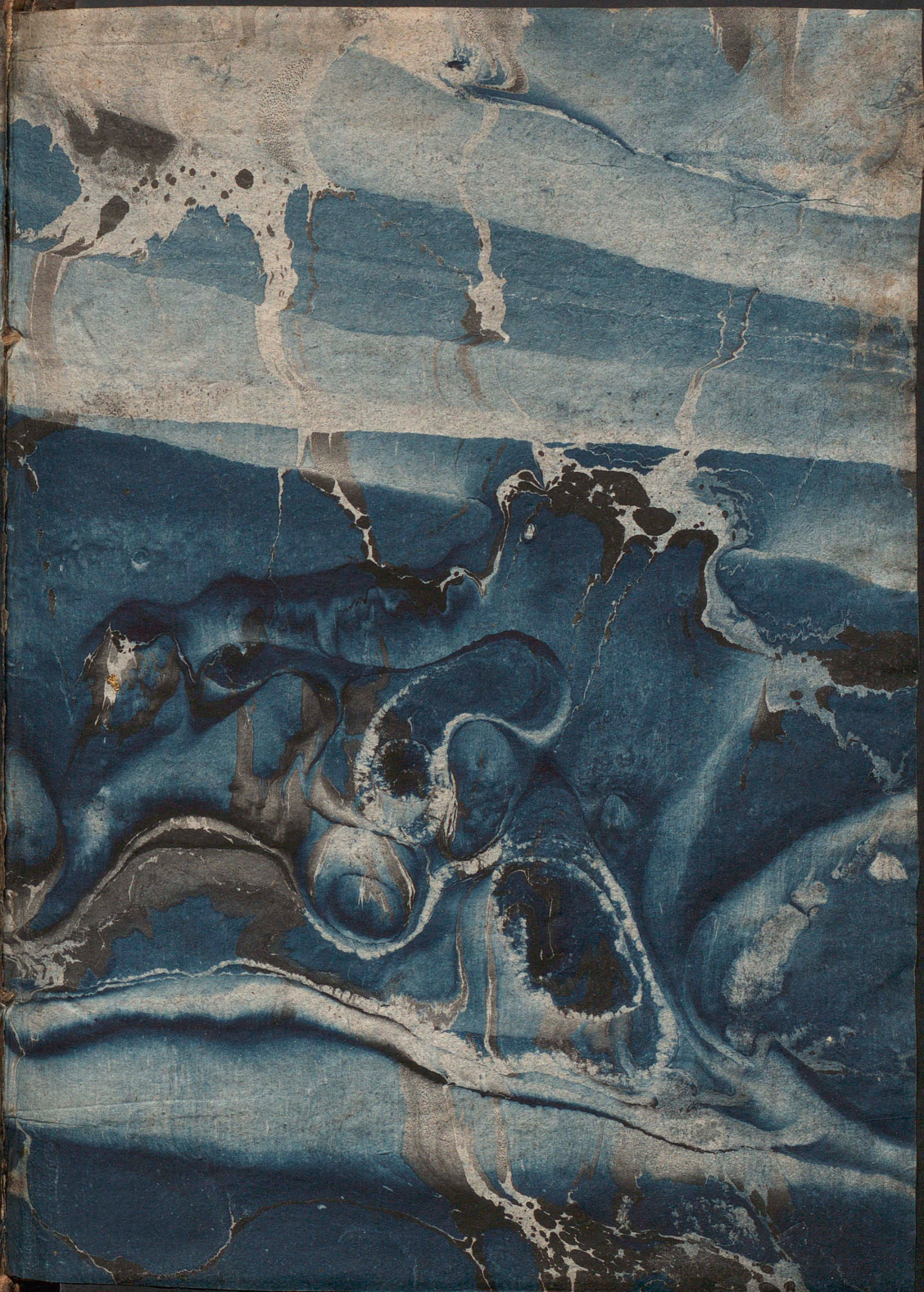
JHEG

DELA

MALEL



N. 241.

N. 241.

Senas del Juego de la Malilla.

En

TRES Lecciones

Por Orden

y para divertimiento de las.ra mi señora Doña Juana de Silva

ESCRITas

Por su Criado Teagenes

A mi señora

Da. Juana de Silva, Cazeres, Vega, Vela, Figueroa, Quiñones, y Varoas.

