan, *lo dejo á don Fulano ó doña Fulana*. Así como esta penitencia dá márgen á la urbanidad y finura del penitenciado, la dá tambien á la maliguidad del preguntador, que se prevale de la circunstancia de estar vendado el otro, y de su precision á tener que dejar á cada uno su respectivo legado.

Formar una hermosura.

Imita esta penitencia á lo que se cuenta que hizo el célebre Zeuxis para hacer el retrato de Venus, pues el sentenciado toma de cada una de las señoras de la sociedad las mejores facciones que tengan. Toma pues de una los ojos, de la otra los labios, de aquella la frente, de la otra el cabello, hasta formar su pintura; de manera que todas las señoras hayan concurrido á la formacion de ella.

Hacer una Minerva.

Este juego es el mismo que el anterior, con la diferencia de ser una pintura en cuanto á lo moral. El sentenciado toma de una señora el ingenio, de otra el candor, de aquella la amabilidad, de esta la modestia, &c.

El Papelito.

El penitenciado en este juego dice á cada uno: *si yo fuese un pedacito de papel, ¿qué harian ustedes de él?* Cada cual le res-

ponde lo que le ocurre, como una esquela, un cigarro, unos bucles, un cucurucho, &c., segun se le quiera obsequiar ó satirizar.

La Franqueza.

El que se vé precisado á hablar con franqueza, dirige á cada persona de la sociedad un cumplimiento agradable con cierta aparente acerbidad, ó una chanza maliciosa con un tono de sencillez y hombría de bien: esto se llama comunmente *hacer un favor y un disfavor*. Es escusado prevenir que requiere en quien lo ha de hacer mucha circunspeccion, delicadeza y aun ingenio; razon por la cual no debe mandarse indistintamente á todos.

Un favor y un disfavor por escrito.

Esta es una de las penitencias que exigen mas discrecion. El sentenciado ha de escribir con un lapiz en una cuartilla de papel doblada en forma de esquela una série de cosas desagradables á una señorita, como por ejemplo:

V. es coqueta.
V. es tambien caprichosa.
Su hermosura de V. está en la tienda.
V. es falsa.
Conozco que no puedo amar á V.

Si el sentenciado no escribe por sí mismo, un jugador se encarga de escribir y remitir esta obsequiosa carta en nombre del penitente á la señorita que él le señale. En ambos casos el sentenciado debe escribir ó hará escribir á la vuelta de la hoja, y en encuentro en cada renglon de los dichos, otro que mude todo el sentido de la frase, haciéndola tan lisonjera cuanto antes haya sido lujuriosa; asi se puede escribir en seguida de los períodos dichos los siguientes.

V. es coqueta.... dicen la mayor parte de las mugeres, porque piensan que anhela los obsequios que se la hacen.

V. es tambien caprichosa.... segun ellas, porque desprecia V. á un fátuo de los del dia, y se manifiesta agradable con el hombre modesto y juicioso.

Su hermosura de V. está en la tienda...

Con decir esto quieren disimular la envidia que les causan sus naturales atractivos.

V. es falsa. Esto es cierto segun el mundo, pues no sabe V. murmurar ni adular.

Conozco que no puedo amar á V.... porque la consideracion de su mérito me humilla demasiado para juzgarme digno de tanta dicha.

Las tres cosas propuestas.

El sentenciado á esta penitencia debe emplear en obsequio de una señora las tres cosas que ésta le proponga. Supongamos que le manda una señora en su obsequio *hierro*, *chinelas y látigo*, á la cual pudiera responder el sentenciado: «El hierro me servirá para construir á V. un elegante balcon en que tome el fresco. Las chinelas, recordando el agradable cuento de *Abun Kasen*, me proporcionará la ocasion de distraerla cuando al volver de paseo ofrezca este cómodo calzado á sus fatigados pies. El látigo lo emplearé, si V. me lo manda, en echar á latigazos á los importunos que la fastidian con sus afectados cumplimientos.

JUEGOS DE NIÑOS.

En primer lugar pondremos los juegos de la primera infancia, y en segundo los de la primera adolescencia, señalando en unos y otros los que convienen mas particularmente á cada sexo, y los que son comunes á los dos.

JUEGOS DE LA PRIMERA INFANCIA.

El Caballito.

Cuando ya los niños pueden correr, suelen pasar entre piernas un palo, cuya estremidad sostienen con una mano, y frecuentemente le pasan un bramante ó cinta que hace de rienda; por lo regular este nuevo ginete ata á la punta de una varita otra cuerda que hace de zurriago para arrear á su caballo. Este juego es menos significante en un solo muchacho que en muchos; porque en

el segundo caso se desafian á quien galopa mas.

El palo corto.

Este juego es muy sencillo: se sientan dos niños uno frente á otro con las piernas tendidas, y unidas las plantas de los pies, empuñando cada uno con ambas manos la estremidad de un palo corto, y procurando cada cual el levantar del suelo á su compañero. Este juego produce los efectos del contra-peso; pero conviene advertirse mútuamente del momento en que se vá á dejar el palo, porque sino, se puede llevar un buen porrazo: por lo mismo debe jugarse sobre la yerba. En el Japon los jugadores se pasan una correa al rededor del cuerpo.

Los Alfileres.

Dos niñas ponen cada una un alfiler sobre una mesa, y empujan cada cual al suyo con la punta del otro alfiler, procurando cruzarle sobre el de su compañera. La que lo consigue gana el alfiler á la otra, que tiene que poner otro en su lugar. La tranquili-

dad de este juego no suele ser muy del gusto de los niños.

Otro juego de Alfileres.

Consiste en tomar dos alfileres en la mano cerrada, y preguntar á su compañera si están cabeza con cabeza ó punta con cabeza. La que acierta gana un alfiler, ó le paga en el caso contrario.

La Cocina.

Un juego que divierte mucho á las niñas es el de formar una cocina á su modo; para lo cual se les dá los utensilios pequeños de hoja de lata, barro ó madera; y se divierten en hacer sus comidas en ellos con pan, bollos ó frutas, empleando cada una de las piezas segun su nombre y figura.

Los Collares.

Como las niñas han de ser al cabo mugeres, gustan del adorno, y este constituye el fondo de muchos de sus juegos. La fruti-

lla del agavanzo ó rosal silvestre, que forma unos granitos de un bello encarnado, les sirve para hacerse collares con solo pasarles una aguja con un hilo fuerte.

Las Muñecas.

Casi todos los juegos de las niñas son unos preludios de su destino futuro: asi es que las muñecas ejercitan su habilidad y gusto natural por el tocador. Además este juego las prepara á diferentes ocupaciones. En efecto, una niña viste á su muñeca, la habla, la acaricia, la hace bailar, la riñe y aun la sacude, la hace leer, la acuesta, finge que está enferma, y en fin, repite con ella todo lo que la pasa con su mamá. Por lo mismo no se pueden fijar reglas para este juego, sino advertir á las madres que no dén muñecas vestidas sino á las niñas muy tiernas que no podrian vestirlas por sí mismas: pero cuando pueden ya prender un alfiler, se las ha de dar muñecas sin vestir, con algunos retazos de tela que acomodarán á su idea. Cuando sean mayores les serán útiles las muñecas de resortes con algunos mode-

los de vestidos, siendo este un escelente medio de que se aficionen á coser, cortar, bordar, marcar, &c.

La Señora.

Cuando se ven juntas unas cuantas niñas, se puede casi asegurar que juegan á la *señora*; es decir, que se ponen toda clase de adornos que pueden hallar á mano, y que los disponen en turbantes, manteletas, mantillas, &c.; que hacen gestos, reverencias, van á visita, á misa, y como dice uno de nuestros poetas cómicos, *en cachivaches de plomo sirven comida y refresco.*

Las Perinolas.

Son hormillas de botones anchas y planas de hueso ó madera, en el agujero de cuyo centro se introduce una clavijita de madera que debe entrar bien ajustada, y sobresalir el doble por un lado que por otro. Se coge el estremo mas largo entre el dedo pulgar y el indice de la mano derecha, y corriendo el indice hácia el centro de la mano, se le ha-

ce girar por mucho tiempo sobre una mesa. Cuando muchos niños giran juntos sus perinolas de diferentes colores y tamaños, y apuestan á quién la hará moverse por mas tiempo, es este un juego muy bonito, particularmente para las noches de invierno.

El Hombrecito en el pozo.

Se cruzan las manos de modo que la palma de la mano derecha, colocada desde luego debajo de la palma de la izquierda, se junte con ella, y en esta disposicion se enlazan los dedos unos con otros, de suerte que el pulgar y el índice derechos queden los dos entre el pulgar y el índice izquierdo; se vuelven despues las manos sin desunirlas, formando un movimiento de semicírculo hácia el estómago, y el pulgar y el índice izquierdo, apoyados sobre el índice derecho, forman un hueco redondo, al cual el enlace de los dedos dá una figura de pozo. La estremidad del pulgar derecho queda en medio, y se menea diciendo: *el hombrecito cayó en el pozo:* el que poco diestro no ha cruzado y vuelto sus manos al mismo tiempo que sus

compañeros, ó el que presenta mal al *hombrecito*, paga una prenda.

Mis Gansos vendo.

Tambien en este juego son el primer papel los dedos. Se sientan á la redonda varios niños, y el primero es vendedor y el segundo comprador: el vendedor encorva el dedo meñique sobre la segunda articulacion del siguiente, este sobre la segunda del medio: el del medio, en el que se apoyan los anteriores, se encorva sobre la correspondiente articulacion del índice; y el pulgar, demasiado corto para que el índice se encorve sobre él, le sostiene solamente. El vendedor tuerce de este modo los dedos de cada mano, lo que debe hacer con mucha ligereza, y despues dice á su inmediato: *mis gansos vendo*: aquel entra en ajuste, convienen en el precio, y cuando el comprador vá á tomarlos, el vendedor desmonta prontamente los dedos, y esclama: *han volado*. Si al vendedor se le vuelan los gansos durante la venta, es decir, si se le descomponen los dedos, ó el comprador pilla un dedo antes

que hayan recobrado su posicion natural, paga prenda, advirtiendo que el dedo pulgar no es buena presa, y que en la segunda vuelta de este juego los vendedores son compradores, y vice-versa.

Frota y sacude.

Este juego consiste en frotarse el pecho con la mano izquierda, y sacudirse en él al mismo tiempo con la mano derecha. Esto no se consigue sino con una larga práctica.

Los Avejorros.

Estos insectos, que se cogen abundantemente en el campo, son de tiempo inmemorial juguetes y víctimas de la infancia. Preciso es que un niño se divierta, pero nunca haciendo daño á sér alguno. Por lo mismo se hubiera omitido este juego, á no ser susceptible de mejoras sin tanto daño del insecto. Sabido es el modo con que se les atraviesa un largo hilo á la estremidad del cuerpo, dejándoles despues volar teniendo el hilo por el cabo. En vez de este juego cruel,

se pasa el hilo como un ceñidor bajo de las alas del avejorro: esto no le impedirá volar mejor y mas tiempo, mediante á que no sufre. Para hacerles servir de caballo, se toman los mas grandes, se les ciñe con un hilo doble por bajo de las alas, y el estremo de él se sujeta á un carrito de naipe. Deben ser pares, y colocados á la derecha é izquierda del timon: bastan cuatro avejorros grandes, porque mayor número embarazaria el tiro, y por lo mismo conviene que los tirantes no sean muy largos, y que se cargue el carro con pajitas ó pelotillas de papel, para que no lo vuelquen al tirar. Preparado todo asi, se coloca el carrito sobre una piedra ó tabla bien lisa: si no camina, se le pisa ligeramente la pata con la estremidad del dedo, y no tardará en andar la diligencia, dando de tiempo en tiempo algun salto por querer volar los caballos.

El Molino de viento.

Los mismos insectos sirven para figurar un molino de viento, formando una cruz de naipe, en cuyas cuatro puntas se sujeta uno

de ellos. Esta cruz se fija con un alfiler en la punta de un palo, esponiéndola al sol. Los avejorros vuelan zumbando, y hacen andar el aspa.

Los Predicadores.

