

N<sup>o</sup> 4

# El Nuevo Sport de Sociedad

Y

LÍCITO RECREO

DENOMINADO

# “EL CUCO”

ante la LEY, las AUTORIDADES GUBERNATIVAS

Y LA

OPINIÓN PÚBLICA.



---

*Prejuizar una cosa, sin conocerla en todos sus detalles, es emitir un ridículo juicio.*

V. HUGO.

---

1902.

LIT. Y TIP. DE M. HURTADO.—ARCOS, 14.  
JEREZ.

# El nuevo Sport de Sociedad.

---

Cuando concebimos el pensamiento de crear el Gran Sport de Sociedad y lícito recreo que nos ocupa, la primera y mayor dificultad con que entendimos que debíamos luchar, era el nombre de **JUEGO** que vulgarmente se aplica á esta clase de entretenimientos.

La maledicencia entiende por **JUEGO**, esas combinaciones maquiavélicas que no tienen más objeto para el banquero ó explotador, *que hacer suyo el dinero ajeno*. La frase **JUEGO**, por sí sola, lleva el alarma á las Autoridades gubernativas, despierta muchas ambiciones en sus subordinados que extreman su celo para pescar la *falta* ó la *prima*, y es siempre germen de la mala prevención que arrastra tras sí, palabra tan *fatal*. Ella nos obliga á trazar estas líneas para demostrar á todos de una manera palmaria, que el nuevo Sport de *El Cuco*, désele el nombre de *juego* ó cualquiera otro, ni por su forma, ni por su índole, ni por las excepcionales condiciones que entraña, *es, ni puede ser jamás* confundido con ninguno de los reprobados por la Ley, antes muy al contrario, tenemos la íntima convicción (y en estas páginas lo probaremos hasta

la saciedad) que viene á colocarse á la cabeza de todos los distractivos morales, distanciado con su adopción, á las personas de recto criterio, de los perniciosos de *envite* y *azar*.

Siempre con el *estigma* de la palabra **JUEGO** en la imaginación y antes de proceder á formar las diversas combinaciones que constituyen el entretenido divertimento, consultamos el *Novísimo Diccionario Enciclopédico de la Lengua Castellana*, encontrando la siguiente definición de la palabra:

**JUEGO** m.—«*Pasatiempo, recreación; aquello que se hace por espíritu de alegría y sólo para divertirse ó entretenerse.—Ejercicio recreativo sometido á reglas.—Para darle mayor aliciente, se aventura en él con frecuencia algún dinero y merece* **REPROBACION**, *cuando la ganancia ó la pérdida puede ser importante, cuando se juega por vicio, ó cuando el jugador no tiene por objeto divertirse ni entretenerse, sino hacer suyo el dinero ajeno.*»

Inspirándonos en los primeros extremos que abraza la definición que antecede y no sólo para *rehuir*, sino para *hacer imposible* el que se pueda incurrir en ninguno de los segundos, ó sea la parte *reprobada*, nos dedicamos á estudiar nuestra legislación en la materia, á fin de ajustarnos á sus más severas prescripciones.

En ella encontramos:

Todo el Tít. XXIII, LIB. I de la *Novísima Recopilación*, que está dedicado á los juegos prohibidos. Contiene diez y siete leyes. En los Códigos anteriores á la *Novísima Recopilación*, *Fuero Juzgo*, *Fuero Real* y las *Siete Partidas*, no existen Leyes terminantemente prohibitivas del juego.

La *Real Pragmática* de Carlos III, LEY XV, Tít. XXIII antes citado, vino á resumir, el evitar que en los juegos se atravesasen crecidas cantidades, las cuales comprometiesen la fortuna de una ó más familias.

Dicha *Pragmática* prohibió *en absoluto*, todos los juegos de naipes que fueran de *suerte* y *azar* ó que se jugasen á *envite*, como también los del *Bibis*, *El Oca*, *Los Dados*, *Las Tablas*, *Los Azacares*, *El Chuca*, *El Bolillo*, *El Trompillo*, *Las Tabas*, *Los Cubiletos*, *La Corregüela* y otros más, que nos son completamente desconocidos.

