1
I
174

ANT
XIX
604

RESTAURACION DE LIBROS
ENCUADERNACION ARTISTICA
C/ Juan de Dios Nº 4 Bajo
(Pl. de España)
28015 Madrid
Tel 91 559 05 84

R.32.162

ARTE

DE APRENDER Y JUGAR

EL NOBLE

JUEGO DEL VILLAR,

con las reglas y leyes en toda su estencion,

por

D. GREGORIO MARTINEZ.

MÁLAGA: 1864.

Librería de D. José García Taboadela,
calle Nueva, núm. 61.

BIBLIOTECA DE ANDALUCIA

ARTE

DE APRENDER Y JUGAR

EL NOBLE

JUEGO DEL VILLAR,

con las reglas y leyes de todas sus suertes,

por

D. GREGORIO MARTINEZ.

MALAGA: 1854.

Librería de D. José García Taboada,
calle Nueva, núm. 67.

JUEGO DE VILLAR.

ARTE

DE APRENDER Y JUGAR

EL NOBLE

JUEGO DE VILLAR,

con las reglas y leyes en toda su estencion,

POR

D. GREGORIO MARTINEZ.

APROBADO

por los principales aficionados los Sres. D. Francisco del Espino, D. Juan Gonzalez, D. Antonio Echevarría, D. Cárlos Bueno y D. José Mesqui.

MÁLAGA.

La Ilustracion Española: Librería de José García Taboadela, calle Nueva, núm. 61.
1864.

Esta obrita es propiedad de D. José García Taboadela, el que habiendo cumplido con lo que previene la Ley de prepiedad literaria, llevará á los tribunales al que sin su permiso la reimprima toda ó en parte.

Imp. de Gil de Montes.

MÉTODO QUE DEBE SEGUIRSE

PARA

APRENDER Á JUGAR AL VILLAR.

Los aficionados á este noble juego de villar, deben tener siempre presente el que están delante de un público numeroso, juez inexorable que está siempre dispuesto á ridiculizar á los actores; por lo que deben cuidarse mucho de su buena postura, de hacer alar-

de de una generosidad bien entendida (sin pasar tampoco la plaza de lo que vulgarmente se llama *primo)*; de no entablar disputas si se juega algun interés, sometiendo desde luego las jugadas dudosas al juicio de los espectadores, resultado final de todas las cuestiones; puesto que no hay otro medio de dirimirlas, y en una palabra, deben procurar interesar al público en su favor lo que les animará y dará una superioridad sobre su contrario.

De la cabeza.

La colocacion de la cabeza, de modo que esté perpendicular sobre el taco, es una cosa indispensable para llegar á jugar bien, pues cuando la vista no está sobre el taco, no puede verse bien la puntería, y se adquiere lo que se llama puntería falsa, con la cual es mas difícil jugar que con la recta.

La invencion del taco de suela, ha hecho que la puntería sea oblicua en casi todas las jugadas, por que habiendo de herir las bolas muchas veces en los costados ó lados

de la faz que presente la bola, la puntería que primeramente se hace recta, se vuelve oblicua al herirla en los lados ó estremos de dicha faz, por lo que si la cabeza no está bien colocada el jugador tendrá que calcular la puntería á través de dos oblicuidades lo cual es sumamente difícil, asi aconsejamos á los aficionados que coloquen la cabeza perfectamente sobre la línea de su taco lo mas levantada que se pueda á fin de poder ver bien el dibujo de la jugada, ó lo que es lo mismo, los puntos en donde hayan de tocar las bolas en la banda y donde deben quedar, lo que no se percibe bien cuando se baja la cabeza por que se encuentra el plano muy escorzado y todo aparece de muy diferente modo á nuestra vista; además, el bajar la cabeza, tiene el inconveniente de que el brazo derecho está muy contraido; perdiendo su flexibilidad y soltura natural pierde su fuerza y obrando con fuerzas encontradas altera la puntería al tiempo de disparar. Tiene el inconveniente tambien de que el jugador aparece de muy fea figura en la colocacion; podrá creerse artero

ó malicioso ó demasiado interesado, previniendo en contra á los espectadores al paso que se perjudica así mismo.

De la mano izquierda.

Se debe apoyar el cuerpo en la mano izquierda teniendo cuidado de apretarla sobre el tablero ó plano de la mesa luego que se cree que está hecha la puntería para que dicha mano izquierda no tenga movimiento alguno y no altere la jugada: hay muchos jugadores que mueven la mano izquierda, sin advertirse de ello, haciendo esto constantemente y siendo esta la causa de errar el golpe muchas veces, por lo tanto, se debe tener gran atencion en apoyar con firmeza la mano y no mover el cuerpo buscando puntos de apoyo en la misma mesa con la rodilla, echando bien atrás el pié derecho á fin de que su cadera no embaraze el movimiento del brazo derecho lo que sucede muy amenudo.

Para que el cuerpo esté elevado todo lo posible deberá colocarse el brazo izquierdo

recto á toda su estension, de este modo el cuerpo y la cabeza quedan á una altura conveniente y gravitando el cuerpo sobre el brazo izquierdo queda el derecho en libertad de girar hácia delante y atrás sirviéndole de punto de apoyo el hombro.

El brazo derecho

Es el agente principal en este juego; se necesita desde el principio educarlo con sumo cuidado: para ello es necesario no levantarlo mucho, no tomar el taco ni muy atrás ni muy adelante acostumbrándose á que la muñeca sea la que en su mayor parte efectue el movimiento de impulsion, pues mientras que el codo hace un movimiento, que puede estar en la proporcion de 1 á 3, la muñeca lo hace en la proporcion de 1, á 6, de aqui se deduce que el que no tiene soltura en la muñeca dificilmente puede adquirir fuerza de taco pues esta consiste en el desarrollo del movimiento de que es susceptible la muñeca.

Bueno será advertir que el taco no debe apretarse, mas bien debe estar suelto ó sua-

vemente comprimido en la mano, de este modo es como se puede adquirir soltura de taco y un gran desarrollo de fuerza.

Se debe tener la costumbre de llevar la mano derecha muy baja ó de manera que el taco esté lo mas bajo ó paralelo al plano para que las bolas no salgan saltadas y rueden mejor: las bolas que van impelidas contra el plano, naturalmente saltan con mas facilidad.

Del modo de herir la bola.

De la manera de picar ó herir la bola depende principalmente el éxito de las jugadas: la bola picada en el lado ó costado derecho suponiendo que va de frente á la banda sale al lado derecho, y si herida al lado izquierdo dá su salida al izquierdo. La bola herida muy baja camina inversamente ó sea rodando al revés por lo cual le es muy fácil tomar en convinacion con la resistencia de otra bola su movimiento natural que es hácia atrás, de ahí lo que se llama retroceso.

Como el villar es un juego práctico co-

mo otra porcion de juegos que forman el entretenimiento del saber humano no puede esplicarse ni aun con el ausilio del dibujo de una manera satisfactoria, pero sí pueden darse ciertas reglas ó preceptos que con el ausilio de la práctica pueden servir de poderoso ausiliar; falta consignar aquí que la bola picada alta adquiere un doble ó triple movimiento de rotacion, que hace lo que se llama comunmente correrse ó andar un doble ó triple espacio del que debiera despues de haber chocado con otra bola.

Del taco perpendicular.

A medida que se va levantando el taco ya sea formando con el plano un ángulo de 25 de 30, ó de 75 grados hasta colocarlo perpendicular, se pueden obtener diferentes efectos tanto mas sorprendentes cuanto son menos conocidos; para dar una idea de lo bonito que son estos efectos, bastará decir que se hacen todos los que se conocen con el taco horizontal, mas otra gran porcion que forman una gran variedad de jugadas

y que á medida que se vayan perfeccionando los tableros y las bandas de las mesas sé irán egecutando, puesto que para estudiarlos es necesario que los planos de las mesas sean de piedra para que puedan resistir los marronazos ó golpes en vago que necesariamente dan los jugadores en el estudio de esas jugadas.

Mucho pudiéramos decir acerca del villar en el que se convinan y se resuelven prácticamente una porcion de problemas de física que ocuparian muchos volúmenes si se hubieran de esplicar científicamente: convencido de lo pesado y difuso que seria este estudio, aconsejamos á los amantes á esta diversion se dejen dirigir de los que sepan jugar bien estas lecciones prácticas, los harán adelantar mas que el estudio y les será menos molesto sirviéndoles de regla general lo hasta aquí espuesto.

REGLAS GENERALES Á TODOS LOS JUEGOS.

Artículo 1.° Los espectadores y los jugadores cuando son muchos, deben estar

separados de la mesa para no impedir el paso del que por su turno le toca jugar.

Art. 2.° Si se prueba que á un jugador le tocan en el taco al tiempo de tirar, debe volverse la jugada si el que le ha hecho se considera perjudicado, poniendo las bolas donde estaban antes segun juicio de los jugadores y del mozo.

Art. 3.° Si alguno interrumpe el juego deteniendo las bolas ó derribando los palos, ya sea por distraccion ó por broma, deberán colocarse las bolas en el sitio que ocupaban segun juicio de los jugadores y del mozo.

