

CODIGO BREVE Y SENCILLO



PARA JUGAR AL TRESILLO

POR EL

M. Y. S.^{or}

D. B. B. C. C.



ARTES GRAFICAS Pamplona

: CÓDIGO BREVE Y SENCILLO :

:: PARA JUGAR AL TRESILLO ::



Código breve y sencillo para jugar al tresillo

PRÓLOGO

Este juego tan noble y caballero
es tan universal como el dinero.

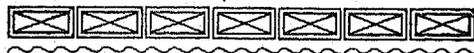
No tiene historia,
su autor desconocido,
y tal como empezó a jugarse
así ha seguido.

Este libro es la experiencia
de notables jugadores
con reglas muy sencillas
y claros pormenores.

II

A este juego
tan precisa es la honradez
que al hombre se conoce
de una vez.

—
No hay castigo, pues
para el osado
no jugar más con él
y terminado,



OBSERVACIONES

ARTÍCULO 1.º

Regañar, dar golpes,
decir palabras fuertes,
no es de jugadores
correctos ni decentes.

ART. 2.º

Palabras y aún signos que declaren juego,
prohibido en todo caso desde luego.

ART. 3.º

Consultar el que juega a los mirones....
es cazador sin pólvora o pistones.

ART. 4.º

Al mirón indiscreto; fanfarrón
le llaman en mi pueblo, con razón.

— 2 —

ART. 5.º

Al miron impertinente
decírselo claramente.

ART. 6.º

Mas juegos se sacan por hablar
que se pierden por callar.

ART. 7.º

Si al tresillo has de ganar
no te canses de pasar.

ART. 8.º

Si de pasar te impacientas
de pié con dos bazas entras

ART. 9.º

Indicar bueno o mal robo
será de pícaro o bobo.

ART. 10.

Indicación o ademán determinado
si aclara juego, será vituperado.

— 3 —

ATR. 11.

Podrán verse las bazas ya dobladas
pero solo mentalmente examinadas.

ART. 12.

Al jugador que es pesado y preguntón,
con evasivas se da contestación.

ART. 13.

Sota dejarás: caballo matarás.

ART. 14.

Si no se advierte, o no hay fuerza mayor
levantarse ganando, es incorrección.

ART. 15.

No es de poca importancia
saber o asegurar
el tiempo que la partida
ha de durar.

ART. 16.

En vez de regañar será de rito
el aplicar al caso su versito.

NOMENCLATURA

ART. 17.

Después de la *espadilla*
en oros y copas, *el siete es la matilla*

ART. 18.

En espadas y bastos es el *dos*
sigue el *basto, punto* o as de copas y el *orón*.

ART. 19.

A la espada y la mala con el basto
el *estuche* se llama a todo pasto.

ART. 20.

Mala, basto, rey en palo corto
mala, basto, punto en palo largo
estuche menor, te harás el cargo.

ART. 21.

Del mayor al menor triunfo seguido
son *estuches contados*, ya es sabido.

ART. 22.

Rey, caballo y sota sigue luego
que se llaman *figuras* en el juego.

ART. 23.

Siguen oros y copas las más pocas
y en espadas y bastos los más altos.

ART. 24.

Oros y copas, *palo largo triunfos doce*
espadas y bastos *palo corto es de once*.

ART. 25.

Las trece cartas que deben quedar
se llaman el *monte* despues de dar.

ART. 26.

La derecha del que dá se llama *mano*,
medio el que sigue, al otro *pié* le llamó.

CONTABILIDAD O TANTEO

ART. 27.

Contarás como más breve y más sencillo
por unidades del tanto en el platillo.

— 6 —

ART. 28.

El que dá pone al plato el tanto convenido, y pasa a su derecha siempre, ya es sabido.

ART. 29.

La entrada, un tanto gana si es sacada: dos con estuche y lo mismo contra estuche: si primeras hicieres, dos tantos vieres.

ART. 30.

Sacada la vuelta, dos tantos suelta. con estuche y primeras tres si las hicieras y con cuatro estuches sobra, y tres tantos [cobra.

ART. 31.

El solo sin estuche con cinco está pagado: con estuche o primeras seis es lo pactado: con cinco estuches y primeras *siete* vieras *siete* vieras, con seis estuches sin primeras

ART. 32.

La bola si no es de quince gana si de solo, veinte: bola soberana.

— 7 —

ART. 33.

Si sacas segunda puesta siempre al cobro un tanto resta.

ART. 34.

Si entrada, vuelta o solo juegas sin fortuna pagarás lo que ganes menos una.