Sustituyen hoy á esta Ley, los arts. 358 al 360 y el 594 del Código penal, pero como en los primeros no se marcan terminantemente cuáles sean los juegos prohibidos, hay que concretarse al último ó sea al referido art. 594, que copiado á la letra dice así:

Art. 594 del Código penal.—*Los que en sitios ó establecimientos públicos promovieran ó tomaran parte en cualquier clase de juego de azar, que no fuere de puro pasatiempo y recreo, incurrirán en la multa de 5 á 25 pesetas.*

Este mismo criterio predomina en el artículo

485 del Código penal de 1850 y en el art. 475 núm. 5 del Código penal francés.

Hay pues que entender, que son *juegos prohibidos*, aquéllos en que no rija *en absoluto doctrina ni cálculo alguno*, dependiendo su resultado exclusivamente de la casualidad, y *legales*, los que reúnan opuestas condiciones.

Así lo ha entendido la Jurisprudencia en Francia, consignando en una de sus sentencias el Tribunal de Casación, que al reconocer la Sala sentenciadora que el juego llamado *La Mosca* exige por parte de los jugadores *cierto cálculo y habilidad*, no puede ser considerado como juego de *suerte ó azar*, ni de los prohibidos por la Ley.—(Sentencia de 18 de Febrero de 1858 inserta en el *Boletín Criminal*, página 95).

No existe ninguna Ley ni R. O. después de la *Pragmática* de Carlos III, ya citada, que defina cuáles sean los juegos de *suerte, envite y azar* y para asesorarnos, hemos consultado las siguientes Reales disposiciones:

*R. O. de 25 Mayo 1853.*—Expresiva de que se castiguen y persigan las partidas de juego.—Sin manifestar cuáles.

*R. O. de 20 Octubre 1866.*—Recordando la persecución del vicio del juego.—Tampoco expresa qué clase.

*R. O. de 6 Diciembre 1877.*—Excitando el celo del orden judicial, sobre la persecución y castigo de los que se dediquen á juegos prohibidos.—No dice cuáles sean éstos.

*R. O. de 13 Enero 1879.*—Recordando la del *6 Diciembre de 1877.*

*R. O. de 7 Agosto 1879.*—Sobre la mejor inteligencia de la anterior.—Pero sin resolver la incógnita.

*R. O. de 3 Diciembre 1880.*—Recordando la de *13 Enero 1879.*

El núm. 30 del art. 10 y el núm. 5 del artículo 11 de la *Ley de 25 Septiembre 1863* y el art. 27 del Reglamento para su ejecución, *terminantemente señalan*, las faltas que los Gobernadores de provincias pueden *castigar con multas* y en ellas, no se expresan los juegos prohibidos, á no tenerlos por comprendidos, en los actos contrarios á la *moral*.

Teniendo á la vista todos estos antecedentes, procedimos á buscar la forma de crear *un distractivo*, que pudiera ser aceptado con general aplauso por la clase más distinguida de la buena sociedad, siendo accesible hasta á las señoras, sin menoscabar la dignidad de su sexo, y que al hacerse popular, estuviese tan ajustado á la más estricta legalidad, que fuese de todo punto imposible se prestara á subterfugios, no sólo en la práctica del mismo, sino en alterar el valor de la unidad aportativa por fichas, limitando su tipo y haciéndolo unísono para todos los que tomasen parte en el juego, porque la dificultad de compaginar muchas voluntades, era una segura garantía de que dicho tipo no excedería nunca del de la unidad monetaria española que se prefijase en un severo Reglamento, como *máximum* de exposición metálica.

Para que el distractivo en proyecto nunca pudiera ser aplicado, en todo ó en parte, á un

juego ilícito en que *la ganancia ó la pérdida fuese importante*; para que el entretenimiento que proporcionará no pudiese calificarse de *vicio* y para que su objetivo no se tradujese por el afán de *hacer propio el dinero ajeno*, había que rodearlo de un *muro de acero* que resistiese á todos los embates y á todas las maquinaciones que la codicia despierta en personalidades poco delicadas.

Centralizar todos estos factores, consolidarlos, formar con ellos un nudo gordiano, imposible de deshacer, ó que al soltar un cabo se destruyese por sí sólo todo el conjunto, era la X del problema, pero la incógnita resultaba tan nebulosa, que más de una vez desesperamos de resolverla.