Art. 4.° La bola que saltando vuelve á la mesa, aun cuando haya tocado en el mozo, en los jugadores, ó en los tacos, se considera como sino hubiese saltado, siendo valida la jugada.

Art. 5.° Si una bola saltere de una mesa á otra, alterando el juego de otra mesa tocando á las bolas, bien estén rodando ó parada, deberán colocarse estas en el sitio que ocupaban antes si estaban paradas y lo mismo si ruedan, con la diferencia de que

el jugador debe hacer de nuevo su jugada.

Art. 6.° Principiada que sea una partida, no puede el jugador, bajo pretesto alguno, abandonarla sin que se considere que ha perdido; tampoco puede ser sustituido sino con el pleno conocimiento de sus contrarios.

Art. 7.° No se cobrará tanto á el que estando apuntando la bola la toca ligeramente, y sí solo podrá ser tanto, cuando despues de hecha la punteria se conozca tiene la resolucion de jugar, lo cual se comprende muy bien por el movimiento del taco y actitud del jugador.

Art. 8.° El jugador puede servirse de su táco de la manera que mejor le convenga, ya hiriendo la bola con la punta, ya con la maza, ó bien dándole un golpe de lado; todo esto es admisible, siempre que no toque la bola dos veces ó la retaque, en cuyo caso pierde tanto.

Art. 9.° El jugador que despues de hecha su jugada detiene la bola, pierde tanto como si la hubiese retacado; además el contrario tiene derecho á colocarla donde mejor le parezca.

Art. 10. El jugador que va de compañero con otro, no debe aconsejar mientras que no le consulten ó tenga la suficiente confianza paro imponerle su capricho.

Art. 11. Los jugadores al principiar la partida pueden imponerse las condiciones que quieran, y aceptadas que sean por uno y otro, deberán observarse rigorosamente: el mozo debe hacerse cargo de estas condiciones para testificar caso de duda.

Art. 12. El jugador que escoje un taco al principiar á jugar, no tiene obligacion de prestarlo, puesto que pueden inutilizarlo quitándole la suela, mojándola ó rompiendo el taco.

Art. 13. El público en este juego no debe hablar ni menos manifestar su aprobacion, ni desaprobacíon, cosa que puede influir en el ánimo de los jugadores; pero sí tiene derecho á deshacer las equivocaciones que puede haber en los tantos y en las partidas.

Art. 14. En todos los juegos, los palos que saliendo de su rádio se queden de pié, se deben considerar como caidos, porque de

otro modo, la mala fé puede poner un palo derecho para defraudar á cualquier jugador, é inutilizar una jugada de interés.

Art. 15. Todos los juegos de villar deben ser limpios, por que las jugadas sucias dan lugar á muchos abusos y son agenas de la delicadeza y finura que debe reinar en este noble juego.

Art. 16. Los jugadores no deben subirse sobre la mesa: deben tocar con un pié por lo menos en el suelo. El que jugare subido sobre la mesa pierde tanto ó inutiliza su jugada segun el juego en que lo haga.

Art. 17. El jugador no puede cubrir ni dejar caer sus ropas, cadena ó cordones, ó cualquier cosa que lleve puesta sobre las bolas; su contrario puede pedir tanto ó invalidar la jugada, segun lo que previenen los juegos en particular.

Art. 18. El mozo tiene derecho á cobrar por horas, cuando el valor de las partidas crea que no cubre el de las horas; como el jugador tiene el mismo derecho á pagar por horas, cuando el valor de las partidas sea superior al de las horas.

Art. 19. Los jugadores todos, sepan mucho ó poco, tienen derecho á jugar á todos los juegos de guerra, como son; el chapo, la guerra de dos bolas, la guerra de pirámide ó de fichas, el palo blanco y negro, la treinta y una, la veinte y una, la cuarenta y una, é imperial y cuantos juegos de este género se inventan.

Art. 20. Los jugadores deben fijar por mayoria el tanto á que van á jugar antes de echarse las bolas, sin que, una vez convenido, pueda alterarse sin el consentimiento de la mayoria: del mismo modo se decidirá por la mayoria, el juego á que va á sortearse, debiendo ser preferido en igualdad de circunstancias la guerra de dos bolas y sino hubiere troneras la treinta y uua por ser los juegos en que mas defensa tienen los que juegan poco.

Art. 21. Principiado que sea un juego, no podrá interrumpirse la continuacion de él mientras sean tres y aunque hayan salido unos y entrado otros y asi sucesivamente.

Art. 22. No se puede interrumpir la continuacion de un partido aun cuando sea

entre dos, á menos que el mozo, antes de principiar, haya advertido que la mesa está pedida para tal, ó cual hora, en cuyo caso deberán cesar para jugar juego de guerra.

Art. 23. Al principiarse cualquier partido en que se juegue interés el mozo deberá exijir el depósito de la cantidad en cuestion, para que no haya deudas y no se jueguen cantidades que escedan de lo que permite la ley.

Art. 24. El jugador que tirando dejare parada una bola sobre la banda, sufre las mismas consecuencias que si la salta, por que está fuera de la mesa.

Art. 25. Si una bola parada á la boca de una tronera, cayese despues á impulso de un golpe ó empujon que se diese á la mesa, se volverá á colocar en el mismo sitio que ocupaba.

Juego de palos golpe á golpe y por derecho.

Art. 1.° Este juego es á 30 tantos; la carambola vale dos; los palos dos cada uno,

y cinco el de el medio cuando cae solo; dos la villa ó pérdida por la contraria; tres la villa ó pérdida por el mingo: si salta la bola del que ha tirado habiendo hecho carambola, pierde dos; si salta pegando solo al mingo pierde tres; tres si salta sin dar bola; y pierde el golpe mayor siempre que se saltare su bola. Si hiciere carambola y pérdida habiendo jugado sobre el mingo, no gana mas que cuatro por que la carambola quita un tanto. Si dá errada, pierde un tanto, y si se mete en palos pierde tambien los palos; despues se mete su bola en una tronera pierde dos tantos mas. Si pegando, á un palo antes que á la bola hiciere despues golpe, pierde todo cuanto haga.

Art. 2.° Con bola en mano no puede tirarse á las de cabaña y tiene que tocar la tabla de la cabecera opuesta ó del frente sin que se pueda colocar la bola fuera de la línea de cabaña.

Art. 3.° Toda bola que sale jugada con bola en mano desde la cabaña, cuando no haya otra bola entre la cabaña y los palos, debe pasar del medio de la mesa.

Art. 4.° El que pierde tiene derecho á mandar salir á su contrario, en la partida inmediata ó subsiguientes.

Art. 5.° Todos los palos valen partida para el que los cae, asi como son partida para el contrario, si los derriba en seco ó con el taco mientras estén corriendo las bolas.

Art. 6.° El jugador que tocare con el taco ó con la mano cualquiera de las bolas mientras están rodando interrumpiendo su propia jugada, pierde un tanto sin qne se le cuenten los que pudiera ganar en ella.

Art. 7.° El que se subiere sobre la mesa para jugar sin tener un pié en tierra, pierde tanto sin que se le cuenten los que pudiera ganar.

Art. 8.° El que retacando su bola juega sucio, pierde todo el golpe si lo hiciera, y si no ha hecho nada, un tanto.

Art. 9.° Los palos qne saliendo de su radio se quedaren de pié en cualquiera parte de la mesa, se consideran como caidos.

Art. 10. Las bolas que se quedaren sobre la banda, se consideran como saltadas.

Art. 11. Si jugando interés en las par-

tidas se discutiese cual debe la casa, el mozo debe atenerse á lo que cada uno haya ganado ó perdido, segun el número de partidas y sin tener en cuenta la cantidad que ademas puedan atravesar los jugadores.

Del juego de palos repitiendo.

Art. 1.° Es exactamente igual al anterior, con la sola diferencia de que el que hace golpe sigue jugando, se concluye la partida ordinariamente á 40 puntos y tiene derecho á salir el que gana la partida anterior.

Juego á la carambola.

Art. 1.° Se concluye á 25 ó 30 tantos; en el centro de la línea de cabaña debe haber un semicírculo interior, desde donde se jugará siempre que tengan bola en mano, ó se comience la partida; en el centro del diámetro del sermicírculo, se coloca la bola contraria y la otra en el punto del repetir. Se juega repitiendo.

Art. 2.° Las erradas, los saltos, las jugadas sucias, no tienen valor y solo entra en discusion cuando hace carambola: si la jugada ha sido sucia, la carambola no se cuenta: si despues de hacer carambola salta las bolas, la carambola vale para el que la ha hecho.

Art. 3.° Si la bola del que va á jugar tocare con otra, se colocarán las bolas como si se principiare la partida.

Art. 4.° El jugador que al tiempo de tirar menea otra bola, no hace nada, por que la carambola, no es válida, y tira en seguida el contrario.

Art. 5.° No es permitido subirse sobre la mesa y si hiciere la carambola, no se cuenta, y tira su adversario.