Señora.

Quando Vs. me mandò la escriviese alounas lecciones de Malilla, para poder alternar con la conversacion este bien recivido entretenimiento; me hizo Vs. muchas honrras en pocas palabras. A quellas, con otras, que atesòra mi profundo reconocimiento, me han empeñado gustosamente ha dedicar a Vs. las tres lecciones, que escrivo por obedezerla, no como preciso obsequio de mi atencion, sino como sacrificio de mi gratitud. Mi rudeza le haze mayor, quando le ha echo mas difizil; y es la primera vez que tengo que agradezer a mi rudeza; pero aun assi queda mal satisfecho mi deseo; porque advirtiendo mi summa obligacion a Vs. me censura esta lapequeñez de el culto. Dignese Vs. recivirle agradablemente, si quiera porque no mortifico su modestia, y à celebrando los nobles esplendores de su dis-

tinzion, que embilezeria en parte mi alabanza, y yà aplaudiendo su virtud, su discreczion, y su belleza.

Mucho se violenta mi respetoso afecto en esta moderacion, aun quando no deso de conozer, que lo notorio, y elebado de tan peregrino merecimiento, haze ocioso, e improporciona el mas alto elogio; pero aviendo de obsequiar a Vs, sin desazonarla, sè muy bien, ha de encomendarse al silenzio el aplauso de sus perfecziones; y a la verdad, tiene mucha razon; pues no cabe el que las corresponde, aun en el mudo, y ponderativo idioma de todo lo que no se dize.

Atienda Vs. en fin, la digna razon, con que la dedico estas observaciones, dexarà aun tiempo disculpadas mis inadvertencias, y bien acreditadas mis lealtades.

Nuestro señor guarde muchos años la Persona de Vs, con las felizidades, que desea Cazeres, y diziembre 21. de 1747.

S.ra

Està a los p.s de Vs. su Criado

Teàgenes.

Prologo.

Aunque no escribo para el publico, he querido dar prologo a este pequeño tratado, para que tenga la formalidad de Libro, yà que no la sustancia de bueno: Esta falta, pende de obediente insuficiencia, y no de su brevedad, y de su asunto: Solo primero, porque en un Libro es la brevedad una de sus maiores gracias, y no lo segundo, porque es virtud de el Juego; y assi, no puede dexar de ser digno asunto de un Libro. Virtud es, que el Griego llama Ludrapelia, jugandose con politica, y con moderacion respecto de el tiempo, y de el dinero, y en quanto libertando el animo de los incombenientes de el ozio, se algun indiscreto, ò vizioso empleo, le alivia de los cuidados, que le fatigan, y le defiende de la ruina que sufre, ò de los peligros que le amenazan. En estos juegos, en quienes todo el interes consiste en la sinceza, y entretenida sociabilidad, que se disfruta, se empeña el Entendimiento, se egercita la memoria, y se recrea la voluntad, mientras que aficionada en estremo no esclaviza su adbitrio, combirtiendo en ocupacion el juego, que empezò divertimiento.

Quando esta recreacion se ennobleze intencionalmente, por el honesto fin, con que se egecuta, practicando al propio tiempo las moderaciones insinuadas, que esmalta graciosamente la dulzura, y la afabilidad, entonces, dize S.to Thomas 2.2. d. 40. art. 5. se eleva dichosamente ha ser meritoria, y el Jugador puede adquirir con ella el immortal thesoro de el Paraiso. Cosa es bien infeliz, que no dificultando fatiga alguna para conseguir los bienes temporales, y perezederos, recateemos aun entre las diversiones, aquella virtuosa intencion, y afable modo, que puede enriquezernos eternamente.

La acreditada virtud de Vs. me asegura vuxà de el Juego con esta política, y sabiduria cristiana, y la perspicacia de su comprension, y de sus discursos, que notarà conforme vaia jugando, ha devido mas enseñanzas a sus particulares advertencias, que a la generalidad de mis lecciones: Yo espero en breve, verme asi excedido; mas viendolo por Vs. quedarè sin duda vanagloriosos.