Se corta un naipe por ambos lados á lo largo, dejando unida hácia el medio la otra mitad. Se cosen los dos estremos formando un anillo, y con la otra parte se practica el suelo del cilindro: hecho esto se toma un avejorro, y se le sujeta metiéndole el cuerpó en el púlpito, de manera que toque su pecho en el naipe y tenga libres no mas que las dos patas. Se le ata bien, cosiendo y recorriendo por los dos lados del insecto un hilo fuerte que le detenga. El avejorro, preso de esta manera, se esfuerza para librarse, y ejecuta mil contorsiones, sacando la cabeza, y estirando las patas, en lo que remeda los movimientos de un predicador ó de cualquiera otra persona que perora en una tribuna.

La Caza de Mariposas.

Para cazar mariposas se usa de una bolsita de punto estrecho de seda ó gasa de ocho á diez pulgadas de ancho, cuya boca se mantiene abierta por medio de un círculo de alambre ó de avellano flexible, al que se une un mango de cierta largura. El niño, armado con esta red, no debe acercarse á las mariposas sino cuando estén paradas sobre alguna flor ó mata, y siempre por detrás, porque la vista perspicaz de estos insectos exige esta precaucion. Si el cazador yerra el golpe, no ha de correr tras la mariposa, porque la escitará á que vuele mas: al contrario, permanecerá quieto, y el insecto no tardará en pararse, y tal vez cerca de él. Si se coge á una mariposa por las alas, desaparecen en un instante los brillantes colores de ella, por los esfuerzos que hace para escaparse; pero con el medio indicado no hay este riesgo, pues se puede aprovechar el momento favorable para meter un alfiler en la espalda del insecto, y sujetarle de pronto. Inmediatamente se le introduce otro

mas grueso por enmedio del cuerpo ó coselete, para que muera pronto y no sufra, y despues se le prende asi en el sombrero, y mucho mejor en una tablá ó pared para formar hermosas colecciones.

LABORES DE NAIPES.

Asi como á las personas adultas proporcionan los naipes un pasatiempo que á veces no suele ser tan inocente, asi á los niños les ofrecen un monton de distracciones, particularmente en su corte, que produce muchos y variados objetos: daremos el método de algunos, con una descripcion que no se encuentra en ningun libro de juegos, y les proporcionará pasar agradablemente las noches de invierno.

Capuchinos.

Este es el corte mas sencillo de todos, y se reduce á doblar un naipe por en medio á lo largo, y asi doblado darle un tijeretazo desde un poco mas arriba de en medio con direccion á las esquinas, pero sin llegar á

ellas, el cual corte doblado hácia arriba forma la figura de la capucha: los niños colocan así los naipes unos tras de otros, y en cayéndose uno, se empujan mútuamente y cae toda la fila.

Sillones.

Se toma un naipe, se le pliega á lo largo, y se corta por el pliegue hasta una tercera parte de su largo por cada lado: hecho esto, se doblan las partes cortadas hácia el centro, las de un lado hácia encima, y las del otro á la parte inversa, á fin de que las que caen debajo sirvan para formar los pies del sillon, y las de encima para el respaldo y brazos. Despues se pliega todo y formará un cuadro. Entonces se corta la figura de los pies por cada lado de la parte plegada hácia abajo, y las manos del sillon en las plegadas hácia arriba, formando con las tijeras el dibujo del respaldo al gusto de cada uno.

Cestillas.

Si se quiere formar una cesta ó canasto

largo, se deja el naipe en todo su tamaño: si se la quiere cuadrada, se corta transversalmente, y si redonda, se la dá esta figura. En todo caso se van cortando al rededor del naipe, y á proporcionada distancia del centro, unas lengüetas de igual tamaño, las que levantadas una sí y otra no, producen una cestita, cuya estremidad se sujeta con una tirita del mismo naipe, cortando con igualdad las tiras que se han dejado. Puede ponérsele tambien de naipe una asa, y si se quiere que esté mas bonita, no se cortan enteramente las lengüetas desechadas sino á cierta distancia, que formen el pie de la cestilla, doblándolas las puntas un poco hácia el centro.

Cantaritos.

Se corta un naipe á lo largo, y doblando las estremidades, se forma el cuerpo de él, cosiéndolas ó pegándolas: un círculo pequeñito forma el fondo ajustándolo al diámetro, y una tira de algunas líneas, y como dos pulgadas de largo pegadas al vaso por sus estremos, constituye el asa.

Sillas.

La operacion es la misma que la de los sillones, con la diferencia de que se cortan las alas, de las que se forman las manos del sillon.

Casitas.

Se corta la parte superior de un naipe en punta para figurar el tejado, dejando en una de las caidas una lengüeta de casi seis líneas para figurar la chimenea; en lo bajo del naipe se dejan algunas líneas, y despues se corta á lo largo hasta cierta altura, y luego transversalmente como quien forma la figura de una T, y lo mismo por la parte de abajo, lo que forma una puertecita con sus dos medias hojas, que se echan hácia dentro ó hácia fuera: las ventanas se ejecutan lo mismo, aunque en punto menor, y un balcon se figura formando la abertura de él, y debajo los hierros cortando lengüetitas delgadas que se entresacan. Si se quiere que la casita se tenga, se deja suficiente pié al naipe, para que

doblándolo tenga bastante base en que sostenerse.

Arboles, flores, tiestos y vasos de jardin.

Se dibujan estos objetos lo mejor que se pueda con lapiz, y se recortan por el dibujo, haciendo lo mismo con las figuras de personas y animales de toda especie.

Arlequines.

Se toma un naipe, y con él se recorta el cuerpo y la cabeza del arlequin, se cortan aparte los brazos y las piernas hasta las rodillas, y separadamente desde la rodilla hasta el pie inclusive. Estas diferentes piezas se pintan segun el gusto de cada uno, y se cosen al cuerpo, pasando una aguja con un hilo anudado en la estremidad, y formando otro nudo á la parte opuesta, de modo que queden sujetas las piezas, pero libres para el movimiento, advirtiendo que todas deben cubrir la estremidad con la parte del naipe que forma el cuerpo. Desde el lado del nudo se fija un hilo en los dos brazos y muslos,

los cuales unidos caen entre las piernas, de modo que tirando se mueven y remedan el baile. Si se quiere evitar el andar pintando, se forma el cuerpo con la figura de un rey, cortada un poco mas abajo de la cintura: se pueden acomodar los brazos de una sota, y hacer los muslos con parte de un as de oros ú otra figura ancha, echando mano para la pierna de la parte blanca del naipe.

Cadena.

Se cortan unas cuantas tiritas de naipe, dándolas en ambas estremidades una tijeretada con direccion á la esquina, pero en sentido opuesto en cada punta: hecho esto, se encaja una cortadura en otra, pasando despues ligeramente el dedo en el eslabon que forma la tirita, á fin de redondearle. Esta operacion se hace despues de pasar por el eslabon ya hecho la tira que ha de formar el otro, y para reunir la cadena se pasa la tira del último eslabon por el primero.

Cajas de naipe.

Se toman dos naipes y se les dobla por ambas estremidades, formando un pliegue de igual dimension. Despues se encaja la parte plegada de uno entre el espacio de los pliegues de otro, asi por arriba como por abajo, dejando preparadas de esta suerte seis piezas cuadradas. Se juntan estas piezas doblando un naipe transversalmente, y encajando la mitad de él en el hueco de los cuadrados de uno, y la otra en las del otro; de manera que sin coserlo ni pegarlo queda formado un cajoncito con su tapa. Para hacer el cajon cuadrilongo se cortan sus lados, fondo y cubierta, segun la figura que se le quiere dar antes de doblar los naipes.

Las Sombras chinescas.

No solamente el recorte de naipes es uno de los mejores entretenimientos de la niñez, sino que ha producido las llamadas sombras chinescas. Este juego no se hace sino de noche con luz artificial y en un aposento en

que haya cortinas, siendo las mas á propósito las blancas. Se corre bien una cortina de una puerta vidriera, sujetando sus bordes con alfileres para que quede estirada. La mitad de los niños son espectadores, y detrás de la cortina están los actores. Estos tienen una gran provision de diferentes figuras cortadas de naipe, como hombres, navios, animales, árboles, casas, &c., y hacen pasar lentamente estas figuras á cierta distancia de la cortina, guiándose por la estremidad de una tabla ó carton en que termina el trasparente, y figura ser el suelo, sobre el cual pasarán las figuras. La luz debe estar colocada detrás de la cortina de modo que la sombra dé en ella. Los niños adelantan y mueven las figuras; suponen un diálogo entre ellas, formando una especie de comedia, y figurando una caza, una batalla, un baile, un naufragio, &c.; para imitar los pájaros, los fijan en la punta de un alambrecillo, que mueven cuando conviene. Este juego de niños se ha perfeccionado mucho formando la escena de cada composicion en un bastidor de madera, en que se fija un papel blanco del tamaño que se quiera, pintados en él los

adornos de la escena con papeles de colores que la hagan mas vistosa, y á las figuras se les dá todos sus movimientos por medio de alambrecitos muy sutiles con tanta propiedad, que bien hechas las sombras chinescas, no solamente divierten á los niños sino tambien á los adultos.

Tú eres un ganso.

Consiste este juego en contar una historia, é indicar al mismo tiempo con algunos rasgos los objetos que se mencionan. El niño que habla tiene cuidado de no dejar ver sino al revés, ó mas bien de lado la reunion de los rasgos que marca. Hé aquí cómo se esplica poco mas ó menos.

«Como muchos en el mundo, un viejecito y su muger vivian en una chocita redonda; haré aquí su figura para que sepamos donde encontrarla. (Diciendo esto se marcan con un lapiz ó pluma en papel blanco los objetos de que habla). Esta figura redonda ○ señala su habitacion: la choza tenia una ventanita en medio, que señalaremos con una rayita prolongada —: habia

tambien hácia el lado una puerta un poco avanzada, que señalaremos con dos rayitas=: al lado opuesto á la puerta estaba un camino estrecho adornado de calles de árboles, que indicaremos asi //: este camino conducia á un estanque, que será este ⊃, á lo largo del cual habia mucha yerba, que será esta ||||. Una noche fueron unos ladrones al estanque para robar peces; y como eran muchos, los señalaremos con unas cuantas rayas indeterminadas como estas≡. El viejo, habiendo oido el ruido, dijo á su muger que le acompañase á ver lo que era y bajando los dos por el caminito, rodearon casi la mitad del estanque; y llegados aquí se detuvieron ambos juntos, asi ⌈ ⌉, estendiendo los brazos como para imponerse silencio uno á otro, cuyo movimiento indicaremos de este modo //; pero se cansaron sin provecho, porque los ladrones se escaparon cuando sintieron que venia gente. En fin cansados de aguardar inútilmente, dijo la vieja al marido: anda, *tú no eres sino un ganso.*

Al decir esto se vuelve el papel, y se enseña á los oyentes la figura de un ganso

delineada toscamente con la reunion de los rasgos indicados. Se juega á quién contará mejor la historia ó formará mejor el ganso. Este juego es conocido tambien entre los niños con el nombre de *pájaro grullo*, porque concluye diciendo el viejo á los ladrones: *tantos contra uno, vuélvome pájaro grullo.*

Los Globos de jabon.

Este juego infantil ha producido tal vez mas reflexiones filosóficas que muchos tratados de moral, porque la vista de estos globos tan brillantes y al mismo tiempo tan frágiles, recuerdan lo que son todas las ilusiones que nos seducen; pero volvamos al juego. Se disuelve un poco de jabon en una taza de agua, y despues se moja la punta de una caña de trigo abierta por ambos lados y rajada en cuatro cortes por una parte. Mojada como se ha dicho, se adhiere una gota de agua, que soplando lentamente por el otro lado crece y se convierte en un globo de los mas brillantes colores. Si se sabe economizar el aire, crece estraordinariamente;

pero es preciso suspender la accion á cierto tiempo, porque lo delicado de su material se rompería al momento. Para desprenderla de la paja se sacude esta un poco, y el globo se escapa por sí mismo, balanceándose en el aire suavemente, y brillando al sol con todos los colores del arco iris. En tal caso con el soplo ó la agitacion de un abanico, pañuelo ó sombrero, se le hace subir mas y mas; y mientras los niños le miran embobados, y dicen ¡qué hermoso! él globo se deshace cuando menos lo piensan. El contacto de un sombrero ó tela de lana no le hace daño alguno, y así es que se le puede recibir en la copa ó manga del vestido, jugando con él como con una pelota, bien entendido que el roce no ha de ser violento. Se puede jugar entre muchos á quién sacará un globo mas grande, y le hará durar mas tiempo, y paga una prenda aquel cuyo globo se deshace al desprenderlo de la paja.