Art. 6.° No se puede jugar con dos tacos; solamente en las mesas de troneras podrá permitirse por ser mas grandes, mas sino se advierte anticipadamente, se sobreentiende se juega con un solo taco.

Juego á la villa y carambola.

Art. 1.° Se hace á 24 tantos repitiendo: vale dos tantos la carambola, dos, las villas á la contraria y tres las villas al mingo; si se pierde por la contraria, se apuntan dos á su adversario, si se pierde por el mingo, tres, y finalmente, pierde todos los tantos que gane, mas la pérdida el que mete su bola en la tronera. Si hace carambola y pérdida tocando primeramente sobre el mingo, pierde solamente cuatro.

Art. 2.° El jugador que se subiere sobre la mesa, pierde un tanto, é inutiliza su jugada.

Art. 3.° El que retaca la bola y por consiguiente juega sucio, pierde todo el golpe, es decir, todo lo que debiera ganar.

Art. 4.° El que se saltare sin dar bola, pierde tres tantos y si salta dando bola, pierde todo el golpe que haya hecho, mas los de la bola saltada.

Art. 5.° El que pierde tiene la salida y puede hacer salir á su contrario.

Art. 6.° Para jugar á las de cabaña hay

que llegar á la banda del frente. Tampoco puede darse errada sin que traspase la línea del medio de la mesa. La errada dá un tanto al adversario.

La carambola y villa de doblete.

Art. 1.° Está sujeta á las mismas reglas que el juego anterior, con solo la diferencia de que las villas de retruque se cuentan como las de doblete; se juega repitiendo y tiene la salida el que ha perdido.

Art. 2.° El que hace villa sin tocar banda, no gana nada por este cencepto pero tampoco pierde: sin perjuicio de contársele los demás tanto que haga de villa por doblete ó carambola.

Guerra de dos bolas.

Art. 1.° Con las bolas del bombillo se ordenará el turno en que han de jugar los que entran en la guerra; los jugadores van muriendo luego que pierden cuatro puntos, es decir, luego que les hagan 4 villas: tam-

bien pierden tanto cada vez que dan errada ó hacen pérdida.

Art. 2.° El que sale jugando ó se pone, tiene que hacer pasar su bola del medio de la mesa, y si la mete en una tronera, pierde tanto. Si juegan fuerte y volviese á la cabaña, se vuelve á poner.

Art. 3.° Si jugare sucio, ó retacare la bola, pierde tanto; tambien lo pierde si se salta; mas si salta la bola que recibe, es como si hiciere villa; si salta las dos, pierde tanto.

Art. 4.° El jugador que puja ó se obliga á hacer villa, pierde un tanto sino la hace: si puja aquel á quien le toca tirar por turno, es preferido; no se puede pujar mas que por un tanto, siendo preferido despues del que por turno le toca la jugada, los que primero hablen ó den la voz de pujo.

Art. 5.° No se permite subir sobre la mesa, el que juegue así, pierde tanto.

Art. 6.° Quedando dos á disputar la guerra, el que ha perdido tanto no debe ponerse por que no debe recibir el ataque sin defensa, dos veces.

Art. 7.° Habiendo siete en la guerra,

deben librar ó sacar su puesta los dos últimos y si fueren once ó mas, los tres últimos.

Art. 8.° Pueden los jugadores vender sus bolas á los demás siempre que no sea en el acto de tirar, en cuyo caso no debe tener lugar la venta.

Guerra de todas bolas.

Art. 1.° Esta guerra es igual á la anterior para el órden del juego: los jugadores mueren á cuatros tantos. Cada uno juega con su bola: los que se vienen á cabaña no reciben, debiendo tirarse desde cabaña á las que estan fuera y despues que no haya, á las de dentro de la cabaña.

Art. 2.° El jugador tira desde cabaña á la mas cerca del punto medio de dicha cabaña y si limpia la mesa, toma su bola en mano.

Art. 3.° Las bolas que estando en cabaña le intercepten la puntería para tirar á las de fuera, se deberán quitar mientras tira, volviendo á colocar en su sitio luego que haya jugado.

Este juego sigue en lo demas las reglas de la guerra de dos bolas.

La guerra de fichas ó de pirámide.

Art. 1.° Se juega con 16 bolas y un mingo, con el cual tiran los jugadores todos para meter las demas bolas: vale un tanto cada bola si juega á solo las bolas, mas si se juega por los números, cada bola vale tantos puntos ó tantos como tienen en su numeracion.

Art. 2.° Se juega repitiendo y se pierde tanto, como pudiera ganarse en la bola sobre que se juega cuando se hace pérdida. Tambien puede estipularse que el que hace pérdida no pierda mas que cinco tantos.

Art. 3.° No se puede jugar sucio, sopena de perder cinco tantos ó un chocolate; el que se salta pierde lo mismo, un chocolate ó cinco puntos si se juega por números, y una bola si se juega á bolas, mas si salta las bolas sin que salte la suya, se hacen suyas cuantas bolas vayan fuera de la mesa.

Art. 4.° No se puede subir sobre la mesa, el que jugare asi, pierde un chocolate ó una bola.

Art. 5.° Se puede jugar á la que se quie-

ra y la última bola vale doble que las demás.

Art. 6.° En lo demas, sigue las reglas del juego de guerra de dos bolas.

Art. 7.° El que gana debe cobrar los tantos en que esceda á cada uno de los demas y asi subsesivamente, los demás á los que tienen menos.

Juego de 31.

Art. 1.° Los jugadores tienen obligacion de jugar en este juego luego que reciben la bola para numerar, ó dejar su puesta en el fondo á favor de los demas.

Art. 2.° Este juego es á 31 tantos justos, cuyo punto se ha de convinar con el número de la bola que se lleva tapada.

Art. 3.° Las erradas y los palos en seco, no se cuentan por nada: las bolas erradas van á los puntos de abajo y luego al de repetir, lo mismo se colocan para la salida, y por fin, lo mismo las bolas que entran en las troneras ó se saltan. Las bolas saltadas no alteran el valor de los tantos que cada uno haga.

Art. 4.° Las bolas que se quedan tocan-

do á los palos van á los puntos.

Art. 5.° Los palos que quedaren de pié, fuera de su rádio, deben considerarse como caidos y contarse.

Art. 6.° No vale el golpe sucio, ni la bola retacada, ni el golpe que el jugador pueda ejecutar subido sobre la mesa.

Art. 7.° No puede venderse la bola sin el consentimiento unánime de todos.

Art. 8.° El jugador puede plantarse cuando quiera, siendo preferido ó sobre viviendo el que tuviere mayor punto, el cual hace tantos para el que juega antes que él; el que hace mas de treinta y una se pasa ó muere.

Art. 9.° El que primero hace treinta y una, se lleva el fondo.

Art. 10. Los jugadores deben meter la bola que reciben tapada ó reservada en los cajones que hay para depositar las bolas, á fin de que no se cambien; el mozo debe contar las bolas cada treinta y una para saber si falta alguna de las diez y seis conque se juega, igualmente debe enseñar la bola del jugador que haya hecho la treinta y una.

Art. 11. Despues que juega el último, todavía pueden entrar los jugadores que quieran, estos es, en el primer turno ó jugada general; dada la primera vuelta, ya no pueden entrar mas.

Art. 12. Si un jugador se adelanta, y se advierte en seguida, se debe volver la jugada, mas si pasasen dos jugadas, el que se quedó sin jugar no debe hacerlo hasta que vuelva su turno; en este juego los jugadores deben tener cuidado de jugar cuando les toca su vez y detrás de quien van, para no dar lugar á confusiones y enredos en perjuicio suyo.

Art. 13. El que adelantándose hiciere treinta y una, no hace nada por que se debe deshacer la jugada y tirar aquel á quien le toca; tampoco vale si se pasa.

Art. 14. El que se pasa y quiere invalidar la jugada cayendo palos con el taco ó tocando las bolas, queda pasado.

Art. 15. Los jugadores que se vayan pasando, tienen derecho á volver á entrar poniendo otra puesta y entrando en su mismo número y turno, con otra bola reser-

vada, siempre que haya tres ó mas en la guerra; si quedaren dos, no puede entrar ninguno mas: entendiéndose que este privilegio no lo tienen mas que los que han jugado en la misma guerra.

Art. 16. Los jugadores tienen derecho á mandar contar las bolas cada vez que se concluye ó principia la partida, y aun en medio del juego, si hubiese motivo de desconfianza.

Art. 17. No debe ser válida la treinta y una, del jugador, que no tiene depositada su bola en el casillero.

Art. 18. El que tirare faltando algun palo ó palos, si se pasa, muere; si hace treinta y una, los contrarios pueden anular la jugada, pero si se plantare, debe valer como tal plantado contándosele.

La cuarenta y una, la veinte y una y otra porcion de juegos que el capricho de los jugadores puede inventar, siguen las reglas del de la treinta y una.

La imperial se juega bajo las mismas reglas que la treinta y una y parece inútil repetir lo que se ha dicho y el buen sen-

tido de los jugadores debe resolver.

Los juegos por tablas.

