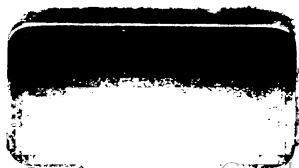


lunya

am

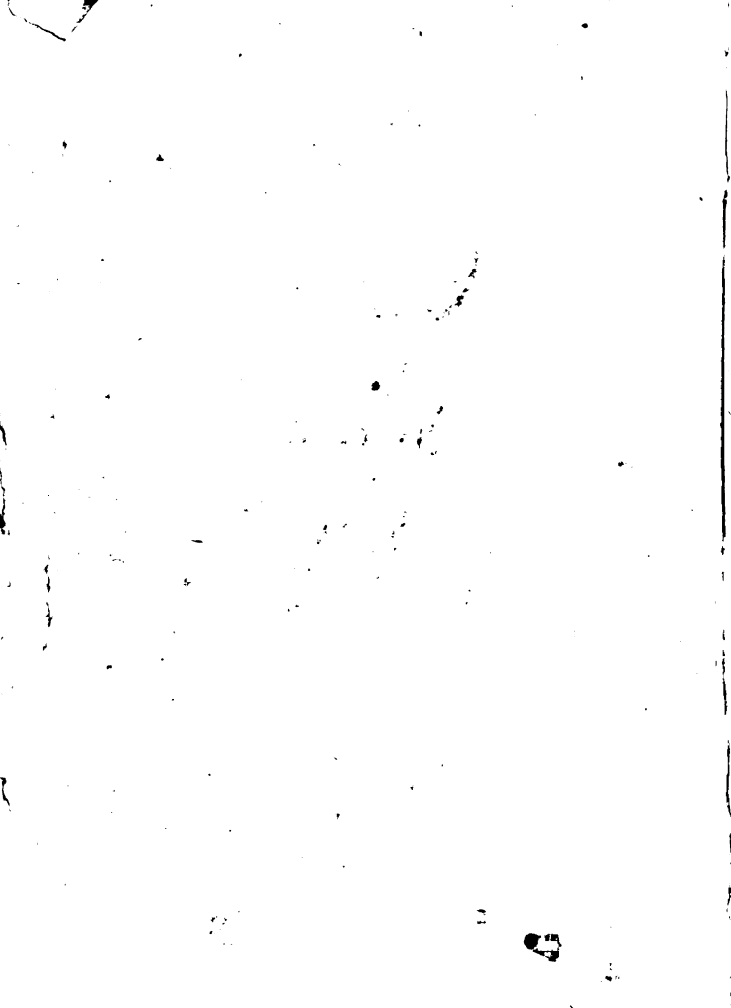


Causes

de

Ferveurs.

436.



**ENGAÑOS A OJOS VISTAS,  
Y DIVERSION  
DE TRABAJOS MUNDANOS  
FUNDADA EN LICITOS JUEGOS  
DE MANOS,**

**QUE CONTIENE NOVENTA, Y TAN-  
tas habilidades muy curiosas; sesenta, y tan-  
tas de Naypes muy entretenidas; y otros di-  
ferentes juegos, los mas demostrados con sus  
Laminas, y son tan faciles de comprehender,  
y executar, que los Curiosos, y Aficiona-  
dos los pueden hacer, y divertirse en  
las noches del Carnaval, y en  
qualquiera funcion.**



**AÑADIDOS LA MITAD DE ELLOS,**  
en esta tercera impresion por

**S U A U T O R**

**PABLO MINGUET Y TROL GRAVADOR**  
*de Sellos, Laminas Firmas, y otras cosas.*

**CON PRIVILEGIO.**

---

**En MADRID: En la Oficina de Domingo  
Fernandez de arrojó calle del  
Carmen. Año. 1755.**

Reg. 178166







**M. P. S.**

**P**OR orden de V. A. he reconocido el Libro intitulado: *Engaños à ojos vis-tas, y diversion de trabajos mundanos*, su Au-tor Pablo Minguet è Yrù, y todo lo que contiene, se reduce à una diversion licita, dirigida à burlar los ojos con la fignereza de las manos, apareciendo imposible; lo que no tiene dificultad, sabido el modo de exe-cutarlo; por lo que creo servirá à los Curia-los de entretener el tiempo, que avian de consumir en otras ociosidades acaso perjua-diciales; y manifiesta à los ignorantes el en-gaño en que estan, de creer, no se pueden executar semejantes cosas, sin metclarse en Artes prohibidas, dimanado de no compre-hender el secreto; por cuyas razones, y no contener cosa contraria à las buenas costum-bres, y regalías de su Magestad, soy de sen-tir, se le puede dar la licencia, que pretende para imprimirle. Madrid, y Septiembre 24 de 1755.

**D. Ignacio Narcisso de Sagrera**  
*y de Malonda, Presbitero.*

**P**ag. 13. lin. 10. *levantatas*, lee *levantada*  
*ras*. Pag. 13. lin. 14. *levantatas*, lee *le-*  
*wantaras*. Pag. 19. lin. 14. *con el sombrero*,  
 lee *con la de sombrero*. Pag. 26. lin. 19. *la bas*  
*puesta*, lee *lo bas puesto*. Pag. 66. lin. 18. *ti-*  
*ren*, lee *tire*. Pag. 79. lin. 10. *vè*, lee *vén*. Pag.  
 83. lin. 17. *teparar*, lee *separar*. Pag. 85. lin.  
 7. *dibujajaras*, lee *dibujarás*. Pag. 86. lin. 7.  
*venga bien*, añade, *y el pedazo de la H I*. Pag.  
 119. lin. 17. *orro*, lee *otro*. Pag. 122. lin. 10.  
 22. lee 12. Pag. 147. lin. 1. *rigotes* lee *rigores*.

Este Libro, que se intitula: *Engaños à*  
*ojos vistas, y diversion de trabajos mundanos,*  
 su Autor Pablo Minguèr, y Yròl, concuer-  
 da (salvas, como lo quedan, estas erratas)  
 con su original. Madrid 14. de Diciembre  
 de 1755.

*Lic. D. Manuel Licardo*  
*de Rivera,*

Corrector General por S. M.

*SUMA DE LA TASSA.*

**T**Asaron los Señores del Consejo este  
 Libro intitulado: *Engaños à ojos vis-*  
*tas, &c. à seis maravedis cada pliego,* como  
 consta de su original. Madrid, y Diciembre  
 22. de 1755.

*D. Joseph Antonio de Tarza*

**CENSURA DEL DOCTOR DON MA-**  
*nuel Macías Pedrejón, Cura Parroco de la*  
*Iglesia Parroquial de San Justo, y Pastor*  
*de esta Villa de Madrid, &c.*

**D** E orden del Señor Doctor Don Juan Antonio de las Infantas, Dean de la Santa Iglesia Chatedral de Toledo, y Vicario de esta Corte, y Villa de Madrid, y su Partido, he visto las Adicciones que acompañan à un Libro intitulado: *Engaños à ojos vistas, y diversion de trabajos mundanos*, compuesto uno, y otro por Pablo Minguet, y Yròl, y lo hallo recomendable trabajo para la publica curiosidad, que sin duda su novedad inclinara à muchos ociosos à divertir el tiempo en aprender estos Juegos, que dependiendo de la agilidad de las manos, y quantas de la Mathematica, siempre se ven con admiracion de los que ignoran este arte de engañar: Por lo qual, y no contener cosa contra nuestra Santa Fe, y loables costumbres, y Regalias de su Magestad, juzgo se le puede conceder licencia para su impression. Así lo siento: San Justo de Madrid, y Octubre 25. de 1755.

*Doct.. D. Manuel Macías*  
*Pedrejón.*

## LICENCIA DEL ORDINARIO.

**N**OS el Doctor Don Juan Antonio de las infantas, Canonigo de la Santa Iglesia de Toledo, y Vicario de esta Villa de Madrid, y su Partido, &c. Por la presente, y lo que à Nos toca, damos licencia para que se pueda imprimir, è imprima el Libro intitulado: *Engaños à Ojos vistas, y diversion de trabajos mundanos*, su Autor Pablo Minguet è Yròl, residente en esta Corte, Atento, que de nuestra orden, y comission ha sido visto, y reconocido, y no contiene cosa opuesta à nuestra Santa Fè Catholica, y buenas costumbres. Dada en Madrid à veinte, y siete de Octubre de mil setecientos, cinquenta, y cinco.

*Doct. Infantas.*

Por su mandado;

*Phelipe Ignacio Vazquez de Neyras*

**CEN**

## ADVERTENCIA AL LECTOR.

**H**aviendo visto que qualquier cosa por inútil que sea, en sus ocasiones tiene su cavida: No siempre hemos de estar revestidos de lo serio, algun tiempo es preciso dedicar á lo jocosó: No hemos de emplearnos tanto en el trabajo, que no hurtemos algun rato para lo divertido: fuerza es templar la fatiga de las tareas con el alivio de el licito entretenimiento, para que consiguiendo en una suspension gustosa el descanso, se retire el trabajo con nuevo vigor, y aliento. Para este fin propuse en mi idea ofrecerte alguna obra, que paladeasse el gusto de modo que separasse las potencias de qualquiera, otro cuydado, y me pareció, que para conseguirlo, no podia encontrar otro mas a propósito, que la del presente Libro; pues conteniendo muchas curiosidades, que parecen en su execucion impossibles, arrastran con la admiracion las atenciones, y logra el que las executa, el llevarse las de todos los que suspensos le miran.

No ay mas bello medio de captar los alvedrios, que el de adornarse de habilidades, y gracias, que sean á los demás apetecibles, y deleytosas; porque con el deseo de desfrutarlas, se emplea el cuydado todo en agassajar á el que logra estar adornado de ellas: una de las mas eficaces para este intento es, la de los Juegos de Manos, bien que no te

podrè librar del pesado maso de preguntas  
dores, que no cessaràn de descargar golpes  
sobre tu paciencia, intentando, les descu-  
bras el secreto de las habilidades; però tie-  
nes el despique de responderles, que por de-  
sear su diversion, no se lo puedes revelar;  
pues sabido una vez, quedaria sin gracia pa-  
ra la segunda, y no es razon, que tu les pri-  
ves de este gusto.

He procurado esmerarme en escoger  
los mayores, y mas vistosos juegos, y no he  
querido abultar otros muchos, que pudiera  
explicarte, ya porque no tienen sal alguna;  
y aùn à veces desazonan; pues prometien-  
do mucho la resulta; es una friolera, como  
decir, que puesto un vaso de àgua debaxo  
de un sombrero, se lo beberà, sin sacarlo de  
debaxo; y es cierto, però no lo executarà sin  
levantar el sombrero, que llevandole à la  
cabeza, è igualmente el vaso à la boca, cum-  
plirà lo prometido; ya porque vistos execu-  
tar; todos los comprehenden, y executan;  
como el colgar un candil de una llave, pue-  
ta sobre la cabeza de una aguja, que se clava  
en la mesa, y otros de esta classe; yà porque  
son de tan dificil explicacion, que no saca-  
rias fruto de ellas, como es la fuente perennas;  
y ya porque consisten otros en apariencias,  
que no corresponden à este Libro, donde  
solo se trata de los Juegos de Manos, y parà  
mi de sonsaque de salmiqueras. Y porque

# EL REY.

**P**OR quanto por parte de Pablo Minguet, y Yrós residente en Madrid, se representò en el mi Consejo, que en treinta y uno de Agosto del año passado de mil setecientos quarenta, y cinco, para reimprimir el Libro intitulado: *Engaños á ojos vistas, y diversion de trabajos mundanos*, nuevamente añadido, y para poder imprimirlo nuevamente añadido, y reimprimirlo adiccionado, se suplicò al mi Consejo fuesse servido prorrogarle por otros diez años mas para dicho fin: visto por los de el, se acordò expedir esta mi Cedula, por la qual concedo licencia, y facultad al expressado Pablo Minguet, para que sin incurrir en pena alguna, por tiempo de diez años mas, que han de correr, y contarse desde el dia de la fecha de ella, el susodicho, ú la persona que su poder tuviere, y no otra alguna, pueda imprimir lo nuevamente añadido: y reimprimir, y vender el referido Libro, intitulado *Engaños á Ojos vistas*, con que se haga en papel fino por el exemplar, que en el mi Consejo se viò, que va rubricado, y firmado al fin de Don Joseph Antonio de Yarza, mi Secretario, Escrivano de Camara mas antiguo, y de Gobierno de el, con que antes que se venda se trayga ante ellos, juntamente con dicho exemplar, y Adicciones, para que se vea, si està conforme à el, trayendo assimismo feè en publica forma, como por Corrector por mi nombrado se viò, y corrigiò dicha impressiõ por el original, para que se tasse el precio à que se ha de vender. Y mando al Impresor, que imprimiere, y reimprimiere el referido Libro, no imprima el principio, y primer pliego, ni entregue mas que uno solo con el original, y exemplar al dicho Pablo Minguet, à cuya costa se imprime, y reimprime para efecto de dicha correccion haga que primero esté corregido, y tassa do el citado Li-

bro por los del nuestro Consejo; y estando, assi, y no de otra manera, pueda imprimir, y reimprimir el principio, y primer pliego, en el qual segundamente se ponga esta Licencia, y la Aprobacion. Tassa, y Erratas, pena de caer, é incurrir en las contenidas en las Pragmaticas, y Leyes de estos mis Reynos, que sobre ello tratan, y disponen. Y mando, que ninguna persona sin licencia del expressado Pablo Minguet, pueda imprimir, y reimprimir, ni vender el citado Libro, y Adiciones pena que el que le imprimiere, y reimprimiere aya perdido y pierda todos, y qualesquiera Libros, moldes, y pertrechos, que dicho Libro tuviere, y mas incurra en la de cinquenta maravedis, y sea la tercia parte de ellos para la de mi Camara, otra tercia parte de ellos para el Juez que lo sentenciare, y la otra para el Denunciador; y cumplidos los dichos diez años, el referido Pablo Minguet, y Yròl ni otra persona en su nombre, quiero no use de esta mi Cedula, ni prosiga en la impressiõ, ni reimpressiõ del citado Libro, sin tener para ello nueva licencia mia, lo las penas en que incurren los Consejos, y personas, que lo hacen sin tenerla. Y mando à los de mi Consejo, Presidentes, y Oidores de las mis Audiencias, Alcaldes, Alguaciles de la mi Casa. Corte, y Chancillerias, y à todos los Corregidores, Asistente, Governadores, Alcaldes Mayores, y Ordinarios. y otros Jueces, Justicias, Ministros, y Personas de todas las Ciudades, Villas, y Lugares de estos mis Reynos, y Señorios, y à cada uno, y qualquier de ellos; en su distrito, y jurisdiccion, vean, guarden, cumplan, y executen esta mi Cedula, y todo lo en ella contenido, y contra su tenor y forma, no vayan, ni passen, ni consentan ir, ni passat en manera alguna pena de la mi merced, y de cada cinquenta mil maravedis para la mi Camara. Dada en San Lorenzo á veinte, y tres de Octubre de mil setecientos cinquenta, y cinco años: YO  
**EL REY** Por mandado del Rey nuestro Señor. **Don**  
**Agustin de Montiano, y Luyando.**



la Francia, y la España en Berberia;  
Tomaré un gran Caymán con alfileres,  
y haré que tengan barbas las mugeres;  
y si un poco me enfado,  
haré que tenga tocas un menguado;  
y si me echarán fieros  
los dexaria en un instante en cueros;  
y para mayor tifa  
pondria las mugeres en camisa:  
Mas para que prosigo,  
si esto no lo han de ver, aunque lo digo?  
Y aunque verlo quisieran,  
por mucho que esperáran no lo vieran.  
Y así mudando de labia,  
(diré la verdad) verán  
cosas que importan una haba;  
como hacer volar un huevo,  
que arde la sal en el agua,  
comerse porción de estopas,  
que produzcan grandes llamas;  
de donde vayan saliendo  
dos mil cinticas de Italia;  
però primero que aprendan  
este oficio Camaradas,  
fuerza es que sepa sus nombres;  
Diga usted como se llama?  
Yo me llamo Zampa bollos.  
Este nombre no me agrada;  
desde ahora ha de llamarse  
usted Don Juan de Almenrada  
y pongase este bonete.

para ser mi Camarada;  
Y como se llama usted;  
señor Compadre del alma?  
Mi nombre, Apura quartillos;  
Esse nombre no me quadra,  
desde ahora ha de llamarse;  
porque afsi adquirirá gracia;  
Don Arliquin Arliquiliano,  
que es nombre de mi Camarada  
y pongase este bonete,  
y haremos amistad larga:  
Yo, por no quedar sin nombre;  
me llamo Rafin Cancaya  
Rastagol, y Caleblù,  
nombre del Diablo, que ensaya  
encantos en el Infierno,  
de quien aprendi con maña  
la Ciencia de embelesar,  
y jugar de la cucaña,  
siendo mis Artes tales, y tan buenos;  
que aquel que mas los mire, los vè menos;



**JUEGOS**

(sin ser de Letrado) puede ser te falte lo que à ninguno sobra, que es el dinero, con que comprar los miriñaques necesarios para los juegos, discurrì enseñarte tambien modo de executarlos sin gasto, y con que à muy corta prevencion te hallarás siempre armado para divertir à quien te guste, y vengarte con tu habilidad de quien no te quiera bien; porque no ay mayor dardo para un enemigo, que ver en su presencia el lucimiento de su contrario.

La ligereza necesaria para la execucion de los juegos, solo el uso, y practica te la podrá enseñar; y para que mas facilmente la configas, no he hallado mejor medio, que el de figurarte las manos, y sus posituras diferentes en Laminas, que antes de cada juego van puestas; y te aseguro averme costado bastantissimo trabajo; pero no obstante, como sea de tu gusto, yo me darè por contento, y te ofrezco segundo Libro, pues de todo solo espero tu agradecimiento, con el qual avrè conseguido el fruto deseado; que al fin, como los juegos escritos den para mi la cosecha de tu dinero, yo avrè ganado la mejor pieza, y me reirè despues, de que los entiendas, ò te quedas en ayunas. Vale.



**RELACION PARA ANTES DE EMPE-**  
*zar los Juegos de manos.*

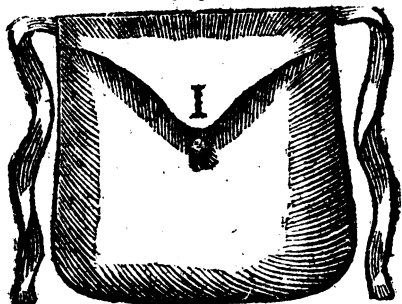
**S**Eais muy bien venidos, Compañeros,  
à aprender de mis Artes echizeros,  
en los que encontrareis, sin ser jactancia,  
mucha apariencia; y nada de substancia,  
però antes que gozeis tan alta gloria,  
es fuerza que os refiera yo mi historia.  
Sabreis Amigos, pues que vengo ahora  
de la grande Ciudad de Chirigora,  
donde los Capiteles son de modo,  
que no suben del suelo mas de un codo;  
los Boticarios todos son peludos,  
y en vez de anteojos traen dos embudos;  
Tocaronme à la Piedra Escalamesi,  
y me untaron de azeyte de caynesi,  
que es un azeyte de virtud tan rara,  
que muda en mil figuras una cara:  
Entrè en fin en la Escuela: como os digo,  
de el Maestro mayor Monsieur Rodrigo,  
hombre tan singular, y tan profundo,  
que no sirve de nada en este mundo.  
Enseñome à hacer aguas excelentes,  
y unos Juegos de manos eminentes:  
y porque no penseis que yo soy rana,  
harè que un monte quede en tierra llana,  
que las aves no buelen como suelen,  
y que los peces, y animales buelen,  
Desaparecerè la transilvania,  
y mudare la Arabia en Alemania;  
la Alemania en Turquia,

# JUEGOS DE MANOS,

QUE SE HACEN CON LA BOLSA DE-  
lante, y atada en la cintura.

**L**OS Juegos de Manos consisten princia-  
lmente en los de los Cubiletos, y  
otros juegos de habilidad, de los quales  
ahora te quiero dar la explicacion.

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



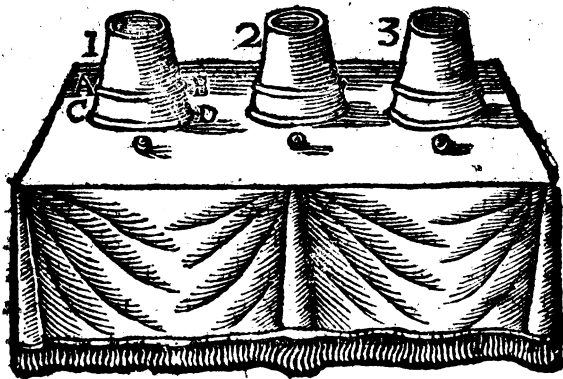
Lo que mas se necesita para hacer los  
juegos, es la Bolsa, porque en ella se po-  
nen todas las cosas mas necesarias para los  
dichos juegos, y para executarlos con gran-  
de promptitud, destreza, y ligereza. Para  
que la Bolsa esté bien hecha, la mandarás  
hacer de cordovan, y que sea en la forma  
que queda demostrada en la figura antecede-

**A**

# JUEGOS

dente ; y harás que tenga muchas divisiones por adentro, para tener los instrumentos de cada juego de por sí ; y que al tiempo que necesitas alguna cosa para los dichos juegos, la encuentres luego ; y la dicha Bolsa harás que tenga media vara de largo, y otra media de ancho : y si no la quieres hacer de cordovan , como te he dicho , la harás de lo que te parezca mas oportuno , y à de quando para el intento ; y harás tambien dos Gorros , como los que traen los Granaderos , ò los Ungaros , ò Ufares ; y en fin los harás como mejor te parezca, salvo que han de ser de varios colores.

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



## DE MANOS.

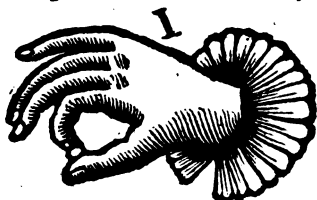
Los Cubiletes harás que tengan dos pulgadas, y siete líneas de alto, dos pulgadas y media de largo por la abertura, y la boca y una pulgada, y dos líneas de largo por el asiento; y dicho asiento que sea en forma de un casquete buelto, y ha de tener tres líneas, y media de profundidad; y tambien harás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

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

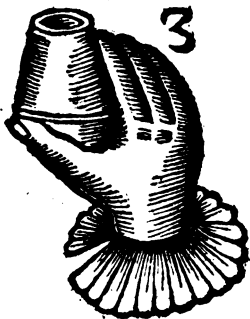
Harás las bolitas de corcho, de el grueso de una avellana, y despues las quemarás a la luz, y quando estén ya roxas las revolverás entre las palmas de las manos para ponerlas bien redondas.

Para jugar bien los Cubiletes, es menester exercitarse bien en escamotear, ò es

**4** **JUEGOS**  
conder las bolitas, porque solo en esto con-  
siste la principal dificultad deste juego.



Para escamotear, ò esconder bien, con-  
marás la bolita por el medio del dedo pul-  
gar, y la punta del dedo index, como está  
señalado en la primera mano, y la harás  
correr con el pulgar entre el segundo, y ter-  
cero dedo, en que se tiene la bolita, apre-  
tando los dos dedos, y abriendo la mano,  
teniendolos dedos lo mas estendido que se  
pueda, para dar à entender, que no tienes  
cosa alguna en la mano.



Quando quieras poner la bolita, que re-



## DE MANOS.

Las Escultado debaxo de un Cubilete , la harás salir de entre los dedos , impeliendola con el segundo dedo al tercero , como está señalado en la segunda mano , y juntarás un poco el tercero dedo con el otro para que se tenga. Tomarás despues el Cubilete por el asiento, como te lo señala la tercera mano, y lo levantarás en el ayre, y en baxádolo con presteza, le pondrás dentro la bolita.

Quando hagas los juegos, te pondrás en un lado de la sala , ó estrado, arrimado à la pared , y delante una mesa con su cubierta, y te pondrás un muchacho en cada lado, que seràn tus Compañeros, y harás, que los asistentes, ò los que estan mirando se pongan delante, y que no estèn cerca de ti , como lo demuestra la Estampa de el principio; despues te pondras el sombrero , y harás la cortesia, y empezará la relacion diciendo : *Seais bien venidos Compañeros , &c.* y mientras dices la relacion te atará la Bolsa en la cintura; y quando digas à tus Compañeros *Ponte bien este bonete, y serás , &c.* les pondras los gorros : despues irás sacando los Cubiletes, y los pondrás encima la mesa, y sacarás las demas cosas , cada una por su orden ; y luego que ayas concludido la relacion, te pondrás hacer los passos de los Cubiletes , empezando por el primero.

# JUEGOS

## JUEGO DE LOS CUBILETES

*los quales consisten en onze, ò doce passos,  
ò diferencias.*



**E**L primer passo consiste en hacer passar los Cubiletes, el uno al través del otro; y para esto tomarás con la mano izquierda un Cubilete por el borde, como se lo enseña la quarta mano, y le pondrás otro dentro, y el que está en la mano izquierda caerá, y el que se puso dentro quedará en dicha mano izquierda; però como esto se hace muy depriessa, parece à quien lo está mirando, que los Cubiletes han passado el uno al través del otro.

### I I.

El segundo passo se hace sacando una bolita del fin de un dedo, poniendo debaxo de cada Cubilete una bolita, sacandolas por el asiento de los Cubiletes; para esto es me-

hester, lo primero tener una bolita entre los dedos de la mano derecha: despues darás unos golpecitos con la varita al dedo de en medio de la mano izquierda, y darás à entender que va à salir una bolita: despues de hacer esto sacará el dedo, y hará ver la bolita que tienes prevenida en la mano derecha; es menester que quando finjas que sacas la bolita del dedo, hagas sonar, ò castañetear el dedo con el pulgar, y para esto te untarás el dedo con cera.

2 Es menester fingir, que arrojas esta bolita en la mano izquierda, y aun la tienes escondida con el segundo, y tercer dedo de la mano derecha: hecho esto tomarás el primer Cubilete de el lado izquierdo con la mano derecha, y abrirás la mano izquierda, y pasarás luego al instante el Cubilete por encima, como si huviesse en el una bolita, y harás que corre dentro de la mano, hasta encima de la mesa; y para que nadie repare que ay cosa alguna dentro de la mano, al tiempo de abrirla pondrás el Cubilete encima, para hacer creer, que la bolita está debaxo.

3 Despues fingirás, que sacas una bolita de la punta de otro dedo, y harás ver aquella que tienes entre los dedos, fingiendo hacerlo en la mano izquierda, la esconderás: despues la pasarás al segundo Cubi-

## JUEGOS

lete sobre la mano, como has hecho con el primero, y en fin sacarás una tercera bolita de otro dedo, y enseñarás la que tenias dentro de la mano, y despues de averla escondida, fingirás ponerla fuera de el tercer Cubilete, como has hecho con las otras dos.

Despues fingirás sacar una bolita de encima del primer Cubilete, y escondiendola, fingirás hacerla passar à la mano izquierda, y abriendola dirás: *Señores miren ustedes esta bolita como la becho al ayre*; y luego volverás el Cubilete lo de arriba abaxo con la varita, y dirás: *Señores, ya ven ustedes que no ay nada debaxo*; sacarás despues la bolita del segundo Cubilete por su asiento, y al mismo tiempo harás parecer la bolita que tienes en la mano, y aviendola hecho passar à la izquierda, como se ha dicho arriba, dirás: *Señores esta bolita la embio à Indias*; y se descubre, que no ay cosa alguna debaxo del Cubilete: lo mismo executarás con el tercero, y embiarás la bolita adonde quisieres.

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

Antes de explicarte esta diferencia, ó paso, te advierto, que siempre que quieras finis

## DE MANOS.

gir poner una bolita debaxo de un Cubilete, has de tomar la bolita con la mano derecha, y esconderla, fingiendo echarle en la mano izquierda, y cerrando esta al mismo tiempo, y despues tomarás el Cubilete con la mano derecha, y lo harás passar sobre la mano izquierda, como si arrastrases una bolita por sobre la mesa.