JUEGOS DE LA ADOLESCENCIA.

La Peonza.

La peonza es un trozo de madera de tres pulgadas de alto sobre dos de diámetro, y de figura cilíndrica desde arriba hasta la mitad, pues la parte baja es un cono, en cuya punta sobresale una especie de clavo. Consiste el juego en girar este instrumento con un látigo de una sola tirilla de cuero. Es de mucho ejercicio, y muy divertido entre dos, pues juegan á quién hará andar mas á la peonza en menos tiempo. Hay peonzas que con un solo golpe corren á gran distancia por ser menos pesadas y construidas en figura de hongos.

Trompo ó peon.

Se diferencia de la peonza en que el hierro forma una punta fuerte y cónica, y en que se le rodea para hacerle andar un cordelito retorcido, cuya estremidad se sujeta en el índice de la mano que le arroja.

El látigo con que se impele á la peonza mataria al trompo, consistiendo la rapidez del movimiento de este en la mayor violencia con que se tira. Para divertirse á este juego entre muchos se forma un círculo en el suelo, en cuyo centro coloca cada jugador un cuarto, y despues de echar cada uno su trompo, le coge en la mano, y procura dirigirle contra una de las monedas y estraerla del círculo, repitiendo la operacion mientras vive el trompo; y si lo consigue gana el cuarto; en seguida entra otro jugador, y asi sucesivamente. Tambien suele ponerse en medio del círculo el trompo del que no ha sabido hacerle andar, condenado á que reciba tantos golpes convenidos de los que arrojan el trompo.

El Trompo aleman.

El trompo aleman es de encina ó de box, construido en figura de pera, hueco, y dado por dentro de pez negra: los trompos alemanes mas gruesos tienen á veces casi cinco pulgadas de diámetro, y en un lado una abertura redonda bastante ancha, y su ca-

beza la forma un clavo grueso de punta redonda, siendo la cola de casi dos pulgadas, y del grueso de un dedo. Se rodea esta parte con un cordelito como el de los trompos ordinarios, y despues se introduce la punta envuelta en una especie de llave, horadada en figura de anillo en su parte plana, pasando lo restante de la cuerda por una aberturita hecha en uno de los lados de esta especie de anillo. El niño que juega tiene con la mano izquierda la punta de la cuerda, y con la otra el mango de la llave, y anchando con rapidez los brazos, se desciñe la cuerda en un momento, saca al trompo de la llave, y le hace girar sobre su punta de hierro, durando su rotacion bastante tiempo con un fuerte zumbido.

El Cometa.

El cometa no solamente proporciona diversion al echarle, sino tambien al hacerle. Se elige una varilla de madera seca y flexible de diez y ocho pies de largo, y mayor ó menor, segun el tamaño de que se quiera hacer la máquina: á cosa de dos pulgadas

de una de sus puntas se atan dos varillas flexibles dobladas en figura de arco por medio de un cordelito que sale de cada una de sus estremidades y se sujeta en la punta opuesta de la varilla grande. La cabeza del cometa debe ser triangular, y se forma con otros dos cordelitos, que saliendo desde el estremo alto de la varilla, se sujetan por cada lado á los brazos del arco. Concluida esta especie de bastidor, se pegan encima uno ó muchos pliegos de papel blanco ó de color con los adornos que se quieran, como el sol, la luna, las estrellas, flores, &c. Desde la punta inferior del cometa cuelga un largo cordel, al que se atan de trecho en trecho tiras de naipes ó cortaduras de papel; y esta cuerda adornada, que termina en un borlon de papel recortado, se llama *la cola del cometa*. La cuerda que ha de servir para elevarlo y contenerlo, está fijada á otras tres que salen de los brazos y el centro del cometa, y reunidas á cierta distancia, se atan á quince ó veinte pulgadas de distancia. Se llevan las varas de cuerda que se le han de dar arrolladas en un palo de á tercia, y desarrollando una gran parte

de ellas y reconociendo la direccion del viento, coge uno de los muchachos la cuerda del cometa, mientras otro le tiene con los brazos levantados á una distancia como de veinte pies, y el de la cuerda echa á correr contra viento. El cometa en esta posicion presenta un plano inclinado; la presion del viento lo levanta, y se le vá dando cuerda al paso que sube, pues á cierta altura ya no cae, á no ser que el viento cesase repentinamente. Se deben observar las variaciones de él, dando cuerda cuando sopla fuerte, y acortándola cuando se debilita. Cuando se ha verificado la ascension del cometa y está á bastante altura, se enfilan en el cordel naipes recortados en círculo con un agujero holgado en el centro y una cortadura hasta él, por la que se encajan en el cordel, los cuales naipes impelidos por el viento suben hasta el mismo cometa si el aire es fuerte, y bajan cuando se modera, y se llaman *correos*. El cometa se construye tambien de otro modo. Se toman tres cañas de igual tamaño y de mediano grueso, y se atan por su medio, de modo que las puntas estén á igual distancia unas de otras, lo que se con-

sigue pasando por sus puntas un cordel que concluye la figura y los sujeta. Los tirantes parten dos de las estremidades superiores y el uno del centro, y se reunen, como queda dicho, en lo restante de la cuerda que ha de hacer subir al cometa; y de los dos estremos opuestos ó inferiores corre un cordelito flojo, en medio del cual se ata la cola. Si el cometa se echa al anochecer, lleva en vez de borlon á la estremidad de la cola un farolito de papel, y para mayor diversion se le pueden poner algunos ligeros fuegos de pólvora que ardan á cierta altura.

La Pira ardiente.

Tambien se divierten los niños en formar una pira ardiente con la corteza de las naranjas. Para este fin se quita la cáscara á una naranja, cuidando de sacarla cuanto mas entera, y sobre todo de no herirla al estremo opuesto de donde se ha empezado. Se corta la corteza circularmente, y queda en figura de un vaso que se tiene. Se echa en él un poquito de agua, y despues un poco de aguardiente, al cual se dá fuego

con un papel encendido. Si este vasito asi inflamado se coloca sobre un candelero se tendrá un blandon muy bonito.

Poner el vino y el agua separados en un mismo vaso.

Se llena la mitad ó dos terceras partes de un vaso con agua, y encima se pone una cortecita de pan delgada, y que ocupe como la tercera parte del ancho del mismo vaso; se echa despues gota á gota el vino sobre el pan, y quedará encima del agua y separado de ella. Cuando el vino esté á uno ó dos dedos se saca curiosamente la corteza de pan, y se prosigue echando muy poco á poco, de lo que resulta que queden ambos licores separados.

El imán de los niños.

Se toma un pedazo de ámbar amarillo que se frota bien, y luego se pone sobre una mesa á cierta distancia de algunos pedacitos de barbas de plumas, y se verá que se dirigen al ámbar hasta quedar unidos á él.

JUEGOS COMUNES Á AMBOS SEXOS.

La Lucha á puño abierto.

Se colocan dos frente á frente sobre un banco estrecho, ó un madero ó valla, siendo mas propio para las niñas el madero ó banco. Los luchadores tienen el brazo tendido y la mano abierta, procurando cada uno hacer perder el equilibrio á su contrario sacudiéndole con la palma ó el carpo de la mano, y precisarle á saltar. El vencido paga una prenda y cede su sitio á otro jugador, aunque se suele perdonar la primera suerte. Para que los manotones que se dan los luchadores mútuamente no derriben á alguno hácia átrás, ocasionando una caida peligrosa, es condicion el no sacudir ni empujar de frente aun con el puño abierto, debiendo dirigirse los golpes desde la derecha ó izquierda; quedando condenado á bajar de su sitio el que contraviniese á esto ó sacudiese á puño cerrado, ó se valiese de los pies para armar zancadilla á su contrario. Los

demás niños mirones suelen sentenciar, condenando sin remision al delincuente.

El Aro rodadero.

El aro fue en su principio el de un barril viejo, y despues ha llegado á ser un círculo de madera hecho á propósito, pintado de diferentes colores; este aro se adornó despues con cascabelitos, á los cuales el movimiento hace sonar; unas varas delgadas atravesaban diagonalmente el aro, cruzándose las unas sobre las otras; por último, los aros se componen de tres ó cuatro círculos concéntricos clavados unos sobre otros, y estos son los mas sólidos y que pueden recorrer una considerable distancia sin desviarse en ella. El modo de jugar al aro ha sufrido muchas modificaciones: un niño que encuentra un aro de tonel, se contenta con hacerle caminar, sacudiéndole con un baston; pero si tiene compañeros, cada uno de ellos toma el suyo, y juegan á quién llegará antes á un término propuesto, ó hará andar mas tiempo á su aro. Cuando este es uno solo y los

jugadores muchos, se prefiere el que el dueño del aro lo haga correr hasta que por su poca destreza lo deje caer, sucediéndole uno de los jugadores, y así sucesivamente. El modo mas agradable de jugar al aro es el llamado de la guerra. Una grande reunion de niños se dividen en dos bandas, y cada uno se presenta con su aro y palo correspondiente. Ambas tropas se colocan frente á frente, dejando entre cada jugador un espacio suficiente para que pueda pasar cómodamente una persona. Dadas estas disposiciones, cada jugador despide su aro, procurando dirigirlo por en medio del claro que queda entre los jugadores, sin que tropiece con ninguno de ellos. Este juego es muy vistoso si la destreza es igual, y se cruzan juntos los aros: cuando todos los conductores han mudado de sitio los últimos dan media vuelta y tornan á cruzarse.

El Aro saltador.

Es mas comun el hacer rodar que saltar el aro; pero si se quiere esto último, se le coge por debajo, se le agita por algunos mo-

mentos, y despues se le tira perpendicularmente en el aire, en donde brinca por bastante tiempo; despues se procura impedir que caiga, volviéndolo á coger con la mano. Cuando son muchos los jugadores se puede jugar á quién hará saltar el aro á mayor altura, le mantendrá mas tiempo en el aire, ó le cogerá mayor número de veces. Tambien se puede tirar un aro contra otro, habiéndolos antes señalado para distinguirlos. En fin, puede asimismo el jugador cuando gira el aro con mucha rapidez, levantarlo, hacerle saltar, tornar á cogerlo muchas veces segun lo convenido, dejarle caer, y antes que tocando en tierra se embote, imprimirle un nuevo movimiento de rotacion.

La Cuerda.

Los padres deben cuidar que sus hijos usen moderadamente de este juego, que es algo violento, y por lo mismo perjudicial al que se entrega con esceso á él.

Se puede usar de la cuerda en particular ejecutando con ella diferentes pasos: 1.º el de *marcha*, que consiste en el salto

regular por sobre ella, sujetándola por sus estremidades, y levantándola en semicírculo por sobre la cabeza, y rozando despues ligeramente la tierra: se puede recorrer asi un espacio considerable sin fatiga ni interrupcion: 2.° el del *paso corto*, levantando y cruzando alternativamente los pies: 3.° el llamado *cruz de caballeros*, que se ejecuta cruzando ambos brazos sobre el pecho en el mismo momento en que la cuerda pasa por debajo de los pies, desenvolverlos y volverlos á juntar con ligereza: la cuerda toma entonces un movimiento oscilatorio que la hace cruzar en diferentes direcciones, viéndola el espectador dilatarse ya circularmente, ya en figura de una cruz de Malta. El modo mas divertido de jugar á la cuerda es el de apostar á quién hará mayor número de veces las suertes espresadas.

Las *vueltas dobles* consisten en hacer que pase dos veces la cuerda por los pies durante un solo salto. Un jugador diestro puede hacer doscientos de seguida sin parar ni perderse. Las *vueltas triples* son mucho mas difíciles, y apenas se pueden ejecutar fuera de doce. Las *cruces de caballero do-*

bles exigen una gran soltura de cuerpo y vigor en los puños.