En fin, Señora, Vs, que es la vnica Persona para quien escrivo, y con quien ha devido hablar este prologo, trate el Juguete de mi pequeña obra como fuere servida, y ojalà, que su juego sea siempre para Vs. descanso de la ociosidad, y no medicina de los cuidados.

Seccion 1ª.

Supuestos de el Juego.

Señora.

El Juego de la Malilla deve su origen al ingenio de los catalanes, y su nombre pendió de el adbitrio de los inventores; pero si quisiremos atribuir a este adbitrio algun motivo, podra acaso adivinarse, diciendo: Que avien dose señalado, y puesto quatro Malillas a exemplo de el Hombre, y de la Cascarela, se eligieron a este fin los quatro nueves; y como se huvieren echo las Cartas mas principales de toda la baraja, para diferenciar este juego de los dos antecedentes; pareciò regular darle el nombre con que se distinguian las principales Cartas. Asi se ha executado en otros muchos juegos, al modo, q no es estraño tome el genero para si, el nombre de alguna de sus principales especies.

2. Juegase por lo regular entre quatro, y con quarenta y ocho Cartas, como el Reversino, y se dan doze a cada uno de quatro en quatro: dige por lo regular, porque tambien se juega entre tres, y entonces se quitan los dos, tres, y quatros, y deve hacer cada uno de los tres Jugadores veinte y quatro puntos; porque son setenta y dos todos los de la Bazasa, y a este juego llaman los Catalanes la Barrotada.

3 Ya dige, son los nueves las superiores Cartas; vale cada uno cinco puntos, el As quatro, el Rey tres, el Cavallo dos, la Sota uno, y otro vale la Baza por si sola, tenga, ono, alguna de las referidas figuras; con que aquella, en que estan las quatro primeras Cartas, vale quince puntos, y esto se reduce el modo de contar las bazas.

4. La Malilla entre quatro se juega de

dos modos: uno es, cada uno para si, y el otro de compañeros. Convienen mucho en las reglas, pero no de el todo; porque jugando cada uno para si importa por lo general arrastrar mui poco, sino en juego seguro, y para hacer alguna runfla, y sobre todo hacer las ultimas bazas, que suelen ser las de maior valor.

§. Entre Compañeros, se juega de tres maneras. una, viendose las Cartas, luego que se han repartido; otra, informandose de ellas recaprocamente, antes de jugar la mano, y mientras se juega; y la tercera callando absolutamente. De el primero, y segundo modo lleva uno solo la direccion, y le es molestissimo, y entonzes, casi no juega el compañero; porque reducida su accion a servir, o ha jugar la Carta, que se le manda, hace solo la figura de jugador, quedando en realidad mui desairada su figura. Y quando se habla el juego, fatigan todos sus Cabezas, y las de los Mirones. Por lo con

trario ha prevalecido en la general acep
tacion el tercero modo. En el, juegan to
dos con silencio, y con igualdad, y ejer
citan a un tiempo su ingenio, compreen
sion, y viveza, a fin de hazer ventajo
so el propio partido, y de impedir los
progresos de el enemigo; procurando
en esta tan noble quanto intelectual
guerrilla triunfar de los contrarios,
mas que con la fortuna de el Naipe
con los aciertos, y sagacidades de el
discurso.

6. Jugandose assi, deve hacer cada
partido 36 puntos; y assi, se ganan
quantos faltan el señalado numero.

7. No ha mucho tiempo, se ha intro
ducido jugar la Malilla con favorito.
Esta diferencia no motiva alguna di
ficultad, que necesite de explicacion; p
que es solo una fingida gracia pondera
da por los que dezean hacer mas costosa

la traviesa, ò resulta de la partida. Todo el adinete de este favorecido registro, consiste, en que se juega doble el tanto en la primera mano, y en todas aquellas en que se le aya triunfo una Carta de aquel propio palo, de que fue la primera, que se descubrio; de suerte, que si se juega con tantos, y pierdo quince, devo pagar treinta, y si con dinero; v. g. de a medio real de vellon cada uno, devo pagar por ambos treinta reales de vellon, y si doy Capote devo cobrar Ciento, y quarenta, y quatro tantos en lugar de Setenta y dos.