Artículo único. Por egemplo, el de palos sin repetir ó repitiendo, siguen las mismas reglas de los palos por derecho, ó ya sea repitiendo, ó golpe á golpe, hay solo la diferencia de que el golpe que se hace dando bola antes de tocar tabla, se pierde lo mismo que si se hubiere errado la bola.

Juego á cantar el golpe.

Art. 1.° Se concluye este juego á veinte y cuatro tantos ó puntos: si se cantan palos y no se hacen, se pierde cuatro tantos; si deja caer un palo es bastante para considerarse bueno el golpe, siempre que lo haga con la bola que ha designado.

Art. 2.° El jugador que canta un golpe y hace otro, pierde todo lo hecho, mas lo que dejó de hacer, y se apunta á su contrario.

Art. 3.° En todo lo demas, sea repitiendo ó sin repetir, se sigue las reglas establecidas para el juego de palos.

FIN.

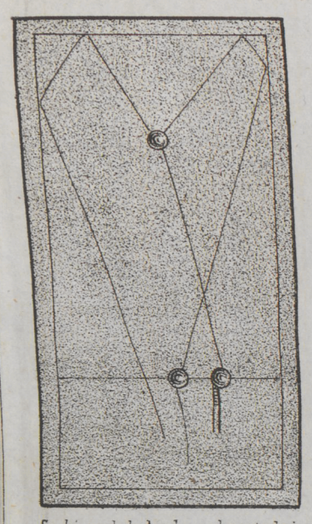
JUEGO DE VILLAR

ESPLICACION DE LAS GRANDES JUGADAS DE CARAMBOLA

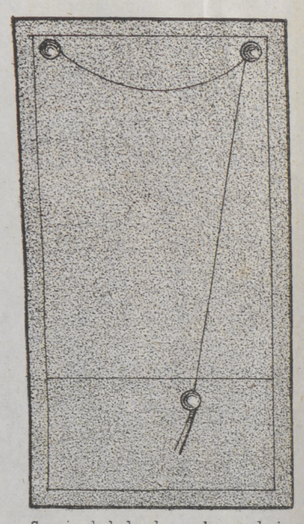
POR Dn GREGORIODE MARTINEZ

La bola que tiene la señal —◎ es la que juega.

La linea que parte del centro de las bolas indican el espacio, que deben recorrer.

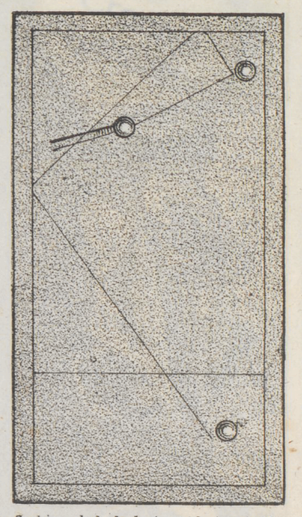


Se hiere la bola alta y al costado izquierdo, un poco.

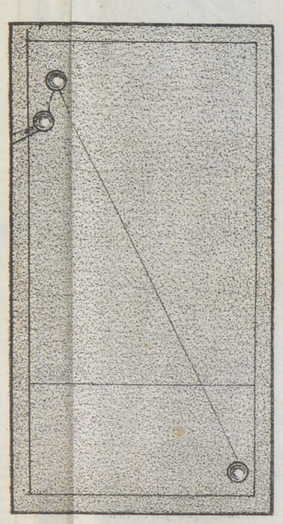


Se pica la bola alta y al costado izquierdo.

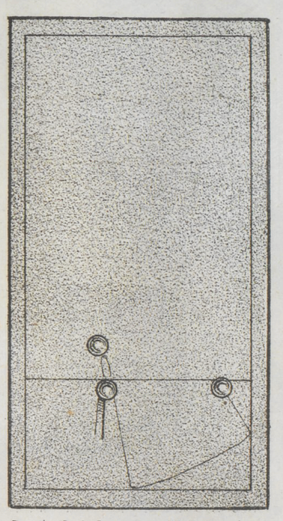
Se hiere la bola alta y al lado derecho.



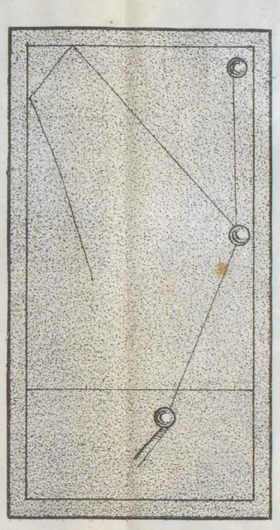
Se hiere la bola baja y á la izquierda



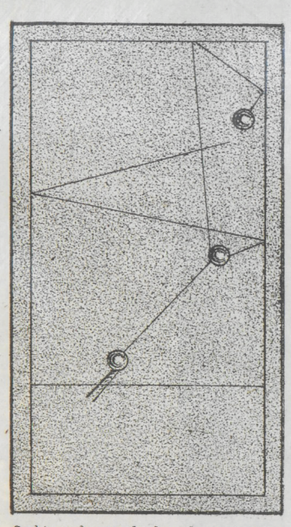
Taco perpendicular para retroceder á la carambola.



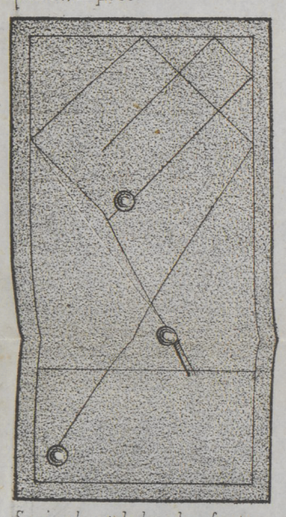
Se pica la bola baja y al lado izquierdo, con fuérza.



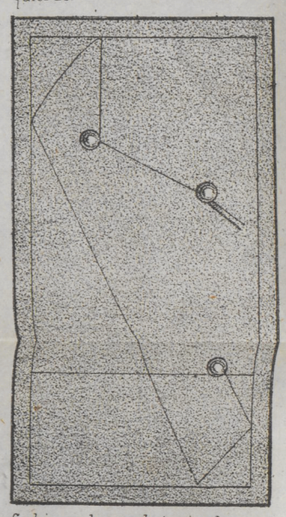
Se pica muy alta y con fuerza.



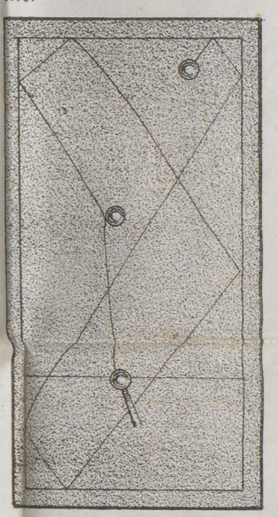
Se hiere al costado derecho con poca fuerza.



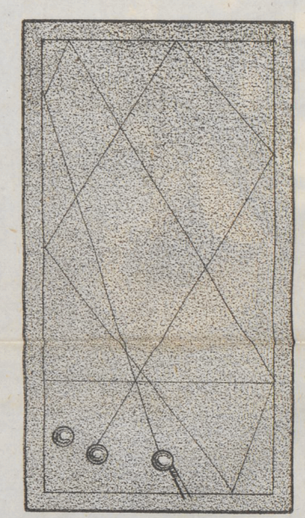
Se pica al costado derecho y fuerte.



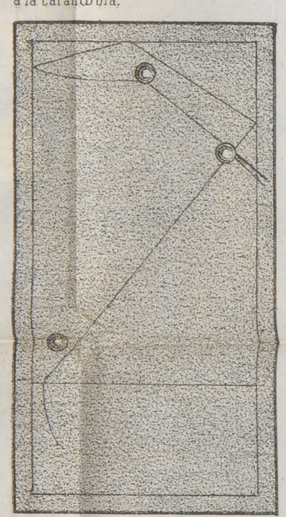
Se hiere al costado izquierdo y un poco baja.



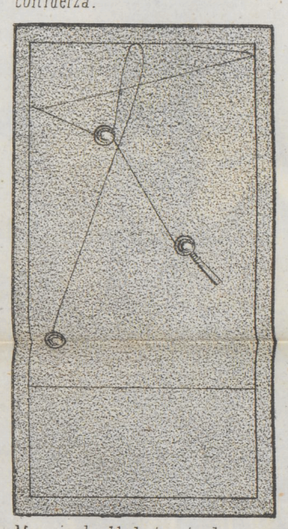
Se hiere al costado derecho un poco baja y con fuerza.



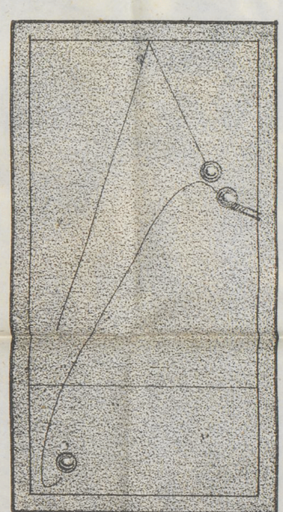
Se pica al lado derecho un poco baja y con mucha fuerza.