Hemos dicho, que queremos llevar al ánimo del público en general y muy particularmente al de las Autoridades gubernativas, á quienes está encomendada la vigilancia de esta clase de recreos, que el que nos ocupa debe colocarse *á la cabeza* de todos los distractivos y pasatiempos de su índole, porque vamos á demostrar que en *ninguno como en él*, están limitados públicamente *las unidades aportativas*, ni intervenidos *también públicamente* todas las operaciones que en sus *Mesas* especiales se efectúan, ni entrañan un alto precepto económico, ni finalmente, demuestran un respeto al principio de Autoridad, que está encarnada en su principal atributo.

**EL CUCO** se ha inventado, precisamente, para los que no son jugadores de violentas pasiones, para los que no tienen audacia en

arriesgar sumas de importancia, para los timoratos, en una palabra, para todos aquéllos que no están encenagados en el pernicioso vicio social.

A fin de rehuir todo lo que á *juego se asemeje*, omitimos aplicarle ningún nombre que sea peculiar á aquéllos y nuestro *Bloque de cartelas*, no baraja de naipes, está constituido de tal manera, que ni por sus dibujos, ni por su número, ni por su combinación, puede aplicarse á otros fines, que al del objeto para que fué creado.

Los más eminentes Doctores en la ciencia médica han demostrado, que es indispensable á la buena higiene, proporcionar diariamente algunas horas de reposo á los trabajos intelectuales, distrayéndolos de sus arduas tareas con fútiles entretenimientos, que dejando en relativo descanso las celdillas del cerebro, proporcionen á éste los medios de reaccionarse y vigorizarse para emprender al día siguiente nuevos trabajos. De aquí el origen de esos distractivos que empiezan en el *Ajedrez* (calificado hasta ahora como *El Rey de los Juegos*) y terminan en los más cándidos é inocentes que se llaman *caseros*.

Como hicimos un análisis del espíritu etimológico que se refracta en la redacción del *Novísimo Diccionario Enciclopédico de la Lengua Castellana* y en el de la *Recopilación de Leyes* afectas á la materia, que anteriormente dejamos copiadas, del propio modo lo hemos hecho de la forma y fines que entrañan cada uno de los juegos que permite la Ley, no para *calcar*,

sino para *colocar* el nuestro á su cabeza, solucionando todas las deficiencias que aquellos presentan, ante la higiene, ante la moral, ante las Autoridades gubernativas y ante la opinión pública, y por las múltiples razones que más adelante aduciremos, tenemos la íntima convicción de haberlo conseguido, al extremo, que no deje el menor átomo de duda, á ninguna persona de recto criterio.

Con el levantado propósito de comprobar todas nuestras observaciones, nos vamos á permitir indicar, lo más brevemente posible, las deficiencias que encontramos en varios de los más importantes juegos llamados *de lícito recreo*, que acoge con placer el público y sancionan las Autoridades gubernativas.

*El Ajedrez.*—¿Quién negará que es un distractivo puramente intelectual? La suerte ni el azar puede en manera alguna contribuir á su éxito. Sólo con esfuerzos de imaginación se llega á la meta. ¿Y si para obtener el triunfo son precisos tales esfuerzos intelectuales, al dar el *Jaque-mate*, no se lo dá el jugador en su propio cerebro? ¿Dónde está el descanso del mismo? ¿Cómo se consigue llenar el precepto higiénico tan recomendado, de que dejamos hecho mención?

Hay más aún. En *El Ajedrez* no es costumbre que se juegue dinero, sólo se lucha por amor propio, pero... ¿puede cruzarse y en cantidades sin límites? ¿Hay medio de evitar que dos jugadores se pongan de acuerdo y arriesguen mutuamente su fortuna? Y si esto sucediese, el noble, el severo *Rey de los Juegos* ¿no

se colocaría al mismo nivel de los que no tienen por objeto *divertir* ni *entretener*, sino el pretexto de que el jugador *haga suyo el dinero ajeno* en una forma *reprobada* por la Ley?

