

EL TRESILLO

— EN —

RIPIOS

por

JULIO MANGADA ROSENÖRN



PRECIO 0'50

IMPRESA
SAN LUCAS, 5. — MADRID

1922

2818



Federación Española de Esperanto
 Hispana Esperanto-Federacio
 Rodríguez San Pedro 18 - 28015 MADRID
 Tel. +34-(91)-4220079

EL TRESILLO

- EN -

RIPIOS

por

JULIO MANGADA ROSENÖRN



PRECIO 0'50



IMPRENTA
 SAN LUCAS, 5. — MADRID

1922

Federación Española de Esperanto
 Hispana Esperanto-Federacio

Rodríguez San Pedro 18 - 28015 MADRID
 Tel. +34-(91)-4220079

2818.

EL TRÉSILLO

— EN —

RIPIOS

por

JULIO MANGADA ROSENÖRN



IMPRENTA

SAN LUCAS, 5. — MADRID

1922

2818.

Es propiedad del autor.
Queda hecho el depósito
que marca la Ley.

A TODOS

De los juegos de cartas
no citéis uno
que aventaje al TRESILLO:
es cual ninguno;
sin excepción
el que posee
más corrección;
noble, por tal;
su belleza
es sin rival;
socorrido,
atrayente,
divertido.

De todos los juegos,
él es el rey,
los demás, pues, forman
su humilde grey.

16x0000hef00281847



Tengamos del *Tresillo*,
pues, la descripción
ràpida, muy concisa;
prestad atención:
TRESILLO lo llamamos
por jugarlo tres,
pero jugarlo cuatro
lo regular es.
De los *trunfos* y *palos*
antes hablemos,
pues de los jugadores
ya parlaremos:
tiene la *espada*
mando supremo
en la jugada,
despuès la sigue
mala o *malilla*,
a quien persigue
el *basto* feo,
y los tres forman
como un trofeo,
que, desde luego,
la TRINIDAD es
en este juego;

a tal conjunto,
en valor sigue
el FELIZ *punto*
el *vulgaris* as
de oros y copas,
y siguen detrás
el rey, caballo,
después la sota
—me pisa un callo
la muy diablesca,
pues aquí el naípe
me arma una gresca;
lo que difiere
de un grupo a otro,
ya, me sugiere—:
bastos y espadas
valor natural;
cosas cambiadas,
a carta menor
de oros y copas
mas grande valor.
Aquí os advierto:
del *punto* el valor
es solo cierto
al rey superior
dentro del *palo*
que lo comprende;
fuere ya malo
si no se entiende.

*
*
*

Oros y copas
forman un grupo;
a espadas—bastos,
igual les cupo.
Son *palo largo*
los dos primeros,
son *palo corto*
los dos postreros.
Largo por sus mas triunfos
se califica,
por sumarse dos ases.
¡Todo se explica!
Esos dos ases
son en toda jugada
dos buenas bases;
—¡que ése me escuche!—
basto, espada y malilla
forman *estuche*.
Estuches también
se van llamando
los demás triunfos
si van bajando
sin salto alguno,
naturalmente,
su escala—¡claro,
la descendente!—
Llama el jugador
a mala—basto—punto
estuche menor.
El *dos de corto*,
triunfo marcado,

en la *malilla*
se ha transformado;
el *siete*, en *largo*,
con igual suerte,
también *malilla*
se nos convierte.

* *

Quien baraja, da cartas,
llámase ALCALDE;
las dará de tres en tres,
y no ya en balde
hasta dar nueve
a cada uno, con las que
jugar se puede.
Las otras trece
deberá contar,
por si se ofrece
que puedan faltar;
forman *baceta*
para el *descarte*
o cartas malas
poder cambiarte.
Si un jugador tuviese
una carta más,
tú, *Alcalde*, en el momento
se la quitarás.
Al hacer esto,
la carta, que quitaste,
enseña presto.
No quitarás ninguna

si empezó el juego,
éste deberá seguir,
y lo que luego
resulte al punto
—*saque, puesta, codillo*—
falla el asunto.
Más, sin embargo,
jugando con gran rigor
hay multa o cargo
al que carta le sobre;
si es al jugador,
como un disfavor,
tampoco cobra.