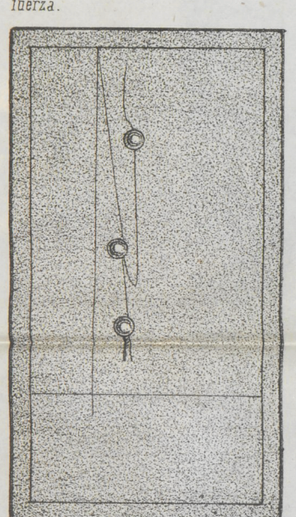
Se pica la bola al lado derecho, no muy fuerte



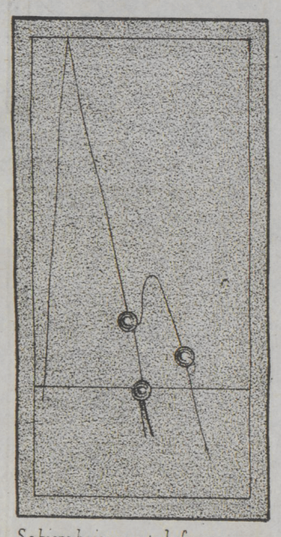
Muy picada al lado izquierdo.



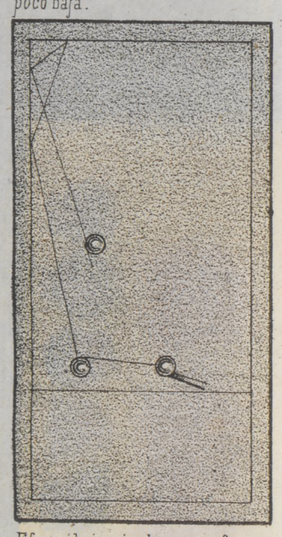
Se hiere la bola al lado izquierdo con el taco casi perpendicular.



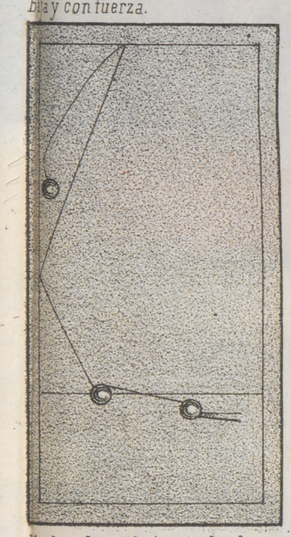
Se pica la bola alta y con mucha fuerza



Se hiere baja y con toda fuerza.

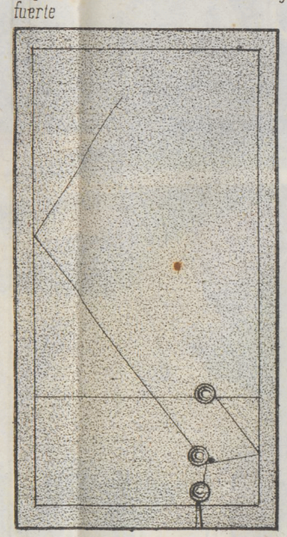


Efecto á la izquierda no muy fuerte.

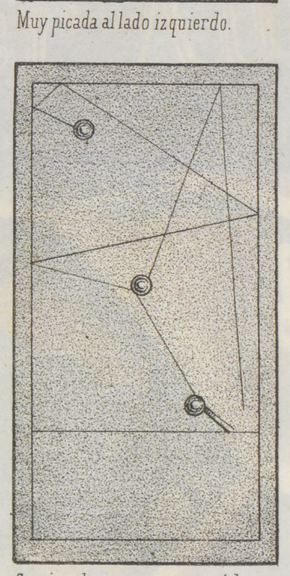


Mucho efecto á la izquierda y fuerte

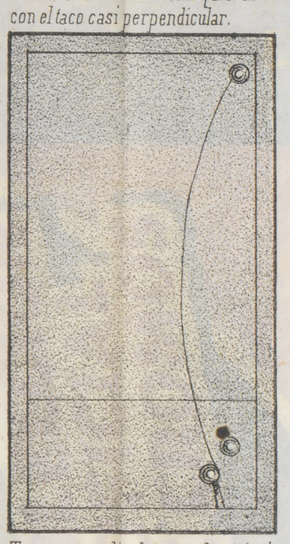
Taco perpendicular se pica con fuerza.



Efecto á la izquierda un poco bajo.

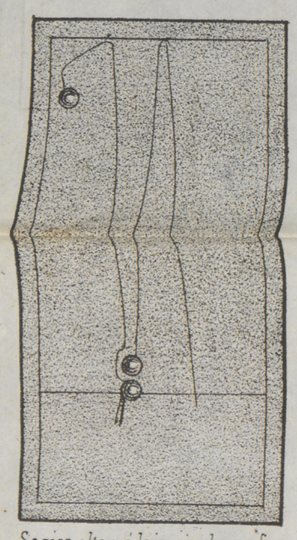


Se pica alta para correrse á la carambola.

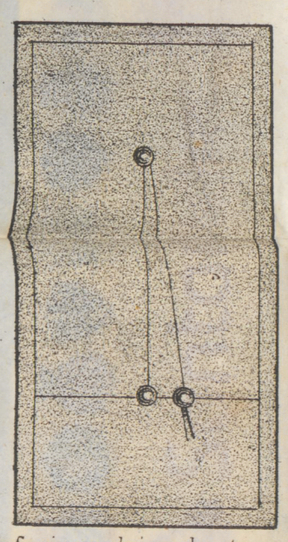


Taco perpendicular para herirla á la derecha.

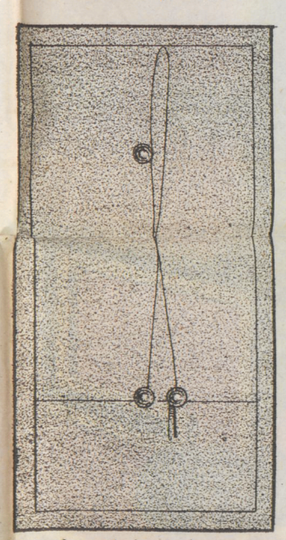
Se pica muy alta con efecto á la izquierda.



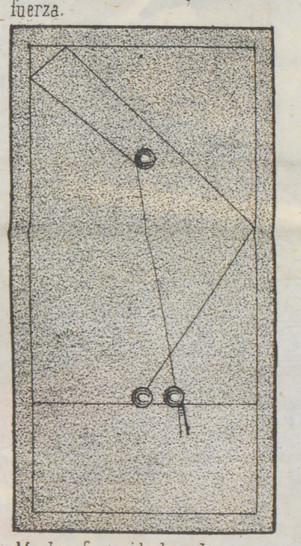
Se pica alta y á la izquierda con fuerza bastante.



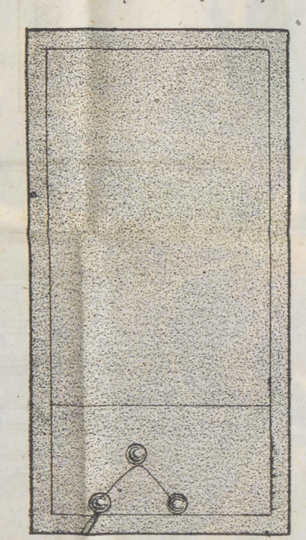
Se pica muy baja en el centro con toda fuerza



Fino efecto á la izquierda, un poco bajo



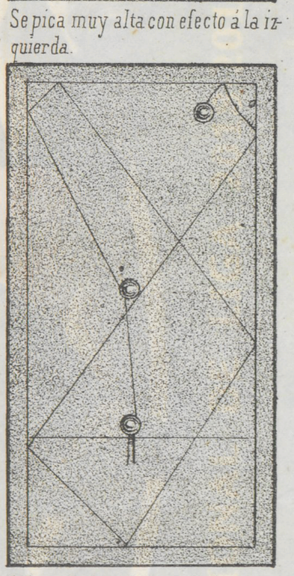
Mucho efecto á la derecha, con poca fuerza



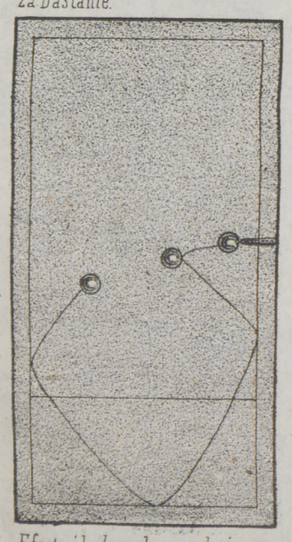
Se pica alta con el taco casi perpendicular.

Efecto á la derecha con el taco perpendicular.

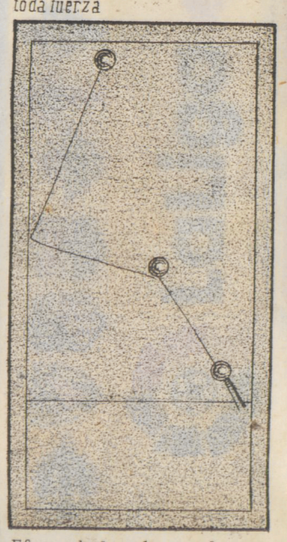
Efecto á la derecha fino, para hacer carambola por nueve tablas.