ART. 35.

jugador que a la rendición hiciera frente cobra la puesta o gemelas juntamente

ART. 36.

Si el que se rindió codillo al otro diera el otro pone la puesta que éste hiciera.

ART. 37:

Si al que se rinde le dieras codillo la puesta no va al plato; a tu bolsillo

ART. 38.

Si en rendida diera puesta el que en nada se ha metido la una puesta es para el plato la otra para él, por sabido.

ART. 39.

La primera puesta es en el tresillo
cuatro tantos siempre, más lo del platillo.

ART. 40.

La segunda puesta
siempre cuatro aumenta
más lo del platillo
apunta a buena cuenta.

ART. 41.

Antes de apuntar
los pases a contar.

ART. 42.

Puesta apuntada
si no es algún pase
ya no aumenta nada.

DE LAS PUESTAS

ART. 43.

Es *puesta*, si cuatro bazas solo hicieres;
cuando a uno cuatro y al otro una le vieres.

ART. 44.

Puesta de tres es caso oportuno,
si tres bazas hace cada uno.

ART. 45.

Si un contrario hace más bazas, da codillo
y cobra una puesta y la otra va al platillo.

ART. 46.

Jugando solo tres
con puestas reservadas
el cuarto entrante les
pondrá proporcionadas.

ART. 47.

Habiendo puestas si te levantares
sin descuento las tuyas abonares.

ART. 48.

Levantada la partida
se reparten enseguida.

ART. 49.

Habiendo puesta apuntada
no podrá hacerse encimada.

ART. 50.

Poner por orden una puesta
no reservada
es jugar siempre con puesta,
que es la enchilada.

REGLAS GENERALES

ART. 51.

Tiene preferencia en la jugada
el solo a la vuelta y lo que es vuelta a la
[entrada.

ART. 52.

El estuche es reservado a cualquier triunfo
espada a mala, mala al basto, basto al punto

ART. 53.

Si el de la izquierda no está presente
corta el de mano por el ausente.

ART. 54.

Después de cortar
no se puede cambiar.

ART. 55.

La baraja puede ser cambiada
si recorrió una vuelta
completa y terminada.

ART. 56.

Señalar palo de triunfo equivocado
sin ver el robo podrá ser enmendado.

ART. 57.

Si al cortar o dar se ve la espada,
basto o baza entera no hay jugada.

ART. 58.

La carta que cubre el monte
vista o conocida
impide la entrada y vuelta
por sabida.

ART. 59.

Una carta demás no impide juego
pero impide el solo, desde luego.

ART. 60.

Carta demás

el descarte terminado
la quitará al azar y enseñará
el que haya dado.

ART. 61.

Carta de menos anula la jugada
si esta no ha sido ya empezada.

ART. 62.

En los contrarios carta de menos
sigue la jugada, ya sabemos.

ART. 63.

Jugador y contrario carta más ó menos
que no hay juego tambien ya lo sabemos.

ART. 64.

Carta de más o de menos
al finar el juego.
el jugador, si gana
no cobra desde luego.

ART. 65.

Si esto mismo sucede a los contrarios
sí pierde no pagará honorarios.

ART. 66.

En general mala jugada
aun inconsciente
será siempre,
a favor del inocente.

ART. 67.

Juego que sea anulado
vuelve a dar el que haya dado.

ART. 68.

No tiene efecto retroactivo
nunca el juego concluído.

ART. 69.

Concluído se dice el juego en el tresillo
cantado, o hecha la puesta o el codillo.

ART. 70.

Antes que el tercero diga juego o paso,
podrás tú rectificar en todo caso.

ART. 71.

Jugada o dada equivocada
antes de terminar será enmendada.

— 14 —

ART. 72.

También el que reparte
o cobra o paga su parte.

ART. 73.

Nunca podrás, no lo digo en vano
dos veces seguidas ser de mano.

ART. 74.

Más vale puesta segura
que codillo a la ventura.

ART. 75.

Sin renuncio carta en mesa
ni se levanta ni se comenta.

ART. 76.

Si reyes quieres salvar
cuanto puedas arrastrar.

ART. 77.

Abandone la contra al compañero
si pobre se quedó el que fué el primero.

— 15 —

ART. 78.

A cara del jugador
casi siempre la mayor.

ART. 79.

Con la contra a la derecha
facilmente se abre brecha.

ART. 80.

Carta al sincontra corrida
este triunfará en seguida

ART. 81.

No des nunca arrastre sin razón,
con razón arrastra y precaución.