Despues de la cuerda en particular, ó en la que salta un solo individuo, se sigue la de tres: dos muchachos alejados entre sí unos veinte pasos, tienen una cuerda un poco floja y á la altura de los que han de saltar, haciéndola girar rozando la tierra. Un tercero se coloca en medio á cierta distancia de la cuerda, en la cual entra cuando pasa por encima, saltando en el mismo momento que vá á tocar en tierra para dejarla pasar. Puede ejecutar todos los pasos dichos menos *la cruz de caballeros*. Hay quienes vencen la dificultad de saltar en la cuerda que mencan otros á un mismo tiempo que en la suya propia sin tocar á aquella con los pies ni con esta; por lo que solo los jugadores diestros pueden conseguirlo. Pero ya usando de cuerda propia, ya sin ella desde el momento en que falta el jugador, sustituye á uno de los que agitan la cuerda, y este pasa á sustituir al de en medio, á menos que no se haya convenido en ceder el puesto á algunos de los compañeros que aguardan su turno de saltar. Se lla-

ma gran cuerda aquella en la cual saltan muchos á la vez; y si son diestros pueden verificarlo tres ó cuatro, advirtiendo que el menor paso falso hace perder el juego. Suele proporcionarse la rapidez de la cuerda á la habilidad de los saltadores, los cuales mandan que se acelere ó modere el movimiento con ciertos términos peculiares, que varian segun las provincias.

Por lo regular se tiene este ejercicio á cielo abierto, y ha de elegirse un terreno bien limpio, porque si no, al cabo de algun rato el movimiento rápido de la cuerda levantaria una espesa polvadera. Igualmente se cuidará de que no sea pedregoso, pues la cuerda, sacudiendo en una piedra, la arrojaria tal vez lejos y con violencia, con riesgo de graves accidentes.

Las cuerdas de lujo son de cordones de color semejantes á los de las campanillas de los gabinetes.

Las Tabas.

Este juego, que sube hasta la mas remota antigüedad, es simple en su objeto, fácil

en la ejecucion, y agradable por su variedad. Los huesecillos que se encuentran de las piernas de los cuadrúpedos en la parte de su articulacion con el muslo, se llaman tabas; pero no todas sirven para este juego, pues solo convienen las de los carneros mediante á que las de caballo y bueyes serian demasiado grandes. Se venden tabas artificiales; pero son inútiles, porque se juega tan bien como con estas con las naturales, bastando que estén limpias y aseadas. Se juega á las tabas entre dos ó tres personas, debiendo haber cuatro tabas á lo menos, y seis ú ocho á lo mas. La partida consiste en verificar con las tabas las suertes de destreza siguientes; advirtiendo préviamente que la taba tiene cuatro caras principales: dos anchas, de las cuales la primera es convexa y redonda, y se llama *culo;* y la otra es hueca, y se llama *carne*.

Se empieza cogiendo con la mano derecha las tabas con que se ha convenido en jugar, se echan al aire, y la habilidad consiste en retener las mas que se puedan en el carpo de la mano: despues se cogen con la mano izquierda las tabas asi retenidas menos

una, que se arroja con la mano derecha; mientras se recogen las que quedan sobre la mesa ó el espacio que se ha elegido para jugar; advirtiendo de paso, que el jugar en el suelo tiene el grave inconveniente de llenarse de polvo y haber de encorvarse incómodamente. Se recogen las tabas una á una ó todas juntas, segun se quiera.

Concluida esta operacion, se pasa á la de arrojar una taba al aire y recoger entretanto las otras sobre la mesa; despues se tira la misma taba, y se vuelve sobre el *culo* todas las que presentan otra cara. Si se ha tocado á una taba sin ponerla en la situacion requerida, se ha faltado al juego, y el contrario coge las tabas, quedando obligado el que ha perdido á volver á empezar la partida entera cuando llega su mano: tambien se pierde si la taba que se tira cae en la mesa ó en el suelo sin cogerla al aire. Del mismo modo esplicado respecto á la parte de la taba llamada culo, se juega con relacion á la llamada carne. Concluido esto, entra la suerte llamada del *pozo*. El jugador pone sobre la mesa la mano izquierda, cuyo índice y pulpar se tocan por las yemas, dejando entre

ellos un espacio vacío; arroja con su derecha una taba, recoge las otras sobre la mesa, vuelve á arrojar la misma taba, y mientras está en el aire debe hacer pasar una de las otras en el pozo, esto es, entre los dedos dichos de la mano izquierda: cuando todas las tabas han pasado, levanta su mano izquierda, y echando la taba del pozo á mayor altura, recoge todas las demás juntas.

El *pase* se parece mucho al pozo. Se pone sobre la mesa, el pulgar y el índice de la mano izquierda del modo que se ha dicho, apartándolos de los demás cuanto se pueda, y se hacen pasar en seguida las tabas una á una. La habilidad está en no dejarlas muy separadas unas de otras, á fin de poderlas coger todas de un golpe.

Despues se siguen los pasos mas difíciles, como son los dobles, triples, &c., que consisten en coger dos tabas, mientras está una en el aire, aumentándose las dificultades segun el número de tabas, empezando por echar uno al aire, luego dos, luego tres, &c., y aquí queda la suerte á la inversa, pues aunque cada vez hay que levantar menos tabas, han de echarse al aire dos, tres, cuatro ó

cinco, debiendo cuidarse de no echarlas muy altas, porque se separarian demasiado.

El Chito.

Este juego es una especie de *rayuela*, de la que hablaremos inmediatamente, con la diferencia de que en el chito es el blanco un corcho ó pedazo de caña ú otra cosa semejante, sobre la que se colocan algunas monedas. Es preciso cierta destreza para derribar el blanco, y colocar la primera moneda que se tira lo mas inmediata á él que ser pueda. Para esto el jugador procura tirar la primera moneda con este objeto, y la segunda para derribar el blanco, pues gana la moneda esparramada. Se prosigue así hasta haberse ganado todo el dinero, ó bien cada jugador pone de nuevo uniendo á lo que queda.

La Rayuela.

Este juego es tambien muy antiguo, como el de las tabas. Se juega en los jardines, ó en cualquiera otro terreno bien unido: pue-

den entrar muchos jugadores á un tiempo: no necesita gran preparativo, y ejercita sin fatiga, por lo cual es propio de todas las edades. Se juega con tejos de hierro, cobre, barro cocido ó pesos duros. Uno de los jugadores fija la paleta, que es una varilla de hierro con una ventanilla que se abre por sí misma á poco impulso en la parte superior de la misma barreta. Un poco detrás, como á dos pies, está otra barra menos sencilla, llamada paletin; y al pie de la barreta pasa una cuerda de derecha á izquierda horizontalmente, que es la que marca los puntos de aproximacion á ella. Los jugadores ya convenidos en el valor que ha de tener cada suerte, tiran cada uno su tejo; advirtiendo, que el golpe de mas valor es el de sacudir al paletin, para lo cual es necesario que pase el tejo por el ventanillo de la paleta, ó por un rechazo de ésta, aunque no pase, dar en dicho paletin. El punto mas inmediato en valor es el de sacudir á la paleta, y el de los demás lo constituye la mayor aproximacion á la raya. Los tiros, y la distancia de donde ha de tirarse, se graduarán segun el peso y calidad de los tejos.

Hojas de encina caladas.

Se ha notado que los juegos que exigen destreza y cierta aplicacion, divierten mas á los niños. He visto en una casa de educacion á varias niñas sumamente bulliciosas y vivarachas, olvidadas de la gallina ciega y de otros juegos tan del gusto de aquella edad, por entregarse al que voy á describir, y es el de las hojas de encina caladas. Se eligen las hojas mas anchas y sanas, es decir, que no estén picadas de insectos: se ponen á remojar en agua clara por espacio de veinte y cuatro horas, teniendo ya prevenidos en pergamino los objetos que deberán representar, dibujándolos y recortándolos en él, como flores, pájaros, cifras, &c. Se sacan las hojas del agua en que se habrán ablandado lo bastante, se enjugan, y se aplican encima de ellas en el sitio conveniente las cortaduras, dadas con un poco de engrudo de harina, clara de huevo ó almidon: se deja secar, y despues se toma un cepillo duro, y se frota la hoja. Toda la parte de color contenida en el tejido de la hoja y ya

desprendida por el agua, la acaba de levantar el cepillo; de manera, que la hoja no presenta ya sino un tejido claro y fino, bastante parecido al encaje. Como el pergamino pegado preserva á la parte que cubre de la accion del cepillo, la hoja queda espesa en la parte cubierta, y cuando se despegan las cortaduras, queda el dibujo como bordado sobre un fondo calado.

La Litografía pequeña.

Esceptuados los juegos de accion, los mas agradables son los que imitan mas ó menos á las artes: la pequeña litografía es una nueva prueba de ello.

Se toma un ramo cualquiera, y se desliea dos ó tres polvos de negro de marfil en una cucharadita de buen aceite de oliva: se moja despues un pincelito en esta composicion, y se le pasa ligeramente sobre los tallos y superficie de las hojas del ramo: se pone luego este entre hojas de papel blanco, y se le mete en un libro algo voluminoso. Pasados algunos momentos se abren el libro y los pliegos, se levanta el ramo, y se ten-

drá en uno de ellos el ramo exactamente calado, conservándose perfectamente los filamentos y festoncillos imperceptibles de la hoja: si en algun sitio se notase alguna falta, se vuelve á señalar con el mismo pincel. Para que este juego sea mas agradable, pueden entretenerse muchos niños en litografiar juntos diferentes hojas, y apostar á quién lo hará mejor y mas pronto.

Las bolas y hombres de nieve.

Las bolas de nieve que los muchachos se divierten en tirar, no deben llevar dentro piedra, bola de madera, ni cuerpo alguno duro que pueda hacer daño. El mejor modo de divertirse con las bolas de nieve, es echarlas á rodar al sol sobre un resbaladero, contendiendo á quién rodará la suya por mas tiempo. A pocos momentos el sol y el movimiento disuelven la nieve, desgracia que es la que se procura evitar.

En cuanto á los hombres y mugeres de nieve, se fija en tierra un palo semejante al de una escoba, y se le ata otro menor en cruz mas corto, llenando despues con nieve

este pretendido esqueleto; una gran bola forma la cabeza, y nieve bien aplicada lo restante del cuerpo, divirtiéndose los mismos que lo han hecho en derribarlo con bolazos de nieve, que muy amenudo en vez de echarlo por tierra no hacen mas que aumentar su volúmen.

JUEGOS DE NAIPES.

El As detenido.

Se toma una baraja, y de ella se sacan tantos naipes cuantos sean los jugadores, eligiendo un as y un rey de cualquier palo. Cada uno de los jugadores conserva el suyo segun se le ha distribuido, y el que tiene el as se lo entrega á su inmediato diciendo: *El as corre*; y le cambia con la carta de este. El inmediato obra de la misma manera, y se sigue así hasta que pasando el as de mano en mano, se encuentra con el rey. Entonces se dice: *El as está detenido*; y la persona en cuya mano se encuentra paga una prenda. Hecho esto se recogen los naipes, se vuelven á barajar, y se empieza otra vez el juego.

Adivinar entre varias cartas la que se ha pensado.

Es necesario para este juego que el número de las cartas sea divisible por tres, y para hacerlo con mas facilidad que sea non. Supuesto esto, se dice á cualquiera, enseñándole la baraja abierta, que piense una carta de las que hay en ella; y despues se forman tres paquetes, de modo que la primera carta de la baraja empezando por arriba ó por abajo, sea la primera del primer paquete, la que sigue la primera del segundo paquete, y la inmediata la primera del tercer paquete; volviendo á echar la cuarta sobre el primer paquete, la quinta sobre el segundo, y así las demás en el mismo órden.

La persona que ha pensado la carta tendrá cuidado de saber en qué paquete se encuentra, pues repartidas las cartas se le pregunta esto mismo. Se levantan los tres paquetes, teniendo cuidado de colocar en medio de los otros aquel en que se halla la carta pensada. Esta operacion de repartir las cartas en tres paquetes y volverlos á reunir, se

hace por tres veces, observando siempre el colocar en medio el paquete en el que recaiga la carta pensada. Supongamos que cada paquete se compone de siete cartas: será fácil conocer la carta pensada, porque al formar por tercera vez los paquetes, será la quinta del paquete señalado.