Éstas deficiencias, llamémoslas así, las hemos prejuzgado y previsto en el novísimo Sport de *El Cuco*. En él, no se perturba el cerebro por la atención que hay que prestarle, pues ésta es, relativamente superficial y alternada, diluida puede decirse, entre conversar con los compañeros de *Mesa* y distraerse con las peripicias del divertido entretenimiento y la exposición de sumas de alguna entidad, es *materialmente imposible*, tanto porque para ello sería preciso compaginar muchas voluntades, cuanto porque el máximo de la unidad aportativa al fondo común, está limitada y reglamentada, y finalmente, porque el valor aumentativo que éstas adquieren á virtud de la amortización, se publica en alta voz por el Intermentor que sirve la *Mesa* en cada una de sus oscilaciones y se deja consignado en una *Pizarra* especial á la vista del público.

En *El Cuco* nunca impera la voluntad individual, pues se antepone á ella, *la utilidad colectiva*. Omitimos comentarios sobre la comparación que hacemos entre uno y otro distractivo, pero dejamos consignado, que en el *nuestro, todo es luz* y con ella *no pueden existir nebulosidades*.

De *Naipes*.—Son tantas las combinaciones á que la baraja de naipes se presta, que sería minucioso é inacabable consignar en estas pá-

ginas sus múltiples y variadas formas. Concretándonos á las más importantes que autoriza la Ley, citaremos en primer lugar *El Tresillo*, elegante y discretísimo juego de sociedad, al que no encontramos más defecto, que el de que sus unidades aportativas, ni están limitadas ni intervenidas como en el de *El Cuco*, dejándolas al criterio de sus jugadores, y si ellas en lo general son prudentes y comedidas, hay muchas excepciones en que por su cuantía desaparece el *distractivo* y predomina el afán inmoderado del lucro. Para demostrar la importancia de esta deficiencia, sólo diremos, que quien al sentarse en una mesa de *Tresillo* lo verifique con 50 pesetas en su poder, podrá levantarse sin ellas al cabo de algún tiempo, en tanto que quien lo verifique con dicha suma en una *Mesa* de *El Cuco*, juegue por espacio de seis horas seguidas y no gane ni una sola *Incubación*, como la cantidad aportativa en cada una es sólo de *una peseta* y se necesita *media hora para jugarla*, en las seis horas habrá jugado doce *Incubaciones*, invertido en ellas *doce* pesetas, pero las treinta y ocho restantes *infalliblemente quedan en su poder*.

*El Solo*, *La Malilla*, *El Tute*, etc., etc., se encuentran en las mismas condiciones y como se juegan entre un número muy limitado de personas, facilísimo que éstas de común acuerdo, se excedan en las apuestas de unidades metálicas prudentiales.

Hay más. Todos los juegos de naipes, hasta los inofensivos y caseros del *Tonto* y el

*Burro*, son en realidad la vanguardia que precede á las infinitas maquinaciones del *tira y afloja* que persigue la Ley. ¿Quién no ha visto en el hogar más honrado, entre familia y hasta por menores de edad, lo fácilmente que se pasa con la baraja en la mano, desde el cándido *Burro* á el de las *siete y media* (ya de envite y azar) y de éste, cual si la mente y la mano se escurriesen por una pendiente resbaladiza, al de *El Monte* ó *El Bacará*?

Es pues, siempre, muy pernicioso el uso del naipe y despierta pasiones, que desenfrenadas en su día, pudieran ser germen de infinitos males. Niños, que inocentemente se disputan hoy sobre el tapete *gris*, confites ó cigarrillos con la baraja en la mano jugando por *monería* al *Monte*, aprenden á distinguir el *Albur* del *Gallo*, estudian el *Entrés* y con estos factores, van mañana al tapete *verde* en busca de ilusorias ganancias, sin considerar que se precipitan en el abismo del mayor de los vicios sociales.

Pero aparte de estas consideraciones ¿á cuantos maquiavelismos no se prestan las mil y mil combinaciones que la baraja de naipes nos facilita? Desde la más distinguida como la de *El Tresillo*, hasta la tabernaria del *Rentoy*, imperan siempre dos importantes factores. El mejor conocimiento del juego y la mayor audacia al jugarlo. Hay quien dá *codillo* en el primero, con entrada muy deficiente de naipes y quien lo recibe teniendo los más importantes *mates*. Del propio modo se ganan *envites* en el segundo por el sistema que llaman *faroles* y se

rehuyen éstos con cartas mayores. Y si domina el que más conoce el juego ó el que es más osado en jugarlo, ¿puede estimarse como honrado y leal el procedimiento para adquirir *el dinero ajeno*? Finalmente, en todos ellos es un secreto para el público el tipo de las unidades aportativas que se disputan y á nadie les alarma siendo excesivas, porque presentan el mismo aspecto cuando se juegan céntimos que si se atravesasen millones.