8. El que da las Cartas tiene obligacion de descubrir la ultima, despues de haver repartido las quarenta y quatro; y son de triunfo todas las de su palo, y el no jugar la suerte de darlas es accion de particular cortesania, respecto de la Persona, a quien se cede el Naype. No

es de mi asunto señalar las razones, que persuaden esta accion; porque su advertencia toca al arte de buena crianza, en la que venero a Vs. adiestrada perfectamente, mas por el exemplo, que por las amonestaciones de su Madre mi S. D.ª Teresa Petronila de Cazeres, y Piñones, y porque tambien supongo instruidos en las reglas de aquella educacion, a los que aian de hacer la partida con Vs, yà sean Hombres, o yà Damas; pues no solo devemos ser obsequiosos a estas, sino es tambien corteses entre nosotros mismos segun la edad, clase, Estado, ô dignidad de las Personas, cuias circunstancias con la de el sitio donde se juega, son dignas de atenderse entre las mismas Damas.

En este, y en otros muchos pasages de el Juego, advertirà la perspicacia de Vs. sobre las modales de los Jugadores, supeno,

Espiritu, y Crianza, y por eso hablando con Personas de distincion, dixe las suponia adestradas en las mejores politicas; y no siendo assi, ò no pudiendo vencerse a practicar las mismas reglas, de que han sido instruidos, obraràn con summa prudencia, si de el todo evitaren el Juego; por que aunque ganen el dinero perderàn siempre mucho perdiendo la ocasion, aun con aquellos, con quien no se han jugado.

10. Tampoco es de mi proposito dar reglas para evitar este imponderable desacierto, que haciendo a muchos ridiculos en el teatro de el Juego, los desautoriza lastimosamente en el serio concepto de las Gentes de juicio; por q. buelvo a decir escrivo a Vs. solamente, que siendo norma de las mas suaves, graciosas nobles, y bien advertidas modales, hace ociosa qualquiera explicacion, que en este asunto podria ser oportunissima, si dirigiera al publico estas lecciones; pero si Vs, que es tan aficionada a la lectura de sabios, e ingenios

niosos Libros, qustare divertire en reco
nocer los mas principales, que tratan de
esta tan importante quanto delicada ma
teria, previniendo con variedad hermo
sa los mas solidos, christianos, y politi
cos documentos, podrà ver a S. Francis
co de Sales en la tercera parte de su vida
devota en el cp. 31. a Monsieur le Maitre
de Claville, en su tratado de el verdadero
merito de el Hombre tom. 1. cp. 1. desde el
n. 312. hasta el 329, y al P. Cesar Calino
en sus lecciones morales de el Juego.

11. Si V. me pregunta, en que razon
puede fundarse sea ventajoso barajar, y
repartir las Cartas en la primera
Mano, de modo que el cederla pueda te
nerse por obsequio, no puedo satisfacerla
concluientemente; porque aunque el ba
raja, y reparte las Cartas entra ga
nando los tantos, que vale la que mues
tra, y sino baraja el pre ala Mano pu

de tomarse una gran runfla de triunfos; tambien le puede ser perjudicial el descubrimiento dela Carta; porque si es una delas principales, y sela hacen perder los contrarios, no solo puede costarle muchos puntos, sino que tal vez le expone a recivir Capote, y fuera de esto, es sin duda, que para darle, ò librarse de el, es mas ventajoso jugar de mano, que aguardar de postre le aian de valir por alguna de sus Malillas: Siendo asimismo contingente hierre la batòta de el triunfo, el que las ha barajado, y mui igual para todos la contingencia de buen juego, quando el uno baraja para el otro; no enquentro la razon en que aia podido fundarse, que sea obsequio ceder las Cartas en la primera mano, y mas, sucediendo lo contrario en todos los de

mas Juegos à escepcion de el Reve=
rino. Pero al fin, ello es cierto, que en
las acciones, que califica el universal
Estylo, no ès menester para seguirle,
averse combencido de la razon, que le
introdujo, quando es politico su objeto,
y no zozobra la conciencia en venerar
ciegamente las autoridades del Estylo.