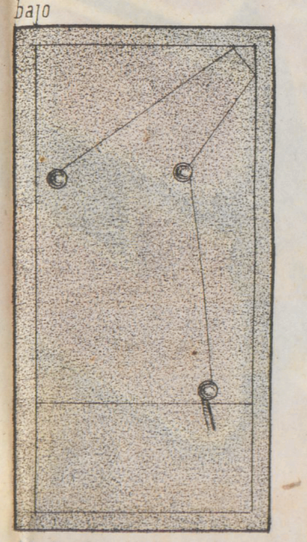
Efecto á la derecha, poca bola y muy fuerte



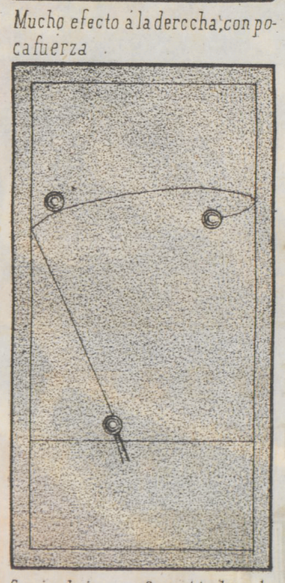
Efecto á la derecha muy bajo y muy fuerte.



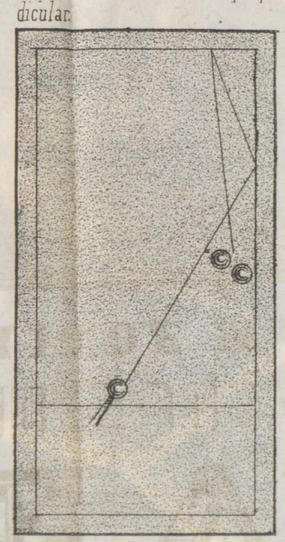
Efecto á la derecha, poca fuerza.



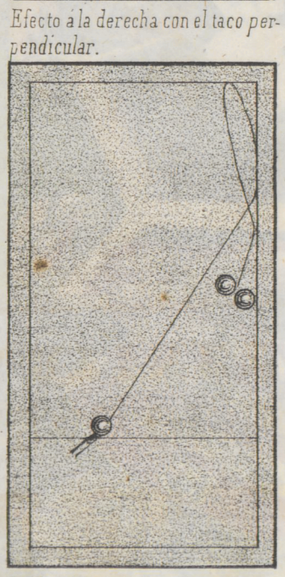
Mucho efecto á la izquierda.



Se pica baja con efecto á la derecha.



Mucho efecto á la derecha para tomar dos tablas ú hacer carambola.



Mucho efecto, poca fuerza para tomar tres tablas é ir á carambola.

Efecto á la izquierda y fuerte.

Efecto á la derecha y alta, sin mucha fuerza.

Fab. de Fco Mitjana Málaga.

Propiedad de su edictor Dn Jose Garcia Taboadela.

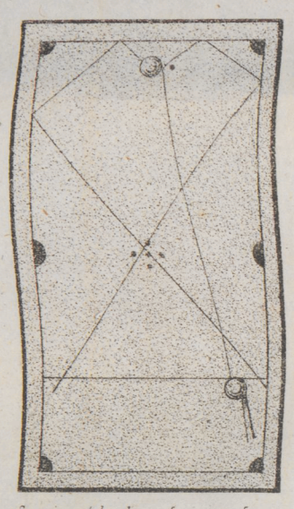
JUEGO DE VILLAR

ESPLICACION DE LAS GRANDES JUGADAS DE LOS PALOS

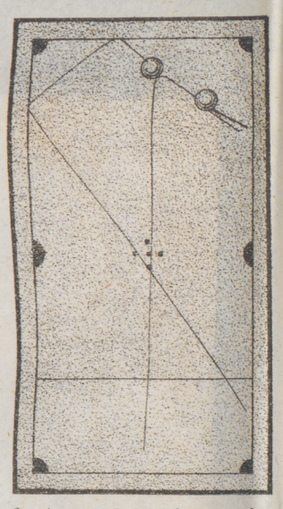
POR Dn GREGORIO DE MARTINEZ

La bola que tiene la cola representa la que juega o con la que se hace la jugada.

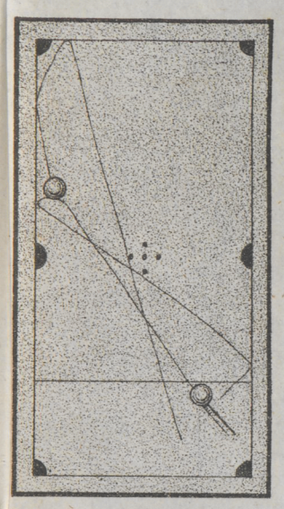
Las lineas que salen del centro de las bolas indican el espacio que deben recorrer.



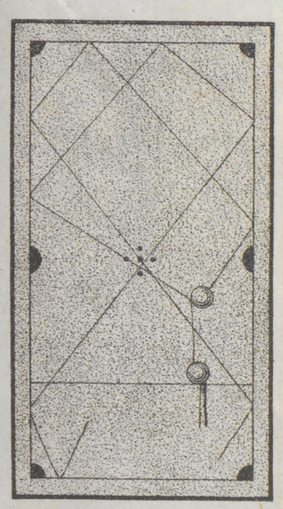
Se pica á la derecha para hacer palos con las dos.



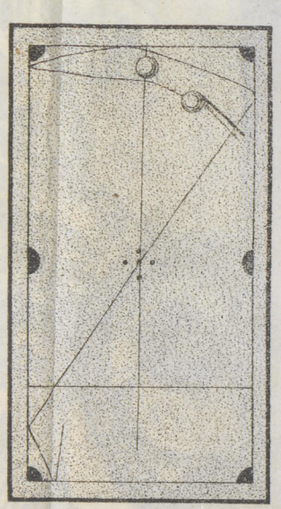
Se pica muy baja y á la izquierda para hacer palos con las dos.



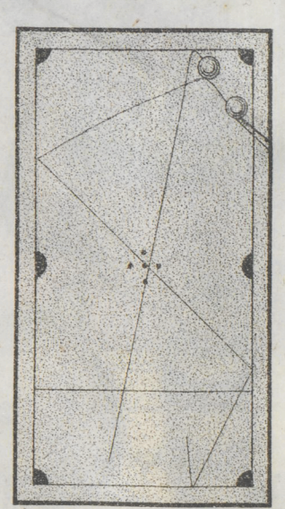
Se hiere baja y á la izquierda para hacer palos con las dos y venirse á cabaña.



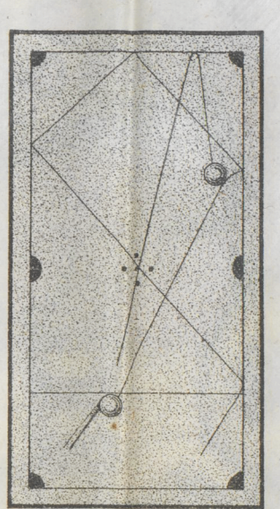
Efecto á la derecha para hacer tres veces palos y cabaña.



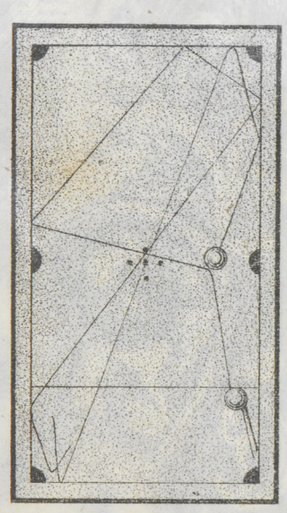
Mucho efecto á la derecha para hacer palos con las dos y cabaña



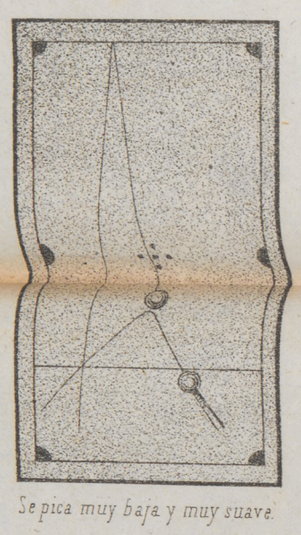
Mucho efecto á la izquierda para hacer palos con las dos y quedarse en cabaña.



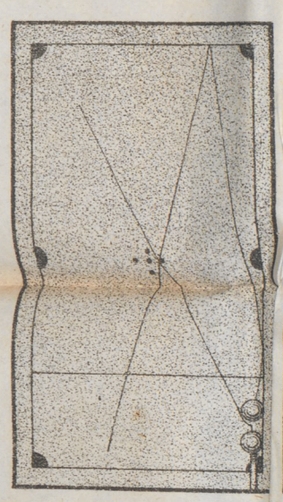
Efecto á la izquierda para hacer palos con las dos y cabaña.