* *

Al que contra dos juega
lo llaman HOMBRE,
por qué así, pues, lo llaman
no nos asombre.
Para luchar contra dos,
es ya forzoso,
ser de muchos redaños,
casi coloso,
o ser osado
y correr la aventura
según el hado.
Tienes, *Hombre*, por tanto,
dos enemigos,
formando *alianza* sería
de dos amigos:
uno, llamado CONTRA,

es el más fuerte;
el MANO POBRE ayuda
para perderte.
También sucede,
que *Mano pobre*, a veces,
es quien más puede.

* * *

La pérdida de un juego
se llama *puesta*,
también *codillo*, y dirás:
“¿Qué cosa es ésta?”
Pues es muy sencillo
saber qué es *codillo*;
un poco después
ya sabrás lo que es.

* * *

Las bazas del juego
no son más que nueve;
hacer más que el que más
al *Hombre* ya mueve.
Cinco bazas a lograr
el *Hombre* debe aspirar.
También ganar ya se puede
el *endose* procurando,
que es aquello que sucede
cuando dos van ya sumando
los contrarios.
Es una faena
endosar a los adversarios,
de eficacia buena.

Si el *Hombre* hace primero
consecutivas sus cinco bazas,
sin baza ni un contrario,
primeras hace en todas las plazas.
Hace baza *Mano pobre*,
el *Contra* cuatro nos hace;
al *Hombre* ya, pues, a coro
cantad: “*Requiescant in pace.*”

Cuando un enemigo
fuere quien fuere,
hiciera más bazas
que el *Hombre* hiciera,
viene el *codillo*;
es doble *puesta*
en este caso
lo que le cuesta
por el mal paso,
al *Hombrecillo*:
el *Hombre* una ya paga
al que más bazas haga;
otra, pondrá en el plato,
y si ésta se llevara,
ya en seguida, ya al rato,
el que le propinara
al *Hombre* el *codillo*,
éste se transformara
irritante *moquillo*.
Si pierde el *Hombre* el juego
sin hacer baza,
para perder *primeras*
ya se dió traza.

El *Hombre* que va al *robo*
en una *entrada*,
y del *robo* las cartas
no le dan nada,
el juego debe *rendir*;
en tal instante,
otro lo podrá *seguir*,
dirà «¡Adelante!
Vamos a hacer dos.»
Ya desde luego
se sigue el juego
uno del otro en pos.
A quien un juego *sigue*,
llaman *defensa*;
recibir lo del *plato*
es lo que piensa.
Màs si fracasa,
haciendo *puesta* también,
al *plato* pasa;
y a sí perdido,
pues dos *puestas gemelas*
se han conseguido,
pasando al plato en unión
si primeras puestas son,
pues si así no sucediese,
precisa que antes
la venia se consiguiese
de los *jugantes*;
sí con *codillo*
por el *rendido* dado,
pasa al *platillo*

el *defensa* tan osado
en lugar de aquél,
pues resultó cazado
como con cimbèl.
Al *plato* según valor
ya van las *puestas*,
según son éstas;
primero, las de mayor,
Vuelta rendida,
nunca *seguida*.
Ya se denomina
bien *pasar*, bien *rendir*,
cantar la gallina.
Para el que *solo* juega,
la *rendición* no llega.
El *codillo* del *soio*
no arrastra *puesta*,
como en los demás *entros*
se manifiesta.
Quien tiene diez cartas
y un *solo* tenga,
a jugar *entrada*
bueno es se avenga.
La carta sobrante
podrá descartar;
con las otras nueve
el *entro* jugar
Con menos cartas de nueve,
hacer juego no se puede.
Si te faltase carta,
hecho el *descarte*,

una de las del *plato*
debes tomarte.
Sin enseñarla,
con las demás la pones
para jugarla.

—
Si la *alianza* no hiciese
ni baza sola,
el juego resultante
se llama *bola*
Hechas *primeras*,
las cartas que restan tiende,
pues si siguieses,
que intentas *bola* se entiende.
Si pretendes tal,
y la intención aborta,
pues, en su final;
uno, la *bola*, *corta*.