12 Quando el que reparte las Cartas
dà alguna de mas, ò de menos, para
el Naipe al q. se sigue, y està en to-
da la pena de su hierro, en rigor de
Juego: segun este, no restituirà el va
lor de la Carteta, si la hubiere descu
biesto, y cobrado antes de aver distri
buido el Naipe; pero jugandose amis
tosamente, y el tanto moderado en su
valor, suele observarse todo lo contra
rio.

13 Tambien supongo se hade

servir a todos los palos, y se han de
cargar todas las Cartas, y faltando
al uno, o al otro se pierden diez tantos
y todos los puntos que sobre los 36 aya
ganado la Compañia del que renunciò,
o no cargò, sin dexar de pagar, los que
faltaren para llegar a 36, y esta pena
suele observarse, aun entre los que jue
gan amistosamente; por que no desfi
gure el Juego la total dispensacion de sus
Leyes; pero devo notar, no se entiende
renuncio hasta que se ha doblado la ba
za, y se ha jugado por el que la hizo; p.
que hasta entonces, es sin duda, que ay
lugar a la enmienda: Sobre este supue
to he visto dificultar dos cosas. Una es,
si el Mirar puede advertir el renuncio;
y otra, si el que hace la Baza juega ace
lerradamente antes de doblarla, y enton

cer se advierte el renunzio; deverà
ganar, ò tal vez perder los diez tan
tos, siendo claro la supone doblada.
En quanto a la primera respondo, que
entre Jugadores al Cavallero, en qué
nes ès casualidad, y no cuidado tener
cerca de si un Mirón, que se entrete
ne con lo mismo que repara, y siempre
he visto verle permitida la advér
tencia, y lo mismo he observado en
la Cascarèla, y Revesino: En qu
anto ala segunda devo distinguir
con razon legal: ò hace el renuncio
el partido de el que jugò azelerado,
ono; si le hizo, pierde diez, y le per
judica su misma suposicion; pero si
el renuncio es de el Partido contra
rio, tiene tiempo de emmendarle, an
tes de averse doblado la baza; porque

el defecto de intrepidèz, ò falta de formalidad en su contrario, de ningun modo puede, ni deve serle perjudicial.

Ultimam. he observado, que quando no es corto el valor de el tanto, baxa el pie a la mano, y quando lo es suele escusarse esta impertinencia, baxando cada uno para si, poco, y mal, conformandose reciprocamente, en que se axustle el Juego, lo que se dice en Cataluña hacer pastelàdas, y en Castilla batòtas. Con estos supuestos paso a la apuntacion de las Reglas mas prinzipales, con cuya observancia se jugarà en todas partes con regularidad, y sin merito de notable reprehension.

Leczion segunda.

Reglas comunes de este Juego

Que el juego sea imagen de la Guerra, lo dijo Axiotòteles, y lo persuade la experiencia,

Y como no puede aver General bueno,
y victorioso, sin que tenga un perfecto co-
nocimiento de el numero y calidad de su
Tropa, y de la de el Enemigo, a fin de po-
derla emplear ofensiva, y defensivamen
te, comprehendiendo por las que se han
destacado quales son, y quantas las que
quedan en uno y otro Campo, y que cos-
tado, o situacion ocupan las mesmas, as
tampoco puede ser alguno gran Jugador,
sin que tenga un exacto conocimiento de
el numero, y calidad de sus Cartas, de
las de su Aliado, y de las de su Enemigo
ya sea para ofenderle, o yà para defen
derse de su fuerza, infiriendo de las que
han salido, quantas, y quales son las
que quedan en mano, y en quien se ha
lla la maior fuerza, y como asimismo el
buen Guerrero ha de tener un principio

conocimiento de vnas, y otras Guardias reales, ò Tropa fuerte, y mas disciplinada; assi tambien el Jugador ha de tener vn mas puntual conozimiento delos triunfos delas Malillas, y delos Ases, segun las reglas de observacion, que he notado proximamente.

2. Siguiendo esta especiosa metafora, se ofreze en primero lugar, disponer las Salidas, que es vna delas maiores dificultades, de los que empiezan la guerra de el Juego, y consiguientemente ixe dando las demas reglas, en cuia observancia, se vincula, con el acierto, el triunfo de vn lix ganancioso, ò lo que es mas estimable, la ganancia de el triunfo; bastando qualquiera precio que se tome, ò se apriviione, para que sea prueba de el vencim.