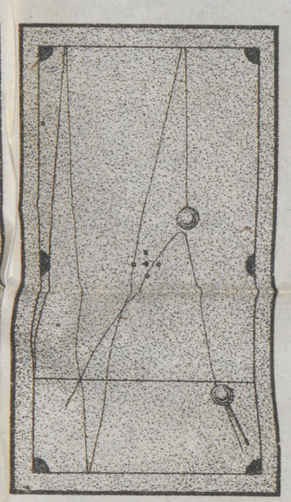
Mucho efecto á la derecha para hacer tres tablas y recodo.



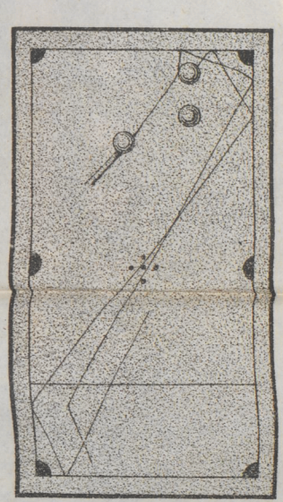
Se pica muy baja y muy suave.



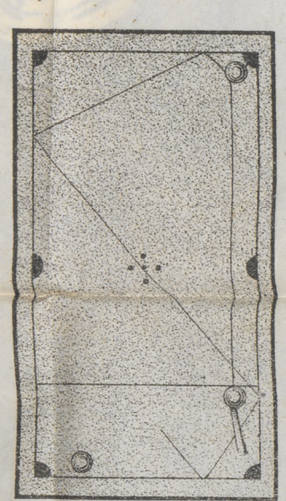
Se pica alta para correrse á palos.



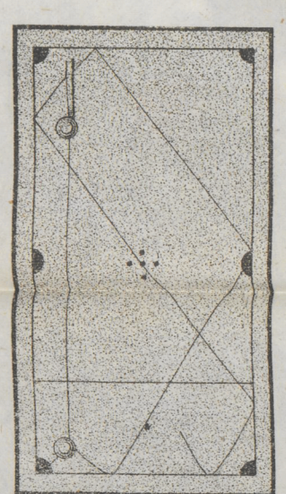
Se pica muy baja y con mucha fuerza para hacer palos con las dos.



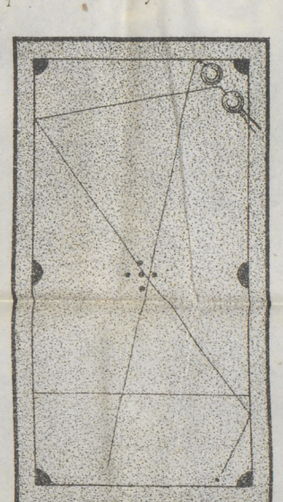
Se pica alta y á la derecha para hacer dos recodos.



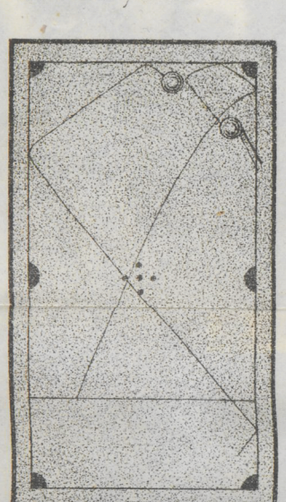
Efecto á la izquierda para hacer villa palos y cabaña.



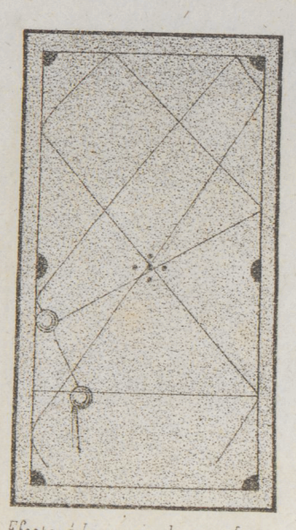
Efecto á la izquierda para hacer palos por cuatro tablas y villa.



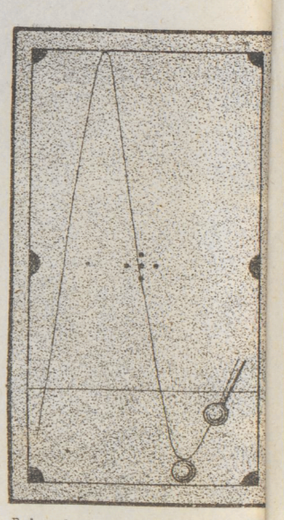
Taco casi perpendicular para hacer palos con las dos y cabaña.



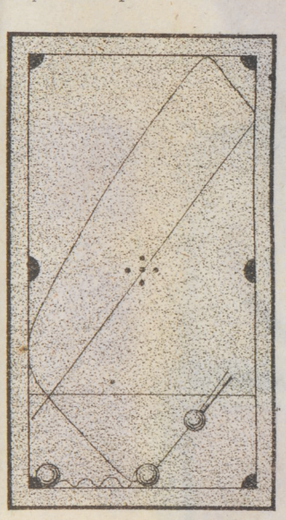
Efecto á la derecha para hacer palos con las dos.



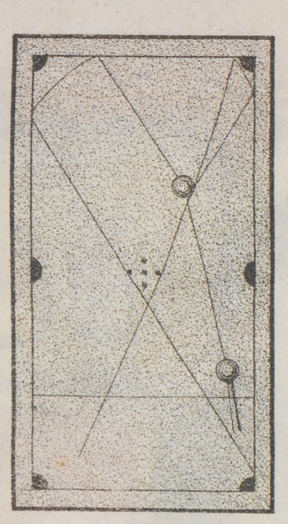
Efecto á la izquierda para hacer palos de retruque y cabaña.



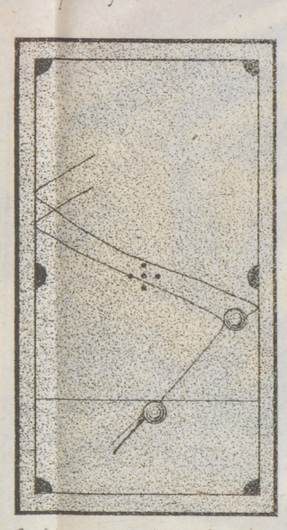
Palos de retruque picando la bola muy baja.



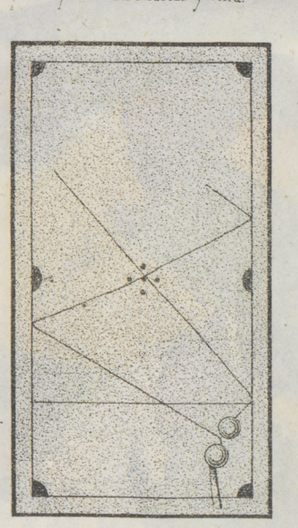
Se pica la bola alta para correrse á carambola y hacer recodo.



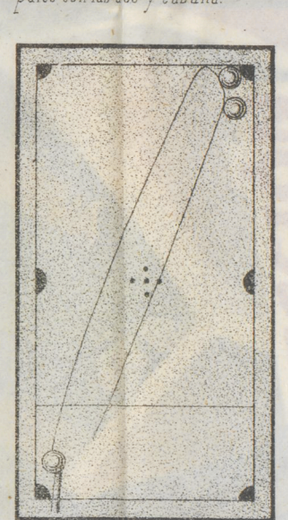
Se pica alta para hacer dos recodos y venirse á cabaña.



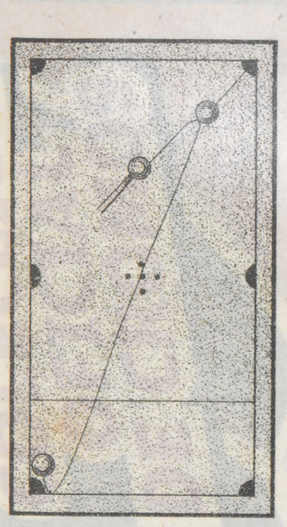
Se hiere muy baja y á la izquierda para hacer palos con las dos.



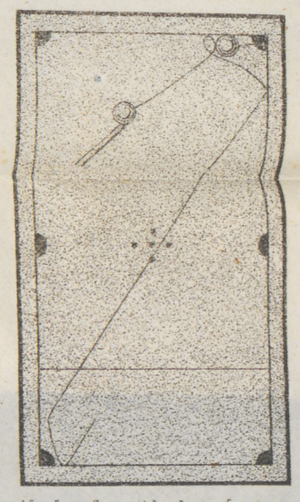
Efecto por la izquierda para hacer palos con las dos.



Taco perpendicular efecto á la derecha con bastante fuerza.

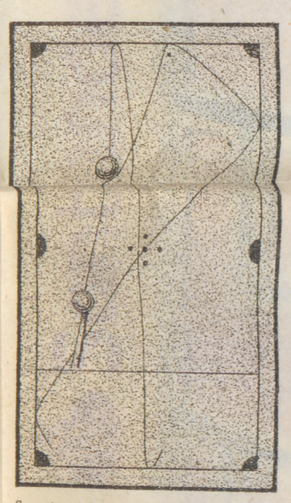


Villa palos y carambola de retroceso picando muy bajo.