*El Cuco* no origina los primeros *incidentes*, ni dá margen á que se promuevan los *accidentes* de que dejamos hecha mención. Su *Bloque de Cartelas*, aunque lo forman cuarenta hojas, está combinado de tal modo que sólo puede aplicarse al objeto que se destina. Ni números, ni cantidad proporcional de cada uno en su valor representativo, ni se dan á la mano, ni nada, en fin, que permita el que funcione separado de los demás factores que le acompañan para constituir el núcleo del cuadro para que fué creado. Unido á los demás, es un accesorio indispensable del mismo; aislado no tiene objeto ni aplicación de ninguna especie.

*El Billar*.—Respetando su emblema de *noble juego*, quizás porque en sus tiempos primitivos fué el predilecto de la nobleza, nos vamos á permitir sobre él algunas consideraciones, para que puedan apreciarse en su comparación con el de *El Cuco*, que si no ha obtenido carta de nobleza, no deja por ello de poseer en su fondo la más perfecta caballerosidad.

Para jugar al noble juego de *El Billar* con un éxito satisfactorio, es indispensable poseer

determinadas condiciones fisiológicas. Es la más importante buenas facultades en el *aparato de la visión*, porque sin ellas no se podría precisar á larga distancia el tanto de bola que hay que tomar para efectuar la jugada que se desea. Se encuentra en segundo término, el que funcione con regularidad el *aparato locomotor*, porque las múltiples vueltas que hay que dar en derredor de la *Mesa de Billar* así lo exige, y en tercer término, es oportuno contar con un buen desarrollo muscular, para imprimir al taco la fuerza necesaria ó el preciso temple que exija la volada que se intente, y por último, concentrar doble golpe de vista en la suela del taco, picando en el punto preciso de la bola que se impele para que choque ésta en las mismas condiciones contra la que fué impelida. Reunidas todas estas cualidades y condiciones, con perfecto conocimiento de la *Mesa* en que se juegue y de sus bandas y mucha práctica en el juego, se consigue ser un jugador notable.

Ahora bien: supongamos uno en tan excepcionales condiciones. ¿Quién que no las reuna podrá jugar con él con probabilidades, no ya de vencer, sino de sostener la partida? Luchar en estas circunstancias ¿será una lucha legal? ¿El que gane en tales condiciones, no se apropia indignamente *el dinero ajeno*? Y la desigualdad entre jugadores de billar es común y relativa, la cual se trata de enmendar colocando *rayas* ó *tantos* para igualar la balanza en favor del que sabe menos, pero esto cuando se conoce el juego de ambos, entre caballeros,

de buena fe, porque imperando lo desconocido, es fácil que la supremacía del uno, haga al otro víctima de una estafa.

No decimos que esto sea común, pero nadie podrá negarnos que ello es posible y hacedero, luego es una deficiencia del noble juego del billar, el que en determinados casos se preste al timo y al engaño. En *El Cuco*, todos se baten en las mismas condiciones y no puede existir el cohecho, porque todos sus actos, como ya hemos dicho, son intervenidos y comprobados públicamente.

No queremos seguir escribiendo, sin dejar aquí consignado, que nosotros no atacamos ninguno de los juegos legales, antes muy al contrario, lo respetamos, porque cuando las Autoridades gubernativas los permiten, es lógico que los abrán analizado concienzudamente, máxime que algunos de ellos tributan al Estado en concepto su ejercicio de *industria legal* con dictamen del Consejo de Estado, y tan *alto Cuerpo* no hubiera dado su aprobación y calificación para fines reprobados por la Ley, luego si apuntamos las deficiencias que dejamos enumeradas, es con el sólo objeto de comprobar, que han sido *previstas, prejuzgadas y omitidas*, en el novísimo Sport de *El Cuco*.