3. Las Salidas, por lo regular se reducen a cinco. La primera es de Malilla, y lue

go de As. La segunda de figura, o de
ocho, por baso de el As. La tercera de
triunfo. La quarta de figura. La quin
ta de Carta sola, y la Sexta de Matilla
sin As.

4 En la primera jugada de Matilla
con As, se jugara una y otra Carta, si
esperan hacerse para descubrir el
juego de el Compañero, y evitar, jugan
dose de otro modo algun descarte a el
Enemigo; y puede jugarse la tercera,
siendo firme, si se ha visto, ò se presume
fallo al Compañero, y no se presume
Contrafallo en el ultimo; aunque por
lo regular deue huirse de la jugada de
terzeras, sin conocida utilidad; por q.
sin ella, combiene mudar de palo, por
una de las otras jugadas, ò segun el jue
go propio, o siguiendo aquel que por sus

jugadas huviere denotado el Compañero.

§. La segunda jugada por baso de el As se ha de hacer con carta de el siete arriba, si puede ser, para ir empeñando los otros jugadores, a fin de que salte la Malilla, y si el compañero la hiciere, deve bolver entonces la Jugada, o quando hiciere baza; por que esto de buscar al Compañero por su salida; es una delas reglas mas principales, salbo que tenga jugada por baso de As, con dos otras Cartas; por que en este caso, primero ha de caminar a defenderle, que bolver al Compañero para que haga el suio; y aun que algunos llevan lo contrario, se tiene por mas segura esta jugada entre los mas diestros, a quienes (hablo de los que he tratado) la he visto practicar.

regularmente.

6 Dige, que avia de estar el As con dos, ò tres Cartas; por que estando con una solamente no deve tocarse, sino es que sea el Rey, ò no tenga que jugar otra cosa. No me detengo en dar la razon, ni lo harè respecto de otras jugadas, que dicto como buenas; por que en todas camino con la practica de grandes jugadores, y por que seria demasiadamente molesto, si huviera de formar una Apologia de cada Jugada; pues son pocas las que tienen seguro el efecto que se projecta, y que no admitan alguna contradicion, figurando aquel especial caso, en que pueden salir contra la bien fundada intencion de el que las haze. Prevengo lo mas regular

dexando lo cierto, no aquenta de las
Congeturas, sino delas demostraciones.

7. La Valida de arrastre propuesta
en tercero lugar, seha de hazer quando
se tenga un juego fuerte de Malillas, y
Ases, para darlo à entender al Com
pañero, y asegurar hacerlos, ò quando
ay razonables Cartas con cinco, o seis triun
fos; en aquo caso se puede valir por uno
delos medianos, sin que sea figura, pa
ra que el Compañero esfuerze la baza,
quanto lleva posible; por que arrastran
do de figura, deverà este reservar el As,
ò la que tuviese de triunfo, sino es que
se vea enprecision de cargar la Carta
de el contrario; y quando llegue el Caso,
que el Compañero haga la baza, deverà
repetir el arrastre, aunque tenga fallo:
lo uno, por que puede estar fuerte de este

palo, el que arrastrò primero; y lo otro, por que se deve seguir su idea, y jugada, dexando a su cargo el desempeño, ò la disculpa: Pero quando tuvie se Malilla, con sey, ò siete triunfos podrà arrastrar de ella; por que puede tener el As, el Compañero, y quando no, puede esperarse encontrarle solo, y entonces se prosigue el arrastre con mucha ventaja, y mas teniendo el Rey, ò hallandole en el Compañero. Mas si con estos triunfos, tuviere As, ò Malilla, y fuera de esto, tuviere se alguna de otro palo, ò buenas Cartas; deve arrastrar el As, y buscar al Compañero, a ver si puede pillar el Rey, ò Cavallo, que le falta, bolviendole el arrastre, salbo que presuma

puede por si solo sacar todos los triun
fos; por que en tal caso, deve continuar
el arrastre de los firmes, y superiores;
teniendo un sumo cuidado en la calidad
de los triunfos, con que sirve el Compa
ñero, para inferir, si queda, o no fallo,
y quando se avia mostrado tal, en vez el
palo de que se descarta, o con que se sena
la, afin de saber por qual se le ha debus
car; pues se esto pende muchas vezes,
darse Capote, ò abentajarse en el nume
ro de los puntos.