### III.

Para executar este tercero passo, guardará una bolita en la mano de la segunda diferencia, y la fingiras sacar del extremo del dedo de la mano izquierda, y la echarás sobre la mesa, y dirás: *Señores, agora tomo unos pocos de polvos de mi señora Doña Perlinpinpin*; y al mismo tiempo los buscarás dentro de la bolsa de adelante, de donde tomarás dos bolitas entre los dos dedos de la mano derecha, y dirás estos terminos barbaros: *Occus boccus tempora bonus*, ò otros semejantes: tomarás despues la bolita que está sobre la mesa, diciendo: *Esta es algo mas gorda*, y fingiras partirla en dos bolitas con la varita de las virtudes, y despediras una de la mano derecha, junto con la que tienes en la izquierda, y arrojarás las dos sobre la mesa, despues tomarás una de las dos, y dirás: *Señores, aqui ay una, que todavia es demasiado, gruesa, y de esta harás dos, echando la que ha quedado en la mano.*

Pondras estas tres bolitas sobre la mesa, poniendo cada una de ellas delante de cada Cubilete, y fingirás poner una debaxo del primer Cubilete azia la mano izquierda; cubrirás despues la bolita del segundo Cubilete, y cubriendola harás entrar en el la bolita que has fingido poner debaxo del primer Cubilete; y en fin, fingiras poner la tercera bolita debaxo del tercero Cubilete de la derecha, y dirás despues: *Señoras, mando à la bolita, que està debaxo del Cubilete izquierdo, que se passe con la que està en el Cubilete de el medio, y derribarás con la punta de las varita el dicho Cubilete, y se encuentran dos debaxo de el: despues bolverás à cubrir estas dos bolitas, y al cubiertas introducirás la que has fingido poner debaxo de el Cubilete derecho, y despues dirás: Señoras, por la virtud de los polvos de mi señora Doña Perlimpinpin mando, que las tres bolitas se hallen debaxo del Cubilete de enmedio, y derribarás el dicho Cubilete, y se hallarán las tres bolitas debaxo.*

## IV.

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

## DE MANOS.

11

Al buscar polvos de Perlinpinpin en la tercera diferencia, tomarás entre los dedos una bolita, y despues de aver derribado el Cubilete del medio, como se ha dicho, con las manos levantarás los dos Cubilettes, que están à la derecha, y à la izquierda, y los golpearás el uno contra el otro, para probar que no ay dentro de ellos cosa alguna, y que las bolitas han pasado debaxo de el Cubilete, de enmedio los bolverás à poner boca abaxo, y al executar lo se introduce.

1. Debaxo del Cubilete que está à la derecha echa la bolita que tienes en la mano. 2. Tomarás una bolita, y con ella golpearás debaxo la mesa, como si se quisiera hacer entrar el Cubilete por el través de la mesa. 3. Tomarás una segunda bolita de encima de la mesa, y fingiendo echarle contra el Cubilete, como para hacerla entrar por el través del Cubilete, escamotearás dicha bolita, y destaparás el dicho Cubilete. 4. Tomarás la tercera bolita de encima de la mesa, y dirás: *Señores, esta es vergonzosa, la bemos de hacer passar por debaxo la mesa;* tomarás la bolita, y golpearás con ella debaxo la mesa, y la escamotearás, y despues derribarás con la varita el Cubilete, en que se hallan tres bolitas, fin que los que miran ayan visto alguna.

En quanto al quinto passo, pondrás naturalmente una bolita debaxo de cada Cubilete, y fingiendo por ver sobre si, como se levanta el primer Cubilete de la mano derecha, y al baxarlo mas lexos introducirás en el la bolita del quarto passo, que se avia quedado en la mano, y sacarás la primera, y fingiendo ponerla en la bolsa, la escamotearas, y harás en el segundo, y tercero Cubilete lo mismo que en el primero; despues derribarás los Cubileres, y causará admiracion en los circunstantes al ver aun una bolita debaxo de cada Cubilete.

## VI.

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



te, y se hallarán tres bolitas sobre su asiento, sin que se sepa de donde han venido.

## VII.

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

2. Tomarás los tres Cubiletes con la mano izquierda, y levantarás naturalmente el primero para ponerlo sobre la mesa; levantarás despues el segundo, que cubre las bolitas, que se arrastran al levantar el Cubilete, y con el cubrirás el primero que se ha puesto sobre la mesa; però para arrastrar las bolitas con este segundo Cubilete, levantarás un poco los dos Cubiletes, y despues sacarás con ligereza el de abaxo, y cubrirás al mismo tiempo con el otro en que han quedado las bolitas, el Cubilete que está sobre la mesa le bolverás à poner despues encima de los otros dos que han quedado en las manos; esto lo has de executar muchas vezes. Viendo los asistentes descubrir los Cubiletes, y no reparando en las bolitas, no sabran que se han hecho; por fin, aviendo repetido muchas vezes el mismo passo, no pondrás ya mas los Cubiletes los unos

encima los otros, y darás adivinar debaxo qual de ellos están las bolitas.

Si no adivinan en que Cubilete están las bolitas, harás ver que se han engañado, y todavía harás adivinar adonde están, hasta que lo ayan acertado; despues escamotearás las bolitas de encima la mesa con el Cubilete, y se persuadirá à los presentes, que se han engañado; por fin despues de aver molestado à los asistentes con hacerlos adivinar, descubrirás naturalmente el Cubilete en que están, y se los mostrarás.

Adviertase, que para escamotear las bolitas de encima la mesa, desde luego las has de arrastrar sobre ella, è inclinar el Cubilete azia la parte à que se arrastran; el movimiento propio que se les hace arrastrandolas las harás entrar en el Cubilete; y luego que ayan entrado en el, levantarás el Cubilete con las bolitas; però has de tener bien exercitado este passo para hacerlo con seguridad, y destreza.



El octavo passo es poner tres bolitas, en

la mano, la una entre el pulgar, y el index; la segunda entre el primero, y el segundo; y la tercera entre el segundo, y el tercero, como se ve señalado en la figura 5. Estregarás las manos una con otra, y las batirás juntas, y dirás: *Señores, ya ven ustedes que no ay cosa alguna en mis manos*, y haras ver debaxo del primer Cubilete, que no ay cosa alguna, y al levantarlo le pondrás la bolita, que esta entre el segundo, y tercero dedo; pero primeramente tendras cuydado de hacerla passar al tercer dedo, como está señalado en la figura 2. para ponerla facilmente debaxo de el Cubilete; y aviendola puesto debaxo, harás passar la bolita, que está entre el primero, y segundo dedo a el tercero, assi como la primera; levantarás el segundo Cubilete, diciendo, que no ay cosa en el, y le pondrás una bolita debaxo al tiempo de assentarlo; sacaras la bolita que tienes en el pulgar, y la pondrás en el mismo dedo en que has puesto las demás; levantarás entonces el tercero Cubilete, y haciendo ver que no ay cosa alguna, introducirás la tercera bolita; y en fin levantarás los tres Cubiletes, el uno despues de el otro, y harás ver, que debaxo de cada uno de ellos ay una bolita.

IX.

Se executa el noveno passo en los Cubi

letes, en que no se hacen ver sino tres bolitas, aunque aya quatro: pondrás una delante de cada Cubilete, pero no se cubren sino dos, y fingiendo cubrir la tercera la arrojaras de encima la mesa, y como no la vèn, introducirás otra debaxo del Cubilete, y diras despues: *Señores, ay quien quiera apostar, que no ay una bolita debaxo de cada Cubilete?* Los que han visto caer la bolita apostaran que no la ay debaxo de el Cubilete de donde la vieron caer; y despues de aver apostado les dirás, que levanten el Cubilete, y quedarán admirados al ver debaxo dicha bolita.

## X.

Para el decimo passo dexaras las bolitas debaxo de los Cubiletos, como ellas estan al fin del noveno passo. Tomaras despues una manzana de tu bolsa, y la tendrás con el dedo minique, y el tercero, y levantarás el primer Cubilete con la mano que tienes la manzana para sacar la bolita que está debaxo, y al bolver assentar el Cubilete introducirás en el con destreza la manzana: bolverás à introducir despues la bolita que acabas de sacar de la bolsa, y tomaras al mismo tiempo otra manzana, y la introducirás debaxo del segundo Cubilete, como has hecho con la primera en el primer

Cu.

## DE MANOS.

Cubilete, y harás lo mismo con el tercero, y preguntarás, que adivinen lo que ay debaxo de los Cubiletes.

### XI.

Para el undecimo passo se hacen encontrar tres bolitas en la mano derecha, aunque no ayá más de una, estando la otra en la mano izquierda, y la tercera en la boca; para esto se ponen tres bolitas sobre la mesa, y se pone una secretamente en la mano derecha, que se guarde bien en ella; despues se toma una de las tres bolitas, que se hace passar en la izquierda, y efectivamente se pone esta en la boca; se toma otra, que es la segunda, y se guarda en la mano derecha, fingiendo hacerla passar a la izquierda, y que se cierra, dando a creer, que allí está la bolita; se toma despues la tercera con la mano derecha, y se abre la mano, y se hace ver, que en ella ay tres bolitas.

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

### XII.

Para el duodecimo passo echarás tres bolitas sobre la mesa, y tomarás una, y dirás despues: *Señores, esta bolita me la trago* pero la escamotearás, haciendo como que te la echas en la boca, y enseñaras en la

punta de los labios la que te avias puesto en la boca en el undecimo passo, que se sigue tragarsela; despues tomarás la segunda, y la escamotearás como la primera, embiandola diez mil leguas mas allá del Oriente: en quanto à la tercera le dirás que se desaparezca, y asimismo la escamotearás.

Despues de aver executado todos estos passos puedes hacer otro, que es bastante divertido, y es poner debaxo de un Cubilete 24. bolitas: para esto haras vér, que debaxo de los tres Cubiletes no ay cosa alguna, y pondrás debaxo de el Cubilete de enmedio las 24. bolitas, las quales han de estar enfartadas en una cerda negra, y sutil, ò un cabello; facaras despues de la bolsa otras 24. bolitas, y dirás, que aquellas van à passar todas por el Cubilete de enmedio.

Para hacer passar estas 24. bolitas debaxo del Cubilete tomarás una, y le dirás que se passe debaxo del Cubilete, y al decirle que passe la arrojarás en el suelo, de manera, que nadie lo perciba, embiandola con un golpe del dedo por debaxo de el brazo izquierdo; tomarás otra, y dirás: *Señores, esta bolita me la trago*, y ay una en la boca, que se hace vér en la abertura; tomarás todavía otra, y le dirás, que se vaya por el ayre, y al mismo tiempo se dà una buelta con la mano para arrojarla al suelo; y

por fin, las tomarás todas, las unas despues de las otras, y se embian una por una parte, y otra por otra, y luego que todas ayant desaparecido, y que ninguna de ellas ha quedado sobre la mesa dirás: *Señores es preciso que las 24. bolitas se ballen todas debaxo del Cubilete de enmedio*, levantatas el Cubilete, y se hallaran debaxo.

Estos son los passos que ordinariamente se executan con los Cubiletes; puede se sin embargo hacer otro para acabar el juego, y despues de este no se ha de executar los demás, porque las bolitas se pegan al fondo de los Cubiletes.

Para executar este passo has de untar el fondo de los Cubiletes con cera, ò sebo, ó untarás bien con ello las tres bolitas, y las pondrás encima de los tres Cubiletes; quando cada una de ellas esté encima de el asiento de el Cubilete tomarás los tres Cubiletes, y los pondrás uno sobre otro; la bolita del que está encima no siendo cubierta la dexarás así, y dirás: *Señores voy à sacar las dos bolitas que están cubiertas*; para esto romperás dos bolitas escamoteadas en la mano del primero, facaras una del segundo Cubilete, y arrojarás sobre la mesa una de las que tienes en la mano; y despues dirás: *Señores, voy à sacar esta del tercer Cubi-*

*lete*, y arrojarás otra tambien sobre la *mésa*. Por fin al hacer ver los dos Cubiletos de abaxo, verán que no ay cosa alguna sobre su asiento, y que las dos bolitas han sido sacadas; pero has de tener cuydado de asentar los Cubiletos para no hacer caer las bolitas, y aun puedes decir: *Reparen bien, Señores, que no ay cosa alguna en mis manos* y todavia se las puedes enseñar por adentro, y por afuera; despues de averlas enseñado, levantarás los tres Cubiletos, el uno despues de el otro; y al tiempo de enseñarlos, y hacer ver que debaxo de ellos no ay cosa alguna los bolverás assentar con un poco de fuerza para hacer caer las bolitas sobre la *mésa*; despues tomarás una bolita, que ocultarás en la mano, y dirás: *Señores, yo la saco de mi dedo, y la mando que se passe debaxo del Cubilete*, y escamotearás al mismo tiempo, y la harás desaparecer; lo mismo executarás con los otros dos Cubiletos, y despues harás ver, que ay una bolita debaxo de cada uno de ellos.

Para hacer este passo con mas facilidad, en lugar de poner dos bolitas en la mano, puedes poner no mas de una, quando huvieres hecho como que la sacas del primer Cubilete; despues tomarás dicha bolita, y la escamotearás, fingiendo embiarla à las *Indias Occidentales*; te servirás de la mis-



tra bolita para el segundo Cubilete ; y así mismo la embiarás muy lexos , y aun te servirás de la misma, para sacar la que está en el tercero Cubilete : has de cuidar , que en lo hondo de los Cubiletos aya bastante cebo para detener las bolitas.

Tendras cuydado de limpiar los Cubiletos quando quieres repetir los mismos doce passos ya explicados , y tambien mudaras las bolitas para que no se peguen al hondo de los Cubiletos.

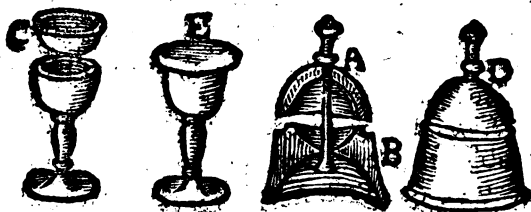
Aviendo hecho todos estos passos de los Cubiletos , se hacen muchos juegos diferentes , que voy á explicar con la mayor claridad que pudiere. Qualquiera los podrá executar , segun su genio , y orden que gustare.

En caso que no sepas executar todos los juegos de los Cubiletos , y que te veas embarazado en ellos por causa de no averlos exercitado , y porque requieren mucha destreza , y ligereza en los dedos de las manos, no por esso dexes de passar adelante en hacer los otros juegos ; y si en algun juego de los que se siguen tambien te vieses algo embarazado , que no lo sepas executar , ò te se aya olvidado , no por esso dexes de continuar en hacer los demás , y en fin harás lo que supieres , ò te parezcan mejor ; porque aunque no sepas sino es la mitad de

## JUEGOS.

los juegos, que este libro contiene, tienen suficiente materia para divertir un auditorio toda una noche sin cesar.

**JUEGO DE PONER UN POCO DE**  
*Alpiste dentro de una Copa, y hacer que se*  
*passe debajo de una Campanilla.*



**M**Andarás hacer una campanilla de madera en dos piezas, y hueca por dentro, y que se cierre como una caja de tabaco, de la suerte que se muestra en la figura que tiene A, y B; tambien has de mandar hacer un palo con su botoncito à la punta, y harás que passe por las dos piezas, y que el agujero de la pieza de abaxo sea mas grande, pero que no ajuste mas que con el botoncito; luego mandarás hacer una copa de madera, con su tapa, y que esté honda, de la suerte que se muestra en la figura con la letra C, y despues las mandarás pintar, y de que estén enjutas tomas

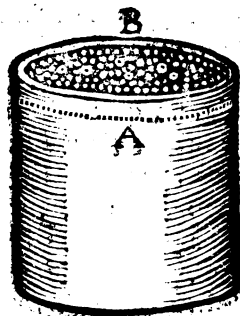
rás un poco de cera, y la pegarás en el botoncito, y agujero de la campanilla, por que cierre bien, y se tenga; despues la llenarás de Alpiste, ò otra simiente menudita, para que al tiempo de destapar el agujero, con facilidad passe abaxo, y la cerrarás bien, dexandola como está en la figura de la letra **D**: luego tomarás la copa, y la taparás bien con su tapa, y encima de la tapa le pondrás otra de sombrero, dexandola como está en la figura de la letra **E**, y despues te los pondrás en la bolsa prevenidos.

Quando hagas este juego sacarás la campanilla con su alpiste dentro, y la pondrás encima de la mesa, y luego sacarás la copa con sus dos tapas, y dirás: *Señores, ya ven que no ay nada en la campanilla, ni en la copa, y las levantarás una, y otra, porque vean que no ay nada, no quitando à la copa mas que la tapa de sombrero, y dirás: Pues agora veràn como lleno la copa de alpiste, y luego sacarás un poco de alpiste, y lo pondrás dentro de la tapa, y despues la taparás con la de sombrero, y dirás: Por virtud de los polvos de mi señora Daña Perllinpinpin haremos que el alpiste de la copa se passe debaxo de la campanilla; y al mismo tiempo pondrás la mano izquierda encima de la copa, tapandola bien, y con la otra mano harás la accion de sacar los polvos, y fingir que le*

## JUEGOS

echan, y dirás : *Señores, aora quiero ver si se ha pasado,* y luego con la palma de la misma mano izquierda levantarás las dos tapas juntas, y lo harás de suerte, que comprehendan, que no te llevas mas que la tapa de sombrero, y luego te la pondras en la bolsa, y despues con la otra mano tomarás la campanilla, apretando el palo por abaxo, hasta que se abra el agujero, y caiga el alpiste, y despues la levantarás, y verán como ha pasado de una parte a otra.

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



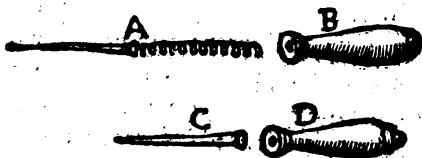
**M**Andaras hacer un vaso de hoja de lata, y harás que el suelo de abaxo este en el parage de la linea donde está la letra **A**, y despues tomarás un poco de

Alpiste, ò de otra sienta menudita, y lo pegaras en el vaso con goma, ò con otra cosa por donde està la letra B, y haràs que parezca que està bien lleno, y despues pondràs lo mismo en la campanilla de la conformidad que hemos dicho en el juego pasado.

Quando hagas este juego sacaràs la campanilla ya prevenida como hemos dicho, y luego sacaràs el vaso, y lo pondràs encima de la mesa, de fuerte, que vean que està vacío, y despues sacaràs de la bolsa un poco de alpiste, y con ligereza bolveras el vaso por el otro lado, y le pondràs el alpiste encima de el que està pegado, de manera que te lo vean poner, y diràs: *Señores, ya ven como está lleno este vaso de alpiste*; luego tomaràs la varita de las virtudes, y la passaràs por encima de el vaso (quitando todo el alpiste que has puesto, y rasandolo, como hacen los Medidores del trigo quando lo miden) despues tomaràs un sombrero, y le pondràs encima, y al mismo tiempo con la otra mano bolveras el vaso por el lado que està vacío, y despues con otro sombrero taparàs la campanilla, y al mismo tiempo apretaràs el palo, ò mango, hasta que comprendas que ya à caído el alpiste, y despues diràs: *Señores ya han visto que el vaso està lleno, y que la campanilla no tiene nada, pues haremos que*

con los polvos de mi señora Doña Perlimpinpin que se passe à la campanilla, y harás como que le hechas los polvos, y después levantarás los sombreros, y verán como no tiene nada el vaso, y luego levantarás la campanilla, y verán el alpiste como se ha pasado del vaso à la campanilla.

**JUEGO DE LA LESNA, PARA**  
*hacer parecer que traspasa la frente*  
*ò el gasnate.*



**M**Andarás hacer una lesna con un hilo de hierro templado, que sirve de muelle, de la fuerte que està en la letra A, porque quando quieras clavar la lesna se vaya entrando en el mango, y al mismo tiempo que la vayas retirando se vaya saliendo de el mango, y ha de ser tan largo como la lesna, para que se esconda toda adentro, y ha de estar hecho conforme està el de la letra B. Algunos la han mandado hacer sin rosca, ò hilo de hierro, como està en la figura C, y D, no más que con un botoncito, y muchas veces se hallan chaf-

hacidos, porque si se descuyda se les esconde la lesna dentro del mango, y les cuesta trabajo el hacerla salir.

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

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



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

Quando hagas este juego daràs una manzana al otro Compañero, y le diràs que se la coma, y quando se la aya comido le haràs la misma pregunta que hiciste al del juego antecedente, y el responderà lo mismo que el otro, y entonces sacaràs la navaja, ( enseñando la hoja lisa ) y diràs: *Señores, bago saber à ustedes, que aviendo dado à este Compañero otra manzana, juz*



quando seria mas fiel que el otro Camarada, ha executado la propria maldad Comiendose-la; y assi para que otra vez no cometa tal ofadía, le he de cortar la nariz con esta navaja; y assi que esto se haya dicho se ha de hacer la accion de amolarla por el lado que está entera, procurando que la vean los presentes; y en el interin, con ligereza, y dissimulo dexaras caer la hoja lisa, y faldra la otra, tapando el encajador con el dedo, como se señala en la letra D; advirtiendole, que si no lo sabes tapar con un dedo, le pondrás dos, y luego harás la accion de cortar la nariz al Compañero, encajandole la navaja; y sin moverla enseñarás la nariz de suerte, que parezca que está cortada; y quando saques la navaja, harás la misma diligencia de encubrir el encajador, como lo hiciste al tiempo de ponerla.

**JUEGO DE UN CUCHILLO, QUE PAREZCA QUE ESTÁ TRASPASADO POR LA MUÑECA.**



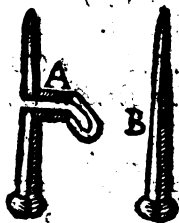
**M**Andarás hacer un cuchillo de la forma que te lo demuestra la figura de

la letra A, y así mismo otro de la misma hechura, que no tenga el encajador, como lo muestra la figura de la letra B; y estos hechos los llevaras en la bolsa prevenidos.

Quando quieras hacer este juego, sacarás otra manzana, y enseñandola dirás: *Señores, ahora quiero ver si esta manzana la se yo guardar mejor que mis Compañeros, y te la comerás, y despues pedirte la a tus Compañeros, a lo que te responderán, que no les has dado tal manzana, y que te la has comido; y luego dirás: Pues que yo tambien me la he comido, y he cometido el mismo delito que mis Compañeros, razon será que tambien pague la pena; y esto dicho, sacarás el cuchillo liso, y le enseñaras, diciendo: Señores, miren bien este cuchillo, ya ustedes le ven, pues con el me he de traspasar una muñeca, en castigo de averme comido la manzana: y luego haras la accion de sacar una piedra para amolarlo, y entonces dexaras el cuchillo liso en la bolsa, y sacarás el otro juntamente con la piedra, tapando con los dedos el encajador, y amolandole en la piedra, de suerte, que en este intermedio, con disimulo, y ligereza, te le pondras en la muñeca, y enseñaras el brazo por el lado libre, como te se demuestra en la figura de la letra C; y de que lo ayan visto, retiraras el*

Brazos; y con disímulo, y presteza te le quitarás, porque no echen de ver el secreto, y lo bolverás á la bolsa, mostrando despues la mano, para mas confusion de los que miran y lo ignoran.

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

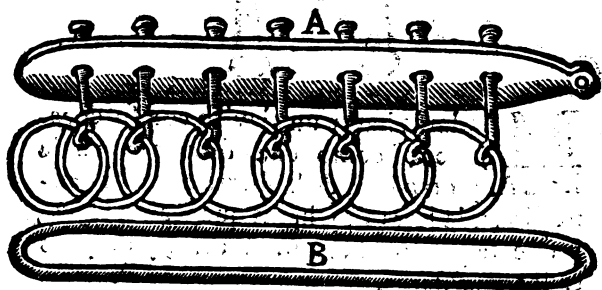


**M**Andarás hacer un clavito con su encajador, como está dibuxado en la letra A, y otro liso, de la suerte que está delineado en la letra B, y haras que sean iguales, y que se parezcan el uno al otro, y despues te los guardarás.

Quando quieras hacer este juego, sacarás los dos clavitos, y el que tiene el encajador le tendrás escondido dentro de la mano derecha, y enseñaras el otro liso teniendolo con la misma mano derecha, y dirás: Señores, miran este clavito, ya lo ven, pues con el me quiero traspasar la lengua; y luego sacarás la lengua, y al mismo tiempo te esconderás el

clavito liso en la mano, y el otro te le pondrás en la lengua, y harás que el encaxado se esconda dentro de la boca; de fuerte que no se vea; y quando lo quieras sacar, harás la misma accion que has echo quando la has puesto, escondiendo el uno, y enseñando el otro liso, y lo harás muy disimulado, que no se comprehenda, y juzgarán que es cosa de grande habilidad.

*JUEGO DEL NUDO GORDIANO, O  
lazo de las sortijas enredadas.*



**M**Andarás hacer un hierro largo, que tenga siete agujeros, distantes el uno del otro el hueco de un dedo, ò de media sortija, y passe por el agujero holgado, però que no pueda salir de el, y harás enlazar cada sortija en el clavito de la inmediata, como está figurado en la letra A, advirtiéndole, que pueden

Deben ser las fortijas en mas numero, como siempre sean nones. Despues mandaras hacer otro hierro de dos barritas, mas largo que el de las fortijas, y que esté cerrado por ambos lados, però de modo, que quepan en el holgadoamente las fortijas, como se figura en la letra B.

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

Primeramente has de observar, que se empieza por donde estan las fortijas pendientes y para introducir qualquiera fortija, ha de ser entrandola por el medio de la parte de abaxo del hierro largo, y trayendola hasta la punta de el, por donde se enlaza, y al contrario para sacarla.

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

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

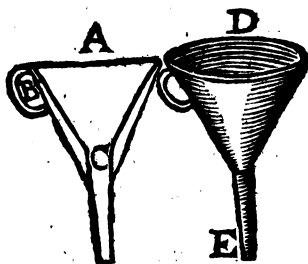
Lo quarto, q̄ despues de sacar, ò introducir

C

cada fortija se buelve de nuevo al principio introduciendo las dos primeras, y cõsiguien-  
teméte las que se figuen, que se buelven à des-  
hacer, hasta dõde cõviene introducir, ò sacar.

Y ultimamente, que despues de puestas las  
dos primeras fortijas, siempre que se aya de  
introducir, ò sacar la tercera, quinta, y sep-  
tima, se ha de principiari quitando sola la pri-  
mera; y aviendo de ser la quarta, ò sexta, se  
ha de empézar quitando las dos primeras à  
un tiempo, observando, que siempre ha de  
salir primero la tercera, y despues la quinta  
y luego la quarta, y siempre por cada una es  
necessario ( como se ha dicho ) hacer, y des-  
hacer las que estuvieren delante, guardando  
las mismas reglas.

**JUEGO DE UN EMBUDO PARA BEBER**  
*vino, ò agua con el, y despues hacerlo sa-*  
*lir por la frente.*



**M**Andarás hacer dos embudos juntos, el  
uno dentro del otro, y no mas que

Con un cañon, abaxo, de la fuerre que está el de la letra A, y despues le haras un agujerito muy pequeño, que no se conozca, en el parage donde está la letra B, en donde verás un puntito adentro de la assa, ò agarradero; y despues haras otro agujerito por la parte de adentro, adonde veras otro punto, que está cerca de la letra C, y el embudo ha de estar concluido, como está el de la letra D.