Volver catorce naipes contando de siete en siete.

Para verificarlo se ponen 14 naipes en círculo sobre una mesa, teniendo cuidado por cuál se empieza; despues se cuentan siete, y se vuelve la carta en que recae el número siete; se cuenta despues inclusa la carta vuelta, y al número *siete* se vuelve otra carta. Cuando siguiendo así se haya vuelto aquella por la que se hubiese empezado, se dá principio por la inmediata, y se continúa como al principio. Queriendo muchos de los que no lo saben, hacerlo, entretiene este juego á toda la tertulia.

Sacar en la punta de un espadin con los ojos vendados el naipe que hayan visto los circunstantes.

Este juego se puede hacer de dos modos: el primero será con baraja de cuarenta ases de oros, la que se barajará; y dando á sacar y ver uno, y vuelto á meter en ella, se esparcirá, despues de vuelto á barajar, sobre la mesa, boca abajo, y clavando uno de ellos, será precisamente el que vieron.

El segundo modo es, teniendo la baraja un naipe mas largo ó ancho que los demás, el que se hallará casi en todas; porque como en la fábrica los cortan á pulso, es muy factible dejar uno; y si se hallan dos, se corta el uno al igual de los demás, y el largo ó ancho servirá de guia en este ú otros juegos en que se necesite. Hecho esto, se dará á que barajen y alcen, para que puesta sobre la mesa pueda alzarse por dicho naipe, alzando tambien los que estén sobre él; y se dirá, levantando el brazo, que vean aquel naipe; y visto volverán á barajar, y el jugador á alzar segunda vez por él, poniéndole

con la parte que con él se levanta, junto á sí sobre la mesa, y esparciendo los que estén sobre él, y los de la otra parte de baraja que se dejó de alzar: se procurará dejarle solo (aunque no muy apartado, porque no lo noten), para que vendándose los ojos se pueda clavar con espadin ó alfiler, ó levantarlo con la mano, por no echar á perder un naipe siempre que se quiera ejecutar este juego: el modo de verle despues de vendado es no estando comprimidos los ojos por lo poco que levantará al pañuelo la nariz.

Nota. Si se quiere tener un as de oros de otra fábrica mas crecida, será mejor, para que si traen baraja, se pueda, (introduciendo este y quitando el de la que dén) ejecutar todas las habilidades que se necesiten.

Poner á un número limitado de naipes el que otro tenga en su mente.

Para hacer este juego, se dará á que barajen y tome uno en su memoria una carta, y vea á cuántos naipes la halla en la baraja, empezando á contar desde el pri-

mero de abajo (y todo lo referido se ejecutará vuelto de espaldas, para que no se perciba el que toma), y hecho esto pedirá la baraja para buscar en ella su naipe, encargando segunda vez no se olvide del naipe que tomó en la mente, ni de á cuántos naipes estaba en la baraja: luego se volverá la espalda, y sacando el primer naipe de abajo, se pondrá en el suelo boca arriba, llamándolo, sin que nadie lo oiga, uno; y sacando el que se siga, se pondrá sobre el primero tambien boca arriba, llamándole dos; y así se irá sacando, nombrando y poniendo uno sobre otro hasta cuarenta: hecho esto, se toma la baraja y se vuelve á entregarla, diciendo que ya se ha hallado su naipe, por señas que lo hallará á cuarenta naipes; advirtiendo que al ir á contar para hallarlo, se ha de preguntar á cuántos naipes se dijo que estaba; y si v. g. se dice que á once, se dirá que llame once al primer naipe de la baraja (contando por lo pintado de ellos), al segundo doce, al tercero trece, hasta los cuarenta, y el que le corresponda ser dicho número, se pondrá sobre la mesa para que diga cómo se llama,

que entonces lo volverá, y todos verán ser cierto.

Se advierte, que tambien saldrá á otro cualquier número que se ponga, como sea mayor que el que tomó, aunque es verdad que la regla general es á cuarenta.

Sacar de la faltriquera de uno de los circunstantes (teniendo la baraja en ella) los naipes que otros hayan visto antes.

Este juego se hace barajando bien para que dando á sacar un naipe y verlo, se mande poner (habiendo alzado por la guia) sobre la parte que no se alzó; luego se pondrá la parte que se haya alzado sobre el naipe que se acaba de poner, y estará la guia encima de su naipe y la baraja junta. Hecho esto, se volverá á barajar, pero sin mezclarlas, cuyo modo llaman vulgarmente el barajar de Juan de la Encina, que es sacar los naipes de abajo y ponerlos encima; y dando á que alcen, se levantará el último, pero por la guia, poniendo la parte de baraja que no se alza sobre la que se haya alzado, como es costumbre, y vendrá á es-

tar el naipe que se vió encima de todos y la guia abajo: despues meterá el que quisiese la baraja en un bolsillo para sacar de él el naipe que se ha visto, enseñando antes la mano para dar á entender como no se lleva empalmado ú oculto en ella; y hecho esto se sacará el de arriba, preguntando cómo se llama su naipe; y asi que lo diga responderá: este es, volviéndole boca arriba para que vean ser cierto; y si hubiese que sacar mas naipes de los que ya se han visto, se dará al último que puso el naipe en la baraja el primero de arriba, al segundo el penúltimo, y por este órden los demás; advirtiendo que al poner cada uno su naipe en la baraja, que se pone el de guia sobre él, se barajará, para que volviendo á alzar por él se haga lo mismo con los otros y vengan á quedar juntos los que sacaron.

Hacer que el naipe que otro tenga en su faltriquera se le convierta en raton.

Este juego se hará habiendo primero cortado bastantes naipes en cuadro, dejando las orillas enteras, para que sacado lo del medio

se cosan todos los marcos unos sobre otros por las esquinas; luego se pegará un naipe entero sobre estos y se vendrá á quedar la baraja, al parecer, entera, pero hueca: hecho esto, se cogerá un ratoncito, y le tendrá otra persona por el cerviguillo mientras se le dá dos ó tres puntadas con aguja y seda en el hocico para que no muerda: este se llevará en un pañuelo, y cuando se quiera hacer el juego se ocultará la baraja buena, para que sacando la hueca se meta el raton dentro, y abajo seis naipes para que le sostengan y se vayan sacando naipes de abajo, echando uno en cada bolsillo de distintas personas, y en el de algun criado ó criada se dejará caer el raton metiendo la baraja en él para que no le vea caer; y si se puede hacer con los brazos desnudos será mejor para que no sospechen cosa alguna: despues el jugador vendrá á sentarse é irá pidiendo el naipe á cada uno, para que poniéndolo ellos sobre la mesa, se diga que se vá á hacer que cante alguna sota, represente algun rey, ó relinche algun caballo, ó lo que se quiera, y se verá el susto que recibe el que tenga el raton al quererlo sacar, con

que haciéndole que vuelva el bolsillo lo de dentro afuera salga y espante al raton; y si no lo coge ó pisa, se les dice no tengan cuidado, que no hará daño, porque tiene que ayunar hasta morir: y mientras anda la bulla del raton se tiene tiempo de cambiar de barajas.

Tambien se puede, si no se quiere hacer lo del raton, hacer esta habilidad con un pájaro, para lo cual se dirá que se vá á tirar la baraja al aire, y que un naipe se convertirá en pájaro, y haciendo la accion de tirarla, se soltarán los naipes de abajo para que salga dicho pájaro.

Para saber el naipe que cada uno tenga en su pensamiento.

Este juego se hará estando la baraja tendida boca arriba sobre la mesa: y habiendo tomado los circunstantes un naipe en su mente, se los dirá se acuerden á cuántos naipes se levanta de la mesa el que han elegido. Enterados en lo dicho, se alzará el

naipe que parezca, si no se quiere alzar el largo primero, y se dirá: este levanto á uno; despues se levanta el que se quiera, llevando en la mano el que se ha alzado, diciendo: este alzo á dos, poniéndole á espaldas del que se lleva: en seguida se alza el que se quiera, diciendo tres, y asi se harán los demás; y hecho, se barajará sin interpolarlos, para que alzando ellos se les pregunte á cuántos naipes se alzó el suyo; y sabido, se irán sacando naipes por debajo y poniéndolos sobre la mesa uno sobre otro, encargando no digan nada aunque tarde en salir dicho naipe: se mira cuando sale el primero que se levantó al alzarlos de sobre la mesa, porque ese será la guia para que se sepa cuál es el de ellos, en esta forma: supongamos que el de ellos se levantó á los catorce, pues se cuenta desde el que se alzó primero, como vá dicho, llamándole uno sin que lo oigan, y al que sale luego dos, al otro tres, hasta catorce, y aquel se pone aparte, para que habiéndole ellos nombrado, lo vuelva boca arriba el que hace el juego y vean ser cierto; y si han tomado dos naipes y estuviese el otro á veinte y cuatro,

se vá prosiguiendo hasta dicho número y se le dará á quien lo tomó, y asi los otros si hubiesen tomado muchos.

Tambien se advierte que si el primero que se levanta de la mesa es el largo, en habiendo barajado sin mezclarlos y alzado por él, se irá contando desde él hasta el número de cada uno, y saldrá cierto, porque casi todos se pueden hacer sin naipe largo; pero son mas confusos para la esplicacion, y por eso se pone en los mas dicho naipe para la mayor inteligencia, que luego se verá como se hacen por distintos rumbos.

Saber los naipes que distintas personas tengan en su mente.

En habiendo barajado los circunstantes y puesto la baraja sobre la mesa, se alzará por el naipe crecido, poniendo la parte de baraja que no se alzó sobre la que se ha alzado, y estará el grande debajo: seguidamente se sacan los cuatro de abajo y se los

dá, supongamos á Pedro, y los otros cuatro que se siguen á Juan, para que tomen cada uno un naipe en su memoria de los cuatro que se les dá; y hecho, se toman los cuatro de Juan, que fue el segundo, y se ponen otra vez en la baraja, que es de donde se sacaron; y poniendo los de Pedro debajo de los de Juan, se barajará sin mezclarlos, para que alzando ellos y juntando otra vez la baraja se alce despues por el naipe crecido; y poniendo la parte que no se alzó sobre la que se ha alzado, se sacarán los cuatro naipes de abajo, que son los de Pedro, y puestos sobre la mesa separados, se pondrán sobre ellos los otros cuatro, que se sacarán de la baraja tambien por abajo, los cuales son los de Juan; luego se ponen otros cuatro, ó los que se quiera sobre estos para que acompañen, y levantando el monton que se quiera se abrirá á modo de abanico, mirando lo pintado hácia los circunstantes, y preguntando quién vé en aquellos el suyo: si Pedro responde que él, se le dirá el nombre del primero de abajo, lo que será fácil, trasluciéndose todos con la luz del velon que habrá en la mesa si es de noche, y si es de

dia con la de la ventana, que estará al frente; y si Juan dice que tambien el suyo está allí, se dice el nombre del segundo y se acierta qué naipe tenia en su pensamiento. Si toman mas personas se les dará al tercero la tercera, al cuarto la cuarta, &c., hecho en la forma dicha.

Dar á cada persona el naipe que pida, estando la baraja sobre la mesa en cuatro filas, habiendo barajado antes.

Se compondrá la baraja antes, ó á vista de todos, pues aunque lo vean no lo podrán ejecutar, en esta forma: se toma el as de oros y se pone boca abajo sobre la mesa: luego se pone sobre él otro naipe de copas, pero ha de tener un punto mas que el oro, porque cada un naipe se ha de llevar un punto mas que otro; luego se pone sobre los dos otro de espadas, que será el tres; luego otro de bastos, que será el cuatro; y es menester advertir que primero han de ser oros, luego copas, espadas, y últimamente bastos;

para cuyo fin se encomendará á la memoria esta coplilla:

Los cuatro linages
Que rapan los cuartos,
Son oros y copas,
Espadas y bastos.