8 Sobre este pasage, devo notar ay dos
observaciones, ò jugadas: la una se dice
ala Catalana, y la otra ala Castellana,
y deven separarse en todos los descar
tes. Aquella consiste en dar una Car
ta pequeña, para mostrar su fuerte
è aquel palo, con lo qual se señala de un

golpe por donde deve ser buscada. La Castellana consiste en descartarse de el palo mas endeble, ò para quedar fallo, ò para irse de las Cartas, que puedan hazerle, y en fin, para dar a entender, que se le busque por palo diferente.

9. De estas dos Jugadas, sigo la segunda, movido de la agradable recomendacion de su nombre; pero jugando de Compañero, con Dama, ò con Hombre, a quien devo ceder por la preferente atencion, que se merezen sus circunstancias; pregunto, aunque sea en Castilla, qual de estas dos Jugadas es mas de su aceptacion; por que es mui preziso, para saber buscarse el uno a el otro; y de otra manera, no solo se extrarà la man

en que puede darse Capote, sino que en todas se perderan muchos puntos.

10. La Jugada de figura colocada en el quarto lugar, deverà executarse, quando lo razonable de el Juego escusa improbable miedo de Capote, y tiene el Jugador el Rey, con una de las otras dos figuras, ò tiene solo el Rey, ò sola la Sota. En aquel caso, deve salir de la mayor, y en este, de la que tuviere, escuiendo de aquí la jugada de el Caballo; porque sucede las mas vezes perderse la baza de quince puntos.

11. Tambien se suele salir de Carta sola; pero esto no es comberniente, sino es quando no tiene triunfos, con que hacer resistencia, y tiene uno, o dos de los pequeños, que poder emplear, y fuera de esto se halla con Malilla bien

puesta, o con Cartas que defienden Capote; porque de otra manera deverà salir de su Malilla, aunque este sin As, ò con muchas Cartas; y esta ès la suerte jugada, que he propuesto; porque no haciendola, he visto rebuirse muchos Capòtes, por reservàr la Malilla, con la codicia de hazer mas puntos. En este caso, si ganan los contraxios la primera baza, destruir sa el mas poderoso, se anticipa, o me jora con sus Cartas firmes, busca la fuerza de el compañero, y fallandose uno, u otro de la Malilla de el contrario, se queda al fin con ella, cornudo de no averla jugado, y destruido para toda la noche con el Capòte, que Nave.

Leczion 7.a y vltima

Prosiguen las Reglas, y danse algunas respectivas a la mano de Capote.

Hasta aqui he hablado de las primeras validas, resta aora hazer alguna prevencion, delas que deve hazer el Partido, que no es mano, y entrò en baza, y de las otras que deven executarse despues; pero deseando no detenerme en aquella prolija explicacion, que no fuera oziosa, ò inutil a menor comprecenaion, que la de Vs. devo notar: Que el que ha de salir jugando por aver echo baza, se pone en igual lance, q. ha estado el que valiò de mano; y assi, le son adaptables las mismas Reglas, que de jo prenotadas, con la ventaja de aver podido observar por las Cartas, que han valido la jugada, que deve evitar, y la que deve hazer buscando a su Companero, y en esto

conoste uno de los primores del Jue
go, con cuio acierto es incompatible
aquella distraccion, que algunos afec
tan por parezer sugetos de grande ca
pacidad, concurriendo con su aten
cion, y sus discursos, mientras Juega
la Mano, con los que hacen los Mi
ronos, ò Textulistas, sobre los diverti
dos asuntos, que confieren; en cuio pa
sage he observado algunas vezes, q.
haciendo muu malas jugadas, y sien
do recombenidos por el companero, se
disculpan necamente con el motivo
de averse divertido en la Conversaz.
desuerte, que desaixados en esta, y en
el Juego, acreditan de limitada su
Comprehension, perdiendo el Concepto
por aquel mismo medio por donde se
buscaba su vanidad, y su ambizion.