—
Pues prosigamos
cómo las jugadas
aquí llamamos:
es base segura
para jugar
tres bazas y media
poder contar;
sin esta base,
es más cuerdo
seguir el *pase*,
y en este caso,
debe decirse

al punto: «*paso*»,
más si se tiene,
dígase: «*juego*»,
yendo al *descarte*
ya desde luego,
si el que le sigue
«*bien*» le dijera,
pero, entretanto,
se impone espera,
pues puede ocurrir
con fundamento,
por tener base,
que éste al momento
«*más*» exclamara,
en cuyo caso
debe el primero
ceder el paso
si en su jugada
ir al *descarte*
cosa es forzada
por ser un palo
sólo la base,
y a cualquier otro,
muy claro el *pase*:
esta jugada
se llama *entrada*.
Una advertencia:
entrar se suele
con imprudencia
para que el azar
dé el resultado.

Ser imprudente
o ser osado,
es ser *alegre*;
por demostrado
lo que se llama
ser *amarrado*.
Ir al *descarte*
es ir al *robo*.
¡Hoy ya es un *arte*!
¡No es nada, bobo,
pa sonrojarte!

Cuando en diversos *palos*
algo se tiene,
cuando por dos *entradas*
duda nos viene;
dar una *vuelta*
casi siempre es seguro
cosa resuelta.
El jugador ya toma
de la *baceta*
la primera carta y le da
la *voltereta*;
palo que sale
al descubrir la carta
por triunfo vale.
Marca, pues, el azar
el *palo* a que has de jugar.

Quien con las nueve cartas,
sin el *descarte*,

con fuerzas ya se sienta
para arrollarte
un *solo* juegue.
¡La jugada sublime!
¿Hay quién lo niegue?
Si el que un *solo* juega
codillo recibe,
es quien lo dió, no más,
el que lo percibe.
Al *plato* nada
debe ponerse
por la jugada

* *

Es ocasión
para decir
la prelación
de los *juegos*:
más que *entrada*
es la *vuelta*,
y ésta es nada
para el *solo*.
En este orden
has de jugar,
«*mas*» diciendo,
que es *masear*.
Es frecuente
ser un *palo*
preferente
al *tresillo*,
en general

de los *cortos*,
palo especial,
palo favor.
Al *favor* se cede
la primacía,
al *favor* (*¡que... puede*
aún sin valía!),
de que hablaremos
llegado el caso,
puesto que iremos
pasito a paso.

* *

Se titulan *condiciones*,
del *tanteo*, las razones.
¿Sabes a cuánto
en este juego
asciende el *tanto*?
Es muy variable;
según el gusto
valor le es dable:
Cèntimo simple o doble,
o *perra chica*,
suele, pues, ser el *tanto*
que más se aplica;
perro grande, peseta,
también el real,
son *tantos* ya muy caros
a un *pobre* mortal.

—
La *entrada* cinco vale;

dos, cobra ya la *vuelta*;
tres, al *estuche* dale
como cosa resuelta;
por ocho, el *solo* sale;
por cada estuche de más
un *tanto* ya pagaràs.
Las *primeras* un *tanto* valen,
no son caras, a poco salen,
La *bola* cobra cuarenta,
que es contribución cruenta.
De diez un premio
el *solo* puede tener;
también de veinte,
en la *bola* suele ser.
Este *tanteo*
es el de antaño,
que yo no veo
en nuestro hogaño:
el progreso redujo
las estrecheces,
arrástrenos su influjo
todas las veces;
¡ya, diligentes,
sigamos, pues, su rumbo,
altas las frentes!
Cobra veinticinco
el que un *solo* juega
si el potente *estuche*
a tener no llega;
pues si no le falta,
treinta a cobrar salta

No es un misterio
que ha suplantado
nuevo criterio
al sustentado;
no es, pues, ya serio
en el pasado
más perdurar:
el *tanto alzado*
hase implantado
para jugar. —

De *solo*, *primeras*,
estuches y *vuelta*,
que cualquiera pierda,
es cosa resuelta
se paguen a todos
los *tantos* que valen,
pues son buenos modos
cobrando y pagando,
raseros iguales
de un juego tan noble
en los casos tales.
El *Hombre* que sufre
de la *bola* el *corte*,
de su valor resta
del *entro* el importe;
a los jugadores
abona ya el resto,
saldando la cuenta,
saldando con ésto.
Los *tantos* de *vuelta*,

dulces se llaman;
si una *vuelta* se pierde,
así reclaman.