Se prosigue cogiendo naipes en la forma dicha, empezando siempre por el oro mas pequeño, luego una copa que tenga un punto mas que el oro, y asi los demás palos: advirtiendo, que tras de los sietes van las sotas, porque se cuentan por ochos, los caballos por nueves, los reyes dieces, los ases onces, el dos de espadas y bastos doces, y asi se rematará con el último, que será el tres de bastos. Cogidas en la forma dicha, se barajará sin mezclarlas, para que alzándolas sea el jugador el último que levante por el as de oros, como sea el mas largo, que para este caso convendria, y poniendo la parte que no se alzó sobre la que se alza, se irán sacando naipes de abajo; y el primero, que será el dicho as, se pondrá sobre la mesa, y á su lado derecho el dos

de copas, que es el que toca sacar, por ser el segundo, y así se sacará hasta diez: luego se saca el onceno, y con él empieza otra fila mas abajo, poniéndole á la parte de abajo del as de oros; y acabada esta fila se harán las otras dos, y hechas en la forma dicha se dará el naipe que cualquiera pida, en esta forma:

Supongamos que el que se pide es el as de oros, pues se dice: cuatro veces uno son cuatro, quitando tres queda uno; con que se le dá el uno, que es la primera, y se hallará ser el que se ha pedido. Vamos á dar otro, y supongamos que es el dos de copas, pues se dice: cuatro veces dos son ocho, bajando seis quedan dos; se dá la segunda, que es la numerada, y se hallará el dos que se pide. Si fuese el tres de espadas, se dice: tres veces cuatro son doce, bajando nueve quedan en tres, con que dando la tercera, será la que se pide. Si fuese el cuatro de bastos, se dirá: cuatro veces cuatro son diez y seis, bajando doce quedan cuatro; se dá la cuarta, y será la misma, y así sucesivamente se darán todas las que pidan, como se multipliquen por cuatro y se bajen des-

pues de multiplicados, si fuesen oros, tres; si de copas se bajan seis, de espadas nueve, y de bastos doce; y para que se acabe de entender bien, supongo que se pidió el siete de oros, pues se dice: cuatro veces siete son veinte y ocho, bajando tres por ser oros quedarán veinte y cinco, con que se le dará el quinto de la tercera fila, y será el dicho siete: la razon que hay para que el veinte y cinco sea la quinta de la fila tercera, es porque como se llama uno el as de oros, que como se ha dicho es el primero de la primera línea, contando toda aquella fila, serán diez, y diez de la segunda veinte, y cinco de la tercera son los veinte y cinco: se vuelve á advertir, que si pidieren alguna sota se multiplique por cuatro veces ocho, el caballo por nueve, el rey por diez, el as once, el dos de espadas y el de bastos doce. El as de oros ni el tres de bastos no se multiplican, porque se sabe que el uno es el primero y el otro el último.

Nota. Si no hubiese naipe crecido se mirará, habiéndose alzado, el naipe que está debajo de la baraja, y multiplicándole y rebajando, segun su palo, lo que lo corres-

ponda, se pondrá en su lugar. Supongamos que es el rey de oros, y se dice: cuatro por diez son cuarenta, quitando tres quedan treinta y siete; se pasa á ponerlo sobre la derecha, diciendo, sin que se oiga al dejarlo, treinta y siete; se saca el que sigue y se pone tambien sobre la derecha, y se dice: treinta y ocho, al otro treinta y nueve, y al otro cuarenta, que será el tres de bastos; luego se empieza la primera fila al principio con el as de oros, que es el que sigue, nombrándole uno, y asi hasta treinta y seis, y quedarán las cuatro hileras de á diez.

Para que habiendo sacado distintos naipes de la baraja, vuelvan á verse aquellos mismos en el cielo de la tapa de una caja de alguno de los circunstantes.

Este juego se hace habiendo antes dicho á uno de los circunstantes permita poner en el cielo de la tapa de su caja un dos de espadas, para que cuando se pida una caja se dé aquella: hecho esto se quitará de la baraja buena el dos de espadas, poniéndole en la que lo sean todos doses, y sacando esta

uniforme se barajará bien, procurando inclinar lo pintado de ellos hácia la mesa, para que no los perciba alguno que esté sentado en bajo; luego se dará á que saquen todos los que quieran naipe, advirtiendo que se tapen hasta que todos á un tiempo vean cada uno el que sacó; y en mandando que los vean, se vuelve á decir que los vayan metiendo en la baraja; y hecho esto se pide una caja, é ínterin que el que la dá dice si es buena aquella, se cambian las barajas, poniendo la buena sobre la mesa boca arriba: luego se toma la caja y se vá enseñando á cada uno de por sí su naipe en el cielo de la tapa de ella; y si se quiere hacer un poco de arenga, se dirá (cuando ha dicho un sugeto ser cierto que vió su naipe): «no es ya el de usted, que es el del señor;» con que pasando á otro, dirá ser cierto, y á este se le dirá lo mismo que al anterior, hasta rematar con el último; y hecho esto se saca el naipe á vista de todos de la caja, y dándosela á su dueño se meterá en la baraja sin que sepan al meterlo cuál es, porque aunque luego se digan el uno al otro el naipe, no importa, porque la sospecha se les quita con

ver la baraja buena sobre la mesa boca arriba, que es donde se acaba de poner dicho dos; y si no se quiere hacerlo con la caja, por no valerse de segunda persona, se procura introducir un dos en el bolsillo de uno, sin que él lo vea, y que vaya á ver cada uno en dicho bolsillo el naipe que sacó, haciendo las mismas ceremonias.

Este juego se ha de hacer con el dos de espadas, porque si siempre se hace en una casa con el as de oros, no conciban sospecha, para cuyo fin será bueno que se tengan distintas barajas y uniformes.

Para pedir con facilidad todos los naipes de una baraja salpicados y sin verlos.

Para hacer este juego con facilidad se sabrá de memoria la regla que para hacerle se requiere, que es la que adelante se verá; y sabida, se pondrán donde no se vean los naipes, que se habrán tendido sobre la mesa, y se dirá que tomen el seis de oros y lo pongan boca abajo á un lado de la mesa; y puesto, se dirá en la mente: seis que vale el que han puesto, y tres que llevo en mi

memoria, son nueve; pues se dice que pongan el caballo de copas; y puesto, se dirá hablando con él, nueve que vale y tres son doce: se mandará poner el dos de espadas, que este es el doce, porque se lleva lo que vá de diez arriba; y como aquí fueron dos, por eso se dirá, dos y tres que llevo son cinco: se manda poner el de bastos sobre los tres que tendrán puestos boca abajo uno sobre otro; se vuelve á la cuenta, diciendo: cinco que vale el que acaban de poner, y tres que llevo en mi memoria, son ocho: se mandará poner la sota de oros como en el juego séptimo; luego se vuelve diciendo: ocho que vale el que han puesto y tres son once, toca el as de copas; y porque de diez á once vá una, se dirá: una y tres son cuatro; se manda que pongan el de espadas, y se dice: cuatro y tres son siete; se manda que pongan el de bastos, y hecho, se vuelve á decir: siete y tres son diez; se dice que pongan el de oros, que es el rey, y sobre él el tres tambien de oros; y lo mismo se hará sobre los demás reyes, que es poner sus treses encima, para desde ellos empezar á contar, diciendo: tres que vale el que está

sobre el rey, y tres que llevo son seis: con que poniendo el que le corresponda, se proseguirá hasta el tres de bastos, que se pondrá sobre su rey, y será el último naipe. Inmediatamente se tomará la baraja, se barajará sin mezclarlas, diciendo que se vá á hacer otro mas primoroso que el pedir de memoria todos cuarenta, que es el que se acaba de hacer.

Para saber el naipe que otro ha metido en el bolsillo, sin mas preguntas que decirlo incontinenti que lo haya metido.

Este juego se hará en esta forma: habiendo barajado como queda espresado en el anterior, se pondrá la baraja sobre la mesa boca abajo y en forma de abanico, diciendo: que saquen el naipe que quisieren y lo metan en la faltriquera sin verle; y al ejecutarlo, se partirá ó obrirá en dos portes la baraja por donde saquen el naipe, y poniendo la parte que esté sobre el lado derecho encima de la otra, se tomará la baraja junta y con disimulo se verá el naipe primero de abajo: y si fuese v. g. el cuatro de

copas el que se mira, se dirá que el que se han guardado es el as de oros: la razon es, porque como está compuesta por la regla anterior, y en ella están antes las espadas que los bastos, y antes de las espadas las copas, les toca estar á los oros antes que las copas; y por consiguiente antes de un siete habrá un cuatro, porque como se llevan en este juego un naipe á otro tres puntos, se rebajan; con que como se vé, un cuatro bajándole tres queda uno, por lo que es el as de oros; y si se vuelve á repetirla, se pide el que tiene en la faltriquera, y poniéndolo sobre toda la baraja se volverá á barajar sin mezclarlos, y sacando otra, aunque se tenga la baraja en las manos no importa, como se hará por donde sacan el naipe, para que poniendo la parte de abajo en la de encima con disimulo, se vea el de abajo; y si fuese el siete de espadas, será el que tenga en el bolsillo el cuatro de copas, que es el palo anterior á las espadas; y bajando al siete que se vé tres, quedan cuatro; y asi se repetirá varias veces si se quiere, procurando ver el de abajo con precaucion, haciendo como que se iguala la baraja contra la mesa,

lo pintado de ella hácia sí, ó de la forma que mejor parezca.

Para conocer y nombrar todos los naipes por el tacto, aunque sea con los ojos vendados.

Este juego se hace por la misma regla y composicion del anterior, habiéndose barajado sin mezclarlos, y alzado el último de todos por el as de oros, si como llevo dicho, puede ser el mas crecido; y hecho, se hará como que se tienta el de abajo para que entiendan se les conoce por lo pintado, se nombra el naipe que se vá á sacar antes de descubrirle, y aun de desunirle de la baraja: y como este es el as de oros, se dirá: allá vá tal naipe, y como sigue luego el cuatro de copas, se hará lo mismo con él, luego el siete de espadas, despues el rey de bastos con su tres, porque, como vá dicho, á los reyes siguen los treses de su propio palo; y así se hará con todos, aunque se hayan vendado los ojos, como sea despues de haberse alzado por la guia, y habiendo puesto la parte que no se alzó sobre la que se habia

alzado, como es natural en cualquier juego de naipes, aunque no sea de manos. Adviértese, que si no tiene naipe crecido la baraja, se procurará en habiendo alzado, ver el primer naipe de abajo, para que aquel diga el que viene, y asi los demás, llevando la sucesion de tres puntos un naipe á otro, y sabiendo de memoria cuál sigue al otro.

Conocer todos los naipes acabados de traer de la tienda, y habiéndolos barajado los circunstantes, estando el que haga el juego con los ojos vendados.

Este juego se hará habiendo finalizado el antecedente para desmentir, si quedó alguna sospecha, el conocimiento de los naipes de la habilidad anterior, y será en la forma siguiente: traida que sea la baraja y barajada por los presentes, se vendará los ojos, y entregando la baraja se dirá que se van á conocer los naipes por el tacto desde su espalda, para que no les quede ninguna duda sobre si se vé ó no se vé (aun estando vendado), y en el tiempo que se gaste en dichas razones se sacará otra baraja nueva,

compuesta por el método anterior, que de prevencion se llevará en el bolsillo, en el forro de la casaca ó chupa, dejando en él la que entregaron; y empezando á sacar y nombrar dos ó tres, se vuelve á traerlos á la vista de los circunstantes, y allí se acaba de nombrar hasta veinte, que esto se sabrá cuando se saque el tres de copas, si al componerla antes se hubiese empezado por el seis de oros: hecho esto, se dirá que tomen dos sugetos los naipes que hay en la mano, y llevándose uno los que le parezcan habiéndolos tomado por arriba, luego se dará al otro los que le restaron, y mandándoles que barajen cada uno los suyos, se dirá al último á quien se dió el naipe, que busque y eche sobre la mesa el seis de espadas; y ejecutado, se buscará el caballo de bastos y se pondrá tambien, y asi los demás hasta que diga ya no hay mas.

El motivo de mandarle á este echar el seis de espadas, es porque se remató con el tres de copas; luego se pedirá las otras cartas del otro, teniendo cuidado con la carta última que remató el sugeto anterior. Pongo por ejemplo que hubiese sido el seis de bas-

tos, se dirá que busque el caballo de oros entre las que tiene, y echándola sobre la mesa, se pedirá el dos de copas, y así las demás, hasta que se eche el tres de bastos, que entonces se dirá no hay mas, y desvendándose los ojos, se proseguirá con el que se sigue, si parece.