2. La otra advertencia es, que al modo que combiene jugar a la mano de el fallo para gastar los Triunfos de el enemigo, que es la Lima sorda con que Fabio maximo hacia la Guerra; assi tambien deve precaverse esta jugada, respecto de el compañero, salbo quando no tiene otra mejor, ò espera probablemente sugetar alguna Carta de las principales al Fallo descubierto de su compañero, esperando, que aquellos Triunfos, que reserba, resistan la fuerza de el contrario, y que al fin se empleen en el pillage de algunos puntos.

En quanto a las mas principales Reglas, que deven observarse, fuera de las que se han tocado en las incidencias de la Leczion antecedente; asiento. Que el Capote, sedà por lo regular por

medio de arrastres para destruir
far los contrarios, ó carteandose el
Juego entre los Compañeros; y assi qu
alquiera Valida de las Veis, que he
notado al num.º 3. de la Leccion 2.ª Si
vale con felicidad, es sin duda princi
pio de Capote, a una hazaña ha de
atender siempre, el que Juega con des
treza animosa.

Quando esta accion empieza por
arrastre ha de proseguirse hasta desar
desarmados los contrarios de todos su
triunfos; pero quando suceda, como es
frequente, falte por salir uno, y puede
dudar si está en mano de su Compa
ñero, ó de alguno de sus Enemigos, ag
es importantissimo aver arrastrado
y proceder con una diestra, y diligente

observazion, afin de conjeturar donde queda el triunfo, que falta; porque si se dà un arrastre más, y se saca el triunfo al Compañero, es hacerse asimismo la Guerra, perdiendo en ella dos valientes Guardias, que pueden hazer falta para lograr una Victoria tan completa como la de Bitonto, esto es, para dar Capote. Esta observacion se harà reparando la calidad de los Triunfos, con que han servido el Compañero, y los Contrarios, y reconociendo las bazas imponerse precisamente en la de aquel que falta; de suerte, que si es el Siete v.g. ò la Sota, y los contrarios me han servido con triunfo superior, devo inferir, queda en mi Compañero el que falta; porque siempre se ha de suponer que todos saben con sus Menores Car

tas, por no engañar al Compañero con
las Jugadas, que ha de observar p.a conduc
cirse con buena inteligencia, y esta regla
de observacion es tan generalm.te recivida
que alguna vez practican los que van
de vencida la diestra astucia de servir
con su Triunfo maior para detener el
impetu de el que arrastra, y aprovechar
el Triunfo pequeño en algun Vemfallo.

Tambien devo prevenir, que si han
salido todos los Triunfos, siviendo ha
ta el fin el Contrario, y el Compañero, es
menester dar otro arrastre, como Ca
ñonazo de Vena, para ver, segun la
Jugada de el Aliado, por donde se ha
de buscar el auxilio de su Tropa, y aqu
es sin duda mui Ventajosa la Jugada
q.e hemos llamado Attalana; porque se
señala con seguridad con solo un Ma

fe, bien entendido, q. antes de han de Ju
gar todas las primeras, para no exponerse
a que el Compañero las dege inutiles, no
acertando abuscarlas, o obteniendo, con q
hacerlo.

El otro medio consiste en cortearse
el Juego, y prozede por lo regular en la posi
tura de las Cartas, mas que en la fuerza
de ellas, hallandose fallo cada Compañe
ro al palo mas fuerte de el otro; de mane
ra, que desde la segunda, o tercera Carta
se van contrafallando los Contrarios, y
esto es propriamente flanquearlos por
sus respectivos Costados, y cogerlos en
tre dos fuegos, con lo qual puede advertir
se, como dijo el Emperador Leon en
una de sus Novelas, que las Victorias
militares, mas que de el valor, y nume
ro de los Soldados pende de la Vagaz

e industriosa conducta de los Generales, y aun por esto, vemos se atribuie a estos el honor de el triunfo.

Otras muchas jugadas podrian lozionarse; pero impuesta V. sobre estas reglas las advertirà facilmente en el curso del Juego; y assi, es bien aprobeche en su propia advertencia, el merito de servirla, sin la desgracia de molestarla.

19