Quando hagas este juego, pediras un poco de vino, ò de agua, y sacarás tu embudo, y lo enseñaras, porque vean como está hecho; despues lo tomaras con la mano izquierda, y con un dedo taparas el agujero de donde está la letra E, y despues le llenarás de vino, ò de agua, y tendrás destapado el agujerito de debaxo del assa, y harás un poco de tiempo, diciendo algunas palabras, porque se vayan llenando los dos embudos por el otro agujerito; y quando conozcas que está lleno, le añadiras un poco mas, y despues beberás un poco, y darás de beber à tus compañeros, brindando a la salud de los Señores; pero nunca dexes el embudo de la mano, tapando el agujerito de abaxo con un dedo; y despues que ayan bebido, tomaras el embudo con la mano derecha, y con un dedo taparás el agujerito de la assa, y dexarás estar los otros abiertos, y despues enseñarás el embudo, por

que vean que no ha quedado nada, y dirás: *Señores, ya ven como no ha quedado nada, y que todo lo hemos bebido; pues verán ustedes como me bago un agujero en la frente con esta lesna para que salga el vino que yo he bebido.* Luego tomaras la lesna con la otra mano, y haras como que te haces un agujero en la frente, y pondras el embudo en donde has hecho el agujero, y levantarás el dedo con que tienes tapado el agujerito de la assa, y verán como va saliendo el vino, ò agua que te has bebido, y haras que cayga dentro de un vaso; y despues que aya salido un poco, bolveras á tapar el agujerito, para que quede vino, ò agua, para hacer lo mismo á los compañeros de sacarlos el vino por la frente. Para hacer este juego se necesita de grande parola, quiea rodecir, muchas palabras, porque mientras se llena el embudo de agua, ò vino, se haga tiempo, y se dicen algunas palabras, como va gr. *Señores, este es el vaso con que yo bebo quando voy de camino, y es un vaso becho á la moda, y es de plata blanca, &c.* Si quieres que salga vino, y agua, le mandarás hacer su división por entre los dos embudos, advirtiendo, que cada una ha de tener los dos agujeros, y los dos de abaxo de la assa los taparas juntos con el dedo; y quando quieras hacer salir vino, destaparas no mas que el que le corresponde, y en la agua haras lo mismo.

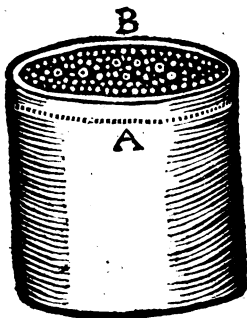


## DE MANOS.

37

### JUEGO DE DOS VASOS DE HOJA DE

*lata para llenar el uno de alpiste, y despues  
hacer que en un soplo se pase al otro: ha-  
cerlos parecer llenos, y despues ha-  
cerlos parecer vacios.*



**M**Andaràs hacer otro vaso de hoja de  
lata, ( como el que mandaste hacer  
para el juego de la campanilla) haciendo que  
el suelo de abaxo estè en el puesto donde te  
señala la letra A, y despues le pegaràs un po-  
co de alpiste en el pa rage donde està la letra  
B, de la misma suerte que lo hiciste con el  
vaso del juego de la campanilla, haciendo  
que los dos sean iguales, y que no tenga dife-  
rencia el uno del otro, y despues los guardaràs.

Quando hagas este juego, sacaras los dos  
vasos boca abaxo, haciendo que no se vea el  
alpiste, y los pondras encima la mesa, y diràs:  
*Señores, miren ustedes estos dos vasos, que no*

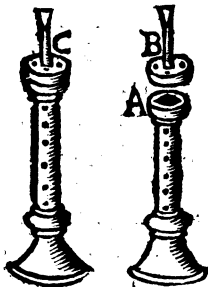
*tienen nada, pues aora veran como lleno el uno de alpiste; y al instante sacarás el alpiste de la faltriguera, y con la otra mano tomarás el vaso del lado izquierdo, y le pondras un poco encima del que esta pegado, y esto lo haras con ligereza, que no vean el alpiste que está pegado, y despues lo bolveras en el mismo puesto, y diras: Señores, ya ven como este vaso del lado izquierdo está lleno, y el otro no tiene nada. Luego tomaras dos sombreros, y cubriras los dos vasos, bolyendo el que está boca arriba, poniendolo boca abaxo; y el otro que está boca abaxo lo pondras boca arriba, y despues diras: Señores, ya han visto, que este vaso del lado izquierdo, está lleno, y el otro no tiene nada; pues haré que con la virtud de los polvos de mi señora Doña Perlupinpin, que el alpiste se passe al otro vaso. Despues levantarás los sombreros, y veran como el alpiste se ha passado de un vaso al otro.*

Bolyeras à cubrir los vasos con los sombreros, y al mismo tiempo bolveras el vaso que está vacío por el otro lado, y diras: Señores, ya han visto ustedes, que el uno está vacío, y el otro está lleno, pues haré con la virtud de los polvos de &c. Se multiplique el alpiste, y que los dos estén llenos. Luego levantarás los sombreros, y veran como están llenos los dos vasos.

**Luego bolveras otra vez à cubrir los va**

fos, y al mismo tiempo los pondras boca arriba, y diras: *Señores, ya han visto ustedes, que los dos vasos estan llenos; pues hare que con un soplo que yo les de, se vaya luego el al- piste à mi faltriquera.* Luego soplaras, y levantaras los sombreros, y veran como estan vacios.

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



**M**Andaras hacer dos flautas en dos piezas, y encima de la pieza larga haràs que estè hecha como una caja redonda de tomar tabaco, y sin tener agujero, de la suerte que està en la letra A, y la otra pieza, que es la tapa, que se junta con la caja, haras que tenga quatro agujeritos por arriba, y al medio un cañon, que la traspasse, como està el de la pieza de la letra B, y en el cañon le pondras su lengüeta, y despues le pondras

una poca de harina dentro de la caja, y luego les pondras un pedacito de papel redondo encima de la harina para que no se derame, y pueda salir el viento para tañer con ello, y despues juntaras las dos piezas, como está en la figura de la letra C, y luego las guardarás.

Quando quieras hacer este juego, sacaras las dos flautas, y diras : *Señores, aora quiero que mis compañeros toquen un instrumento nuevo, que ha venido de Italia, pero primero quiero probar si suenan bien* : luego soplaras, y verán que suenan ; despues diras : *Señores yo las quiero templar, y es preciso ponerlas à tono* : despues las destaparás, y con ligereza, que no lo vean, sacaras los papeles de las dos y las bolverás à cerrar. Luego darás las dos, una à cada compañero, y les dirás : *Compañeros, vayan tocando, que yo tambien quiero cantar una letrilla muy buena, para dar gusto à estos Señores*. Y luego harás que toquen, y verán, que suenan las flautas, y al mismo tiempo se llenan las caras de harina ; y si quieres que las tengan de otros colores, pondrás el color bien molido dentro de las flautas.



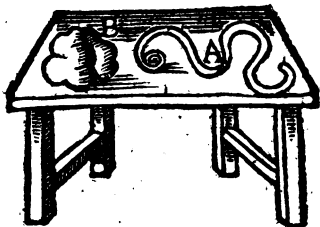
**JUEGO PARA BEBERSE UN VASO**  
*de vino, y hacer parecer que sale de la mano*  
*por la punta de un Cuchillo.*



**T**Omarás un pedazo de esponja, y te la pondrás en la bolsa, y quando hazgas este juego pedirás un vaso de vino, y sacando con disimulo la esponja de la bolsa la mojarás sin que lo vean, y despues que la ayas mojada te la pondrás detrás de la oreja de el lado derecho, y la taparás con el cabello si lo tienes, ò sinò con un gorro, de fuerte que no se vea; despues tomaras el vaso, y dirás: *Señores, brindando à la salud de ustedes*, y bebiendotelo volverás à decir: *Señores, ya han visto como me lo he bebido, y que no tengo nada en el brazo*, y le enseñarás desnudo, y tomando un cuchillo en la mano dirás: *Pues ahora quiero, que el vino que he bebido vaya bajando por el brazo, y salga de la mano por la punta de este cuchillo*; y harás la postura,

y acción como está en la figura, poniendo la mano cerca la oreja, y dirás al Compañero de el lado derecho, que te haga seis rayas en el codo donde señala la letra A, y al mismo tiempo tomarás la esponja, y te la pondrás entre la mano, y el cuchillo, de fuerte que no lo vean, y despues pondrás la punta del cuchillo encima de el vaso, y apretarás la mano, y verán como vá saliendo el vino, y luego harás como que te pones el cuchillo en la bolsa, y dexaras la esponja de manera que no lo vean.

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



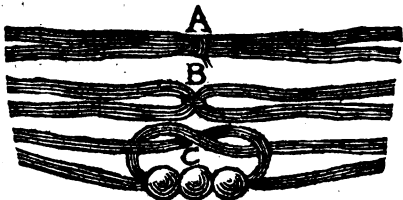
**T**omarás tres, ò quatro cintas bien delgaditas, ò las que tu quisieras, però que sean de varios colores, y como cosa de una vara de largo cada una, y estas

bién arrolladas, y apretadas de manera, que no hagan mas bulto, que el que hace una bala de fusil; y para que parezcan estar todas en una pieza las juntarás por las puntas, y retorcidas como muestra la figura de la letra A, las irás arrollando como está dicho, y dispuestas en esta forma las pondrás en la bolsa, embueltas en un papel, porque no se deshagan, y juntamente un poco de estopa, como lo demuestra la letra B.

Quando vayas á hacer este juego sacarás la bolita de las cintas, y te la esconderás en la boca, y despues sacarás la estopa, y enseñandola diras: *Señores, miren ustedes esta estopa como me la voy á comer*; y al mismo tiempo, metiendola en la boca, harás que la mascas, y te la tragas, dexandola escondida en un lado de la boca, y despues haciendo que vomitas, con la lengua harás que salgan las cintas, se entiende la punta, ò remate por donde se ha de empezar á desembolver el ovillo, ò rollo; y luego que aya salido de la boca dicha punta, ò remate, la aspirás con una mano, y irás tirando, y de que conoscas que llegan junto á los labios las junturas retorcidas, llegarás con la otra mano, y un cuchillo, y harás como que las vas cortando, y proseguirás hasta darles fin, y despues que ayas acaba-

do, sacarás sin que te vean la estopa de la boca, y la guardarás en la bolsa.

**JUEGO DE SACAR TRES QUENTAS,**  
*de bolitas de dentro de dos cintas, sin romperlas, teniendolas asidas dos sujetos, cada uno por su lado.*



**M**andarás hacer tres bolitas del tamaño de una nuez, y las haras un agujerito à cada una, que sea grandécito, y despues tomaras dos cintas largas, como de à vara, y las pondras juntas, que estèn iguales despues tomaras un poco de hilo delgadito del mismo color, y las atarás por enmedio, de la suerte que estàn en la letra A; despues tomarás los dos cabos de una misma cinta, y los pondrás juntos, y harás de la otra lo mismo, poniendolas como estàn en la letra B; y despues tomarás los dos cabos de una misma cinta, y los passarás juntos por dentro de los agujeros de las tres bolitas, y harás que tapen la juntura de las cintas, y de esta suerte te las guardarás.



## DE MANOS.

41

Quando vayas à hacer este juego, las sacaràs, diciendo : *Señores, ya ven ustedes que estas tres bolitas estan dentro de estas dos cintas;* y daràs à un Compañero dos cabos, y al otro los otros dos, y les diras, que tengan bien fuerte, pero haràs que no tiren, porque se romperìa el hilo, y luego diras : *Señores, estas tres bolitas que estan puestas dentro de estas dos cintas, haremos que por la virtud de los polvos de mi señora Doña Perlínpinpin, que salgan de estas dos cintas;* y al mismo tiempo tomaras una en cada mano, y las correràs por las dos cintas, dexando la de enmedio para que tape la juntura, y luego tomaràs un cabo de cada Compañero, y haràs un nudo, como està en la figura de la letra C, y bolveràs à dar los cabos, à cada Compañero el suyo, y despues tomaràs las tres bolitas juntas con una mano, y con la otra haras como que le echas los polvos, y les diràs que tengan bien fuerte, y tiraràs hasta que se rompa el hilo por lo atado, y veràn como han salido las tres bolitas por enmedio de las dos cintas sin romperlas; y si lo quieras hacer con una bolita, pediràs dos sortijas, las pondras en el lugar de las dos bolitas, y no te tendrá tanto coste.

**JUEGO PARA HACER PARECER, QUE  
un huevo bayla en la mano.**

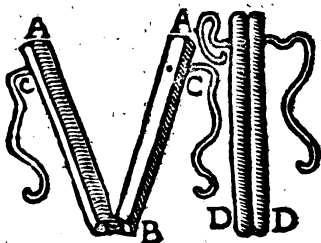


**T**OMARÁS un huevo, y le harás dos agujeritos, y despues le sacarás todo lo de adentro, y tomando una cerda de cavallo blanco, la passaras por dentro del huevo, y lo pegaras con una gota de cera, ò de otra cosa, que estè fuerte : Luego le harás un lazo, que entre en qualquier dedo, y despues lo guardarás.

Quando ayas de hacer este juego pedirás un huévo, y despues con destreza, que no lo vean, te lo pondrás en la faltriquera ; y sacaras el otro, poniendote el lazo de la cerda en el dedo pequeño, ò en el que tu quisieres, y lo harás baylar por un lado, y otro de la mano, haciendo los movimientos que tu quisieres ; y despues con ligereza te lo bolverás à la faltriquera ; y sacando el otro se lo bolverás à su dueño ; advirtiendolo, que el huevo no le has de tener colgando, porque se conoceria que estaba atado, y la cerda la has de poner en la forma que demuestra la figura de arriba ; y si no te gustasse el ponerla de punta

ta à punta, la pondras por el medio, ò por el fezgo, ò como tu quisieres; y si la cerda no la encontrasses blanca, la podras poner negra; y quando le hagas baylar, diràs: *Señores, miren este buevo como le bago baylar.*

**JUEGO DE DOS PALITOS, PARA Hacer parecer que se tiene un cordel traspasado por la boca, y figurar que sale por debajo de la barba.**



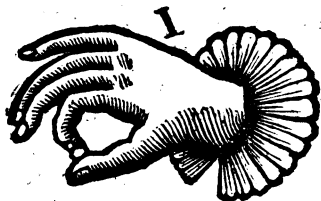
**M**Andaràs hacer dos palitos del largo de un palmo, y les haràs unos agujeros por el largo, empezando por las letras A, hasta la B; despues haras otros dos travesados, que se encuentren con los otros, y despues tomaràs un cordelito, y lo passaràs por dentro de los dos palitos, y haras que los cabos salgan por donde estàn las letras C; y à los otros de la parte de adentro les pegaras unos cabitos del cordel, porque parezca que por essa parte se ha cortado el dicho cordel;

40 JUEGO  
y los dos agujeros donde están las letras A, los taparas con un poco de madera, que no se conozcan, y de esta forma los tendrás prevenidos.

Quando hagas este juego sacarás los dos palitos juntos con la mano izquierda por donde están las letras D, sin quitar nunca la mano, porque no vean correr el cordel por abaxo, y los enseñarás tirando el cordel por un lado, y otro, diciendo: *Señores, miren este cordel como está passado por estos dos palitos, pues quiero que mi Compañero los rompa de un soplo, y le dirás que sople; y despues abrirás los dos palitos de la suerte que están los de las letras A, y verán que está el cordel roto; y para juntarlo bolverás à decir que sople, y los juntaras, y bolviendo à tirar el cordel como antes, dirás: *Señores, aora quiero poner estos palitos al otro Compañero, y diciendole que abra la boca, le pondrás un palo dentro, y el otro debaxo la barba, y tirarás el cordel por un lado, y otro, y parecerà que passa el cordel por dentro de la boca, y que le sale por debaxo de la barba.**

JUEGO

**JUEGO DE DAR UNA PESETA A UNA** persona, y à otro un quarto, y despues hacer que el que tiene la peseta se le buelva quarto y el que tiene el quarto se le buelue peseta.



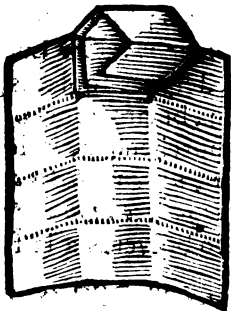
**T**omaràs dos quartos viejos de molini-  
llo ( de los que dicen Philip. IV. D. G.  
H. R. ) y los azogaras, ò platearas por la par-  
te de las Armas, y pareceràn pesetas, y des-  
pues los guardaràs.

Quando hagas este juego los sacaras, y te  
los pondras en la mano izquierda, el uno por  
el lado plateado, y el otro por el otro lado, y  
los enseñaràs, diciendo : *Señores, miren uste-  
des esta peseta, y este quarto, ya los ven, pues  
yo los quiero dar à ustedes para que me los gu-  
arden.* Luego tomaràs el quarto que se ve  
plateado, con el dedo pulgar, y el index de  
la mano derecha, haciendo una similitud, co-  
mo la mano que està arriba dibujada ; y ense-  
ñandolo por el dicho lado plateado, diràs à  
uno de los que estan mirando, que abra la  
mano, y luego diràs : *Señores, ya ven ustedes*

D

*esta peseta, pues tengan cuenta como la doy á este Cavallero para que me la guarde. Y con ligereza le pondrás el quarto en su mano por el lado del retrato, y al mismo tiempo le diras, que la cierre bien, y se creerá que le has dado la peseta; despues tomarás con la misma mano derecha, y con los dos dedos el quarto que tienes en la mano izquierda, y lo enseñaras, diciendo: Señores, ahora voy a dar este quarto á este otro Cavallero, tengan ustedes cuenta; y le diras, que abra la mano, y se lo darás, haciendo las acciones, y movimientos, que has hecho con el otro, y se creerá que tiene el quarto; despues dirás: Señores, ya han visto ustedes como he dado la peseta á este Cavallero, y al otro Señor el quarto; pues haré con la virtud de los polvos de mi señora Doña Perlínpinpin, que el señor que tiene la peseta, se le buelva quarto, y el que tiene el quarto se le buelva peseta. Luego irás al primero, y harás como que le echas los polvos, y le dirás, que abra la mano, y verán, que se le ha buuelto quarto; luego se los pillarás, porque no buelva por el otro lado; despues harás lo mismo con el otro, y verán, que se le ha buuelto peseta, y tambien se lo tomarás, y te los pondrás en tu faltriquera, para que no te vean el secreto.*

**JUEGO DE ENSEÑAR UN RETRATO**  
*de una Dama, y despues hacer que se con-*  
*vierta en una calavera.*

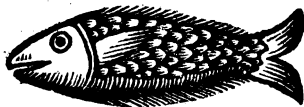
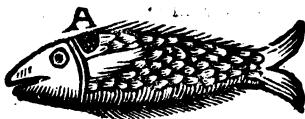


**T**omarás dos estampas de medio pliego; y escogerás, que la una tenga un retrato de una Dama, y la otra de una calavera, luego las doblarás ( cada una de por sí ) por el traves en quatro dobleces iguales; despues las doblaras por el largo en tres dobleces, y quedaran dobladas como una carta; despues las pegaras por detras ( ò por el otro lado ) con un poco de almidon, ò engrudo en el dobléz del medio de los tres de arriba: la una, que esté cabeza arriba, y la otra cabeza abaxo, pegándolas como te lo enseña esta figura, y despues las guardarás dobladas.

Quando hagas este juego las sacarás dobladas, y diras: Señores, ahora les quiero ense-

Haz un retrato de una Dama, que es muy hermosa. Luego abrirás el papel por el lado donde de esta el retrato, y lo enseñaras, (tapando con los quatro dedos el otro papel de abaxo) y diras: Señores, mirenlo ustedes bien que es muy hermoso; pues veràn como en un soplo lo hago bolver muy feo. Luego la bolveras à cerrar, y despues soplaras, y con ligereza le daras una buelta por el otro lado, para que no lo comprehendan, y lo abrirás, diciendo: Señores, miren ustedes como se ha buuelto tan feo, que parece la muerte. Despues lo cerraras, y te lo bolveras à la faltriquera.

**JUEGO DE UNOS PECES QUE PUEBEN**  
*tos en un barreño de agua, andaran como*  
*si fuesen vivos.*



**M**Andarás hacer unos peces pequeñitos de madera, y les haras en la cabeza un agujero grande, de la conformidad que está el de la letra A, y despues los llenaras de

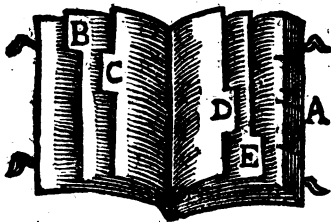


limaduras de azero, que ayan estado tocadas con una piedra imán, y taparas los agujeritos con un pedacito de madera, porque el agua no entré à mojar el azero, y los haras pintar al olio, porque la pintura no se vaya con el agua; y hecho esto, los guardarás, juntamente con una piedra imán; advirtiendo, que los peces han de estar llanos de la barriga, porque vayan derechos por el agua.

Quando hagas este juego, sacaras los pezes, y diras: *Señores, miren ustedes estos pezes, que son muy frescos, y hermosos, yá los ven, pues verán como andan por el agua, y tambien comen pan.* Y luego pedirás un barreño de agua, y un poco de pan, y pondras los pezes en el agua, y verán como andan por entre dos aguas. Luego sacarás de la faltriquera el pan que te han dado, y entremedias secaras la piedra imán, que no lo sepan, y dirás: *Señores, aora verán ustedes como se vienen azia mi, y comen de este pan.* Y luego haras como que les das de comer, y verán como vienen: luego irás mudando la mano por el rededor del barreño, y los que estaran mirando se creeran que son vivos, y quedaran admirados de ver tal cosa. Tambien puedes hacer algunas figuras de carton del tamaño del dedo pollex, poniendoles unas ruedecitas abaxo, que no se vean, y poniendoles azero adentro, y al hondo; despues para ha-

cerlas andar se ponen en una mesa, y teniendo la piedra imán escondida en la mano, haras lo mismo, como has hecho en los pezes, y parecera que andan por ellas mismas.

**JUEGO DE UN LIBRO, PARA HACER parecer que està todo blanco, despues hacerlo parecer todo escrito, y luego todo de animales volatiles, y terrestres, y despues hacerlo que se vuelva todo lleno de Cavalleros, y Damas, y otras cosas, &c.**



**M**Andaras hacer un libro en quarto de papel blanco de marquilla, y tenga lo que menos cien hojas, y despues le haras tres cortes, qua passen todas las hojas del libro, y las haras de la suerte que estàn señalados en donde està la letra A, sin cortar las cubiertas, y despues cogeras la primera hoja, y cortarás los tres registros por el largo, dexando el de arriba, y haras que quede la hoja como està el de la letra B; despues tomaras la segunda hoja, y cortarás los dos

registros de abaxo, y el de arriba, y dexaras el segundo, y haras que quede la hoja como esta la de la letra C; despues cogeras la tercera hoja, y le cortaras el registro de abaxo, y los dos de arriba, y dexaras el tercero, y haras que quede como esta la de la letra D, y despues cogeras la quarta hoja, y le cortaras los tres registros de arriba, y dexaras el de abaxo, y haras que este concluida, como esta la de la letra B; y en fin haras lo mismo con las otras hojas de quatro en quatro, hasta que esten concluidas todas las hojas del libro; advirtiendo, que los registros han de estar separados el uno del otro el gordor de un real de à ocho; y esto es porque no se tropiecen las unas hojas con las otras.

Despues que las ayas cortado todas mandaras pintar galanes, damas, jardines, y otras cosas honestas à todas las hojas que tienen el primer registro por arriba en la segunda cara de las hojas, y despues lo mismo en las hojas que tienen el segundo registro en la primera cara, porque es la que le corresponde, y se ven todas dos à un tiempo.

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

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

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

Quando hagas este juego sacars el libro, y lo tendras con la mano derecha por la parte de abaxo, por donde està cosido, y diràs: *Señores, aora les quiero enseñar un libro de la Magica, y veran como en un instante hago salir varias cosas.* Y luego pondras el dedo gordo de la mano izquierda en el registro de abaxo, y diràs: *Señores, aora quiero que salga todo el libro en blanco,* y al instante soplaras, llevando el dedo seguido porque no tropieces con el otro registro, y saldran todas las hojas blancas.

Despues bolveras à cerrar el libro, y pondras el dedo en el segundo registro, empezando por abaxo, y diràs: *Señores, aora quiero que salgan todas las hojas escritas, tengan ustedes cuenta.* Luego tambien soplaras, y llevaras el dedo seguido, y saldran todas las

hojas escritas.

Luego bolverás à cerrar el libro, y pondras el dedo en el tercero registro, empezando por abaxo, y diras: *Señores, atiendan ustedes, que quiero que salgan todas suertes de animales volatiles, y terrestres.* Luego soplaras, y llevaras el dedo seguido como antes, y saldran de todos animales volatiles, y terrestres.

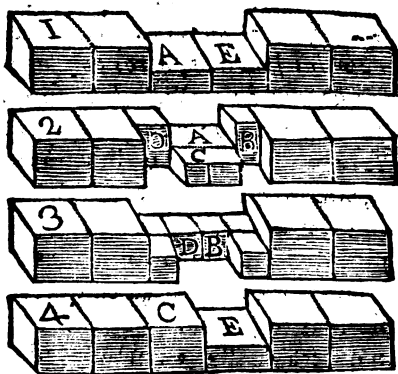
Y luego bolverás à cerrar el libro, y pondras el dedo en el primer registro, empezando por arriba, y diras: *Señores, agora veran como bago salir Cavalleros, y Damas, unos como se van passeando por el campo, otros como se passean por los jardines, otros por los montes, y otros como van en coche, y señoras como andan con silla de mano; y en fin otras muchas cosas.* Y luego soplaras, y llevaras el dedo seguido, sin tropezar, y veran como salen Cavalleros, y Damas, y otras cosas, &c. Advertiendo, que este libro lo puedes hacer de tantas mutaciones, quantas tu quieras, añadiendole mas registros.

Si no quieras gastar en mandar pintar este libro, tomaras un quarto de color amarillo, otro de verde, otro de azul, y otro de colorado, y los desharas con una poca de agua con goma; y en lugar de galanes, damas, jardines, y otras cosas, pintaràs montes-calvarios con sus cruces, cipreses, soles, lunas,

# JUEGOS

y estrellas, &c. y en lugar de leones, tygrēs ;  
perros, osos, aguilas, y pabos, pintaras mon-  
tes con arboles, flores casas, y otras cosas ;  
&c. y por fin lo que tu supieres ; y aunque  
parezca muy malo lo que has pintado, no le  
hace ; porque como se enseñan las hojas de  
paso, no se repara si està bueno, ò malo lo  
que hay pintado.

**JUEGO DE ENLAZAR SEIS PALITOS**  
*que formen un quadrado en figura de  
una Estrella,*

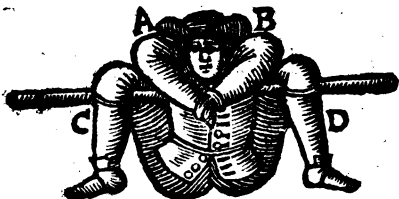


**M**Andaràs hacer seis palitos de madera  
fuerte, iguales de cuerpo, y de largo  
han de tener seis quadrados. El del num. 1.  
ha de tener dos quadrados rebaxados hasta  
al medio ; el del num. 2. como se ve figura

do; el del num. 3. han de ser dos, è iguales de los rebaxos; el del num. 4. no ha de tener mas que un quadrado rebaxado hasta la mitad, y el ultimo ha de estar liso. Advertiras al que los haga, que los rebaxos han de ser bien iguales, para que quando quieras enlazar los palitos unos con otros, se encaxen bien, y no se muevan. Quando hagas este juego los facaras, y para enlazarlos lo haras de esta suerte: Tomaras el del num. 1. luego el del num. 2. y lo pondras por el rebaxo A, encima del primero, en el otro rebaxo A, en figura de Cruz; despues meteras uno del num. 3. B, en el rebaxo donde està la otra B; luego el del num. 4. lo passaras por encima del primero, y que entre por el segundo, juntando C con C; despues pondras el otro del num. 3. D, en el rebaxo del segundo D; y luego meteras el liso, que es el ultimo, por dentro del agujero E, y E; y para entenderlo mejor pondras cada palito en figura de Cruz con el que has puesto antes; advirtiendo, que en los dichos palitos no ha de haver ningun numero, ni letra, ni otra señal, para que los circunstantes no sepan como se han de enlazar, y despues diras: *Señores, vean ustedes este quadrado, que està formado, ò enlazados los seis palitos, miren si lo sabran desarmar*; y si hay quien lo deshaga, le bolveras à decir que lo arme; pero si no saben lo ar-

maras aprisa, para que no comprendan como lo haces.