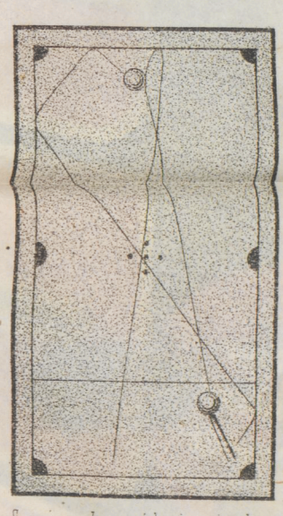


Mucho efecto á la derecha para hacer villa y recodo.

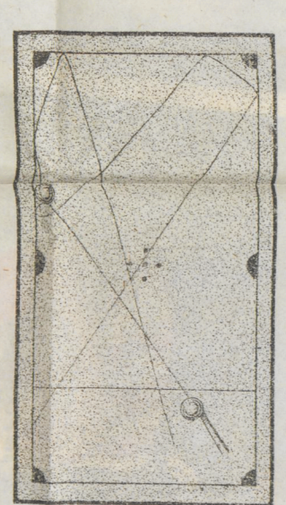
Efecto á la izquierda para hacer palos con ambas.



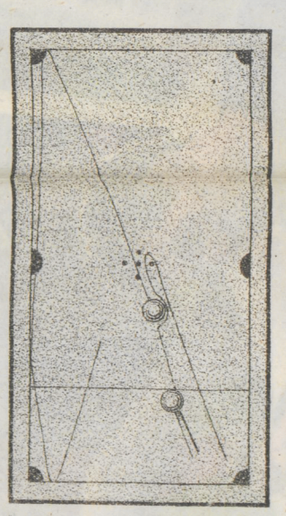
Se pica alta y á la derecha para hacer doblete y recodo.



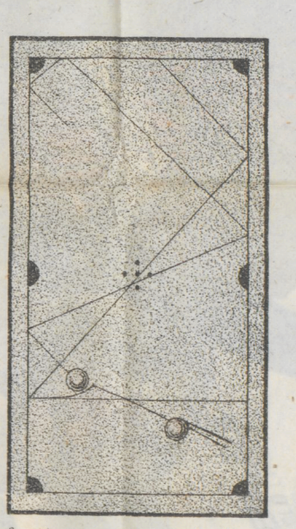
Se pica alta y á la izquierda para hacer pasabola y recodo.



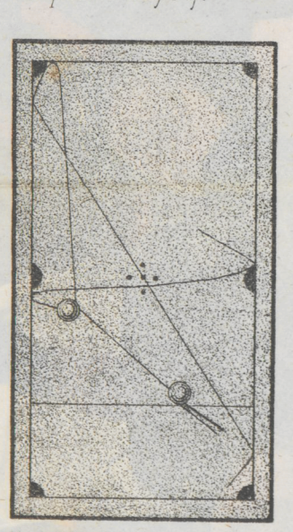
Efecto á la derecha para hacer recodo y tres tablas con la suya.



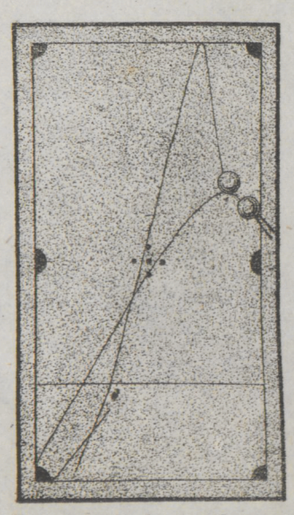
Palos de retroceso picando muy bajo y muy fuerte.



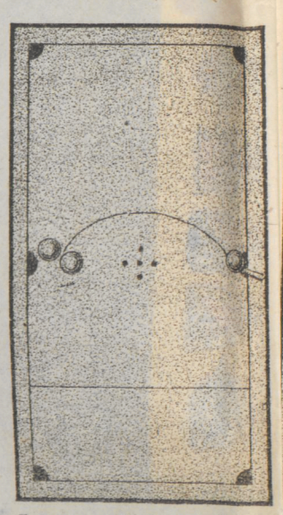
Se pica muy alta y á la derecha.



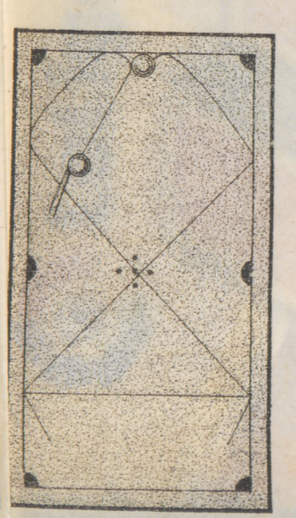
Mucho efecto á la izquierda para hacer palos con las dos.



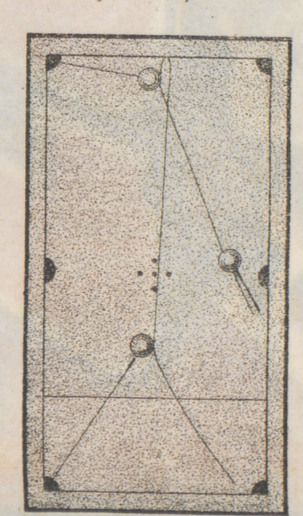
Taco perpendicular para hacer palos con las dos.



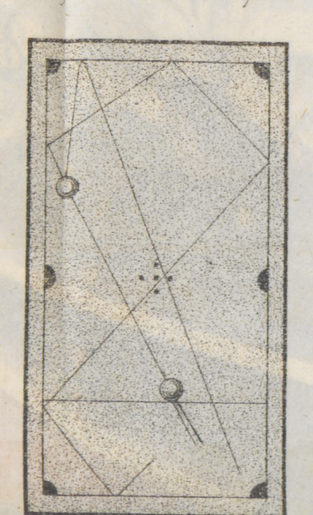
Taco perpendicular herir á la izquierda para obtener un arco de circulo



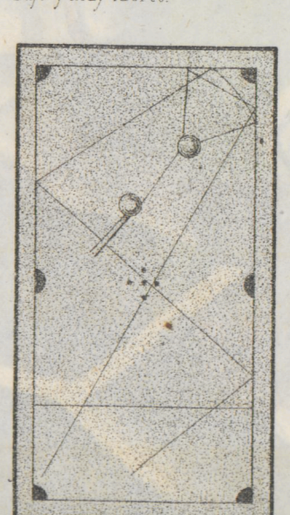
Efecto á la izquierda para hacer palos con las dos.



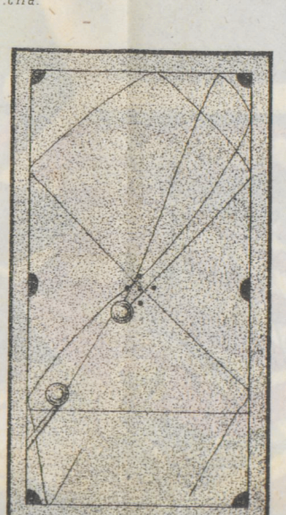
Pasabola y villa picando alto.



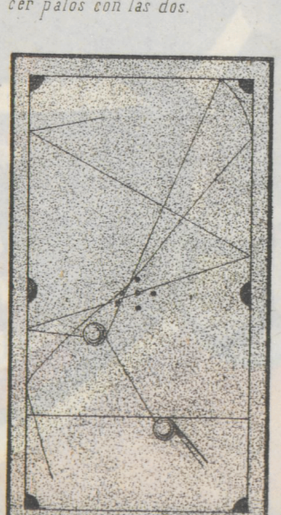
Tres tablas y doblete picando alto y un poco á la derecha.



Tres tablas y recodo efecto á la derecha jugada dificil.

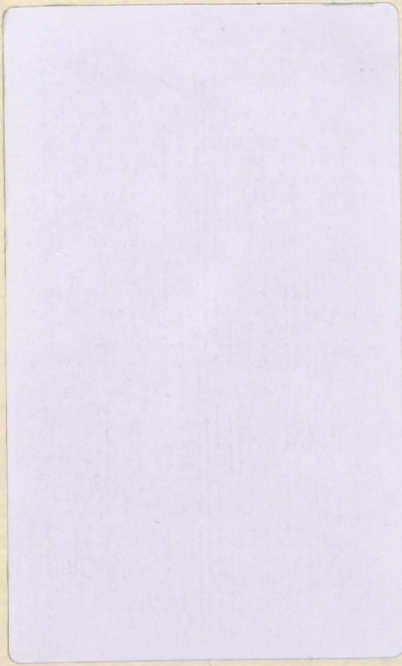


Tres tablas y recodo se pica alta y á la derecha.



Tres veces palos dando mucho efecto á la derecha y fuerte.

Fáb. de Fco Mitjana Málaga.

Propiedad de su editor Dn José Garcia Taboadela

Se halla de venta á 10 rs., en Málaga, calle Nueva, núm. 61: Madrid, librerías, de D. Leon Pablo Villaverde, Carretas, 4; de D. Justo Serrano, de D. Cárlos Bailli-Bailliere, y en los demás puntos de España, en las principales librerías.