Nótese que si la baraja fuese de revesino (quiero decir, con ochos y nueves), se empezará la cuenta desde un cinco, llevando en la mente otras cinco, diciendo: cinco que tomo y cinco que llevo son diez; se toma la sota del palo que le corresponda: despues se dirá, diez y cinco son quince, llevo tres, porque se lleva en esta lo que sube de doce á quince, y así en los demás.

Saber, estando ausente, el naipe que ven los circunstantes, estando la baraja cubierta y tendida sobre la mesa.

Este juego se hace tomando los ases, doses, treses y cuatros de la baraja, los que se pondrán cubiertos en cuatro filas, para que uno de los que se hallen presentes vea el que le parezca: hecho esto, se ausentará

el jugador para que cuando vuelva le diga un confidente (á quien se habrá dado el santo antes) el naipe que han visto y el sugeto que le vió, y sea en esta forma: pongo por ejemplo, que han visto el as de oros, que es el primero de la primer línea que se hizo, pues ha de decir el tal (como que se habla con los presentes): incapaz fuera que yo pudiese ejecutar esta habilidad en un año; y esto lo dice por haberle dicho antes que el as de oros se llama un año, el dos dos, el tres tres, y el cuatro cuatro: y que la segunda fila que son las copas, el primero de ella que es el as, se llama un mes, el segundo que es el dos, dos meses, &c.; la tercer fila que son las espadas, semanas; y la cuarta dias. Y pues ya se sabe que es el as de oros el que han visto, pasemos á saber el sugeto que le vió, y sea en esta forma: se pone el resto de la baraja sobre la mesa, y se dice que vayan unos despues de otros poniendo el dedo sobre ella, y se observa el que le pone antes que el ayudante; porque aquel es el que vió el naipe, por haberle dicho que ponga el dedo despues del sugeto que le vió: hecho esto, se dirá (señalando el naipe

que se ha visto): el naipe que ustedes vieron es aquel, es el as de oros, y le vió el señor (señalando al que le haya visto), y volviendo el as boca arriba, hallarán ser cierto todo lo que se propuso; y si, supongamos, hubiesen visto el tercero de la tercer fila, que es el tres de espadas, dirá el acólito que en tres semanas no habia él de poder ejecutar semejante habilidad; y en acabando se procurará coger los naipes sin que sepan cuáles se pusieron.

ADICION.

VARIAS APUESTAS DIVERTIDAS.

Apuesta 1.ª

Habiendo colocado una moneda debajo de un sombrero, apostarás con una persona de *quitar dicha pieza sin tocar al sombrero.*

Para cumplir la apuesta, tendrás escondida en la mano otra moneda semejante, que aparentarás sacar del sombrero sin tocarle, tirándola sobre la mesa. La persona que aceptó la apuesta, deseando cerciorarse de si efectivamente no se halla ya debajo del sombrero, levantará éste, y en el mismo momento cojerás pronto la pieza que estaba debajo; declarando no haber contravenido á las condiciones de la apuesta, puesto que el espectador fué el que tocó el sombrero, y no tú.

Apuesta 2.ª

Enseñarás tres bizcochos, los comerás, y en seguida propondrás á la compañía de hacerlos encontrar todos juntos debajo del sombrero de un espectador cualquiera.

Si nadie acierta la posibilidad del problema, cojerás el sombrero de la persona que se te indique, y te le pondrás sobre tu cabeza, asegurando que de este modo los tres bizcochos deben hallarse debajo.

Apuesta 3.ª

Colóquense sobre una mesa tres monedas, que llamaré número 1, 2 y 3, y propóngase á los espectadores de *quitar la pieza del medio sin tocarla.*

Si nadie acierta el modo de ejecutarlo, cojerás la moneda número 3, y la colocarás al lado del número 1. De este modo habrás quitado la pieza del medio sin tocarla.

Apuesta 4.ª

Teniendo en cada mano una moneda, ú otro objeto cualquiera, con los brazos estendidos por cada lado, se propone de *reunir los dos objetos en una sola mano, sin acercar los brazos.*

Para cumplir esta apuesta, se arrima la mano con una moneda, v. g. la derecha, á una mesa, en que se deposita la pieza. Dando en seguida media vuelta con el cuerpo, cojerás sobre la mesa con la mano izquierda la moneda que la izquierda habia depositado en ella.

Apuesta 5.ª, en que siempre se gana.

Una persona A pide á otra B un reloj, una sortija ú otra joya cualquiera; supongamos un reloj. En ese caso A saca otra prenda de un valor inferior, por ejemplo, un peso duro, y dice: «Señor B, yo apuesto esta moneda contra su prenda, que V. no podrá decir tres veces en seguida *¡mi reloj!*» Fulano A coje pues el reloj, y ense-

ñándolo á B le pregunta «¿qué es eso?» El último contestará: *mi reloj*.

En seguida A presenta á B algun otro objeto, v. g. una pluma, una navaja &c., repitiendo la misma pregunta que antes. Ahora bien, si B nombra este objeto por lo que es, pierde desde luego la apuesta; pero si no se descuida, y contesta «*mi reloj!*» entonces A le dirá: «pues amigo B, bien veo que he perdido: puesto que si V. repite otra vez *mi reloj!* V. ganará necesariamente. Pero si pierdo, ¿qué me dará V. en cambio?» —Si B vuelve á contestar *mi reloj!* entonces A, fiado en esta promesa, coje el reloj, dejando su contrario con el peso duro.

ENIGMAS EN VERSO.

No há mucho que tuve vida,
Y aunque agora muerta estoy,
Vivo, y sirvo en tu comida.
Y cual hombre resumida
Me vuelvo cuando me voy.
(La solucion es *La leña*).

Quien nació y está contigo,
Y en tí mengua con creciente,
Tú procuras que se aumente;
¿Y si te falta este amigo
Tambien es tu vida ausente?
(*El calor natural*).

¿Qué cosa tiene la gente
Que no sabe conocella
Hasta que se vé sin ella,
Y entonces el que es prudente
Procura de si espelella?
(*La necedad*).

No soy ave, cosa es llana,
Aunque estar en alto suelo.

Porque ni corro ni vuelo;
Soy una simple serrana,
Hija de un hijo del suelo.

(La avellana).

A todos digo que vuelvo,
Sin que á alguna parte vaya;
Con un brazo me revuelvo,
Siempre me enredo, y envuelvo
Para darte capa ó saya.

(El torno).

¿Quién es el hijo de un viejo
Que tiene otros once hermanos,
Sin cabezas, pies ni manos,
Que nos causan aparejo
De estar y de no estar sanos?

(El mes).

¿Qué monstruo naturaleza
Ha criado, que es su ser
De gran virtud y belleza?
Parécese á su cabeza,
En lo demás á muger.

(La muger).

¿Qué es la cosa que desplace
Juntamente, y dá contento,
Quita la fuerza y aliento,
Y estos dos efectos hace,

Dar placer y sentimiento?

(*Las cosquillas*).

Mas de cien hijas hermosas
Ví de dos machos nacer,
Encendidas como rosas,
Y al momento fenecer
Haciendo vuellas vistosas.

(*El pedernal y eslabon*).

¿Quién es aquella que espera
En nuestra sangre volverse,
Y puede reconocerse
En que es verde por defuera,
Y tambien suele venderse?

(*La pera*).

Fuí yerba, perdí mi ser
Porque serví de ordinario
Y tuve suceso vario:
Volviéronme á deshacer,
Y sirvo de secretario.

(*El papel*).

Dicen que de ley carezco,
Y que de muy mala cara
A quien me tiene parezco:
Soy ingeniosa y avara,
Y á toda maldad me ofrezco.

(*La necesidad*).

¿Cuál es la cosa que habla
Y de sentido carece,
Con fuego ó agua perece,
Su forma es pequeña tabla,
Y sin vergüenza parece?
(*La carta*).

¿Cuál es la dulce y sabrosa,
Y de castidad vestida,
Que cuando es recien nacida
Es á muchos provechosa
Y dá sueño su comida?
(*La leche*).

¿Cuáles llaman ocasiones,
Siendo partes de vivientes,
Que afligen ancianas gentes
Dando dolor y pasiones
Con humores diferentes?
(*Las coyunturas*).

Que he llegado dicen todos,
Y en andar me quedo corto;
Mi virtud es de mil modos;
Unos derribo en los lodos
Y otros alegro y conforto.
(*El vino*).

Con cinco letras primeras
Me dicen que casta soy;

Y es cierto que engendro, y doy
Otras hijas venideras,
Adonde enterrada estoy.
(*La castaña*).

Jamás aprendí á escribir
Y soy muy gran escribana;
Y con invencion galana
Te suelo siempre servir
Sin cansar, tarde y mañana.
(*La Imprenta*).

¿Quién son dos doncellas bellas
Que se mueven en naciendo,
Y aunque ellas no se están viendo
Nos miran y juzgan ellas,
Sentido á todos poniendo?
(*Las niñas de los ojos*).

Necia y de poco saber
Me suelen llamar las gentes,
Y no soy buena de oler,
Aunque en males diferentes
Suelo provechosa ser.
(*La ruda*).

¿Quién es un grande señor
Que ha nacido de la tierra,
Tiene armas en paz y en guerra,
A unos dá gran valor,

A otros su ausencia entierra?

(*El dinero*).

Soy veloz de tal manera,
Que mis fuerzas ván creciendo,
Al paso que yo corriendo
Y con ocasion ligera
Por muchas partes me estiendo.

(*La fama*).

De colores muy galano
Soy bruto, y no lo parezco;
Perpétua prision padezco;
Uso de lenguaje humano
Si bien de razon carezco.

(*El papagayo*).

Doncella soy; y tambien
Tengo hermosura sin tasa;
Y con no haber hombre, á quien
No le parezca muy bien,
Nadie me quiere en su casa.

(*La justicia*).

¿Qué espejo aquel puede ser
Que aunque le dés mil porrazos
No lo harás jámas pedazos,
Imposible de prender,
Aunque le armes muchos lazos?

(*El agua de mar ó rio*).

Soy pescado y casi ciega,
Y de animales soy parte:
Y á pilotos y su arte
Útil para el que navega,
Y así mi nombre se parte.

(*La aguja*).

Muslos y piernas enteras
Traemos, aunque no andamos:
Adonde nos llevan vamos:
Fórmannos de mil maneras,
Mas poco perseverámos.

(*Las calzas atacadas*).

¿Cuál es la casa formada
De vestidos de animales?
Cinco hermanos desiguales
Hacen dentro su morada
Para librarse de males.

(*El zapato*).

Bien valgo un maravedí
Aunque soy un escremento:
Fué en huevo mi nacimiento,
Crecido despues me ví,
Doy desconsuelo y contento.

(*La pluma*).

Nombre de cierta muger
Son mis letras las postreras

Y de meson las primeras;
Nunca me puedo esconder
Porque estoy en las fronteras.

(*La ventana*).

De cedazo, oro y araña,
Cebolla y lienzo es mi nombre,
De plata, y otra en que el hombre
Suele con fuerzas y maña
Ganar glorioso renombre.

(*La tela*).

Con un do que se me añada
Es mi nombre el de un taimado;
De materia delicada
Soy, mi cuerpo es bien formado,
Y de cuello bien sacada.

(*La redoma*).

¿Cuál será un fuerte animal
Que es, si le arrostran, cobarde?
Hace al que le tome mal:
Quien le busca no le aguarde;
Sigue á quien no hace caudal.

(*La honra*).

¿Cuál es la ordinaria cosa
Que ninguno está sin ella?
Nadie puede jamás vella,
Nunca anda ni reposa,

Ni puedes tocar á ella.

(*El nombre*).

Juntas ví presas estar
Dos hermanas vizcainas,
Que de agudas y ladinas
Se acostumbran maltratar,
Como suelen las vecinas.

(*Las tijeras de cortar*).

¿Cuál es la varia cuadrilla
Blanca y negra de pecheros,
De unos caballos sin silla,
Reyes, damas, caballeros,
Sin reino, ciudad ni villa?