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



**P**ara dar fin à los juegos de manos te he querido poner este, el qual es de risa para los que estan mirando.

Tomaras un palo largo de tres varas, ò de dos, y media, y diras : Señores, bay alguno de ustedes, que quiera apostar, que con este palo lo ato de cabeza, manos, y pies, sin bacerle mal alguno; y que al mismo tiempo hago que todas las señoras presentes se encuentren con un pié calzado, y otro descalzo? ( estas preguntas haras, porque haya alguno, que por ver esta grande habilidad se dexee atar ) luego le diras que se botone la casaca, ò chupa, dexando tres, ò quatro botones por botonar, y que tenga botonados por arriba tres, ò quatro; despues le diras, que se ponga las manos



## DE MANOS.

71

truzadas dentro de la chupa, ò casaca, y que levante bien los codos, y que los ponga de la suerte que estan en la figura en las letras A, y B; despues le botonaras los botones que pudieres, para que no saque las manos; despues tomaras un palo, y se lo passaras por entremedias de los brazos; y lo haras sentar en el suelo, diciendo à uno de los que estan mirando, que lo tenga por detrás, porque no se cayga, y luego le levantarás el piè izquierdo, y lo passaras por encima del palo, dexandolo como esta en la letra C; despues retiraras el palo al lado izquierdo poco à poco, por no hacerle mal, y luego despues le levantarás el piè derecho, y le passaras por encima del palo, y despues bolveras à poner el palo poco à poco de la suerte que estaba; dexando la pierna como esta en la letra D, y el palo ha de estar de medio, à medio; despues le baxaras la cabeza azia el suelo, y veras como levanta las piernas; luego diras à las señoras, que se quiten un zapato, y que vengán à darle el besamanos; y de que todas ayan ido, le sacaras el palo poco à poco, por no hacerle mal, y lo desatarás.



# OTRO MODO DE HACER JUEGOS DE MANOS,

*SIN LA BOLSA, Y SIN MIRIÑAQUES,  
ni gasto, y son muy faciles, que basta las señoras  
mugeres los pueden hacer, y divertir  
se entre ellas quando estan  
en visita.*

**P**ara que quando vayas à algun festin, y te importunen, ò rueguen hagas alguna habilidad divertida, y en particular si hay señoras Damas, que suelen ser curiosas, y tal vez preciso obedecerlas; te pondrè varios juegos, que se pueden hacer sin la bolsa, sin miriñaques, ni gasto.

Y para la execucion de lo dicho llevaras en los bolsillos, ò faltriqueras unas quantas bolitas de corcho, para empezar con algunos passos de los Cubiletos, ( que bien se pueden hacer con dos, ò tres sombreros. )

**EXPLICACION DEL MODO QUE SE  
han de hacer estos juegos de manos,**

**P**rimeraamente pediras una mesa con su cubierta; lo segundo, si hay dos muchachos, te pondras uno en cada lado por compañeros; lo tercero pediras dos ò tres sombreros, y los pondras encima de la mesa

## DÉ MANOS.

luego te pondras en tu puesto, al medio de ellas, con tus compañeros, uno en cada lado, y te pondras bien derecho, haciendo planta, y quitandote el sombrero harás la cortesía, y empezaras la Relacion, diciendo: *Seays bien venidos Compañeros, &c.* y en concluyendola, empezaras los juegos por el de los Cubilettes, que bien se pueden hacer muchos passos, ò diferencias con tres sombreros, en lugar de los tres Cubilettes. Adviertase, que si quieres hacer salir de debaxo de los tres sombreros un conegito, un pajarito, una naranja, ò otra cosa, lo tendras prevenido en tus faltriqueras; y quando pongas alguna bolita en alguno de los dichos sombreros, le esconderas adentro alguna de las dichas cosas, y esto lo haras con ligereza: despues haras los juegos que se siguen. Tambien se pueden tomar tres dedales, y por bolitas escoger algunos botoncitos pequeñitos de los que ponen en las camisas, y hacer diferentes passos de los dichos Cubilettes.



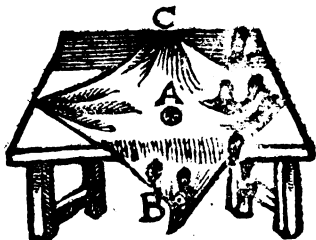
JUEGO PARA HACER MUCHOS  
nudos à un pañuelo, y desbacerlos de  
un soplo.



**T**omas un pañuelo por las dos pun-  
tas, y lo enseñaras diciendo: *Seño-  
res miren este pañuelo, que no tiene ningun  
nudo*, y luego haras un nudo, que vean to-  
dos como le haces, y despues haras otro  
haciendo que estèn floxos, y para apretar-  
los tiraras dissimuladamente por la parte  
donde está la letra A, hasta que se vayan  
escurriendo; iras haciendo los otros de la  
misma suerte que has hecho en el segundo,  
tirando siempre por el mismo lado de la le-  
tra A; despues lo tomaras con la mano dere-  
cha por donde está la dicha letra, y con la  
otra mano tomaras las puntas sueltas del pa-  
ñuelo, y cubriras los nudos, y al mismo ti-  
empo

empeo tiraras de una mano, y otra hasta que  
tèn deshechos, y luego diras: *Señores, ya  
an visto ustedes que està todo lleno de nudos,  
ues harè, que por la virtud del soplo de mi se-  
ñora Doña Perlinpinpin, que se deshagan; y  
al instante soplaras, y tiraras el pañuelo en el  
ayre, y lo enseñaras, diciendo: Señores, miren  
como estàn deshechos, y veran que es cierto.*

**JUEGO DE UN QUARTO, QUE  
puesto dentro de un pañuelo, y esté sobre  
una mesa, hacer que la traspasse,  
y cayga debaxo dentro de  
un Vaso.**



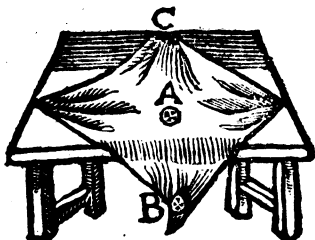
**T**omarás un cuarto, y le coserás en  
la punta de un pañuelo, y despues  
te lo pondras en la bolsa. Quando hagas  
este juego sacaras el pañuelo, tomandole  
por la punta donde està el cuarto, y le en-  
señaras, diciendo: *Señores, ya ven ustedes*

**B**

que este pañuelo no tiene nada, pues tengan ustedes cuidado; y luego le pondras encima de la mesa estendido, poniendo la punta donde está el quarto colgando azia ti; despues pediras otro quarto, y dirás: Señores: miren bien este quarto como le pongo en medio de este pañuelo, y le pondras en el parage que señala la letra A, y luego tomaras la punta donde esta el otro quarto, que es la que señala B, y la pondras encima de el otro quarto, y haras lo mismo con la otra punta de la letra C, y al mismo tiempo te llevaras el quarto entre los dedos de la mano derecha, interin doblaras el pañuelo por el otro lado, y lo levantarás todo junto, y diras: Señores, toquenlo ustedes ya ven como está adentro; y haras que toquen todos el quarto que esta cosido, porque crean, que es el que te has llevado, y despues haras que pongan un vaso debaxo la mesa, y tu pondras el pañuelo encima, y diras: Señores, ya ven que está dentro del pañuelo, pues quiero darle unos golpecitos, y hacer que se cayga dentro del vaso, y luego le daras unos golpecitos con la mano izquierda, y con la otra en que tienes el quarto por debaxo haras lo mismo, y dexaras caer el quarto dentro de el vaso, y luego levantarás el pañuelo, y diras: Señores miren como ha passado, en el pañuelo, y te lo pondras en la bolsa, porque

no lo vean; y si tienes lugar puedes quitar el quarto, y poner una sortija, para hacer el juego que se sigue.

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



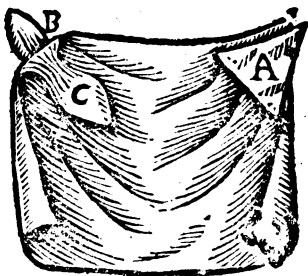
**T**omas una sortija, y la coceras en tre medias de la punta de el pañuelo, como hiciste con el quarto, y hecho esto lo pondras en la bolsa. Quando hagas este juego sacaras el pañuelo, y lo tomaras por la punta donde esta la sortija, y le enseñaras diciendo: *Señores, miren ustedes este pañuelo que no tiene cosa alguna*; luego le pondras encima de la mesa estendido, con la punta de la sortija en la misma conformidad que la de el quarto; despues pediras otra sortija que se parezca á la del pañuelo, y diras: *Señores, miren bien esta sortija como*

la pongo en medio de este pañuelo, y la pondras donde señala la letra A; luego tomaras la punta de la sortija, que es la que señala la letra B, y la pondras encima de la otra sortija, y lo mismo haras con la otra punta, que señala la letra C; y al mismo tiempo te llevaras la sortija entre los dedos de la mano derecha, y en el interin doblaras el pañuelo por el otro lado, y lo levantarás todo junto diciendo: *Señores, toquenla ustedes, ya ven como está dentro de este pañuelo*; luego haras que toquen todos la sortija que está cosida, porque crean, que es la que te has llevado; luego tomaras un palo, y con ligereza le pondras la sortija que tienes escondida en la mano, y despues diras á tus Compañeros que tengan el palo cada uno por una punta, teniendole tu tambien siempre por enmedio con la mano derecha, tapando la sortija que no se vea, y con la otra mano pondras el pañuelo en el palo, y haras como que le pones la sortija dando bueltas al pañuelo en el mismo palo, cubriendo siempre la sortija que está dentro de el, y haciendo que sacas los polvos diras: *Por la virtud de estos polvos de mi señora Doña Perlinpinpin baremos que la sortija de este pañuelo se passe dentro de este palo*, y dicho esto tirarás de el pañuelo, y verán la sortija dentro de el palo, y siempre juzá



garán, que es la que estaba dentro del pañuelo, como una, y otra sean de un jaez.

*JUEGO PARA HACER CORTAR UN pañuelo, y despues en un soplo bolverlo à juntar.*



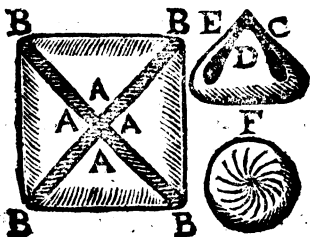
**T**OMARÁS un pañuelo, y haras una punta, que se parezca à las del pañuelo, y la juntaras á una esquina con un hilo delgadito del mismo color, de suerte, que no se conozca, como lo demuestra la letra A, y hecho esto, ponle en la faltriquera prevenido.

Quando hagas este juego sacaras el pañuelo tomando las dos esquinas juntas, la añadida, y la natural, con dos dedos de la mano derecha, y con la otra mano haras lo mismo tomando otra punta del pañuelo, y enseñándole, diras : Señores, ya ven ustedes este pañuelo, que está entero, y que no le falta nada, pues verán como bago à uno de mis Compañeros

*ros que le corte, y le vuelvo à juntar de un soplo ; y le daras por la punta añadida, como te lo enseña la letra B, y te esconderas la natural, cubriendola con la mano, como te lo demuestra la letra C ; y haras que uno de tus compañeros corte la punta añadida, que lo vean todos ; despues tomaras el pedazo cortado, y lo enseñaras, diciendo : Señores, ya ven ustedes como està cortado ; luego lo embolveras con el pañuelo, y con ligereza quitaràs lo que ha quedado, y los dos pedazos te los esconderas en el pecho entre la ropa, ò en la faltriquera, y luego soplaras, y tiraràs el pañuelo à el ayre, y enseñandole, diras : Señores, miren ustedes como està unido como antes : el pañuelo ha de ser blanco, por causa de las puntas, que se parezcan ; y si alguno te dixesse, que no lo haces con su pañuelo, sacaràs con disimulo el pedazo que te quedò del dicho juego, escondiendotelo en la mano izquierda, y con destreza ( sin coferlo) lo juntaras con el pañuelo blanco, que te han dado, enseñandole la punta añadida, y le diras, que la corte, y despues que la haya cortado, haras lo mismo que has hecho antes, escondiendote los pedazos.*



**JUEGO PARA HACER UN NUDO A UN pañuelo, que no lo sepan desbacer,**

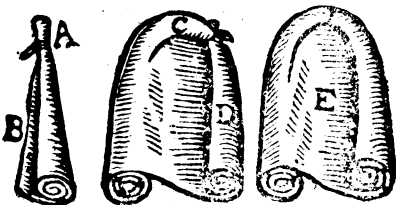


**T**omarás un pañuelo, y lo pondrás encima de una mesa estendido; despues tomaras las quatro puntas, y las pondras al medio, de la suerte que te lo señalan las letras A; despues tomaras las quatro esquinas de las letras B, y las pondras de la misma manera que has puesto las otras. Despues pondras las otras esquinas que quedan de la misma suerte que has hecho antes; luego tomaras las quatro esquinas, que has puesto ultimamente con quatro dedos de la mano izquierda, haciendo que cada dedo tenga una esquina, y quedará el pañuelo como está señalado en las letras C, D, E. Luego con los dedos de la mano derecha tomaras el lienzo por encima de la esquina de la letra C: y con el dedo pulgar de la dicha mano derecha pondras la mitad de la esquina de la letra D, dentro de la propia esquina de la letra

tra C, y para entrarle tirarás la de la dicha letra D, azia la mano derecha, y la de la letra C azia mano izquierda, ambas à dos à un tiempo; despues tomarás la esquina de la letra D (tomando siempre el lienzo de encima) y pondrás la mitad de la esquina de la letra E dentro de la esquina de la letra D; luego pondrás la otra de la misma suerte; despues que las ayas puesto todas quatro, empezará otra vez por la primera, que es la de la dicha letra C, y esta la deshazas un poco para ponerla dentro de la letra D, y haras lo mismo con las otras tres. Despues que ya estaran todas quatro, bolverás à empezar por la primera, y tomarás un doble, y lo deshazas un poco, y le pondrás dentro el doble que se sigue, tirando bien, siempre azia la mano izquierda, y continuaras en deshacer un doble; poniendo otro, hasta que el pañuelo queda duro, y redondo como una pelota, como está señalado el de la letra F; y despues lo guardarás en la faltriquera, advirtiéndole, que dentro del pañuelo puedes poner qualquiera cosa.

Quando hagas este juego sacaras el pañuelo ya prevenido, y diras: *Señoras, miren ustedes este pañuelo, pues dentro ay unos dulces muy buenos, los quales han venido de Indias.* Luego le darás para que lo deshagan, y verás, que si está bien fuerte, y bien hecho, no lo sabrán deshacer.

**JUEGO PARA ARROLLAR UN PAÑUE-  
lo, ò sabana, y que no lo sepan deshacer.**



**T**OMARÁS un pañuelo, y lo rollaras, que  
estè bien apretado, y despues le ata-  
ras con un hilo bien apretado, porque no  
se deshaga, y lo ataras en el parage donde  
està la letra A, y despues lo cogeras por  
donde està la letra B, y lo iras desarrollando  
bien, y al mismo tiempo haras que se rolle  
por el otro lado, por donde està la letra C,  
tirando siempre por arriba, de suerte, que  
vayas tapando, ò cubriendo por donde està  
atado, y al mismo tiempo tiraras por abaxo  
donde està la letra D, hasta que estè desarro-  
llado mas de la mitad, y que estè el pañuelo  
de la suerte que està el de la figura de la le-  
tra E, y assi le guardarás.

Quando hagas este juego sacaras el pañue-  
lo; diciendo: *Señores, aora quiero ver si us-  
tedes me sabran desenredar este pañuelo, que  
yo con todas mis habilidades nunca he podido;*  
y le darás para que lo deshagan; y si esta bien

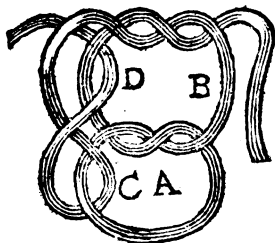
hecho, veras, que al deshacerle por un lado, se rolla por el otro, y nunca le podran encontrar el fin. Tambien lo puedes hacer con una sabana, y se hace mucho mejor, ò con otra qualquiera cosa.

**JUEGO DE UNA HEBRA DE HILO,**  
*que està entera, bacerla ver, que està  
 cortada à pedacitos.*

**T**omaràs una hebra de hilo delgadito, que sea larga de una vara, y la partiras por el medio, y la una mitad la haras pedacitos, y la rollaras, ò doblaras con las hie-  
 mas de los tres dedos de las manos, que son el pulgar, el index, y el del corazon, haciendo que no abulte mas, que si fuesse un botóncito de los que suelen poner en las camisas, y la tendras escondida entre los dos dedos de la mano que quisieres; luego tomaras la otra, teniendo un cabo en cada mano, y la enseñaras, diciendo: *Señores, miren ustedes esta hebrita de hilo como està entera, aora veran como en un soplo se hace toda pedacitos;* luego la doblaras bien apretadita, como has hecho con la otra, y soplandola, te la escondas entre los dedos de la mano, que tienes deshocupada, y con disimulo, y destreza sacaras la otra, y tirando de los cabitos, les parecerà ser verdad: bolveras à rollarla, y soplando, sacarasla entera, y la enseñaras. Si

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

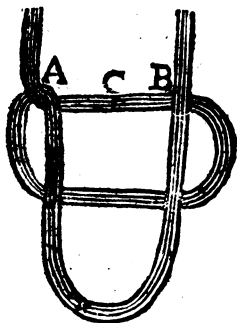
**JUEGO PARA HACER DOS NUDOS A**  
*un cordon, ò cinta, y tirando de los dos extremos, hacer ver que no ay ninguno.*



**T**OMARÁS un cordon, ò cinta, y diras : Señores, aora quiero hacer dos nudos à este cordon, y tirando uno de ustedes los dos extremos, veran como se deshacen al instante ; le haras un nudo, como se vè en la letra A, y notarás el lado que passa por encima, que es donde està la letra B ; es menester tener cuidado, que el mismo lado debe salir por encima del segundo nudo, porque en esto consiste el hacerlo bien ; despues tomaras el cabo del cordon, y lo passaras por encima del primer nudo C, haciendole salir por debaxo ;

despues lo passaras por el segundo nudo **D** y diras à uno de los circunstantes, que tiren de los dos cabos, ò extremos, y veran como se han desfecho.

**JUEGO PARA HACER CORTAR UNA cinta, y despues en un soplo bolverla à juntar.**



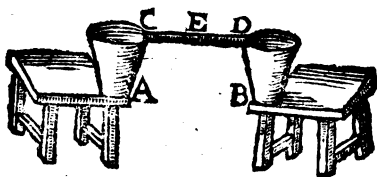
**T**omaràs una cinta, y doblaras un poqui- to los dos cabos entre las puntas de los dedos, lo que conozcas que se puede cortar y luego la enseñaras estendida, porque vean que està entera, y diras : Señores, miren esta cinta, ya ven que està entera, pues aora la quiero medir en esta mesa quanto tiene de largo : luego veran ustedes como la corto, y despues en un soplo la he de bolver à juntar ; y luego con ligereza la pondras de la suerte que està pintada, teniendola con dos dedos de la mano izquierda por donde està la letra **A**, ta-



ando la buelta que hace, y al mismo tiempo la tomaras con la otra mano por donde está la letra B, y haras que no se vea sino los cabos de la cinta, y lo demas lo dexaras colgando, y luego diras à uno de los compañeros, que la corte por el medio, que es por donde está la letra C, y despues soltaras la mano derecha, que es la de la letra B, y caeran los dos cabos ; y luego iràs à tomar los dos cabos de la mano de la letra A, y haras un nudo ; pero nunca has de soltar la mano izquierda, hasta que ayas hecho el nudo, y despues la enseñaras, porque la vean como está añadida ; despues diras à tus compañeros, que tenga cada uno por una punta, y bien tirantes ; despues cubriras el uno con la mano izquierda, y con la otra haràs como que le hechas los polvos, y diras : *Por la virtud de los polvos de mi señora Doña Perlinpimpin, mando, que se vuelva à juntar.* Y luego iras arrastrando la mano izquierda por la cinta, llevandote el nudo, y diras à tu compañero del lado izquierdo, que suelte la mano, y es porque pases el nudo, y despues te esconderas el nudo en la faltriquera, y veran como está entera, y sin estar añadida.



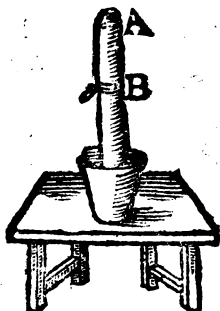
**JUEGO PARA ROMPER UNA CAÑA**  
*encima de dos Vasos llenos de agua, y sin  
 romper los dichos Vasos, ni caer una  
 gota de agua.*



**T**omarás dos vasos, y los llenaras de agua, y despues los pondras encima de dos mesas, ò de otra cosa, que estèn iguales de alto, y los vasos los pondras en las esquinas de las mesas, como lo señalan las letras A, y B; despues pondras una caña encima de los dos vasos, como te lo explican las letras C, y D, y ha de ser de largo lo que menos dos palmos, ò palmo, y medio, y no ha de ser mas recia, que el dedo pequeño de la mano; porque si fuesse mas recia, iria à riezgo de no romperse la caña, y quebrar los vasos. Luego tomaras un palo con la mano derecha, y daras un golpe muy fuerte al medio de la caña, en el parage que està la letra E, pero te advierto, que el golpe le has de dar que cayga à nivel, y sin medio, y veras como se rompe la caña, sin moverse los vasos, y sin verter una gota de agua, y para exercitar

te lo puedes hacer con dos vasos de madera del ayre, ò de otra cosa. A este juego tambien en diras algunas palabras.

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

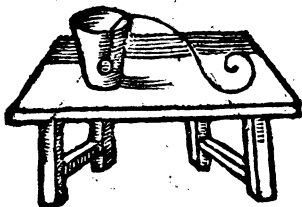


**T**omas un vaso, y lo pondras encima de una mesa, y despues tomaras una servilleta, y la rollaras, y luego la ataras con un hilo, porque no se desarrolle, y la pondras dentro del vaso, y haras que se tenga derecha y si la puedes hacer que se tenga sin el hilo, es mejor, y despues pondras una moneda encima de la servilleta, en el parage donde està la letra A, y despues tomaras un palo, y daras un golpe al medio de la servilleta, por el lado donde està la letra B, y el golpe lo has de dar de tal suerte, que te has de llevar la servilleta en el ayte, y veras como no se mue-

ve el vaso, y como cae la moneda dentro ; advirtiéndole, que el golpe lo has de dar inclinado por arriba ; porque si le das inclinado por abaxo, te lo llevaras todo, y haras el vaso pedazos. A este juego tambien diras algunas palabras, ò dichos buenos. Esto lo puedes probar con uno de los dichos vasos.

### JUEGO PARA HACER PARECER

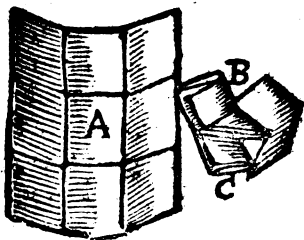
*que una moneda bayla dentro de un Vaso.*



**T**omarás un maravedì, ò un real de plata, y un pelo negro, ò cana de la cabeza, ò de peluca, y con una gota de cera pegarás el pelo a la moneda, y de que lo ayas pegado lo pondrás en la bolsa para que este prevenido. Quando hagas este juego te pondras el pelo entre los dedos con la gotica de cera lo mas oculto que puedas, y luego pedirás un maravedì, ò un real de plata, y fino le tienen lo sacarás de su bolsillo, y enseñandole, dirás ; Señores, veñ  
ustedes

*Este es este maravilla, ò real de plata, pùes le he de hacer, que á el sòn de lo que yo cante, bayle, si me trahen un vaso; y luego que esto digas, mientras te trahen el vaso, pegarás á la moneda el pelo con la gota de cera, y despues la echarás dentro del vaso, y empezará á cantar, y al sòn de lo que cantes darás golpecitos encima de la mesa, teniendo tirante el pelo, de fuerete, que con el movimiento de la mano, y el disimulo de los golpes sale, la moneda dentro del vaso, baxando y subiendo, però de forma, que no se falga del vaso; y para que mejor lo comprehendas, en la figura antecedente lo verás delineado como se ha de poner para su mejor execucion; advirtiendole, que lo has de hacer un poco apartado de la luz, porque no puedan divisar el pelo.*

**JUEGO DE UNA CINTA DE UN COLOR,** *bacerla parecer que se ha buuelto de otro*



**T**omarás un pliego de papel blanco, y lo partiras por el medio, y despues dos

F

blaras el un pedazo en tres pliegos por todos los lados, de la manera que doblan el sobreescrito de una carta, y despues doblaras el otro medio pliego de la misma manera, y los pondras como està el diseño de la letra A, y los pegaras con un poco de almidon por el otro lado, en el parage donde està la dicha letra A; y quando estèn enjutos pondras dentro del un medio pliego una cintica del color que quisieres, y lo bolveras à plegar; y despues al otro medio pliego le pondras una cintica de otro color, y tambien lo bolveras à plegar, y haras que estèn plegados los dos juntos, como està el de la letra B, y el de la letra C, cada uno con su cinta, y despues los guardaras.

Quando hagas este juego sacaras el papel bien dobladito, como si fuesse una carta, y diras: *Señores, aora les quiero enseñar una cintica de la moda, y veran ustedes que es muy curiosa.* Y luego abriras el papel que tiene la cintica azul tapando con una mano el otro papel, que està debaxo, (porque no lo vean) y la enseñaras, y diràs: *Señores, no es esta la que yo tenia, ustedes me la avran hurtado.* Luego bolveras à plegar el papel con su cintica, y diras à uno de los que estan mirando, que sople, y despues que aya soplado, bolveras el papel por el otro lado, (con ligereza, que no se comprehenda,) y lo descubriras, ●

desplégalas, y enseñaras la cintica colorada, y veran, que la que antes era azul, aora es colorada, y despues guardaras el papel. A este juego en lugar de las cintas, le puedes poner lo que tu quisieres.

**JUEGO DE ENREDAR UN CORDON**  
*al rededor de un palo, y tirando de los dos extremos, desenredarlo.*

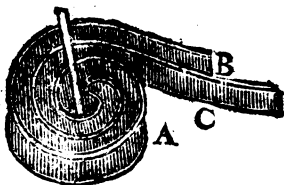


**T**OMaras un palo, y diras: Señores, ahora quiero enredar este cordón a este palo, y despues, tirando de los dos extremos, hacer que se desenrede. Daras el dicho palo a uno de los circunstantes, y le diras, que lo tenga con la mano izquierda por el parage donde está la letra A, y el dedo indice de la mano derecha, que lo ponga donde está, ò demuestra la B, firme, y sin moverlo como si estuviese clavado en el dicho baston; luego tomaras el cordón por el medio, y le meteras por el

F 2

ado C; le haras venir por el lado D, y cruzaras los dos lados del cordon, el uno sobre el otro; despues le haras venir por encima del dedo, donde le cruzaras, y tambien le cruzaras por debaxo de dicho dedo; despues de lo qual le haras bolver por detras del palo donde está la E, y le cruzaras; finalmente, le haras venir por delante, y tomando los dos cabos, del cordon con una mano, con la otra tomaras el palo, ò baston por arriba, y diràs que quite el dedo, sin soltar la mano que tiene el palo, y tirando tu los dos extremos del cordon, el quedará desembuelto: adviertese, que si no se quiere poner el dedo, se le puede clavar un cuchillo, ò navaja.