—
El *Alcalde*, después de dar,
poniendo en él cinco *tantos*,
el *plato* deberá pasar.

Sencilla la *puesta*,
con cinco en el *plato*,
veinticinco cuesta.

Mientras la *puesta* primera
en el *plato* permanece,
toda *puesta* que le siga
en veinte tantos se acrece.
También los *tantos pasados*
han de ser incrementados.

El *palo favor*,
siempre,
duplica el valor.

*
*
*

A decir voy, al punto,
de los MIRONES,
con toda sinceridad,
las opiniones:
ya bien arrellanados
en sus sillones,
a veces a pié firme,
como pendones,
son como parásitos,
dan desazones;

los hay muy duchos,
dando constantemente
consejos muchos,
que vuelven loco
al pobre que los sufre,
causan sofoco;
los hay atroces,
que exaltados discuten
a grandes voces; \\\nquien arrebató
las cartas al jugador
y *da la lata*;
no hay quien resista
a un tal mirón que sea
corto de vista;
quien ya se posa
en un sitio, ya en otro,
cual mariposa;
los hay esfinges,
miran cual atacados
de las meninges;
quien pronostica,
quien parece una estátua,
quien despótica;
quien es *secante*
hasta un extremo grado,
recalcitrante...
Varia es la gama
de los *Mirones*; justa,
su *buena* fama:
afirman su arte

de embrujamiento,
y hasta se jura
del todo o parte,
que encantamiento,
que hacen, perdura
por demás fuerte
para darte, sí,
la mala suerte.

*
*
*

Para jugar un poco
en el *tresillo*,
si en estimación tienes
ya tu bolsillo,
dí los axiomas;
jugarás un poquito
si tú los tomas

—
Si al *tresillo* te gusta
jugar un rato
y perder consideras
ser nada grato,
ten el consejo:
«De pasar no te canses»
—que dijo un viejo.—

—
Nunca forzarás el juego,
pues eso es jugar con fuego;
para el *tresillo* ganar,
tened paciencia en pasar.

Da al dinero rienda suelta
el jugador que da *vuelta*;
si es de reyes con espada,
difícil es la sacada;
si es de reyes con el basto,
el resultado es nefasto.

El número de triunfos
jamás te ofusque;
la calidad conviene
siempre se busque.
A cualquier *palo*,
vale más poco bueno
que mucho malo.

Es una cosa fácil,
en el *tresillo*,
que reciba el osado
algún *codillo*.
Si se rindiera,
puede que la jugada
gemela fuera.

Si probable no fuese
sacar el juego,
debe el *Hombre rendirlo*
ya desde luego.
Si el *Contra sigue*,
tender a dos gemelas
siempre persigue.

Dicen que a copas,
siempre que se entra,
hasta dos triunfos
el *Hombre* encuentra.
Recuerda el cuento
de la lechera;
siempre es cruento
nos sucediera
un escarmiento.

Al que falla y arrastra,
se le acabará la casta;
al jugador en tal lid
con los fallos afligid.

Si en el juego te quedas
ya *desarmado*,
puedes darte, seguro,
por fracasado.
Siempre conserva
lo que a tu juego puede
ser gran reserva.

Espada - mala - tres,
a *corto palo*,
entrada dicen que es.
¡*Entro* muy malo!

Espada - mala - punto
llaman la *perla*

de las *entradas*; es
forzoso hacerla.

Cinco de espada-mala-sota,
a *palo largo*.
lo más seguro es la derrota;
más, sin embargo,
si a *palo corto* el juego fuese,
probable que *saque* tuviese.

Cinco de espada figura
—*palo corto*—
es una enorme locura.

Siete—cuenta la espada—
a *palo corto*,
puede ya la jugada
ser un aborto.
Mi caro amigo,
pero si un rey sumáse,
paga conmigo.

Cuente con ser difunto
quien ya creyere
cinco de mala - punto
que entrada fuere.

De seis de espada-mala ⁽¹⁾
con rey extraño,

(1) *Palo corto*.

si asisten al primero;
¡cóbralo maño!
Caso contrario
al jugador lo juzga
ya perdulario.

Cinco de espada-cuarenta,
a *palo corto*, es entrada;
si fuese espada-sesenta,
aún más grande es la jugada.