ART. 82.

Se deshace el renuncio
siendo este incipiente
pasadas dos bazas
gana el inocente.

FORMACION Y PRINCIPIO DE PARTIDA

ART. 83.

Para jugar al tresillo sobre la mesa ha de haber dos naipes, fichas, platillo, este código o librilla más un lápiz y un papel.

ART. 84.

Los sitios a suerte, carta levantando,oros elige y reparte saludando.

ART. 85.

El que tiene malas cartas dice *paso*, el que buenas *juego*, dice en este caso

ART. 86.

El que tiene *vuelta*, por orden dice *mas* si tuvieras *solo* dices: *triunfo tal*.

ART. 87.

El *jugador* hace el descarte

y dice cuántas el que es *contra* lo hace diciendo quédan tantas.

ART. 88.

El otro contrario, descarte hace seguido y dice *venga ya* o *tantas han dormido*.

ART. 89.

Las cartas sin valor en el tresillo o *descarte*, pondrás en el platillo.

ART. 90.

Después de cortar más de tres en uno, darás de tres en tres, nueve a cada uno.

ART. 91.

Sale primero el de mano, y por orden, sirven si tienen o no, o triunfo ponen.

ART. 92.

Ofrece la contra al mano si en triunfos no estás muy sano.

ART. 93.

El pié con poco no acepte

en ningún caso,
y mandado, *carta deje*
por si acaso.

ART. 94.

Aún con fallo debes ir
si más de una ha de dormir.

ART. 95.

Si tienes del palo *sirve* y calla
si nó, con triunfo, si quieres, *falla*.

ART. 96.

Cuatro bazas el que juega,
endosados juego fuera.

ART. 97.

Cuatro bazas y media si no hubiere
con el robo, dirás pronto, ¿quién la quiere?

ART. 98.

Antes de cuarta baza en mesa
o la cuarta carta, *rendición*
además de evitar del codillo la sorpresa
siendo entrada no pagarás condición.

ART. 99.

Si el que juega anda apurado,
del que dió es la obligación,
decir *la cuarta* y nublado
llamándole la atención.

LANCE DE ENTRADA

ART. 100.

La entrada consiste en poseer
tres o más cartas que puedan valer.

ART. 101.

Se puede a palo corto hacer entrada
llevando cinco *blancos* y la espada.

ART. 102.

Y no será travesura
espada, mala y figura,

ART. 103.

Es entrada a trancos y barrancos
figura, espada y tres blancos.

ART. 104.

Espada, mala, blanco y rey contrario,
harás sin que seas temerario.

ART. 105.

Estuche menor y un blanco
sacarás, si el robo es franco.

ART. 106.

Mala, basto y tres blanquillos
no es entrada de chiquillos.

ART. 107.

Mala, rey, caballo, sota
entrada de mano rota.

ART. 108.

Cuatro blancos, rey y mala
se llama la tía fulana.

ART. 109.

Basto, rey, caballo, sota, siete,
es entrada de toga y de bonete.

ART. 110.

Basto, rey, tres blancos y caballo
es entrada de señor y de vasallo.

ART. 111.

Rey, caballo, sota, siete y seis
entrada a palo corto siempre hareis.

ART. 112.

En palo largo, sobre el corto añadirais
el punto por figura o un blanco si jugais.

ART. 113.

Es precisa condición, cuando es entrada
una cuando menos ser robada.

ART. 114.

Contrario que enseña naipes
en la jugada
indica tácitamente que es sacada.

ART. 115.

Siempre será gran burrada
dar vuelta teniendo entrada.

ART. 116.

No teniendo entrada determinada con buenas cartas *vuelta* es la jugada.

ART. 117.

Hechas cinco bazas dirás juego fuera la sexta en la mesa es ya la *bolera*.

ART. 118.

Con la espada y el basto dejar jugar es detalle importante que hay que apuntar.

LANCE DE VUELTA

ART. 119.

Con espada y basto, vuelta; aunque te cueste una puesta.

ART. 120.

Con espada y tres malas, vuelta darás, porque robando la sacarás.

ART. 121.

Aunque no entiendas de leyes es vuelta espada y tres reyes.

ART. 122.

Espada, dos reyes y dos malas es vuelta aún por los aires y sin alas.

ART. 123.

Las cuatro malas y el basto la vuelta de José el Casto.

ART. 124.

Basto y cuatro reyes, francamente es una vuelta decente.

ART. 125.

Vuelta echada, ya a volar no se puede descartar.

ART. 126.