**JUEGO DE ROLLAR UNA CORREA**  
*doblada, ó una liga, y poniendole un palito*  
*adentro, hacerle estar siempre afuera.*



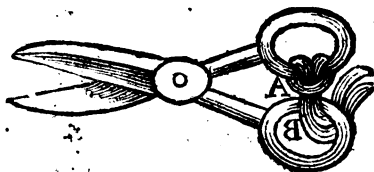
**T**OMARàs una correa, ò una liga, que sea fuerte, ò un orillo de paño, y doblandola la rollaras, dandole bueltas, como se ve en la letra A: Yo demuestro esta correa floxa con



pocas bueltas, à fin de que se vea mejor el modo de doblarla, porque se ha de rollar bien apretada, y doblandola con el cabo que va fuera, sea mas corto, como se vè en la B, y poniendo el palito adentro, siempre estará fuera; pero si la doblas con el cabo que va adentro C, sea igual, ò un poco mas corto, el palito siempre estará dentro, y estando doblada de esta ultima manera, la tendras puesta encima la mesa, teniendola con las dos manos, para que no se desarrolle, y para hacer mejor el juego; luego diras: *Señores, poniendo uno de ustedes al palito dentro de esta correa, quiero hacer que siempre esté fuera; advirtiendote, que si vès que lo han puesto adentro, tomaras el cabo de encima con los dos dedos de la mano izquierda, y con disimulo que no lo comprehendan, le darás buelta hasta juntar con el otro cabo, y tirando de los dos, quedará fuera el palito; però si lo han puesto afuera, no darás buelta al cabo de la correa, y, tirar de los dos juntos naturalmente.*

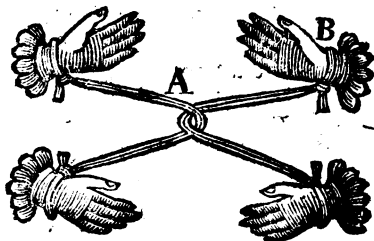


**JUEGO DE SACAR UN CORDON, O CINTA,** que estè nudado en el anillo de un par de tixeras, y despues bolverla à poner como estaba.



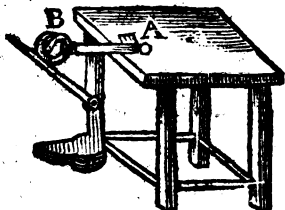
**T**omaràs un par de tixeras, y les pondràs un cordon, ò cinta, que sea larga de una vara, ò lo menos que tenga tres quartas, para hacer el juego holgadamente, y teniendo tu los dos cabos del cordon, diràs : Señores, vean ustedes como he puesto este cordon en estas tixeras, vean si lo sabran sacar ; y no aviendo quien lo sepa executar, daràs los dos cabos à uno de los circunstantes, para que los tenga sin soltarlos ; tomaras las tixeras por la punta con la mano izquierda, y con la derecha el lazo del cordon, que passa por encima donde està la A, y sin darle buelta lo pasaras por la otra sortija B, haciendolo salir por debaxo, y seguido lo llevaras dando bueltas por la punta de las tixeras, y mudandolas de mano, daras buelta à todas ellas, y tirando del cordon se quedará fuera : Si quieres bolver à ponerle, tendras cuydado el como lo has quitado, y empezar por donde acabastes.

**JUEGO DE ENLAZAR DOS PERSONAS**  
*cada una cō su cordō, ò cō un par de ligas, atadas  
 por las muñecas, y hacer empeño de desenredarlas.*



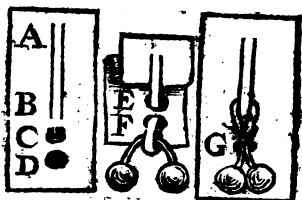
**P**edirás un par de cordones, ò cuerda, ò ligas, que sean largas, despues dirás: *Señores, si gustan ataré à dos de ustedes por las muñecas de las manos con estos cordones, sin bacerles mal, y no se sabran desatar; ò sino, atarás à dos muchachos por las muñecas, no apretado para passar despues el cordon, ò liga, y despues que ayan probado, y visto que no se saben desenredar, tomaras el cordon A, y lo llevaras al puño, ò muñeca B, y lo passarás por dentro de lo atado, ò lazo, y despues passarás el puño, ò mano, y la liga, ò cordon estará deshecha: Tambien la podras deshacer igualmente passandola de la misma manera por las otras muñecas. Adviertese, que si las ligas, ò cordones son cortas, es menester añadirles otro par, por si los que se quieren desenredar lo quieren probar, passandofelaś por la cabeza, ò por el cuerpo.*

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



**P**ara hacer este juego tomarás las tixeras;  
 ò una llave, y un candil, y dirás: *Seño-*  
*re, vean si alguno de ustedes sabe hacer tener*  
*este candil con esta llave puesta encima de esta*  
*mesa, sin que se caygan;* y si no ay quien lo  
 sepa executar, pondras la llave por los dien-  
 tes encima la mesa en A, meteras el garavato  
 del candil B, por debaxo del anillo, de fuer-  
 te, que la extremidad del garavato apoye  
 sobre el borde superior del anillo; se puede  
 hacer con un par de tixeras: Si quieres pue-  
 des, llevar la llave, y el candil encima de un  
 dedo: tambien puedes clavar una aguja, que  
 sea gorda, sobre la mesa, y despues ponerle  
 encima la llave con el candil, *buscan-*  
*dole el nivèl, ò equilibrio.*

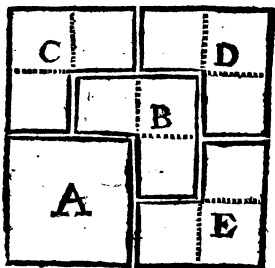
**JUEGOS**  
**JUEGO DE HACER ENTRAR,**  
*ò passar los palillos de un par de cerezas, ò  
 guindas por el agujero de un papel,  
 ò pergamino.*



**C**ortarás en un pedazo de papel, ò pergamino una lengüeta, como se ve en A; B, y dos, ò tres agujeros C, D; despues doblaras la lengüeta, y la passaras por los dichos agujeros E, F, y le passaras una de las cerezas; despues retiraras la dicha lengüeta en su lugar poco à poco, para que no se rompa, y las cerezas, ò guindas quedaran como se ve en G; despues diràs: *Señores, miren ustedes este par de cerezas, como estan puestas en este papel, vean si las sabran sacar sin romperlo, y sin quitar ninguna cereza de sus palillos.* Si no ay quien lo sepa, las sacarás, bolviendo hacer repassar la lengüeta por los agujeros, como has hecho para meterlas; advirtiendo, que si los palillos de las cerezas, ò guindas son cortos, le haràs no mas que un agujero; pero no causará tanta novedad el sacarlas.

## JUEGO DE UN PAPEL CORTADO EN

*figura de una esquadra, hacer ver, que se pueden cortar quatro iguales, sin desperdiciar nada del dicho papel.*

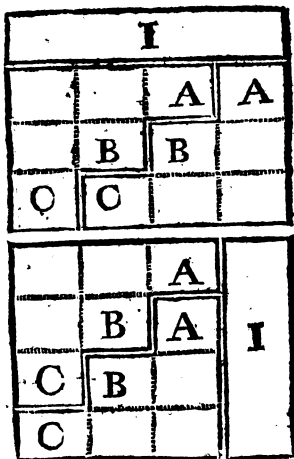


**T**omarás un pedazo de papel, y lo cortarás de suerte, que sea tan largo como ancho, dexandolo bien quadrado; despues lo doblaras por el medio, y bolveras á doblarlo bien apretado; despues lo desdoblaras, y veras que quedan señalados quatro quadrados iguales, y cortarás el uno, como se ve en A; despues dirás: *Señores, miren este papel, pues agora es menester que ustedes discurren como se pueden cortar quatro iguales que hagan la misma figura de este, y sin desperdiciar nada del papel;* y si no saben hacerlo, tomaras el papel, lo doblaras como estaba antes de cortar el quadrado, le haras otros dos dobleces bien apretados; luego lo desdoblaras, y veras que estan señalados doce quadrados; empezaras á cortarlos, dexando las señales

que están con sus puntitos, y quedarán cortados los quatro pedados iguales, como lo demuestran las figuras B, C, D, y E.

**JUEGO DE ENSEÑAR DOS PEDAZOS**

*de papel, el uno quadrado, y el otro mas largo, y angosto, y hacer ver que se pueden cortar iguales, sin desperdiar nada.*



**T**Omáras medio pliego de papel, ò una quartilla, ò la mitad, y lo partirás por el medio, quedando los dos pedazos iguales; luego les harás à cada uno dos dobles por el largo, y por el traves, y quedarán diez, y seis reparticiones, como lo demuestran las

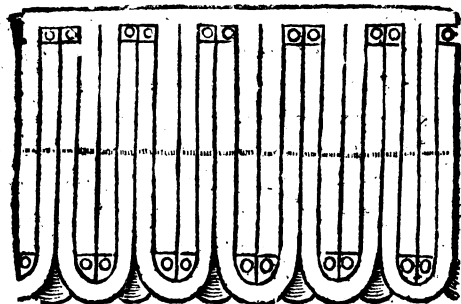
# DE MANOS.

lineas de puntitos; al uno le cortarás las quatro de arriba, num. 1. y al otro tambien las del lado, num. 1. despues los enseñaras, diciendo: *Señores, miren estos dos papeles, el uno está quadrado, y el otro es mas largo, y angosto, pues vean ustedes si los sabran cortar de suerte, que queden iguales, sin desperdicar nada del dicho papel; y no aviendo quien lo sepa executar, tomaras el papel largo, lo cortarás por los dobleces que estan señalados con las dos lineas, y juntando los cortes donde estan las letras AA, BB, y CC, que corresponden las unas debaxo las otras, como se ven en la figura segunda, y te quedará igual con el quadrado. Si te dicen que el papel quadrado, que está entero, lo pongas igual con el pedazo largo, lo cortarás por las señales que estan las dos lineas, y juntando los cortes AA, BB, y CC, las unas al lado de las otras te quedará igual, como se vé en la figura primera. Estos dos papeles, y el antecedente, si los enseñas sin hacerles los dobleces, no será tan facil que sepan por donde los avran de cortar.*



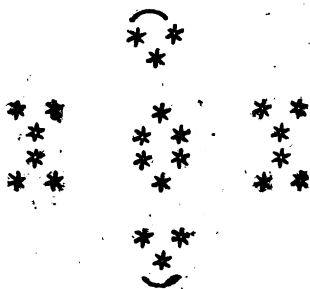


**JUEGO DE CORTAR UN-NAYPE COMO**  
*una cadena, cuyos eslabones queden enla-*  
*zados los unos con los otros.*



**T**Omara's un naype, y lo despegaras por las orillas largas, hasta las lineas transversales donde estàn las letras pequeñas oo; despues lo doblaras por el medio de su largo luego cortarás las lineas rectas hasta el medio de lo despegado, y empezaras por el doblèz, que es por donde demuestra la linea de puntitos; despues lo desdoblaras, y estaran las dos mitades cortadas; luego empezaras por las esquinas à cortar por encima, y abaxo de la letra o, la lista, sacando la dicha letra sin cortar el papel, que esta debaxo despegado; proseguiras en todas las demàs, que tienen oo, despues bolveras el naype por el otro lado, haciendo lo mismo; advirtiendote, que has de cortar las que estàn debaxo de las que no tienen oo; luego para

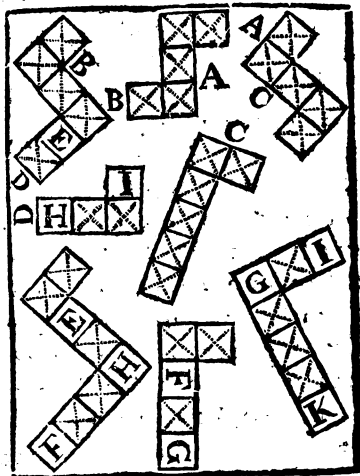
reparar los eslabones cortarás las líneas, ó listas que no tienen o, y quedará hecha la cadena. Si cortas las esquinas de los eslabones, como se vén figurados en las letras oo, estará mas vistosa la cadena ; despues la enseñaras à los circunstantes, y los que no la avran visto les causará novedad el ver como estan los eslabones enlazados los unos con los otros. Si la quieres hacer muy larga, cortarás las listas de los eslabones mas angostas, que la misma practica te enseñará el modo de hacerla bien hecha. Si quisieses hacer dos rejas, enlazadas la una con la otra, así como cortas de las listas donde están las letras oo, dos sin cortar ; y dos cortadas, cortarás una sí, y otra no, y quedaran las dos rejas enlazadas ; pero no causan tanta armonia, como la cadena.



# JUEGOS

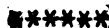
95

**JUEGO DE SABER FORMAR CON CIN-**  
*co pedazos de papel una joya preciosa, y añadi-*  
*endole tres mas, hacerla de otra manera, y*  
*con ellos se pueden executar otras figuras.*



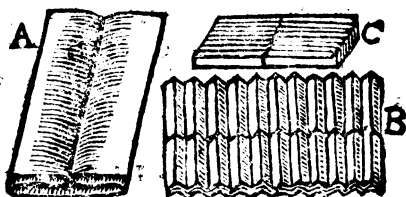
**T**Omara's un pedazo de papel fuerte, ò dos naypes, y los pegara's con engrudo por la parte donde estan pintados; despues de bien enjutós le dibujaras essas ocho figuras, sin las letras, procurando que los quadrados sean iguales, despues los cortaras, y por el otro lado tambien haras los mismos quadrados, despues juntaras los dichos pedazos por el parage donde estan las letras A con A, B con B, C con C, y D con D, y ve-

rás que con cinco pedazos de papel, ò naype  
 avrás formado una Cruz perfecta. Si la quis-  
 res hacer de otra suerte, quita los dos peda-  
 zos ultimos que has puesto, y no hagas calo-  
 de las dichas letras A B, C, y D, y juntaras  
 E con E, F con F, G con G, H con H, I con  
 I, y K con K; advirtiendlo, que este ultimo  
 pedazo lo has de bolver por el otro lado, pa-  
 ra juntarlo, y que te venga bien; despues  
 darás los dichos pedazos a los circunstantes,  
 para ver si alguno la sabrà formar. Si la man-  
 das hacer de madera, ò de metal, procura  
 que los quadrados estèn hechos à modo de  
 punta de diamante, para que sea mas visto-  
 sa. Tambien se pueden formar con los di-  
 chos pedazos diferentes figuras, como son  
 una Plsza irregular con sus Baluartes, una  
 escalera, un jarro, &c. que por no ser largo  
 no los explico, y la misma prac-  
 tica te lo enseñará.



**JUEGO**

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



**T**omarás un pliego de papel blanco de la  
 marca mayor, ò bien otro, que le lla-  
 man papel Imperial, y lo doblaras por el lar-  
 go, haciendole seis dobleces iguales, de la  
 fuerte que están los que muestra la figura de  
 la letra A: Despues crespasarás todos los seis  
 dobleces juntos, de la manera que hacen los  
 faroles de papel, y quedará como está el de la  
 letra B; y para que al tiempo de plegarlo, y  
 desplegarlo hagas los juegos con ligereza, le  
 cortarás las púnticas que hace en todas las  
 junturas de las orillas, y despues lo apretarás  
 dexandolo como está el de la letra C, y te lo  
 guardarás embuelto en un papel, porque no  
 se ensucie.

Quando hagas este juego sacará el pápel,  
 y dirás: *Señores, ahora les quiero enseñar un*  
*abanico, hecho de toda moda, y verán, que se*  
*forman de muchas cosas hermosas, galanas, y*

G

*curiosas.* Y luego le irás plegando, y desplegando, formando las figuras siguientes.

Una puerta de Cochera.

Una escalera en caracol.

Una subida aspera, ò derecha.

Un aldabòn de puerta.

Una mesa quadrada.

Una mesa ovalada.

Un escaño, ò banco de Iglesia.

Un banco de Refitorio.

Un quita Sol.

Una linterna, que no alumbra quando se quiere.

Un candelero.

Una bota de Soldado.

La Puente Nueva.

Una Tienda de Mercader con un tabladillo.

Un bacin para obrar.

Un barco.

Un sombrero à la Española.

Un pastel.

Un maragato, ò golilla.

Unos puños de bueltas.

Una cibera de molino.

Un tintero.

Una vacia de Barbero.

Una silla de Posta.

Un abanico.

Un instrumento para labrar los pasteles.

Un trinchete de Zapatero.

## DE MANOS.

99

Una escoba para limpiar la chimenea.

Un pujabante para herrar los cavallos.

Un salero.

Un banco de cocina.

Una bolsa para poner tantos,

Un nicho.

Una tienda con tabladillo.

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

## JUEGOS

### DE NAYPES

#### MUY CURIOSOS,

#### LOS QUALES SON DE MUCHO

divertimiento, que qualquiera persona os puede aprender facilmente, y se hacen con una Baraja sola, y regular.

#### JUEGO DE HACER QUE TODOS LOS

*Afistentes tomen los Naypes que quisieren de la Baraja, y adwinarlos.*

**T**omarás una Baraja de revésino, que incluyen los ochos, y nueves de todos palos, previniendo, que el Rey ha de tener el valor, ò estimacion de doce tantos: el Ca-

G 2

vallo once, la Sota diez, y à su respectivo el nueve, y los demas lo que pintan (ò señalan) cada uno; y asimismo darás el grado à las Espadas: el segundo à los Bastos: el tercero à los Oros; y el quarto à las Copas. Luego pondrás toda la Baraja tendida en una mesa, dividiendo cada palo de por sí: despues levantarás el naype que quisieres; v. g. has levantado el tres de Copas, contarás sus puntos, y le aumentarás cinco de memoria, que hacen ocho; levantarás el ocho de Espadas; (advirtiendole, que las Espadas siempre son las primeras, segundo los Bastos, tercero los Oros, y las Copas siempre ultimas) este ocho de Espadas lo pondrás detrás del tres de Copas, (teniendolos con la mano izquierda) y contarás el ocho de Espadas, y cinco (que siempre se han de aumentar de memoria) son trece; y porque excediendo de doce, que vale el Rey, se deben baxar, dirás queda uno; levantarás el has de Bastos, y con los cinco de memoria componen seis: levantarás el seis de Oros, contando sobre el, con los cinco de memoria, componen once: levantarás el cavallo de Copas, contando sobre once del cavallo, y los cinco de memoria, componen diez y seis, quitando los doce que van advertidos, quedan quatro: levantarás el quatro de Espadas, y contando sobre el los cinco, componen nueve. Levantarás el nue-



## DE MANOS: 107

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

Quando hagas este juego sacarás tu Baraja ( sin que los asistentes sepan que la tienes compuesta ) y dirás: *Señores, aora quiero barajar bien estos Naypes, y todos los que ustedes tomaren los quitero adivinar de uno en uno.* Luego los barajaras bien, advirtiendole, que los has de barajar, sacandolos de abaxo, y poniendolos arriba, no poniendolos nunca por enmedio de la Baraja ) despues dirás à uno de los circunstantes, que levante, ò alze,

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

**JUEGO DE ADIVINAR TODOS LOS NAYPES DE LA BARAJA NO MAS QUE PALPANDOLOS, CON LOS DEDOS DE LAS MANOS.**

**D**espues que ayas hecho el juego antecedente, y teniendo la Baraja compuesta de la forma que te he explicado en el juego pasado, barajarás bien los naypes, sacandolos de abaxo, y poniendolos arriba, no poniendolos nunca por el medio de la Baraja, ( como ya te lo he advertido en el otro juego ) y dirás: Señores, miren ustedes como barajo bien estos naypes, verán como no mas

*que palpandolos con los dedos, quiero adivinar los tantos, que tiene cada naype, y si es figura; y de que palo es.* Luego dirás á uno de los circunstantes, que levante quantas veces quisiere la Baraja : despues la tomarás, y con disimulo miraras el naype de abaxo, y lo palparás, ò estregaras, con los dedos ; v. g. es un siete de Oros, dirás: *Señores, este naype que toco con los dedos, yo conozco que es el siete de Oros.* Lo sacaras, y lo enseñaras á todos para que lo vean : luego lo pondrás encima la mesa boca abaxo ; despues le añadirás los cinco de memoria, que componen doce, veras como afectivamente el naype que se sigue es el Rey de Copas ; y observando la regla del juego antecedente, y no olvidandote de los cinco de memoria, verás como no yerras ningun naype ; advirtiendole, que en todos los naypes que vayas sacando has de hacer la misma accion con los dedos, y poniendo los unos encima los otros bien puestos, en forma, que no se vean sus puntos, para que te quede compuesta la dicha Baraja para hacer el juego que se sigue.

**JUEGO DE ADIVINAR REPENTINAMENTE el naype que se avran escondido.**

**Q**uedandote con la Baraja compuesta, la tendrás con la mano izquierda boca abaxo, y con el dedo pulgar de la mano de

recha la estenderás, poniendola en figura de un abanico, y lo pondrás encima de la mesa boca abaxo; luego dirás: *Señores, miren ustedes que abanico hecho à la moda, pues el naype, que uno de ustedes se escondiere, lo quiero adivinar.* Diras á uno de los presentes, ò asistentes, que tome el naype que quisiere, y que se lo esconda: luego repartirás la Baraja en dos partes por donde has sacado el naype y del monton del lado derecho (que es el que estaba debaxo del otro monton) mirarás el naype de encima con disimulo, y destreza, porque no lo vean; v. g. es el siete de Espadas, contarás (baxito) siete de Espadas, y cinco de memoria, son doce, precisamente el naype que se han escondido ha de ser el Rey de Bastos; despues dirás: *Señores, el naype que el señor tiene escondido es el Rey de Bastos;* y luego que lo saque verán que es cierto: despues tomaras el naype, y lo pondras encima del siete de Espadas, y el otro monton encima de este otro, y te quedará la Baraja cópuesta, para hacer el juego que se sigue.

**JUEGO DE PONER TODOS LOS NAY-  
pes de la Baraja tendidos en una mesa boca  
abaxo, adivinar, y levantar el naype  
que se pide.**

**L**uego que ayas hecho el otro juego, y con la Baraja compuesta, barajaras bis

En los naypes, baxandolos como has hecho en los tres juegos antecedentes ) y dirás : *Señores, ahora quiero poner todos los naypes tendidos encima de esta mesa boca abaxo, y el naype que ustedes me pidieren lo quiero adivinar, y enseñarfe lo.* Luego dirás à uno de los dichos señores, que levante quantas veces que quisiere ; despues tomaras la Baraja, y con disimulo miraràs el naype de abaxo : luego los pondràs tendidos encima de la mesa boca abaxo, en quatro hileras : ( advirtiendolo, que en cada hilera has de poner doce, y empezará à ponerlos por el naype de abaxo ) v. g. el primero de la primera hilera es un cinco de Bastos, el primero de la segunda hilera será el cinco de Oros, en la tercera el cinco de Copas, y en la quarta el cinco de Espadas. Supongamos te han pedido el tres de Oros, contaràs por el primer naype de la primera hilera, y diràs ( entre si ) cinco de Bastos, y cinco de memoria, componen diez ; con que el segundo naype de la primera hilera, naturalmente será la Sota de Oros : luego contaràs diez de Oros, y los cinco de memoria componen quince ; quitando doce, quedan tres ; de preciso el tercer naype ha de ser el tres de Copas : luego sabido que los terceros naypes de las quatro hileras, son los treses, diràs ( baxito ) despues de Copas se figuen Espadas, despues Bastos, y despues Oros ;

luego levantarás el tercer naype de la tercera hilera, y lo enseñarás, y verán que es el tres de Oros; despues lo pondrás en su mismo lugar, y los demás que te pidieren naypes sacaras la misma cuenta: Despues que todos ayan pedido, y se lo ayas enseñado, los levantarás todos de quatro en quatro; advirtiendo, los primeros de los quatro hileras, despues los quatro segundos, y los pondrás encima de los quatro primeros, de forma, que no se vean sus puntos, y de la misma manera pondrás los demás para hacer el juego siguiente.

**JUEGO PARA DESPUES DE HAVER**  
*barajado bien los naypes, hacer que salgan los*  
*quatro Reyes juntos, los quatro Cavallos,*  
*y los demás por su orden, &c.*

**T**eniendo la Baraja compuesta (de la forma que te he explicado en el juego pasado) barajaras bien los naypes (de la suerte que has hecho en los otros juegos poniendo los de abaxo encima) despues dirás à uno de los asistentes, que levante quantas veces que quisiere la Baraja, y despues la tomarás y con disimulo miraras el naype que está de abaxo: v.g. es un siete, lo tendrás en tu memoria, y dirás: *Señores, ya han visto como he barajado bien los naypes, y ustedes los han levantado; pues agora verán como bago salir los*

*Reyes juntos, los Cavallos, y los demás por su orden, &c. y los quiero adivinar antes de verlos; pues aora quiero que salgan los quatro sietes.* Luego sacarás los quatro sietes de abaxo, ( advirtiendole, que si al sacar uno, dos ò tres saliese otro naype distinto, por haverse quedado encima de la Baraja ) dirás : *Señores, los otros se me han escapado, ( ò escondido ) yo los encontrarè,* y los sacarás de encima la Baraja; despues contarás siete, y cinco de memoria, componen doce. Luego dirás : *Señores, aora voy à sacar los quatro Reyes, y los irás sacando;* despues sacarás los cinco, ( advirtiendole, que en saliendo los Reyes no se les añade los cinco de memoria ) y de la misma forma sacarás los demás nayses. En caso que no se encontrasse ninguna Baraja de revésino, por no usarse en esta tierra, aora te explicarè el modo de hacer estos quatro juegos con una Baraja de quarenta nayses, sin los ochos, y nueves.

Notese, que teniendo escondida otra Baraja compuesta, como la explicada, se pueden hacer muchas diferencias de juegos, que por no ser prolijo, ò molesto, no los escrivo; pero con el exercicio, y practica algunos se podran inventar, ò idear.

\*\*\*

**OTRO MODO DE HACER ESTOS**  
*cinco juegos con una Baraja de quarenta*  
*naypes. y son mucho mas faciles.*

**T**omarás una Baraja de quarenta naypes; de los que no tienen los ochos, y nueves, previniendo, que cada tres tiene el valor, ò estimacion de tres tantos; cada seis tambien tiene el valor de seis tantos; las Sotas valen nueve; cada dos vale doce; los cinco quince; los Cavallos diez, y ocho; los asses veinte, y uno; los quattros veinte, y quatro; los sietes veinte y siete: y los Reyes treinta: Advirtiendò, que el primer grado lo darás á las Espadas, el segundo á los Bastos; el tercero á los Oros, y el quarto á las Copas. Luego pondrás toda la Baraja tendida en una mesa boca arriba, dividiendo cada palo de por sí; despues levantarás el naype que quisiere; v. g. has levantado el cinco de Copas; diras quince, y tres que le aumentarás de memoria, hacen diez, y ocho. Levantarás el Cavallo de Espadas; advirtiendò, que las Espadas siempre son las primeras, segundo los Bastos, tercero los Oros, y las Copas siempre ultimas: este Cavallo de Espadas lo pondras detrás del cinco de Copas, (teniedolos con la mano izquierda) y contarás diez, y ocho de Espadas, y tres (que siempre se han de aumentar de memoria) son veinte



y uno. Levantarás el has de Bastos; y contando sobre veinte, y uno de Bastos, y con los tres de memoria, componen veintey quatro. Levantarás el quatro de Oros, contando sobre el veinte, y quatro de Oros, y con los tres de memoria componen veinte, y siete. Levantarás el siete de Copas, contando sobre el veinte, y siete de Copas, y los tres de memoria, componen treinta. Levantarás el Rey de Espadas. ( y en llegando á los dichos Reyes, no se les cuenta nada ) Levantarás el tres de su palo, y con los tres de memoria, componen seis. Levantarás el seis de Bastos, y sobre sus tantos, y los tres de memoria, componen nueve. Levantarás la Sota de Oros, contando nueve de Oros, y los tres de memoria, componen doce. Levantarás el dos de Copas, y despues aumentarás los tres de memoria, y levantarás el palo que se sigue y proseguirás de la misma forma, hasta levantar, ò coger toda la Baraja; no olvidandote de aumentar los tres de memoria; despues la guardaras compuesta para quando quieras hacer los juegos siguientes.