(*El ajedrez*).

Con ser ninguno mi ser,
Muchas varas en un dia
Suelo menguar y crecer,
Y no me puedo mover
Si no tengo compañía.

(*La sombra*).

Un lazo en mi vientre ves,
Voces doy muy entonadas;
Mas de animales prestadas
Tengo una puente á mis pies,
Cejas negras y estiradas.

(*La guitarra*).

Yo quito y doy confianza,
Suelo hermoso parecer;
Niño, viejo, feo, muger;
Y con ser tal mi mudanza
Siempre me quedo en un ser.

(*El espejo*).

A una pared arrimado
Estoy siempre hecho un Atlante;
No voy atrás ni adelante;
De muchos cuerpos cargado
Parezco en fuerza un gigante.

(*El estante de libros*).

¿Qué animal hay en la tierra
Que en alga al hombre parece,
Que el que á imitalle se ofrece
La virtud de sí destierra
É infame nombre merece?

(*La mona*).

Soy una hembra preñada
Que cuento mas de mil faltas,
Bastando nueve; ando hinchada,
Traénme baja, y levantada
Me vés por las partes altas.

(*La pelota*).

Soy un turco, pues sustento
Las mugeres que me dan,

Con quien hago del galan;
Repártoles el sustento,
De zelos padezco afan.
(*El gallo*).

Doy la sangre de las venas
Aunque no por mis amores;
Soy una rosa en colores
Mezclada con azucenas,
Y todo se me vá en flores.
(*La primavera*).

¿Cuál es el mundo, que en largo
Tiene como siete pies,
En ancho no llega á tres,
Todo lo toma á su cargo,
Sabrásme decir quién es?
(*El hombre*).

No soy hembra que á uno quiere
Y mañana está olvidada;
Mas soy siempre tan honrada,
Que si mi marido muere
Jamás me verás casada.
(*La tórtola*).

Dime quién será un soldado
Tan poco animoso y fuerte
Que viene con lanza armado,
Y si al contrario ha pasado

Él mismo se dá la muerte.
(*La abeja*).

Llevo acuestas una casa.
Mirad si esforzado soy;
Vá conmigo adonde voy,
Sácame della la brasa
Aunque mas asido estoy.
(*El caracol*).

Oficio de ángel poseo,
Y cuanto mas lo ejercito
Más á mi dueño recreo:
Dicen que soy muy escrito,
Mas yo ni escribo ni leo.
(*El escritorio*).

¿Qué partes tiene la gente
Con que pueda merecer,
Que ayuden al obediente
A dar muestras de querer
Servir al Omnipotente?
(*Las rodillas*).

FIN.

INDICE.

Pág.

El editor. 3

JARDIN. JUEGOS DE ACCION.

El gato y la rata. 1
La caza de corazones. 2
El lobo y la pastora. 4
El carnicero y los corderos. 6
La tela. 8
Las veletas. 10
La gallina ciega. 12
La gallina ciega quieta. . . . . . id.
La gallina ciega con varita. 13
El zapatero. 14
El puente levadizo. 16
El escondite. 17
Las cuatro esquinas. 18

JUEGOS PREPARADOS.

El bilboquete. 20
El diablo. 22
El volante. 23
El mallo. 24

Patines. 25
Los trineos. 26
Trineos con pica. . . . . . id.
La báscula. 27
El columpio. 29
La sortija. 31
La cucaña. 32
La naumaquia. 33
Montañas. . . . . . id.
Montañas aéreas á francesas. 34
Montañas egipcias. 35
Montañas suizas. 36
Montañas de Belleville. 37
Montañas de Tivoli. . . . . . id.
Montañas liliputenses. . . . . . id.
Salto de Niagara. 38

JUEGOS DE PRENDAS.

El vuelen, vuelen. . . . . . id.
Yo vendo á usted mi canastillo. 39
Yo os vendo mi cajita. 40
El topo. . . . . . id.
Yo vengo del mercado. 41
Siempre vivo te lo doy. 42
El tira y afloja. . . . . . id.
El guante. 43
La lotería de amor. 44
La lotería de consejos. 45
La lotería de las reconvenciones. 48

ADICION Á LOS JUEGOS DE PRENDAS.

Las estátuas de movimiento. 49
Los tuertos. 51
Los despropósitos. 53
El gorrion. 54
La liebre. 55
El soldado. 56

BARAJA DE SENTENCIAS PARA LOS JUEGOS DE PRENDAS.

Advertencia sobre el modo de usar esta baraja. 58

JUEGOS DE CHASCOS.

Ver la muerte. 69
El huevo escondido. 70
Los monos. 72
El cuchillo. . . . . . id.
Pica sin reir. 73
El silvo. 74
El rey de Etiopia. 75
La reina de Nubia. 78
Los embajadores. 81

JUEGOS DE ACCION.

La gallina ciega á la sombra. 82

Mano caliente. 84
El mismo juego doble. . . . . . id.
Mi tia Mirli. 85
Doña Cunegundis la enferma. . . 86
El tocador. 87
La mar está agitada. 89
El concierto grotesco. 90
El haba escondida. 92
El oráculo músico. 95

JUEGOS DE MEMORIA.

Melancólico está mi dueño. 94
Yo te vendo mi villa de Roma. . . 95
El jardin de mi tia. 96
La bota. 97
El alfabeto. 98
Los elementos. 100
La caza. 101
El leon enfermo. 106
La palabra acomodada. 108
Los correos. 110
La historia en verso. 112
El secretario. . . . . . id.
El secretario novelesco. 114
El banquillo. 115
El consejo. 117
Las metamorfosis. 118
El acróstico. 120
Los consonantes. 123
El abogado. 125

JUEGOS DE PALABRAS.

JUEGOS PREPARADOS Y DE PROVERBIOS.

Los despropósitos. 126
Las definiciones. 127
Enigmas en prosa. 129
Enigmas en verso. 130
Charadas en prosa. 132
Charadas en verso. 135
Charadas en accion. 138
Logogrifos en prosa. 142
Logogrifos en verso. 145
Otro. 144
Refranes colocados. 148
Refranes propuestos. . . . . . id.
Refranes representados. 151
La vedija de algodon. 152
El adivino. . . . . . id.
¿Cómo está la cebada? 155
Sálvese quien pueda. 155
Las preguntas y respuestas. . . . 156
La garza grifa. 158
Las tablas. 159
Otro. . . . . . id.

JUEGOS ARITMÉTICOS.

La deuda pagada en doce plazos. . . 160.
Averiguar en qué punto han de en-

contrarse la manecilla y el minutero de un cuadrante. 162
El pozo. 165

JUEGOS FISICOS.

Pistoletazo para apagar y encender al mismo tiempo varias velas. . . . 165
Inflamacion luminosa. 166
Otra inflamacion no menos curiosa. 167
La adicion de cuatro nueves. . . . 168
Las tres hermanas. . . . . . id.
Sustraccion divertida. 169
Otra semejante. . . . . . id.
Adivinar en qué mano tiene una persona un número par, y en cuál impar. 170
Los viajeros y el naranjo. 171
El pavero. 172
El ciego. . . . . . id.
La respuesta de Pitágoras. 175
El encuentro de edades. 174
Division del número 45. . . . . . id.
El dote. 175
Adibinar el número que uno ha pensado. 176
El mismo juego mas sencillo. 177
La mesa compuesta de siete convidados. 178
Determinar la diferencia de dos números, ignorando cuál sea el mayor. 179

PENITENCIAS PARA RESCATAR LAS PRENDAS.

El cartero. 182
El soldado en guarnicion. 183
El embargo. . . . . . id.
Ese era yo. 184
Las comparaciones. 186
Los emblemas. 187

PENITENCIAS DE ACCION.

El soldado prusiano. 189
El caballo de Aristóteles. 190
El asno sábio. . . . . . id.
Los suspiros. 192
Los cañones de órgano. . . . . . id.
Ponerse á discrecion. 193
Hacer lo que los demás no quieren . 194
El destierro. . . . . . id.
El rey de Marruecos. 196

PENITENCIAS DE PETARDO Ó DE EQUÍVOCO, DE MEMORIA É INGENIO.

Poner cuatro pies en pared. 197
Abrazar á la persona que se prefiere, sin darlo á entender. . . . . . id.
Penitencias de memoria. . . . . . id.
La confidencia mútua. 198
La confidencia respondida. . . . . id.

Cumplimientos estravagantes. . . . 199
Definicion del amor sin O. . . . . id.
Cumplimiento con las palabras Marmol y Tizon. 200
Cumplimientos en acróstico. . . . 201
Hacer un ramillete. . . . . . id.
Hacer el testamento. 202
Formar una hermosura. . . . . id.
Hacer una Minerva. 205
El papelito. . . . . . id.
La franqueza. 204
Un favor y un disfavor por escrito. . id.
Las tres cosas propuestas. 206

JUEGOS DE NIÑOS.

JUEGOS DE LA PRIMERA INFANCIA.

El caballito. 207
El palo corto. 208
Los alfileres. . . . . . id.
Otro juego de alfileres. 209
La cocina. . . . . . id.
Los collares. . . . . . id.
Las muñecas. 210
La señora. 211
Las perinolas. . . . . . id.
El hombrecito en el pozo. 212
Mis gansos vendo. 213
Frota y sacude. 214
Los avejorros. . . . . . id.

El molino de viento. 215
Los predicadores. 216
La caza de mariposas. 217

LABORES DE NAIPES.

Capuchinos. 218
Sillones. 219
Cestillas. . . . . . id.
Cantaritos. 220
Sillas. 221
Casitas. . . . . . id.
Arboles, flores, tiestos y vasos de jardin. 222
Arlequines. . . . . . id.
Cadena. 223
Cajas de naipe. 224
Las sombras chinescas. . . . . . id.
Tú eres un ganso. 226
Los globos de jabon. 228

JUEGOS DE LA ADOLESCENCIA.

La peonza. 230
Trompo ó peon. . . . . . id.
El trompo aleman. 231
El cometa. 232
La pira ardiente. 235
Poner el vino y el agua separados en un mismo vaso. 236
El imán de los niños. . . . . . id.

JUEGOS COMUNES Á AMBOS SEXOS.

La lucha á puño abierto. 237
El aro rodadero. 238
El aro saltador. 239
La cuerda. 240
Las tabas. 243
El chito. 247
La rayuela. . . . . . id.
Hojas de encina caladas. 249
La litografía pequeña. 250
Las bolas y hombres de nieve. . . . 251

JUEGOS DE NAIPES.

El as detenido. 252
Adivinar entre varias cartas la que se ha pensado. 253
Volver catorce naipes contando de siete en siete. 254
Sacar en la punta de un espadin con los ojos vendados el naipe que hayan visto los circunstantes. . . . 255
Poner á un número limitado de naipes el que otro tenga en su mente. 256
Sacar de la faltriquera de uno de los circunstantes (teniendo la baraja en ella) los naipes que otros hayan visto antes. 258

Hacer que el naipe que otro tenga en su faltriquera se le convierta en ratón. 259
Para saber el naipe que cada uno tenga en su pensamiento. . . . 261
Saber los naipes que distintas personas tendrán en su mente. . . . 265
Dar á cada persona el naipe que pida, estando la baraja sobre la mesa en cuatro filas, habiendo barajado antes. 265
Para que habiendo sacado distintos naipes de la baraja, vuelvan á ver aquellos mismos en el ciclo de la tapa de una caja de alguno de los circunstantes. 269
Para pedir con facilidad todos los naipes de una baraja salpicados y sin verlos. 271
Para saber el naipe que otro se ha metido en el bolsillo, sin mas preguntas que decirlo incontinenti que lo haya metido. 275
Para conocer y nombrar todos los naipes por el tacto, aunque sea con los ojos vendados. 275
Conocer todos los naipes acabados de traer de la tienda, y habiéndolos barajado los circunstantes, estando el que haga el juego con los ojos vendados. 276

Saber, estando ausente, el naipe que ven los circunstantes, estando la baraja cubierta y tendida sobre la mesa. 278

ADICION.

Varias apuestas divertidas. 281
ENIGMAS EN VERSO. 285

BIBLIOTECA NACIONAL MADRID