Si a los reyes preside
fulgente espada,
la solución es *solo*
en la jugada.
Hay que jugarlo,
siendo fácil al *Hombre*
el combinarlo.

Cinco de *estuche*-caballo
juégalo si tienes fallo;
pero por perdido dalo,
cuando fuese *largo* el *palo*.

¿Cinco de espada-punto?
¡*La funeraria!*!

No hagas tal entrada
patibularia.
Puesta segura
si en ello te obstinases,
por tu frescura.

Antes de reyes jugar
es conveniente arrastrar;
los reyes siempre al final
hacen papel principal.

A la derecha la *contra*
está mejor colocada;
tenedlo, pues, muy presente
para poner la jugada.

Siempre hacer la *contra*
es, desde luego,
lo que hay más difícil
en este juego.
Fuera de bromas,
que el hacer bien las *contras*
da los diplomas.

¿Usurparse la *contra*?
¡Juego mediano!
Nunca aspirará a tanto
el *Pobre mano*;
pues usurparla,
al jugador orienta
para sacarla.

Con *contras* adelantadas
se ponen muchas jugadas;
saca, pues, la consecuencia
de tan grande conveniencia.

El *Mano pobre* es de ley
que nunca salga de rey;
el *Mano pobre* a ceder
deberá siempre tender.

Si el rey es del jugador,
dadle la carta menor;
más siendo del compañero,
dadle la grande primero.

Estando ya la *contra*
en su tercera,
deberá ser *cruzado*
triunfo *en primera*.

En este caso,
no dejes, *Mano pobre*,
nada al acaso:
si baza sentada tiene,
piense mucho si conviene
tan grande triunfo *cruzar*,
que el *endose* puede dar.

Si no arrastra el jugador,
da muestras de gran temor;
entonces, de cualquier modo,
debe *arrastrarse al codo*.

Es un error lastimero
arrastrar al compañero;
error ya no tan nefasto
si se le *arrasta de basto*.

Viene la *puesta de tres*
siempre rodada;
pocas veces, muy pocas,
viene buscada.
Bien piramidal,
si es, como los tomates,
puesta al natural.

Si el jugador de sota
al punto sale,
nunca fallar se debe,
la *falsa* dale;
más si es caballo,
sal al paso al instante,
sienta tu fallo;
lo que pasando
en *solo*, deja al jaco
siga trotando,

Cuando un rey estorbe
al *Pobre mano*,
debe lanzarlo al punto,
lo más temprano;
siendo carta alta,
igual hará, pues no hace
maldita falta.

Del *Mano pobre* siempre
es obligación
ayudar a la *contra*,
sin preocupación

para baza hacer,
que la *contra*, oportuna,
sabrà conceder.

Se declina la *contra*
algunas veces;
precisa, pues, saber bien
qué es lo que ofreces;
ser muy discreto,
que el *Hombre* no descubra
vuestro secreto;
desorientarlo
para cazarlo.

* * *

SOLON,
DESCARTES,
PLATON,
son los tres inventores,
según leyenda,
del juego de mis amores.
La jugada *solo*
es excepcional,
es la más grande,
es piramidal;
del sabio que brilla
en plena gloria,
ha tomado el nombre
en su memoria;
en la del tercero,
nos queda el *plato*,

para el que se *cae*,
lo que no es grato.
Nos resta *Descartes*,
que es el segundo,
famoso en las *artes*
por todo el mundo;
èste, nuestro *Alcalde*
lo rememora
al decirle: «¡*Dad-Cartas*,
no màs demora!»,
si entusiasmado
se duerme barajando
el muy pesado.
Dad-Cartas, es traducción
libre, completamente,
de *Descartes*, como hay otras
de caso muy frecuente.
Esta me recuerda:
la de «*Sursum Corda*»
por *suelta la cuerda*;
como la de un avaro,
de un viejo usurero:
«*conservaris digneris*»,
conservar dinero.
Màs si no te convengo,
serà corrupción;
siempre, *pa* cualquier gusto,
se encuentra opiniòn.

~~*****~~
ERRATAS

<u>Página</u>	<u>Línea</u>	<u>Dice</u>	<u>Debe decir</u>
9	10	sobre	sobra
12	20	a sí	asi