Quando hagas este juego sacarás tu Baraja, ( sin que sepan los circunstantes que la tienes compuesta ) y dirás: *Señores, agora voy á barajar bien estos naypes, y todos los que ustedes tomaren de la Baraja los quiero adivinar de que palo son, y quantos tantos tiene cada*

uno. Luego los barajarás bien; advirtiéndote que los has de barajar, poniendo los de abajo encima de la Baraja, no metiéndolos por el medio; despues dirás à uno de los circunstantes, que levante quantas veces quisiere la Baraja, y despues de la parte de arriba dirás à los señores, que tomen los naypes que quisieren; advirtiendo, que has de tener cuenta quien es el primero, segundo, y tercero, &c. que toman naypes, y assi que ves que el ultimo que toma se los llevasse todos, le dirás, que te dexé uno, dos, ò tres en la mesa: luego los levantarás, y mirarás el de encima que naype es; v. g. es un siete de Espadas, contarás veinte, y siete de Espadas, y los tres tantos de memoria, componen treinta. Luego pedirás al ultimo, que ha tomado los naypes, que te dè el Rey de Bastos, y proseguirás en pedirle los demás naypes; (guardando la regla antecente, y buscando el palo que se sigue) despues los pedirás al penultimo, y en los demás por su orden: Advirtiéndote, que los naypes que te den los irás poniendo arreglados como antes, para hacer los juegos que se figuen.

Si el segundo, tercero, quarto, y quinto juego que te he explicado con la Baraja de quarenta, y ocho naypes los quieres hacer con otra Baraja de quarenta, sin los ochos, y nueves, no tienen otra dificultad, que assi

Como en los dichos quarenta, y ocho naypes se les añaden cinco tantos de memoria en cada uno: en la dicha Baraja de quarenta ( sin los ochos, y nueves ) se les añaden tres tantos de memoria en cada naype, y observar las reglas de los dichos juegos antecedentes: Advirtiendole, que cada tres no vale más que tres tantos; cada seis vale seis tantos; las Sotas nueve; cada dos vale doce; los cinco quince; los Cavallos diez, y ocho; los asés veinte, y uno; los quattros veinte, y quatro; los sietes veinte, y siete; y los Reyes treinta. También se ha de advertir, que para hacer el quinto juego no se ponen mas que diez naypes en cada hilera, ó linea.

### **JUEGO DE ADIVINAR EL NAYPE QUE**

*se havrà enseñado, sacando no mas que tres naypes de la Baraja.*

**T**omarás la Baraja, y tendrás cuenta con el naype que está debaxo, y lo mirarás con presteza, que no lo reparen los que te miran, y dirás: *Señores, el naype que les enseñaré lo quetero adivinar, sacando no mas que tres naypes de la Baraja.* Despues barajarás bien, dexando el naype que está debaxo, y luego lo enseñarás junto con la Baraja, y teniendola con una mano, dirás: *Señores, tengan cuenta que naype es este que les enseñé.* Despues te pondrás la Baraja detrás à las es;

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

**JUEGO DE HACER MUCHOS MONTONES**  
*de nayses encima de una mesa, y sacar el naype que se pide del monton que se quisiere.*

**T**OMarás la Baraja, y la barajarás, y con ligereza mirarás el que está debaxo qual es; despues dirás: *Señores, aora voy à hacer unos*

*hacer unos quantos montones de naypes, y quiero adivinar el que nombrare, y sacarlo del monton que ustedes quisieren.* Luego barajaras los naypes, sin mover el que esta debaxo; despues haras tantos montones, quantas personas huviere, teniendo cuenta del monton que esta el naype que has visto ( supongamos fuese el siete de Copas ) diras a uno de los que estan mirando de qual monton quiere que saques el siete de Copas, y del monton que te dixere sacaras un naype, y miraras qual es, ( supongamos que fuese el dos de Espadas ) luego diras a otro de los asistentes de qual monton quiere que saque el dos de Espadas: luego sacaras un naype del monton que te dixere, y sacaras los otros de la misma manera. Adviertase, que si alguno te hace sacar un naype del monton que esta el siete de Copas, y no es el ultimo, sacaras otro naype del dicho monton; pero si el ultimo, sacaras el siete de Copas; y si ninguno te ha mandado sacar el naype del dicho monton, entonces diras: *Yo tambien quiero escoger monton para sacar tal naype,* y sacaras el siete de Copas; despues diras al primero de los asistentes de qual monton te ha hecho sacar el siete de Copas: luego pondras el dicho siete de Copas descubierto en el monton que te dixere; despues haras las mismas preguntas

con los otros poniendo el naype descubierta to encima del monton que te dixerem.

**JUEGO DE MANDAR SACAR ALGUNOS**  
*naypes de la Baraja, y adivinarlos antes de sacarlos.*

**T**omarás la Baraja, y la barajaras, y tanta bien con ligereza, que no lo vean; mirarás el que está debaxo qual naype es; y dirás: *Señores, aora quiero dar la Baraja a uno de ustedes, y el naype que yo les pidlere lo quiero adivinar antes de sacarlo.* Luego barajarás los naypes sin mover el de abaxo, y despues darás la baraja a uno de los que están mirando, y le pedirás el naype que está debaxo; supongamos es el cinco de Espadas dirás: *Deme usted el cinco de Espadas por arriba, y sin mirarlo, y te dará un naype de los dos de arriba; supongamos es el Rey de Oros, dirás: Deme usted el Rey de Oros por el medio, y te dará un naype por el medio; supongamos que sea el has de Bastos, dirás, Deme usted el has de Bastos por abaxo, y te dará un naype por abaxo; despues le dirás: que naype le has pedido por arriba, y te responderá, que el cinco de Espadas, y de esta manera le preguntarás los demás naypes. Adviertese, que assi como le has pedido no mas que tres naypes, le puedes pedir los que quisieres.*

**JUEGO DE HACER QUE MIREN EL  
 naype de encima la Baraja, y despues ha-  
 cerlo desaparecer.**

**T**OMARÁS la Baraja, y la barajarás natua-  
 ralmente, y la pondrás encima la mesa  
 y te quedarás con la mitad en la mano, y di-  
 rás: *Señores, yo me quiero apartar un poco de*  
*ustedes, por no ver el naype que está encima*  
*del moiton de la mesa, y despues que ustedes lo*  
*bayan visto, lo quiero adivinar,* y harás que  
 lo vuelvan à su lugar; despues que lo hayan  
 visto, y mientras te apartares dando una bu-  
 elta, te mojarás con la lengua la mano dere-  
 cha por encima muy poco, que solamente  
 puedas coger el naype, y luego empuñarás  
 los naypes que tienes en la misma mano, y la  
 dicha mano la pondrás encima del naype que  
 han visto, haciendo que lo mojado toque el  
 naype, y haciendo que el naype que esta des-  
 cubierto de los de la mano se vea, y dirás:  
*Señores, es este el naype que ustedes han visto?*  
 Y te responderán que no. Luego apretarás la  
 mano por abaxo para que se pegue el naype;  
 despues levantarás la mano, de suerte, que  
 no se vea el naype que está pegado debaxo  
 de la dicha mano, y dirás: *Señores vuelvanlo*  
*à mirar, y busquemo;* y mientras, te quitarás  
 el naype que te has llevado debaxo de la ma-

no, y despues les dirás que naype era? Responderán, que tal naype. Bolverás à decir: *Señores, yo les avia enseñado el naype que ustedes dicen.* Luego lo buscarás con toda la Baraja, y lo enseñarás para que lo vean.

**JUEGO DE HACER DESAPARECER UN naype de la Baraja, y despues hacerlo encontrar dentro de un huevo entero.**

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

Quando quieras hacer este juego llamarás aparte al amo de la casa, (ò la dueña) y le dirás que si tiene un huevo, y fino que embie por uno por si se ofrece. Luego que lo hayan traído, dirás, que te lo dexen ver si es muy fresco, y mientras lo estás mirando, sa-



carás el tuyo, y con disimulo te esconderás el que te han dado, y despues le dirás, que lo guarden aparte para quando se lo pidas; despues dirás à tu compañero ( y si no lo tienes, llamarás aparte el dicho amo de la casa ) y le dirás, que quando le digas, que escoja el naype que quisiere de la Baraja, que escoja el Rey de Espadas, y le advertirás, que te guarde el secreto; despues en haciendo este juego, pondrás la Baraja en figura de abanico, y teniendola con la mano izquierda, dirás: *Señores, nora voy á hacer que saquen un naype de la Baraja, y lo quiero adivinar sin verlo.* Luego dirás à tu compañero ( ò al dicho amo ) que saque el naype que quisiere, y que lo enseñe à todos los circunstantes, y despues que lo ponga encima la Baraja; despues la tomarás, y con ligereza, que no lo perciban, te esconderás el dicho naype en el pecho, por entre la casaca, y la chupa, ò en la faltriquera, ò en donde mejor te parezca; luego barajarás bien, y despues sacarás naypes de la Baraja, ( haciendo como que lo buscas ) y dirás: *Señores, yo no lo se encontrar, y me parece que es el Rey de Espadas, porque no lo ballo; yo se que es amigo de las criadas, y se havrà ido à la Cocina, y para que no lo encuentren se havrà escondido dentro de algun huevo.* Luego dirás al dicho amo ( ò dueña ) que trayga un huevo, y despues bolverás à

decir: *Señores, ya ven este buevo como está entero, yo no lo quiero tocar, rompanlo ustedes y verán como está dentro.* Luego que lo ayan rompido, y vean el Rey de Espadas, se quedarán admirados.

**JUEGO DE ESTENDER TODA LA BARAJA encima de una mesa, y adivinar el naype que se habrá tocado.**

**P**ara hacer este juego, dirás á tu compañero, ò si no llamaras aparte al amo de la casa, y en secreto le dirás, que quieres poner toda la Baraja tendida en quatro hileras encima de una mesa, advirtiendole, que en la primera hilera se le ha de poner el nombre de *dias*, en la segunda *semanas*, en la tercera *meses*, y en la quarta *años*; y quando alguno de los circunstantes tocàre algun naype, que tenga cuenta qual es, y en que hilera està; despues quando hagas este juego dirás: *Señores, aora voy à poner toda la Baraja tendida en esta mesa; yo me irè à esconder donde gustaren, y el naype que uno de ustedes tocàre, y sin levantarlo despues lo quiero adivinar.* Despues que lo havran tocado bolveràs de donde estàs escondido; v. g. han tocado el septimo naype de la primera hilera, dirà tu compañero: ( ò el dicho amo ) *Señores, es imposible; aunque los estuviesse mirando siete dias continuos, yo creo que no los ha de adivinar.* Despues con

**D**issimulo contarás hasta el septimo naype de la primera hilera, lo levantarás, y lo enseñarás, y verán cómo es cierto, que lo has adivinado; advirtiéndolo, que tu compañero (ò el dicho amo) puede decir otros terminos diferentes, no olvidándose de decir tantos dias, semanas, meses, ò años, segun en el numero que está el naype que huviesse tocado, y en qual hilera, porque los circunstantes no comprehendan, que os haveys aconsejado, ò bien en podeys hacer como que apostays alguna cosa para dissimularlo mejor.

**JUEGO DE PONER LOS QUATRO REYES**  
*divididos, cada uno con un Cavallo,  
 una Sota, y un As, y despues hacer-  
 los encontrar juntos.*

**P**ara hacer este juego, escogerás de la Baraja los quatro Reyes, los quatro Cavallos, las Sotas, y los Asses, y pondrás los dichos quatro Reyes en una hilera, el uno al lado del otro, y un poco divididos; despues pondrás un Cavallo encima de cada uno, de forma que se vean los Reyes, y luego las Sotas, de la misma manera que has puesto los Cavallos, de suerte, que se vean los Cavallos, y los Reyes, y despues los Asses, de la misma conformidad que has puesto los Cavallos, y las Sotas; luego dirás: *Señores, ya ven estos quatro Reyes, que están divididos cada uno con*

*un Cavallo, y una Sota, y un As; pues ahora lo quiero barajar bien, y hacer que se encuentren juntos. Luego levantarás un Rey con el Cavallo, a Sota, y el As juntos, y los demás de la misma forma; despues los barajarás, (poniendo los naypes de abaxo encima, y no poniendolos nunca por el medio) y dirás á uno de los circunstantes, que levante quantas veces quisiere; despues los tomarás juntos, y los sacarás por abaxo de uno en uno, poniendo los quatro primeros el uno al lado del otro, y divididos; despues pondrás los otros encima de la misma manera; (advirtiendole, que los has de poner cubiertos, como si dieras naypes para jugar) despues los descubrirás, y verán que los quatro Reyes estan juntos, los Cavallos, las Sotas, y los Asses.*

**JUEGO DE PONER LOS QUATRO REYES; los Cavallos, las Sotas, y los Asses en quatro hileras, y hacer que por el largo por el traves, y por los cruzados salgan encontrados.**

**D**espues que ayas hecho el juego antecedente con los Reyes, los Cavallos, las Sotas, y los Asses, los barajarás bien; (como se suele) despues los pondrás en quatro hileras, bien arreglados, y juntados, de forma, que estén en figura de un quadrado, y dirás: *Señores, para que ustedes se entretengan, yo*

*quiere ver si sabran hacer, que por el largo, por el traves, y por los cruzados no haya mas que un Rey, un Cavallo, una Sota, y un As, y que todos sean de distinto palo; y veras, que quando los tienen compuestos por el largo, los tienen descompuestos por el traves; y quando los tengan compuestos por el largo, y traves, los tienen descompuestos por los cruzados, y no lo sabran hacer, si de anterior no lo sabian; despues que ya esten cansados, y no lo hayan sabido hacer, lo harás de la manera siguiente.*

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

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

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

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

Despues dirás: *Señores, vayan mirando por todos lados, y verán como por todos ellos no ay mas que un Rey, un Cavallo, una Sota, y un As, y cada uno de distinto palo; despues que lo hayan visto enredarás los naypes, por si hay algun curioso, que diga, que el lo hará.*

**JUEGO DE ENSEÑAR LOS CUATRO**  
*Cavallos juntos, y luego dividirlos por la*  
*Baraja, y despues hacerlos encontrar*  
*juntos.*

**T**OMARÁS la Baraja, y teniendola con la mano izquierda, pondrás los quatro Cavallos abaxo juntos, y los pondras en figura de abanico, porque no se vean si no los dichos quatro Cavallos; pero en el cavallo de mas abaxo le pondrás detrás otros tres naypes, sin que se vean, y dirás: *Señores miren ustedes estos quatro Cavallos, como estan juntos.* Luego pondrás la Baraja boca abaxo, y bolverás á decir: *Señores, miren ustedes como voy repartiendo los quatro Cavallos;* y pondras el cavallo de abaxo encima de la Baraja, y el otro naype que se sigue lo pondrás en el medio, y afsimismo pondras los otros dos, repartiendolos en la Baraja, y pensaran que has repartido los quatro Cavallos; despues pondras la Baraja en la mesa, y dirás que levanten; y luego pondras el un monton encima del otro; despues sacaras los naypes uno despues del otro, y veran como salen juntos los quatro Cavallos.



**JUEGO DE PONER TODA LA BARAJA**  
*en la frente, y al sacar cada naype adivi-*  
*nar si es figura, ò no.*

**P**Ara hacer este juego, diràs à tu compañe-  
 ro ( ò al amo de la casa ) y lo llamaràs  
 aparte, y le advertiràs, que no te descubra el  
 secreto, y le diràs, que quando tu estàs assen-  
 tado en la mesa, que se asiente enferente de  
 ti, y que quando tengas la Baraja en la fren-  
 te, de forma que se vean sus puntos, y vea  
 que se descubre alguna figura, que te haga se-  
 ñal con el pie, tocandote el tuyo, y esto lo  
 ha de hacer con dissimulo, que los circunfs-  
 tantes no lo vean, y no lo comprehendan, y  
 diràs : *Señores, barajen ustedes bien estos nay-*  
*pes, y despues me los quiero poner en la frente,*  
*y antes de sacar ninguno lo quiero adivinar, si*  
*es figura, ó no.* Luego los iras sacando de uno  
 en uno, y diràs : *Señores, este no es figura, es-*  
*te tampoco,* hasta que tu compañero ( ò el di-  
 cho amo ) te toque el pie con el suyo, y en-  
 tonces bolveràs à decir : *Señores, este con el*  
*toque, yo conozco que es figura,* y proseguiras  
 de la misma manera en los demás, hasta con-  
 cluir toda la Baraja ; advirtiendole, que si no  
 quereys estar assentados, os podeys poner  
 derechos, de suerte, que los dichos circunfs-  
 tantes no vean las señas de los pies.

**JUEGO DE PONER LOS QUATRO CAVALLOS** divididos por la Baraja, y despues hacer encontrar los tres juntos con una Sota.

**T**omarás la Baraja, y sacarás tres Cavallos, y una Sota, y la pondrás sobre la mesa, y al enseñar los tres Cavallos, dirás: *Señores, estos tres bribones, que se han divertido en la Taberna, despues de haver bien bebido, y comido, se preguntan si tienen dinero: ballase que no tienen un quarto; dicen que haremos? El uno de ellos responde: Se ha de pedir mas vino a la tabernera, y mientras ella fuere à la cueva nos escaparemos. Todos tres vienen en ello: llaman à la Tabernera, ( que es la Sota, que havràs hecho ver ) y la embian à la cueva. Para esto bolverás la Sota sobre la mesa; despues de lo qual dirás: *Vamos, es preciso escapar estos bribones, y luego pondrás uno encima de la Baraja, otro debaxo, y otro en el medio. Adviertase, que antes que executes el passo, es preciso hacer que el quarto Cavallo se halle debaxo, ò encima de la Baraja; y habiendo buuelto la Tabernera, y no hallando los tres bribones, la pondrás en parage de bolver tras ellos, y dirás: Señores; hagamos correr la Tabernera, y veamos si podrá alcanzar estos tres bribones. Para esto la pondrás encima de la Baraja; despues dirás à**



uno de la compañía, que levante el naype, y despues arrojaras los naypes, los unos despues los otros, y se hallarán tres Cavallos con la Sota.

**JUEGO DE HACER CON NAYPES UN Navio cargado con treinta Cavallos, quince de blancos, y quince de negros, y contando el numero de nueve, hacer que todos los negros vayan al Mar.**

**S**Acarás de la Baraja treinta naypes, y haras un circulo muy ovalado con ellos; primeramente pondrás quatro naypes blancos; ( advirtiendlo, que blancos se entiende puestos, que no se vean sus puntos; y negros que se vean sus figuras, y puntos, poniendolos el uno al lado del otro juntos ) despues pondras cinco de negros, seguidos con los blancos; luego dos de blancos, uno de negro, ~~otro~~ otro de blanco; dos de negros, dos de blancos; tres de negros, uno de blanco; dos de negros, dos de blancos, y uno de negro, haciendo, que este ultimo esté al lado de los quatro primeros, y veras como hay quince de blancos, y quince de negros; despues diras: Señores, han de saber ustedes como havia dos Cavalleros, que hacian un regalo à un Rey; el uno le embiava quince Cavallos blancos, y el otro quince de negros, y todos treinta los tenían de un Navio: vino la desgracia, que se

+ tres de blancos, otro de negros

levantò borrasca en el Mar, el dicho Navio se iba à bondo, fue preciso echar la mitad de los Cavallos en el Mar, los dos Cavalleros no querian; el uno, viendo que era preciso, dixo: ( el que era de los blancos ) Pongamoslos todos treinta en una hilera, y en figura de un círculo, y contando el numero de nueve, los quinze primeros que salieffen los echassen en el Mar. Pues señores, miren ustedes estos treinta naypes, los quinze cubiertos son los Cavallos blancos, y los quinze descubiertos son los Cavallos negros; pues vayan reparando, como contando, al numero de nueve, todos los dichos Cavallos negros van à parar en el Mar. Despues empezaras por el primero de los quatro blancos à contar, diciendo, uno, dos, &c. y llegando al naype nueve lo sacaras, y dirás: *Este vaya al Mar.* Luego bolveras à empezar por el naype que se sigue, ( del que has quitado ) diciendo uno, dos, tres, &c. y proseguirás en los demas, hasta que hayas sacado todos los negros; despues enredaras todos los naypes que han quedado en la mesa, por si hay algun curioso, que diga, que tambien lo hará. Para que este juego lo sepas de memoria, te explicaré los cinco numeros primeros, 1. 2. 3. 4. 5. por las cinco letras vocales, A. E. I. O. V. la letra A. vale 1. la E. 2. la I. 3. la O. 4. la V. 5. y por fin, para que sepas mejor como has de poner los naypes, los pon

tras arreglados, como están los números que van al último; advirtiéndole, que los quatro primeros, siempre han de ser blancos, y después los otros de la forma que te he explicado; y porque no se te olvide, aprenderás este verso de memoria, y teniendo cuenta en las letras vocales que tiene, y el número que cada una representa, no se te olvidará. 4. 5. 3. 1. 3. 1. 1. 2. 2. 3. 1. 2. 2. 1.

*Populea virga pacem regina ferebat.*

### JUEGO DE LOS DIEZ NAYPES DE UN

*Pala, qualquiera que elijan se quede, sin que en el se complete el número siete, y todos los demás vayan saliendo, y el se quede solo.*

**A** Dornarás este juego diciendo: Señores, sepan ustedes, que de nueve camas que tenía un Mesonero, las nueve se hallaban tomadas por nueve compañeros; pero sobrevino un negro, que pedía se le diese cama, à cuyas suplicas el Huésped, por agastajar à los compañeros, y no defazonar al Negro, los puso con tal methodo, que los compañeros se hallaron con camas, y el Negro sin otra, que la del suelo: Pondrás los naypes en circulo, y dirás à los circunstantes, qual de aquellos gustan de qué se quede, sin que en el se complete jamas el número siete, y dicho el que les parezca, te resta solo comenzar à contar por nueve nay-

pes anteriores á el, pues en el número nueve, desde donde comienças á contar, mientras haya otro naype, nunca se completará en el número siete; luego si los diez naypes están puestos según pintan, esto es, 1. 2. 3. &c. y te dicen quieren que se quede el Cavallo, que por el lugar donde está puesto vale nueve; comenzando á contar desde el primero, se quedará este, sin que en el se complete el número que se desea; y si te dicen, que se quede la Sota, que por la razón alegada vendrá á suponerse como en lugar octavo, comenzando á contar desde el Rey, lograrás tu deseo; y te prevengo, que el naype donde se complete el septimo se hecha incontinentemente fuera, para evitar equivocaciones.

**JUEGO PARA HACER UN RELOX, Y**  
*adivinar la hora en que uno gusta de comer, cenar, ò acostar.*

**F**Ormarás un Relox con los naypes en forma de un círculo, bueltos todos boca abaxo, teniendo presente donde cae la una; pues conociendo qualquier hora, es fácil conocer todas las demas, y dirás: Señores, ya ven ustedes este Relox, pues aora quiero adivinar la hora que gustan de comer, cenar, ò acostarse: y les dirás, que elijan la hora en secreto, y que sobre ella inclusivè cuenten sobre la carta

La carta azia donde tu les propusieres; advierte, que desde la una has de mandar contar sobre las que lleva en su mente, hasta catorce al revés; esto es, desde la una, que passe a las doce, y de esta á las once, y donde acabare las catorce, aquella es á las dos. Has de mandar contar hasta quince, en las tres hasta diez, y seys, y configuientemente hasta las doce, llevando la propia regla de aumentar una en cada hora mandarás contar en ella hasta veinte, y cinco: advirtiéndole, que mudes para cada sugeto carta desde donde comienzas á contar, por ser mas vistosa, y menos inteligible para los que lo ven; esto es, que si á uno le mandas contar desde la una á catorce, á otro le mandarás, que cuente desde las doce hasta veinte y cinco, teniendo siempre las cartas bueltas.

**JUEGO DE DISPONER LOS NAIPES**  
*de modo, que por todas partes que se les mire  
 hagan nueve, y sacando de ellos quatro,  
 queden, sin que hagan falta.*

**P**ON el As de copas, llamandole Castillo; y diras: Señores, en este Castillo quiero poner de guarnicion tres hombres por esquina, y tres por frontera; y los pondrás con naipes; buelve á decir: Señores, ya los ven puestos, pu-

*es miren el modo de sacar quatro de ellos, sin que se reconozca la falta; esto es, que el enemigo por qualquiera parte que los vea, cuente los nueve cabales; y despues que veas que no lo saben executar, pondras quatro por esquina, y uno por frontera, con cuyo repartimiento logras te sobran quatro, sin que se eche de ver: Si quieres hacerlo al contrario, buelve à poner los tres por esquina, y tres por frontera, y diciendo: Señores, aora es menester añadir quatro hombres mas, sin que el enemigo lo sepa; y viendo que no lo saben hacer, pondrás dos por esquina, y cinco por frontera. Para añadirle ocho, pon los tres por esquina, y tres por frontera; y si no hay quien lo sepa executar, pondrás uno en cada esquina, y siete en cada frontera.*

**JUEGO DE PASSAR SOBRE UNA BARCA**  
*ca un Rio, tres Cavalleros, y tres Damas, sin que en un lado, ni en otro haya dos Cavalleros con una Dama.*

**P**ondrás sobre la mesa tres Cavallos, con tres Sotas del mismo palo, el As de copas, para que sirva de Barca, y los demás naypes en una hilera por el largo de la mesa, à modo de Rio. Hecho esto, dirás: Señores, como les parece à ustedes, que aquellas familias se passaràn unos à otros, por no estar el Barquero pronto, no pudiendo caber en dicha Bar-

*ca mas de dos Sujetos, con la circunstancia, que jamás se bayan de hallar à un lado, ni à otro mas hombres que mugeres, sino es al contrario, ò tantas mugeres como hombres, ò solos los hombres, y solas las mugeres: dicho esto, hallarás, que algunos lo emprenden, y no lo consiguen y viendo que no lo saben executar, embarca dos mugeres, y passando el Rio, dexaras al otro lado una; buelve acá con la otra, y embarca essotra dexandotela allà; buelve con la que sirve de Barquero, y dexala con su querido; embarca los dos Galanes, y passados allà con sus Damas, embarca Dama, y Galán, trae los acá; llevate los dos Galanes donde está marido, y muger; embarca la muger, y traela donde están las dos; embarca otra con ella, y passalas con sus maridos; trae el que está sin Dama, y se la llevará consigo donde estan los dos, y se hallarán passados, sin haver faltado à lo dicho, ni haver venido la Barca sola.*

**JUEGO DE ADIVINAR UN NAYPE DE**  
*la Baraja, que otro se haurà pensado.*

**T**omarás la Baraja, y la pondrás encima la mesa, y dirás: Señores, agora quiero hacer un juego, que el naype que uno de ustedes se pensará, lo quiero adivinar. Luego dirás à uno de los asistentes, que la tome, y

que la baraje bien, y que se piense el naype que quisiere en su mente, y que mire à quantos naypes lo encontrará, empezando à contar desde el primero de abaxo, y que no se olvide, y esto que lo haga de modo, que tu no lo veas; despues le pediràs la Baraja y te la pondràs en la mano izquierda boca arriba, y con el dedo pulgar de la mano derecha te los passaràs, ò pondràs todos de uno en uno en la dicha mano; el segundo encima del primero; el tercero encima del segundo; y el quarto encima del tercero, &c. hasta passar toda la Baraja, y haciendo como que buscas el naype; despues se la bolveràs, y le diràs, que ya lo has hallado, y que si lo quiere encontrar, que cuente hasta quarenta, empezando por el naype de abaxo; advirtiendolo, que si lo havia hallado antes à trece naypes, que cuente trece al primero de abaxo, al segundo catorce, al tercero quince, y assi los demás hasta quarenta, y lo hallarà, y veràn que es cierto. Esta Baraja ha de ser de quarenta naypes.