Hasta la cuarta baza en vuelta deja a ver pues una vez rendida no se puede querer.

LANCE DE SOLO

ART. 127.

Solo, es el lance cuando la jugada sin hacer descarte puede ser sacada.

ART. 128.

Con cuatro bazas y media solamente se llama un solo prudente.

ART. 129.

Estuche y un blanco dos reyes contrarios solo a palo corto afirman los sabios.

ART. 130.

Estuche, dos blancos, rey de fuera un solo será de igual manera.

ART. 131.

Espada, mala, rey

dos blancos, de contado es solo, con un rey y algún caballo montado.

ART. 132.

Estuche, dos reyes sus sotas y caballos será solo siempre aún con miedo a los fallos.

ART. 133.

Estuche menor dos blancos nunca será el solo malo si tienes el rey de fuera y con dos del mismo palo.

ART. 134.

Basto, rey, caballo, con tres triunfos blancos, con un rey de fuera no es solo de mancos.

ART. 135.

Siete triunfos, rey contrario el solo del boticario.

ART. 136.

Precisa un triunfo más
te harás el cargo
si el solo que juegas
fuera palo largo

ART. 137.

En medio el solo, a descuento
pondrás en todo momento.

ART. 138.

El solo nunca jamás
podrás rendir
sacada o codillo
o puesta has de seguir.

ART. 139.

El solo la contra no se ofrece
si el ir a por todas no acontece.

ART. 140.

Con carta de más, solo en ningún caso
nada más entrada, si es que dicen paso.

LANCE DE BOLA

ART. 141.

Si nueve bazas hicieras
bola dieras.

ART. 142

Si después de robar descarte vieres.
bola no podrás tirar si la tuvieres.

ART 143.

Si *bola* has barruntado
sal de rey o del palo más cargado.

ART. 144.

Bola que puedes *probar*
no te la dejes cortar.

ART. 145.

La *bola* al azar no tires
sin que antes todo lo mires.

ART. 146.

Si probar la *bola* no pudieras
contentate con hacer primeras.

ART. 147.

No tiene *preferencia*
la bola en la jugada
pues cabe conveniencia
aún siendo esta cortada.

RENDICION Y DEFENSA

ART. 148.

Visto el robo
si cuatro bazas no hubiere
dí al momento, por si acaso,
¿Quién la quiere?

ART. 149.

Si defensa cazas,
y el juego es rendido
cuenta cinco bazas
si no, eres perdido.

ART. 150.

Rendida sin defensa la jugada
no servida o fallada, *demostrada*.

ART. 151.

El juego ya rendido y aceptado
del tercer jugador será auxiliado.

ART. 152.

Si defiendes jugada ya rendida
ten en cuenta la contra reunida.

ESPADA FORZADA

ART. 153.

Teniendo la espada
después de pasar todos
tan solo vuelta
jugarás de todos modos.

ART. 154.

Después de pasar todos sin la espada
el enseñar las cartas siempre *agrada*.

ART. 155.

La espada forzada cesa
habiendo puesta en la mesa.

PALO DE FAVOR

ART. 156.

Un palo nombrado de ante mano en igualdad de circunstancias se hace mano.

ART: 157.

La igualdad de circunstancias en palo de favor, se entiende entre dos juegos de igual lance o valor.

ART. 158.

En palo de favor todas las condiciones se cobran y se pagan con dobles coscorrones.

ART. 159.

Bola pobre tendrás cuando enseñares nueve cartas sin malas ni figura que demuestra del juego los azares, del tresillo nobleza con finura.

APÉNDICE ÚNICO

Seis de espada, mala y rey de fuera siempre será juego fuera: siendo el juego a palo corto y asistiendo a la primera.

Y asistiendo a dos te harás el cargo que es también juego fuera a palo largo.

También será juego fuera cinco de estuche y un rey asistiendo a la primera.

Y según todas las leyes asistiendo a dos en corto cuatro de estuche y dos reyes.

Si este libro lo aprendieres sabrás jugar al tresillo y aflojarás el bolsillo cuando mal naípe tuvieres.

4	3	2	1	ENCASILLADO

INDICE

	Páginas
Prólogo	1
Observaciones	1
Nomenclatura	4
Contabilidad y tanteo	5
De las puestas	8
Reglas generales	10
Formación y principio de partida	16
Lance de entrada	19
Lance de vuelta	22
Lance de solo	24
Lance de bola	27
Rendición y defensa	28
Espada forzada	29
Palo de favor	30
Apéndice único	31