**JUEGO DE PONER LA BARAJA EN**  
*figura de abanico, y adivinar el naype*  
*que se havrà pensado.*

**T**omaràs la Baraja, y todos los naypes; que veràs que tienen las figuras cabeza abaxo, los bolveràs cabeza arriba, y en los



Demás naypes repararás algunas señales, como en las puntas de los palos, ò Bastos; los colorados de las Copas; las figuras de los Oros, las letras de las Espadas, y otras señalitas. Todos los dichos naypes los pondrás azia arriba, como has hecho en las figuras: los que no se pueden conocer son los siguientes: El quatro, el seis, el ocho, y el nueve de Oros: El quatro, el cinco, el ocho, y el nueve de Bastos: El quatro, el siete, el ocho, y el nueve de Espadas; y en estos les harás un puntito en una esquina con la pluma; en todas las Copas no es necessario, porque ya se conocen con los colorados. Teniendo la dicha Baraja compuesta, dirás: *Señores, ahora voy à hacer que el naype que uno de ustedes se pensará lo quitero adivinar.* Luego los barajarás bien, y dirás à uno de los circunstantes, que levante quantas veces quisiere; despues los tomarás con la mano izquierda (sin mirarlos por delante) y con la derecha los pondrás en figura de un abánico, y dirás à uno de los dichos señores, que se piense el naype que quisiere, y que lo saque un poco, porque los demás señores lo vean; despues lo sacarás en presencia de todos, (advirtiendolo, que al tiempo de sacarlo, con ligereza lo bolverás de arriba abaxo.) y sin mirarlo lo enseñarás, y dirás: *Señores, mirento bien, es este? pues ya ven como lo vuelvo à su lugar, y sin*

*mirarlo.* Y luego lo pondrás en su mismo lugar, y los pondrás en la mesa, y dirás que los barajen bien; despues tomaras la Baraja, y el naype que verás que tiene la señal al contrario de los otros, es el que se han pensado, el qual lo enseñarás à todos, y verán que es el mismo.

**JUEGO DE SACAR VEINTE, Y UN**  
*naype de la Baraja, y haciendo tres montones, adivinar el naype que se ha pensado.*

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

que está, lo pondrás al medio de los otros dos, y esto lo haras tres veces sin barajarlos; despues los sacaras de uno en uno, poniéndolos tendidos por la mesa, y los contarás, y el onceno que saques es el naype que se ha pensado, y en este naype tendrás cuenta, y sacaras los demás, y dirás: *Señores, aora quiero ver si lo sabré adivinar.* Luego levantarás el dicha naype onceno, y veran como es cierto.

**JUEGO DE ADIVINAR LA CARTA QUE otro buolere escogido en su pensamiento.**

**C**ON la propia operacion del juego antecedente harás este, escogiendo un número, impar del que se pueda sacar tres partes cabales, como es 9. 15. 21. 27. &c. demonstrandolos, y dirás: *Señores escojan en su mente el naype que quisieren;* y haciendo las operaciones de los tres montones, con todas las circunstancias que expresse en el dicho juego; esto es, tres montones, y tres repeticiones de ellos, incluyendo siempre el monton en que se halle la carta en medio de los otros dos: lo que executado, irás sacando las cartas, hasta que cuentes en la que se medie, que en quince será la ocho, en veinte y una la once, y en los demás à su correspondencia. Aquella dirás que es la que bolverás, pues havrás ido sacando las cartas, hasta entonces cubiertas.

**JUEGO DE PONER TODA LA BARAJA**  
*ja detrás las espaldas, y al sacar cada*  
*naype adivinarlo.*

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

**JUEGO DE ADIVINAR EL NAYPE**  
*que se bavrà sacado de la Baraja.*

**T**omarás la Baraja, y la barajarás; despues la pondras encima la mesa, y harás que saquen un naype, y que lo miren, y lo pongan sobre la mesa, y advertirás alguna

mancha particular sobre de este naype, ( este es facil, pues no ay naype que no tenga alguna mancha particular ) y dirás: *Señores, ya han visto ustedes, que naype es el que está encima de la mesa.* Despues haras que lo pongan en la Baraja, y dirás, que los barajén bien; y despues que hayan bien barajado, tomarás la baraja, y enseñaras el naype que havian sacado.

**JUEGO DE ADIVINAR EN UN INSTANTE el naype, que se havrà pensado de la Baraja.**

**T**omarás la Baraja, y la barajarás, y con ligereza, que no lo perciban, mirarás el que está debaxo que naype es; despues dirás: *Señores, aora quiero adivinar el naype que uno de ustedes se pensará.* Despues barajarás los nappes, sin mover el que está debaxo, y pondrás toda la Baraja estendida en forma de abanico, y teniendola con una mano, y dirás à uno de los asistentes, que discorra un naype, y que lo saque; despues lo pondrás encima de la Baraja sin verlo, y dirás que levanten; despues pondrás el un monton encima del otro; despues haras que levanten las veces que quisieren; despues miraras toda la Baraja, y el naype que está encima del que havias visto antes, será el naype que se havrà pensado.

**JUEGO DE RISA PARA ADIVINAR**

*en qual de los dos montones está el naype que se ha pensado, sin tocar la Baraja.*

**T**omarás la Baraja, y la darás á uno de los que estan mirando, y le dirás, que la baraje bien, y que la ponga encima la mesa en dos montones, y dirás: *Señores, ahora quiero adivinar en qual monton está el naype, que el señor elija allá en su mente.* Luego dirás, que te diga, que naype es el que ha elegido, y de que lo haya dicho le bolverás á decir, que lo saque de este monton (señalandole el que tiene mas naypes) y haras que lo mire, por ver si está allí el tal naype, y si lo encuentra en dicho monton se quedaran maravillados de ver que lo has adivinado sin haber tocado ningun naype; però si no está le responderas muy, serio: *Pues estará en este otro monton* y le reiran de ver el juego de grande habilidad, que has hecho.

**JUEGO DE CHASCO PARA ADIVINAR**

*repentinamente el naype que se haurá pensado de la Baraja.*

**T**omarás la Baraja, y dirás: *Señores, ahora voy á adivinar el naype que uno de ustedes se huviere pensado.* Para esto dirás á la persona que quieres dar el chasco, que se piense un naype, y despues le diras, que los

Baraje bien; y quando te los buelva, con la punta de un cuchillo empujarás un naype de la Baraja, haciendole salir por el otro lado, y le dirás, que lo saque, y que mire si es el, y al tiempo que agarre el naype le darás con el mango del cuchillo en los dedos, lo que dará que reir à los que estan mirando.

**JUEGO DE PONER NUEVE NAYPES**  
*en tres hileras, y hacer que por todos los lados  
 bagan el numero de quince.*

**D**espues que havrás hecho todos los juegos de naypes, y te digan que hagas mas, les haras este juego para que se entretengan. Tomaras todos los Oros, ( esto es desde el As, hasta el nueve ) ò sinò del palo que tu quisieres, y los pondras en tres lineas de la misma suerte que estan estos numeros,

2	2	3	
4	5	6	
7	8	9	

y dirás: *Señores, miren bien estos nueve naypes: pues para que ustedes se entretengan quiero ver si sabran hacer que por el largo estas tres hileras bagan el numero de quince cada una, y al mismo tiempo por el través tambien bagan quince, y que al mismo tiempo por los cruzados tambien bagan quince; y verás, que quando los tienen compuestos por el largo, los tienen descompuestos por el través; y quando los tienen compuestos por el largo, y través, los tienen descompuestos por los cruzados, y no lo sabran*

hacer, si de anterior no lo sabian; despues que ya esten cansados, y no lo hayan sabido hacer, lo harás desta manera: En la primera hilerá pondrás el dos, el siete, y el seis; en la segunda el nueve, el cinco, y el As; y en la tercera el quatro, el tres, y el ocho, como

2	7	6	aquí se te demuestra en estos nume-
9	5	1	ros, y dirás: Señores, vayan contando
4	3	8	do por todos lados, y verán como por

todos ellos hacen los quinze; y luego enredarás los naypes, por si hay alguna curioso que diga que el lo hará.

**JUEGO DE PONER NUEVE NAYPES**  
en tres bileras, y hacer que por todos los lados bagan el numero de diez y ocho, despues el de veinte y uno, y luego el de veinte, y quatro.

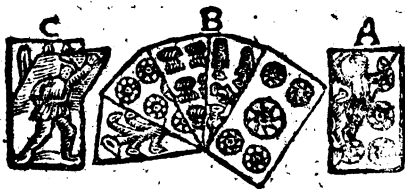
**D**espues que hayas hecho el juego antecedente, harás este; quitarás el As, y le añadirás la Sora, dandole el valor de diez puntos, y los pondrás seguidos 2. 3. 4. &c. como has hecho en el dicho juego 1. 2. 3. &c. y dirás: Señores, vean si alguno de ustedes con estos nueve naypes sabrá hacer que por todos lados bagan el numero de diez, y ocho; y viendo que no lo saben executar, los mudarás en la forma siguiente: en la primera hilerá pondrás 5. 10. 3. en la segunda 4. 6. 8. y en la tercera 9. 2. 7. Si quieres que hagan el numero de veinte y uno, quita el dos, y



hazle el Cavallo, y le darás el valor de once puntos, y poniendolos seguidos 3. 4. 5. &c. atrás à los dichos Señores si lo saben hacer, y viendo que ninguno lo sabe, los mudaras de esta suerte: en la primera fila 6. 11. 4. en segunda 5. 7. 9. y en la tercera 10. 3. 8. Y si quisieses divertir mas à los dichos Señores, quita el tres, y ponle el Rey dandole el valor de doce puntos, y haciendo las mismas operaciones, y no haya quien lo sepa hacer, los pondrás 7. 12. 5. 6. 8. 10. 11. 4. 9. y para que mejor lo entiendas, veelos aqui demostrados.

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

**JUEGO DE UNOS NAYPES CORTADOS,**  
*con los quales se pueden hacer muchos, y buenos.*



**T**omas una Baraja, que no te sirvas de ella por ser falta, però que sea limpia, y la pondras en parte humeda, para que se

humedezcan bien todos los naypes: luego tomarás quatro figuras, (escogerás las que tu quisieres) y levantarás, ò despegarás por las esquinas poco à poco el papel de las dichas figuras; y sin romperlas; despues escogerás el seis de Oros, el seis de Copas, el cinco de Bastos, y el As de Bastos, ò los que te gustassen: luego cortarás las dichas figuras por el sesgo; faltandoles cosa de una pulgada el no llegar à las esquinas, y las pegaras con un poco de almidon, ò engrudo, del modo que se lo enseña la figura de la letra A, que la una mitad parece que es el seis de Oros, y la otra mitad parece que es una figura à cavallo.

Quando quieras hacer algun juego con estos naypes, los enseñarás en figura de un abanico, de la suerte que te lo muestra la figura de la letra B. y verán que son cinco naypes blancos; despues los bolverás de arriba abaxo con ligereza, y los enseñarás del mismo modo que has hecho antes, y verán que se han trasformado en figura, menos el naype que se ve entero, el qual has de procurar siempre (para que no se conozca que los has buuelto de arriba abaxo) que sea el cinco de Oros, ò otro naype que se le parezca; y si quieres que todos los cinco naypes se conviertan en cinco figuras; tomarás el tres de Espadas, ò el cinco de Oros, y lo despegarás hasta al medio: luego tomarás otra figura, y

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

Para hacer otros juegos tomarás quatro naypes blancos ( quiero decir, el tres de Oros, el quatro de Espadas, el dos de Bastos, y el cinco de Copas, y tambien los despegarás hasta al medio; despues al uno le pegarás un retrato de una calavera, al otro un dragon al otro un ramillete, y al otro una madama, y por fin lo que tu quisieres, y despues los pondrás en prensa, para que despues de enajutos no queden arrugados.

Quando hagas algun juego con estos naypes, tomarás una Baraja regular, y los pondrás debaxo, sin que los circunstantes lo vean; despues dirás, que los quieres dar un naype á cada uno: luego barajarás bien ( sin llegar á los quatro de abaxo ) despues ense-

Harás el naype de abaxo la Baraja, y verán que es el tres de Oros : luego se lo darás à uno de los dichos circunstantes, poniendolo encima la mesa, y le dirás, que le ponga la mano encima, y que no lo mire hasta que tu se lo pidas ; despues bolverás à barajar, y darás los otros del mismo modo : Despues pedirás el naype à cada uno, y al mismo tiempo lo levantarás ( no dando lugar à que te lo den, para que no sepan el secreto de como estan hechos ) y harás como que lo vas à soplar, y con ligereza con la otra mano descubrirás la figura, y luego se la enseñarás, y verán como se ha buerto una calavera : luego harás lo mismo con los otros, y se quedarán admirados de ver el como les has trasmutado los naypes en tales figuras, y despues te los esconderás en tus faltriqueras.

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

\* \* \*

\* \* \*

\* \* \*

\* \* \*

\* \* \*

**OTRO**

# OTRO MODO DE HACER JUEGOS DE NAYPES MUY CURIOSOS

LOS QUALES SE EXECUTAN POR  
operaciones Arithméticas.

**JUEGO DE PONER TRES NAYPES,**  
*sobre una mesa, y saber en tres sujetos  
quien tomó cada uno de ellos.*

**P**ON tres naypes, como Rey, Cavallo, y Sota, y dale en tu imaginacion el superior lugar al Rey, el mediano al Cavallo, y el infimo à la Sota; y entre las personas que gustares, que hagan el juego, reparte seis naypes, dandole à la una tres, à la otra dos, y à otra uno; y apartando diez y ocho naypes sobre la mesa, te tomaràs los demás, ò los apartaràs, sin hacer caso de ellos. Retirare aora, dando lugar para que cada uno guarde su naype; y previniendolos desde allà dentro, que el que tenga el Rey, que en tu imaginacion tiene el superior lugar, tome tantas cartas como tu le huvieres dado; esto es que si tiene una, tome una; si dos, otras dos; y si tres, otras tres. Dé que supieres lo ha hecho, dí de nuevo: Quien tuviere el Cavallo, que

K

es el que tiene el mediano lugar, tome dos veces tantas cartas como tuviere; con que deberá tomar, si tiene una, dos; si tiene dos, quatro; y si tres, seis; y experimentando estar ya executado, passarás à la ultima operacion con la Sota, que es la que se la diò el mas tenue lugar, diciendo: Quien tuviere la Sota, tome quatro veces tantas cartas como tuviere; con que se sobre entiende, que si tiene quatro, tomará quatro; si dos, ocho; si tres, doce; lo que executado, te resta solo advertir los naypes que quedan sobre la mesa de los diez y ocho que dexastes, para que se repartieran, y tener presentes las siete dicciones: *Aperi, Premati, Magister, Nihil, Femina, Vispane, Vispena*, dando à las tres vocales, de que se compone cada diccion, el valor de à una, è dos, y tres; y reputando à la A por Rey, à la E el Cavallo, y à la Y la Sota, entendiendo esto se quedar on tres cartas, (pues las mas que quedarán serán siete; y de ai abaxo, aunque nunca quatro como dà à entender la ethimologia del vocablo) irás à buscar la diccion que le corresponde, que es *Magister*, y segun el lugar en que estan colocadas las letras, pedirás las cartas, dandoles el valor, que tengo insinuado: y advirtiendole, que lo que significa la primera vocal, siempre pedirás al sugeto, que le huvieres dado un naype; lo que denota el segundo, al sugeto

que huvieres dado dos; y lo que demuestra la tercera, al que huvieres dado tres: con que en este caso de quedar tres cartas, pedirás, por ser *Ma* con lo que comienza la dición el Rey, que le dieron el lugar de *A*; al que huvieres dado una carta, por *gis*, segunda sylaba, en la que entra la *Y*, que le dimos el significado de *Sota*, se la pedirás al que distes dos naypes; y por *ter*, que es lo que resta del vocablo, el Cavallo al que huvieres dado los tres. Y si lo quieres comprehender todo por numeros, convina, segun su valor, las letras en numeros, llamando à la primera cantidad 1 2 3. à la segunda 2 1 3. à la tercera estas dos partidas, fabrás la que resta, està en el sugeto que multiplicò por treinta y uno, y están en el los naypes hasta completar los treinta: pongo por exemplo, entre los tres tomò uno seis, otro catorce, y otro diez; y dice al que tomò seis los doble, haràn doce al que tomò catorce los multiplique por treinta, y seràn quatrocientos y veinte; al que tomò diez los multiplique por treinta y uno, y seràn trecientos y diez: con que mandandolos juntar todas las tres partidas, sumarán setecientos y quarenta y dos, que restados de los novecientos y treinta que pretengo, quedan ciento y ochenta y ocho, que seràn los que te digan sobran; y estos partidos por sí con sigilo por veinte y nueve,

como prevengo, vienen al concerniente seis, y sobran catorce, y por tanto sabras, como te tengo demostrado, que el que doblò los naypes tiene seis, el que los multiplicò por treinta, catorce, y los que sobran de estas dos partidas, es forzoso los tenga el sugeto que multiplicò Por treinta y uno : con que así dirás, que este interessado en los naypes tiene diez de ellos, que son los que faltan para el cumplimiento de los treinta que quedaron sobre la mesa.

**JUEGO PARA ACERTAR LA CARTA**  
*que sacò un sugeto de toda la Baraja.*

**S**Entado el presupuesto de que una Baraja de Cascarela consta de ciento, y veinte y dos puntos sin incluir las figuras, pues por sí no pintan nada, no hay que dudar, que sacada de ella los diez, quedan dos puntos con que si entregas à qualquiera la Baraja, y este saca de ella una carta, es fuerza, que haciendo los diez, à otro qualquiera numero, se venga à demonstrar qual es, por lo que al ultimo faltare, hasta el cumplimiento de los doce : pongo por exemplo, sacaros un cinco ; con que si vas contando de diez en diez, esto es, porque no conozcan lo que haces : pongo por caso quatro, y siete, once dexa el diez, y pasa à contar con el uno que te queda



Lo lo mas veloz que puedas, con que es fuerza que el ultimo punto, por haver sacado cinco, que te quede sea siete ; y asi por faltar hasta doce cinco, diràs ser este el que falta ; y buuelto promptamente à pasar la Baraja, veràs en ella los tres cincos que quedan, y tendràs sabido el punto, y palo, de la carta. Si advirtieres que se completa la ultima carta en los doce, ò fuera de los diez en dos, tendràs entendido ser figura la que falta, y bolveràs à pasar las cartas, haciendore cargo de las once que quedan, con lo qual vendràs en conocimiento de la que falta.

**JUEGO PARA ADIVINAR DE QUE**  
*puntos se componen tres montones por*  
*abaxo.*

**M**Andaràs à un sugeto disponga tres montones de cartas con esta formalidad, que sobre el punto de abaxo ha de contar hasta quince cartas : pongo por caso, puso debaxo un seis, pondràs encima nueve cartas , de forma , que entre los puntos de abaxo, y las cartas de arriba, ha de componerse cada monton de quince puntos ; y advierto, que toda figura para colocarla abaxo, vale diez ; ( pues para ir poniendo arriba, ni estas, ni otras cartas vale mas que una) para conocer tu los puntos que ay debaxo,

si es la Baraja de Revefino, no tendrás más que hacer, que contar las cartas que sobra-  
ron, despues repartirlas con las circunstan-  
cias sobredichas, y tantas como fueren tan-  
tos puntos ay debaxo : si fuere la Baraja de  
Cascarela, cuenta sobre ocho las que no se  
incluyeron en los montones, y tantas como  
cartas ay, tantos puntos havrà abaxo ; pero  
advierte, que si te dicen que faltan, pregunta  
ta quantas, y restadas de las ocho, ( esto es,  
suponiendo ser la Baraja de Cascarela, pues  
en la de Revefino es fuerza sobren siempre )  
las que te sobraren, aquellos serán los pun-  
tos que ay debaxo : pongo por exemplo, te  
dixeron faltaban cinco, ( que será quando  
pongan el mas infimo punto ) di, cinco que  
faltan, con que à ocho que avian de ser, ten-  
go que añadir tres, y es el punto que pinta-  
ran por abaxo : el mayor que pueden poner  
serà quando te pongan, ò dexten veinte y dos  
pues con ocho que has de añadir, serán tre-  
inta, que como se dexa comprehender, es el  
mas eminente punto, pues consta de tres fi-  
guras.

**JUEGO DE COGER UN SUGETO DOS**  
*puñados desiguales de naypes, y acertar en  
que mano ay numero impar, y en la  
que ay par.*

**T**omando en una mano unos naypes, y  
en la otra otros, en numero desiguales,

que en la una sean pares, y en la otra impares, diràs al que los tenga, que multiplique el numero de la mano derecha por tres, y el de la mano izquierda por dos, y que fume las dos multiplicaciones, y te diga si esta suma es par, ò impar; si te dice que es par, di que en la mano derecha tiene pares, y en la siniestra impares; y si te dice, que en la suma de las dos multiplicaciones es impar, el impar serà en la mano derecha, y el par en la izquierda: pongo por exemplo, tomò uno en la mano derecha ocho, y en la izquierda siete, multiplicando ocho por tres, son veinte y quatro; y multiplicando siete por dos, son catorce, y haciendolos juntar estas dos multiplicaciones, seràn treinta y seis y por ser pares, sabràs lo son en la mano derecha, y en la izquierda impares; y si sucede al contrario de salir numeros impares, tendràs conocido es al reves la prueba; esto es, que en la mano izquierda estan los pares, y en la derecha los impares.

*JUEGO DE REPARTIR ENTRE ALGUNOS sugetos la Baraja con tal proporcion, que à cada uno se le han de dar tantos naypes, como sugetos ay, y han de sobrar quatro.*

**L**O propuesto en este juego, aunque entre quien sabe lo que es raíz quadrada,

es facilísimo, no dexa de servir de alguna harmonía el methodo de executar lo que se fera muy facil, con dar à seis sugetos seis naypes à cada uno, con que sumaran treinta y seis, y à tí te sobraràn quatro, y los havrás repartido con las circunstancias propuestas.

**JUEGO DE TOMAR DOS NUMEROS**  
*pares en las manos, y adivinar los naypes que le quedan à un sugeto en la mano derecha.*

**T**omando dos numeros pares en las manos, le mandaràs que de la mano izquierda ponga tres naypes en la derecha, y luego ponga de la mano derecha à la izquierda tantos naypes, como le quedaron en la mano izquierda; y haviendo hecho esto, te resta solo decirle, que tiene en la mano derecha seis naypes; esto es, el duplo de lo que le dixistes pudiesse en la mano derecha: pongo por exemplo, en cada mano tomò un sugeto seis, tu le dixistes, que pudiesse de la izquierda à la mano derecha quatro, con que hizo con los seis que tenia, y los quatro que le mandastes poner, diez: aora le mandas ponga de la mano derecha à la izquierda tantos naypes como le quedaron, con que haviendole quedado dos, es evidente ha de poner otros dos, y por consiguiente ha de mi-

Sortar de los diez los dos que ponga ; y supu-  
esto que le han de quedar ocho, que es el nu-  
mero doblado de los quatro que le mandas-  
tes poner de la izquierda à la derecha.

**JUEGO DE SABER EN UN MONTON**  
*los naypes que ay sin llegar à ellos.*

**P**Ende solo esta prueba de una progresion  
Geometrica ; esto es, de ir siempre au-  
mentando el duplo de el numero que aya con  
quatro, ocho, diez y seis, y treinta y dos : de  
este modo, con esta simetria mandaràs re-  
pongan la Baraja ; esto es, siempre doblando  
el numero que eligieres al principio, que pa-  
ra no equivocarte darà quatro, por ser nu-  
mero mayor en el, qual ya no cabe equivoca-  
cion ; pues si te doblan dos veces el numero,  
quien ha de ser tan ignorante, que no conoz-  
ca, apenas las vea, que estan las cartas dos  
veces dobladas, y que por tanto ay en ellas  
doce ? esto es, quatro que tu mandastes po-  
ner, y el duplo que ellos pusieron por segun-  
das, que seràn ocho, advirtiendo este metho-  
do de doblar siempre las ultimas cartas que  
pusieron ; y como en quarenta naypes, no  
puedan poner desde el numero quatro mas  
que ocho, que es su duplo, que por el bulto,  
como llevo dicho, conoceràs ; y asimismo de  
esto, siguiendo la regla, no puedan subir à

mas, que añadir diez y seis, que es duplo de los diez y ocho, con que asimismo en esto ay veinte y ocho naypes; pues son tambien imposible de errarse, y mas sabiendose, no se pueden diferenciar en aver, ni mas, ni menos, que son quatro, ó doce, ó veinte y ocho, observando las circunstancias sobredichas.

**JUEGO DE AVER DEXADO DOS NAY-  
pes sobre la mesa, y saber entre dos sujetos  
qual tiene cada uno.**

**E**Ntre los dos que gustàren hagan este juego, daràs al uno tres naypes, y al otro nueve, y poniendo sobre la mesa; pongo por caso, un Rey, y un As, daràs el mayor lugar al Rey, y el mas infimo al As, y desviandote para que los tomen, diràs luego à los sujetos que guardaron las cartas, que el que huviere tomado el Rey, que en tu mente tiene el superior lugar, multiplique el numero que le distes por dos, y el que tuviere el As, que es el menor naype, para tu discurso, que multiplique el numero que le distes por doce, y te resten de ciento y cinquenta y seis, y te digan lo que queda: lo que partiràs, sin darlo à entender, por once; y advertiràs, que si te viene nueve al concerniente al que distes, el nueve tiene el mayor naype, y sobraràn tres, por lo que conoceràs tener el menor al que

distes tres; y si vienen tres, y sobran nueve, lo deberás entender al revés: esto es, que al que le distes tres, tiene el mayor; y al que nueve el menor: pongo por exemplo, al que le señalastes tres tantos, tomó el mayor, y cumpliendo tu precepto, multiplicó su número por dos, y importó seis; luego dixistes al que tiene la carta menor, que en este caso sea en la persona que distes nueve, los multiplique por doce, lo que executado, monta ciento y ocho, que juntos con los seis de la primera multiplicacion, suman ciento y catorce. Esto hecho, restados los ciento y cinquenta y seis, quedan quarenta y dos, los que te diran sobran, y cumpliendo tu los preceptos de esta regla, los partirás por once, y por venir tres al concerniente, y sobrar nueve, estarás enterado, como ya dexo advertido, que la mayor pieza tiene el que le distes los tres, y la mas infima, al que le distes los nueve.

**JUEGO PARA HACER TRES REPARTIMIENTOS de naypes, y saber los que le quedaron à un sugeto en las manos.**

**D**ile à la persona que te pareciere tome en su mano los naypes que le dè gusto, y luego le dirás que añada otros tantos como tomó al principio: dale tu un número señalado, y dile despues saque de ellos la mi-

rad, y despues que saque los que al principio imaginò, lo que executado, te resta solo decirle, para acertar los que le quedan en sus manos, la mitad de los naypes, que le dixiste tomase por ti. Doy por caso este sugeto tomò ocho naypes quando le dixistes tomase un numero de ellos, mandastele añadir otros tantos, con que hizo diez y seis; pues por ti das aora un numero señalado, que en este exemplo seràn diez, que juntos estos con las dos partes que ya tiene, son veinte, y seis, de los quales bolveràs à mandar saque la mitad, con que es fuerza que le queden trece; y si de estos saca los ocho, es forzoso le reste la mitad de lo que tu le dixistes, que es cinco, lo que le diràs que le quedan, sin que admitta duda.

*JUEGO DE ADIVINAR EL NUMERO  
de naypes, que escogió un sugeto de  
la Baraja.*

**D** Iràs al que te parezca escoja un numero de naypes de la Baraja, y para saber los que tomò haràs que los tresdoble, y que saque de ellos su mitad; y si huviere medio, que te lo prevenga, el que tomaràs, para contarle al cabo de la prueba como entero, haciendo al sugeto cuente los medios como enteros: hazle que vuelva à tresdoblar el numero que tiene, y que saque otra



vez su mitad, y haciendo, si huviese algun medio, que le cuente por entero ; pero previniendotelo en la segunda división, pues en este caso le has de contar por dos. Hecho esto, te resta solo preguntarle quantos nueves ay en el numero que ha quedado, y por cada nueve que tuviere, tomar quatro, y los medios que te huviere dicho, dandole á cada uno su valor ; esto es, si te ha dicho que ay un medio, toma por el uno ; y si te ha dicho que ay segundo, toma por el dos : pongo por exemplo, tomò un siete, con que tresdoblándolo como le mandástes, hizo veinte y uno : de estos le mandástes sacar la mitad, lo que executò, dandote razon de que havia un medio, para que le contáras por uno ; y poniendole el por entero, como previenes, le quedaron once : aora buelve á decir, que el numero que le aya quedado le buelva á tresdoblar, con que es forzoso haga treinta y tres, por tener once ; y que si de estos treinta y tres de la segunda multiplicacion saca la mitad, le quedan diez y seis y medio, que contandole el por entero, dira diez y siete ; y á ti te dará razon, para que tu sin darlo á mostrar lo cuentes por dos, por ser medio segundo, como tengo ya prevenido. Hechas estas operaciones, solo te falta preguntarle quantos nueves ay en el numero que le quedan : con que por ser diez y siete, donde no

cabe mas que un nueve, dirà que uno, por el qual, como te prevengo, tomaràs quatro, y por tener ya apartados tres de los medios, como queda dicho, diràs, quatro del nueve, y tres de los medios, son siete, que son los que al principio se imaginò el sugeto.

**JUEGO DE ESTENDER LA BARAJA**  
*sobre la mesa, y adivinar en que naype puso un sugeto el dedo, y la persona que le puso.*

**E**Stiende la Baraja por la latitud de la mesa, y llamando al primer naype uno, dos, tres, asi consiguientemente à todos, de guia que finalices en el último, al que llamaràs quarenta, y di à los sugetos que estan presentes pongan en el naype que les parezca el dedo, para cuya operacion te saldràs del aposento, previniendoles que tengan cuidado con el numero à que cae donde le pusieron, desde el primero que comensastes à contar; y habiendo salido de donde te havias retirado, diràs, que doblen el numero que fuere; luego que le añadan cinco, y à estos que los multiplique por cinco, y que te digan su importe, el que restaràs de veinte y cinco, y tantas docenas como te quedaren, tantas unidades son: pongo por exemplo, puso el dedo en el trece naype, haz que le doble, y será veinte, y seis, que le añaden

cinco, y seràn treinta y uno, que los multipliquen por cinco, y seran ciento y cinquenta y cinco, de los que restados veinte y cinco (esto es, sin darlo à entender, pues hechas aquellas tres operaciones, mandaràs te digan su importe, el que sin dar nada à entender, restaràs como te prevengo) y advertirà en este caso te quedan ciento y treinta, en lo que entran trece dieces, y por tanto diràs, que en el trece naype pusieron el dedo: aora si quisieres saber el sugeto, que fuè el que le puso, para que hagan la operacion, escogeras seis, ò doce de los que te parezcan, los que tambien nombraràs, segun estuviesen sentados, llamando al primero uno, al segundo dos, al tercero tres, &c. Despues que ayas sabido por la regla antecedente, sin declarar sabes el naype que fuè, diràs al sugeto que te pareciere, que multiplique por tres el numero de personas que huviere, de guia el que huviere llegado à la carta inclusivè en el que llegò, comenzandolos à contar desde el que distes nombre de primero, como en los naypes, y que añada su mitad; aora pregunta que nueves ay en este numero, y por cada nueve tomaràs dos, y si sobra algo; y si sobrase, tomaràs uno por los que sobraren; doy por caso, el quinto sugeto fuè el que puso la mano, multiplicalos por tres, y seràn quince; aora di, que añadan la mitad, y seràn veinte

y dos y medio, en las quales preguntas cuántos nueves ay, y si sobra algo, a lo que es fuerza te respondan haver dos; pues por tanto tomarás quatro, dos por cada nueve, como llevo dicho, y uno de los que sobran, que son cinco, por los que dirás fuè el quinto sugeto.

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

Otros de Naypes: Sacar en la punta de un espadin con los ojos vendados, el naype que havrán visto los circunstantes. Pover à un numero limitado de naypes el que otro tenga en su mente. Hacer que el naype que otro tenga en su faltriquera se le convierta en un Raton, &c. y otros semejantes: estos para hacerlos son costosos, porque se han de menester quarenta

**Barajas.**

**DEL CASCABEL MUDO:**

**EXPLICASE EL MODO DE PRACTICARLE, y su introduccion; como tambien las sentencias de prendas en varias Cédulas, que deben sacar de dos pañuelos, los que se dicen por perdidos.**

**P**ARA empézar este juego debe uno de los asistentes de la Tertulia, ò Estrado hacerse cargo de presidir, tomando un pañuelo, y siete Cascabeles, el uno de ellos sin grano adentro, de modo que no suene. (pues es el principal del juego) Adviertese, que si no tienen Cascabeles pueden tomar siete fortijas, rascando, ò amolando un poco una, para que se conozca, y sirva de Cascabel mudo; ò sino siete hormillas de madera de las que ponen dentro de los botones, tiñiendo una con tinta; ò siete abellanas con sus cascarras; ò garbanzos, ò otra cosa equivalente; y puestos todos los hombres, y mugeres à esto expuestos sentados en rueda, echarà el ya dicho los seis Cascabeles en el pañuelo, y quedandose con el mudo oculto en la mano, dirà:

**I N T R O D U C C I O N .**

*Presid.* Celebre Consistorio de belleza,

**L**

Varones de eminente gentileza;  
guardéos el Cielo con salud cumplida;  
porque despues goceis la eterna vida.

Sabreis noble Corrillo  
las excelencias de un Cascabelillo,  
que desde Argel à España viene aora;  
por ver si alguna Dama le enamora.

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

*Responden todos*: Que quiere el Cascabel?

*Presi.* Que le deis quartel.

*Resp.* Que le busque el.

*Presi.* Si en eso se acomoda vuestro gusto;  
à ninguno la accion coja de susto.

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

*Presi.* Este es el Cascabel, que viene de Argel.

*Resp.* Que quiere el Cascabel?

*Presi.* Que le deis quartel.

*Resp.* Que le busque el.

*Presi.* Alla va à la ventura,

por si acaso le agrada tu hermosura.

Echa el Cascabel en el pañuelo entre los  
otros, barajandolos bien, de suerte que sue-  
nen, y presentandose los al ya dicho de su de-  
recha, para que coja uno de ellos, meterà la  
mano en el pañuelo, sacando aquel que le se-  
ñala, para ver si es el mudo, y de no serlo le

hará pagar la prenda al engañado; y de este modo irá pasando el Cascabel, y pañuelo de uno en otro por todo el corro, usando de las mismas preguntas, y respuestas, hasta llegar à rematar la buelta en el dicho que preside, el que no deberá pagar pena, aunque no aya acertado con la suerte.

Despues de haver andado la primera rueda, bolveran de nuevo à seguir hasta cumplir las tres, añadiendo lo siguiente.

*Segunda Rueda.*

*Presi.* Este es el Cascabel, que viene de Argèl.

*Resp.* Que quiere el Cascabel?

*Presi.* Que le deis quartèl.

*Resp.* Y si no le agrada?

*Presi.* Tu fortuna será muy desgraciada.

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

*Presi.* Paciencia hasta otra vez, y siga.

*Resp.* Siga. *Tercera Rueda.*

*Presi.* Este es el Cascabel que viene de Argèl.

*Resp.* Que quiere el Cascabel?

*Presi.* Que le deis quartèl.

*Resp.* Que le busque el.

*Presi.* Te has de enojar si acaso cae contigo?

*Resp.* Que necesidad, entonces es mi amigo.

*Presi.* Dichoso Cascabel!

*Resp.* Dichosa suerte!

*Presi.* Le querrás?

*Resp.* No es preciso? hasta la muerte.

Acabado el juego, se prevendrán todos para la reparticion de las prendas, las que tendrá recogidas el que preside, y sacandolas una à una, cuyo fuere el dueño de ella, meterà la mano en el pañuelo, el que le pertenezca tomarà una de las Cédulas, ( advirtiendo, que si no quieren trasladar las quartetas, ò redondillas, para despues cortarlas escribirán los numeros, que para el caso es lo mismo ) y la alargará para que se la lean, contentandose con obedecer lo que le dictase, y cumplida la penitencia, hará con la del que le sigue lo mismo, pasando este, como todos los demas, con la orden de contentados.

### SENTENCIAS O CEDULAS PARA LOS bombres.

- I. Perdido estás con tu dicha;  
segun reconozco aqui,  
vete à la ventana, y di  
à voces : *Compran Salchicha.*
- II. A mucho empeño la obliga  
esta al dueño de quien es,  
pues le pide de interès  
el que *una Relacion diga.*
- III. En un Almirèz sentado  
una abtija eneberraràs,  
y entre tanto cantaràs  
*un verso mal entonado.*



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

amigo mantente fuerte;  
te veremos la figura.

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

**SENTENCIAS O CEDULAS PARA LAS  
mujeres.**

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

- VI. Todo hombre de esplendor  
toque espinas si ve flores,  
y en finezas, y rigores,  
diles tu *un disfavor*.
- VII. Tu espirita peregrino  
en todos busque su *bado*;  
todos te anuncien *estado*,  
y todos te den *destino*.
- VIII. Advierte de que te empeñas  
Dama, *un Minuete* à bailar  
por tu alhaja, sal à dar  
de tu habilidad las señas.
- IX. De los hombres tu primor  
escoge un *Amante viejo*,  
y si apereces cortejo  
toma por fino el *peor*,
- X. Prevente para escuchar  
*un dicho* de cada uno  
de los presentes, que alguno  
se que te ha de enamorar.
- XI. Corre las filas, y inquiere  
tu suerte en esta carrera,  
y el que bien, ò mal te quiera;  
diga *para que te quiere*.
- XII. Ya que en ti ven los hombres  
su muerte cerca,  
y que todos te digan,  
*que te desean*.



## JUEGO CURIOSO DE LA MUSICA *Instrumental.*

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

Despues que aya profeguido en los demás, empezará el juego, y dirá, por exemplo, *Guitarra*, responderá luego el que la tiene: *Ragarràn, ragarràn, ragarràn*, y haciendo la accion como que la està tocando: luego nombrará otro, despues dos, supongamos, *Trompeta*, y *Tambor*, el primero ha de responder, *Taralà, taralà, taralà*; y el segundo, *Patantràn, patantràn, patantràn*: despues llamará otro, luego tres, ò los que quisiese, y si al instante no responden con sus voces, è Instrumentos, hacerles pagar la prenda.

Los nombres de los siete Signos de la Musica se han de dar à las mugeres, que por lo regular suelen tener la voz delgada; pero en lugar de tañer Instrumento, harán la accion de llevar el compàs; esto es, levantar, y bajar la mano derecha; v. g. el que preside di-

ce : *G sol re ut* ; la que tiene el nombre de este Signo, luego ha de responder : *G sol re, G sol re, G sol re*, y si falta en hacer la accion de llevar el compàs, se la harà pagar la prenda: Advirtiendò, que si los Instrumentos son de voz aguda, se imitaràn con voz sutil, y los de las voces gruesas se han de imitar à correspondencia.

*Preguntas, y respuestas de los Instrumentos de este Juego.*

- Guitarra.... *Ragarràn, ragarràn, ragarràn.*  
 Violin....., *Sigurrin, sigurrin, sigurrin.*  
 Flauta..... *Furulù, furulù, furulù.*  
 Violòn..... *Sonosòn, sonosòn, sonosòn.*  
 Clavicordio. *Tirintrùn, tirintrùn, tirintrùn.*  
 Harpa..... *Perleplèn, perleplèn, perleplèn.*  
 Gayta..... *Garagày, garagày, garagày.*  
 Salterio.... *Dirindin, dirindin, dirindin.*  
 Trompeta.. *Taralà, taralà, taralà.*  
 Tambòr.... *Patantràn, patantràn, patantràn.*  
 Bandurria. *Tirlintin, tirlintin, tirlintin.*  
 Organo.... *Hurubùm, burubùm, burubùm.*

*De los siete Signos de la Musica.*

- G sol re ut...* *G sol re, g sol re, g sol re.*  
*A la mi re...* *A la mi, à la mi, à la mi.*  
*B fa b mi...* *B si fa, b si fa, b si fa.*

C sol fa ut.. *C ut sol, c ut sol, e ut sol.*

D la sol re... *D re la, d re la, d re la.*

E la mi..... *E mi si, e mi si, e mi si.*

F fa ut..... *F fa ut, f fa ut, f fa ut.*

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

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

¶ Notase, como dicho Libro de Juegos de Manos me le han contraecho en algunas partes, de los quales he cogido setecientos y tantos, y he visto que tienen una impresion muy indigna; y para que los conozcas (por si acaso llega, ò ha llegado alguno de ellos à tus manos) como están muy mal impresos, y tienen algunas figuras de las manos al revés; por remate de cada juego tam-

bien tienen algunos florones, ò ramos; y para ahorrarle algunos pliegos, le han merma-  
do algunos jugos, y por fin llenos de erra-  
tas, que quasi no se pueden leer: Y así digo,  
que todos los referidos, y otros de otras  
impresiones, que no tengan esta Laminita  
fina, que va al principio de este Librito, la  
qual es un Maestro, que está haciendo los  
jugos delante de algunos Cavalleros, y  
Damas no valgan por míos.



**INDICE**

# INDICE

DE LOS JUEGOS, QUE SE  
contienen en este Libro.

- J**uegos de Manos que se hacen con la Bola  
fa delante, Pag. 12
- Juego de los Cubiletos, los cuales consisten  
en once, ò doce pasos, ò diferencias. 6.
- Juego de poner un poco de Alpiste dentro  
de una Copa, 22.
- Juego de la Campanilla, y es mucho mas  
facil, 24.
- Juego de la Lesna para hacer parecer que  
traspasa la frente, ò el gaxnate. 26.
- Juego de una Navaja, para hacer parecer la  
naris cortada, 28.
- Juego de un Cuchillo que parezca que está  
traspasado por la muñeca. 29.
- Juego de un Clavo para hacerlo parecer que  
está traspasado por la lengua, 31.
- Juego del Nudo Gordiano, ò lazo de las for-  
tijas enredadas, 32.
- Juego de un Embudo para beber vino, ò  
agua con el, y despues hacerlo salir por  
la frente, 34.
- Juego de dos Vasos de hoja de lata, para  
llenar el uno de Alpiste, 37.
- Juego de dos Flautas, para que quando to-



- quen con ellas tengan l. : caras dife-**  
**rentes colores,** 39.
- Juego para beberse un vaso de vino,** 41.
- Juego para hacer parecer q. : se come esto-**  
**pa, y hacer que salgan chispas de lum-**  
**bre,** 42.
- Juego de sacar tres quantas, ò bolitas de**  
**dentro de dos cintas,** 44.
- Juego para hacer parecer que un huevo**  
**bayla en la mano,** 46.
- Juego de dos palitos, para hacer parecer que**  
**se tiene un cordel traspasado por la**  
**boca,** 47.
- Juego de dar una peseta á una persona, y á**  
**otra un quarto,** 49.
- Juego de enseñar un Retrato de una Dama,**  
**y despues hacer que se convierta en una**  
**calavera,** 51.
- Juego de unos peces que puestos en un bar-**  
**reño de agua , andarán como si fuesen**  
**vivos ,** 52.
- Juego de un Libro, para hacer parecer que**  
**está todo blanco,** 54.
- Juego de enlazar seis palitos, que formen un**  
**quadrado en figura de una Estrella,** 58.
- Juego de rifa para atar á uno de cabeza, ma-**  
**nos, y pies,** 60.
- Otro modo de hacer Juegos de Manos, sin**  
**la bolsa, y sin miriñaques,** 62.
- Explicacion del modo que se han de hacer**  
**estos juegos de manos,** 62.

- Juego para hacer muchos nudos à un pañuelo, y deshacerlòs de un soplo, 64.
- Juego de un quarto que puesto dentro de un pañuelo, 65.
- Juego para poner una fortija dentro de un pañuelo, teniendole asido por las puntas, 67.
- Juego para hacer cortar un pañuelo, y despues en un soplo bolverlo à juntar, 69.
- Juego para hacer un nudo a un pañuelo, que no lo sepan deshacer, 71.
- Juego para arrollar un pañuelo, ò sabana, 73.
- Juego para hacer unos nudos à un cordon, ò cinta, 75.
- Juego para hacer cortar una cinta, y despues en un soplo bolverla à juntar, 76.
- Juego para romper una caña encima de dos vasos, 78.
- Juego de poner una servilleja dentro de un vaso, 79.
- Juego para hacer parecer que una moneda bayla dentro de un vaso, 80.
- Juego de una Cinta de un Color, hacerla parecer que se ha buuelto de otro, 81.
- Juego de enredar un Cordon al rededor de un palo, 83.
- Juego de rollar una Correa doblada, ò una liga, y poniendole un palito adentro, 84.
- Juego de sacar un Cordon, ò Cinta, que este nudado en el anillo de un par de tixerias, 86.

- Juego de enlazar dos personas cada una con su cordon, ò con un par de ligas,** 87.
- Juego de hacer tener unas tixerias por la punta, ò una llave sobre la extremidad de una mesa,** 88.
- Juego de hacer entrar, ò pasar los palillos de un par de cerezas, ò guindas por el agujero de un papel, ò pergamino,** 89.
- Juego de un papel cortado en figura de una esquadra,** 90.
- Juego de enseñar dos pedazos de papel, el uno quadrado, y el otro mas largo,** 91.
- Juego de cortar un Naype como una cadena,** 93.
- Juego de saber formar con cinco pedazos de papel, una joya preciosa,** 95.
- Juego para con un pliego de papel blanco hacer salir treinta y quatro diferencias de figuras,** 97.
- Juegos de Naypes muy curiosos, los cuales son de mucho divertimiento,** 99.
- Juego de hacer que todos los asistentes tomen los Naypes que quisieren de la Baraja, y adivinarlos,** *ibidem.*
- Juego de adivinar todos los naypes de la Baraja no mas que palpándolos con los dedos de las manos,** 102.
- Juego de adivinar repentinamente el naype que se havrán escondido,** 103.
- Juego de poner todos los Naypes de la Baraja tendidos en una mesa boca abax**

104.  
**Juego para despues de haver barajado bien los Naypes, hacer que salgan los quatro Reyes juntos, los quatro Cavallos, y los demàs por su orden, &c.** 106.
- Otro modo de hacer estos cinco juegos con una Baraja de quarenta Naypes,** 108.
- Juego de adivinar el Naype que se havrà enseñado, sacando no mas que tres Naypes de la Baraja,** 111.
- Juego de hacer muchos montones de Naypes encima de una mesa,** 112.
- Juego de mandar sacar algunos Naypes de la Baraja, y adivinarlos antes de sacarlos** 114.
- Juego de hacer que miren el Naype de encima la Baraja, y despues hacerlo desaparecer,** 115.
- Juego de hacer desaparecer un Naype de la Baraja, y despues hacerlo encontrar dentro de un huevo entero,** 116.
- Juego de estender toda la Baraja encima de una mesa, y adivinar el Naype que se havrà tocado,** 118.
- Juego de poner los quatro Reyes divididos, cada uno con un Cavallo, una Sota, y un As,** 119.
- Juego de poner los quatro Reyes, los Cavallos, las Sotas, y los Ases en quatro hilas,** 120.

**Juego**

- Juego de enseñar los quatro Cavallos juntos, y luego dividirlos por la Baraja, y despues hacerlos encontrar juntos, 122.
- Juego de poner toda la Baraja en la frente, y al sacar cada Naype adivinar si es figura, ò no, 123.
- Juego de poner los quatro Cavallos divididos por la Baraja, 124.
- Juego de hacer con Naypes un Navio cargado con treinta Cavallos, 125.
- Juego de los diez Naypes de un palo, qualquiera que elijan se quede, sin que en èl se complete el numero de siete, 127.
- Juego para hacer un Relox, y adivinar la hora en que uno gulta de comer, cenar, ò acostar, 128.
- Juego de disponer los Naypes de modo, que por todas partes que se les mire hagan nueve, 129.
- Juego de pasar sobre una Barca un Rio, tres Cavalleros, y tres Damas, 130.
- Juego de adivinar un Naype de la Baraja, que otro se havrà pensado, 131.
- Juego de poner la Baraja en figura de abanico, y adivinar el Naype que se havrà pensado, 132.
- Juego de sacar veinte y un Naype de la Baraja, 134.
- Juego de adivinar la Carta que otro huviere estogido en su pensamiento, 135.

- Juego de poner toda la Baraja detrás las espaldas, y al sacar cada Naype adivinarlo, 136.
- Juego de adivinar el Naype que se havrà sacado, *ibide*
- Juego de adivinar en un instante el Naype que se havrà pensado de la Baraja, 137.
- Juego de rifa para adivinar en qual de los dos montones està el Naype que se ha pensado sin tocar la Baraja, 138.
- Juego de Chasco para adivinar repentinamente el Naype, 138.
- Juego de poner nueve Naypes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el numero de quince, 139.
- Juego de poner nueve Naypes en tres hileras, y hacer que por todos los lados hagan el numero de diez y ocho, despues el de veinte y uno, y luego el de veinte y quatro, 140.
- Juego de unos Naypes cortados, con los quales se puedé hacer, muchos, y buenos, 141.
- Otro modo de hacer Juegos de Naypes muy curiosos los quales se executan por operaciones Arithmeticas, 145.
- Juego de poner tres Naypes sobre una mesa y saber en tres sugetos quien tomó cada uno de ellos, *ibide*.
- Juego para acertar la Carta que sacò un sugeto de toda la Baraja, 148.
- Juego para adivinar de que puntos se componen tres montones por abaxo, 149.

- Juego de coger un sugeto dos puñados desiguales de Naypes, y acertar en q̄ mano hay numero impar, y en la que hay par, 150.**
- Juego de repartir entre algunos sugetos la Baraja con tal proporcion, que à cada uno se le han de dar tantos Naypes, 151.**
- Juego de tomar dos numeros pares en las manos, y adivinar los Naypes que le quedan à un sugeto en la mano derecha, 152.**
- Juego de saber en un monton los Naypes que hay sin llegar à ellos, 153.**
- Juego de haver dexado dos Naypes sobre la mesa, y saber entre dos sugetos qual tiene cada uno, 154.**
- Juego para hacer tres repartimientos de Naypes, y saber los que le quedaron à un sugeto en las manos, 155.**
- Juego de adivinar el numero de Naypes, que escogió un sugeto de la Baraja, 156.**
- Juego de estender la Baraja sobre la mesa, y adivinar en que Naype puso un sugeto el dedo, y la persona que le puso, 158.**
- Juego del Cascabel mudo, 161.**
- Sentencias, ò Cédulas para los hombres, 164.**
- Sentencias, ò Cédulas para las mugeres, 166.**
- Juego curioso de la Musica Instrumental, 168.**
- ¶ Este Librito, y las Obras siguientes se hallarán todo el año en Madrid, frente la Carcel de Corte, encima de la Botica de Provincia, quarto tercero, donde vive el

dicho Pablo Minguet, Gravador de Sellos; Laminas, Firmas, y otras cosas; y en los Libreros de las Gradass de San Phelipe el Real.

Otro Librito : Reglas , y Advertencias generales para tañer la Guitarra , Tiple ; Vandola, Cythara, Clavicordio , Organo, Harpa, Psalterio, Bandurria, Violin, Flauta travecera, Flauta dulce , y la Flautilla, con variedad de Sones, Danzas, Contradanzas, y otros tañidos: el Labyrintho de Labirintos, demonstrado los substenidos, cruces, bmoles, y bquadros que corresponden à la naturaleza de sus tonos, el qual sirve para todo Instrumento : los Rudimentos de la Musica, y para saberla cantar de todas maneras; y otras curiosidades; todo demonstrado, y figurado en diferentes Laminas finas por musica , y cifra para que qualquiera Aficionado las pueda aprender con mucha facilidad, y sin Maestro, y el que lo tenga, las comprehenda mejor, y con mas brevedad : tambien se vende separado el Tratado, ò Reglas, y explicacion de cada Instrumento, con sus Laminas finas.

Otro Librito : Arte de danzar à la Francesa, adornado con sus Laminas, y Figuras que enseñan el modo de hacer todos los pasos de la danza del Minuete, y de los Pasapies, y de conducir los brazos en cada paso : todos los movimientos del danzar à la Española con diferentes danzas, que son



**Pabañá; Gallarda; Españoleta, Villano; Impoſibles, y otros Bayles.**

**Otro Librito : Arte general de la Guerra, ſus terminos, y definiciones, y la Baxa de la Fortificación moderna, con ſus figuras, y explicacion, que divirtiendote con ella en diferentes juegos entretenidos ſe aprende con facilidad la Arquitectura Militar, ò á lo menos los terminos, y actos principales de la Guerra: hay de diferentes precios.**

**Una Eſtampa fina de medio pliego, que con el uſo de varias ruedas contiene un Kalendario, y Lunario perpetuo, y eſtá recordado con ſus cartones.**

**Seis Eſtampas finas de medio pliego, y ſon las ſeis Cartas curiosas; la primera es del Santo Chriſto, la ſegunda de San Bruno; la tercera de la Gloria, la quarta del Infierno, la quinta la edad del Hombre, y la ſexta, la edad de la Muger, y eſtan dobladas como las Cartas.**

**Dos Eſtampas finas de un pliego : la primera es el perfecto Roſario Eſtrellado de quince dieces ſaludando á Maria Santíſima en cada cuenta con diſtintas alabanzas; y la ſegunda es el Relox de faltriguera curioso, y verdadero, perpetuo, y eſpiritual; tambien eſtan dobladas como las Cartas.**

**Otra Eſtampa fina de medio pliego del Santo Nacimiento de nueſtro Señor Jeſu-**

**Christo, con un Labyrintho de veinte y cinco Quintillas, que leidas por diferentes partes, hacen cinco mil y quinientas.**

**Y otras Estampas finas de medio pliego curiosas, y espirituales.**

**Los quatro Tomitos : Diario Sagrado, y Kalendario General para todo genero de personas, con un compendio de la Vida del Santo de cada dia, y su Imagen en curiosas Laminas, siendo los mas Santos Españoles. Trae la Semana Santa; todas las Fiestas movibles, y sirve hasta el año de 1856. y despues perpetuo. Tambien hay las quatro Temporas, las Letanias, ò Rogaciones; las conjunciones de Luna, ò dias de Luna nueva, explicadas de dos maneras; los dias que se saca Anima del Purgatorio por la Bula; las Fiestas de guardar, y las que se pueden trabajar; las Vigilias, y Abstinencias, y otras curiosidades.**

**Y otro Librito: Meditaciones para el Santo Sacrificio de la Mlssa, y Oraciones para la Santa Confesion, y Comunión; el Responsorio, y Oracion de San Antonio de Padua; los quatro Santos Evangelios; la Oracion de San Roberto contra los maleficios; y otras diferentes Oraciones con sus Estampas.**

**FIN.**







$$\begin{array}{r} 31 \\ 5 \\ \hline 155 \end{array}$$

nya  
m



**EXCLÒS DE PRÉSTEC**

Biblioteca de Catalunya

79-8<sup>an</sup>

595



12<sup>o</sup>

DIPUTACIÓ PROVINCIAL  
DE BARCELONA

Biblioteca de Catalunya

Reg. 178166

BIBLIOTECA DE CATALUNYA



1001914431

Google