Hay que entender como precepto legislativo el cual forma Jurisprudencia, no sólo en España, sino en Francia, Inglaterra y Alemania, de que sólo puede calificarse *juego de envite y azar*, aquél que esté *desprovisto en absoluto*, de toda combinación *intelectual*, porque siendo *exclusivamente el tira y afloja* de la suerte, su

éxito lo debe al *azar*, y donde el *azar* se impone, el *envite* es su consecuencia inmediata.

En todos los juegos legales, predomina en mayor ó menor escala el *cálculo* y la *combinación*, y ello explica que se consideren de los permitidos por la Ley, pero con excepción del de *El Billar*, ninguno está reglamentado y aun éste, con el crasísimo defecto, de no limitar las unidades aportativas por *Mesa*, tantos ó fichas, para contraerlo á un mero divertimento y evitar, que se crucen apuestas de cuantía, impropias de un objeto de recreo, concretándose dicho Reglamento á prescribir las leyes del juego; pero en el novísimo Sport de *El Cuco*, no sólo se ha tenido muy en cuenta esta circunstancia, sino que se hace pública la cantidad que se disputa, parcial y totalmente, y se confirma á *cada paso* por medio de las oscilaciones de *cotización* que comienzan al promediar cada juego y terminan con él.

Para poner de relieve este importante incidente del novísimo juego, que abraza el extremo del cálculo individual y al propio tiempo demostrar *á la faz de todos*, el valor de sus unidades aportativas, que *nunca pueden ser un secreto*, vamos á trazar las diversas fases de cotización en una *Mesa de 24 Nidos*, el mayor de los tamaños que se elaboran, dándole la velocidad inicial de *cuarto de vuelo* y el valor de *una peseta el Nido*, que corresponde á 0'25 de peseta cada una de las *cuatro fichas* que lo forman y son aportativas al fondo común.

Véase el ejemplo:

Se constituye un fondo común con las 96 unidades aportativas de los 24 *Nidos*, cuyo fondo se ha de adjudicar **forzosamente** á uno de los 24 jugadores, el cual representa. . . . . Pesetas 24

Encontrándose en juego 96 fichas (4 por Nido) y consideradas cada una de ellas *una acción al fondo común*, las 96 acciones representan. . . . . Pesetas 24

Amortizadas 48 fichas por los incidentes del juego, y retiradas de la circulación, las 48 que restan en *Nidos*, valen cada una á 0'50 de peseta, luego son 48 acciones que representan las . . . Pesetas 24

Amortizadas 8 más, ó sea la primera *Landa de cotización* que suman 56, las 40 restantes en *Nidos* toman un valor de 0'60 de peseta una, luego las 40 fichas á 0'60 una, importan las . . . Pesetas 24

Retiradas de sus *Nidos* 8 más, ó sea, amortizada la segunda *Landa* que suman en junto 64, las 32 restantes que se hallan sobre la Mesa valen cada una á 0'75 de peseta, razón por la cual dichas 32 acciones á 0'75, representan é importan . . . . . Pesetas 24

Amortizadas 8 más de la tercera *Landa*, que hacen un conjunto de 72, retiradas de la circulación, las 24 restantes en *Nidos* valen á 1 peseta, luego dichas 24 representan las . . . . . Pesetas 24

Amortizadas por la cuarta *Landa* 8 más, que reunidas á las anteriores suman 80, las 16 restantes en *Nidos* valen cada

una á pesetas 1'50, luego 16 á 1'50 representan las. . . . . Pesetas 24

Finalmente: Amortizada la quinta *Landa*, ó sean las penúltimas 8 fichas, que suman con las anteriores 88, las 8 restantes en *Nidos* valen cada una á 3 pesetas, luego 8 multiplicadas por 3, representan las. . . . . Pesetas 24

Queda concretada la lucha entre los *Nidos* tenedores de las 8 precitadas fichas afectas á la quinta *Landa*, que se llama *de desenlace*, y como uno de dichos *Nidos* ha de ser forzosamente el ganador, por si estimasen dividirse el fondo común, á que todos tienen un relativo derecho, según el número de fichas ó acciones que cada uno posea, se establece la cotización de divisiones, en esta forma:

Las 8 fichas, valen cada una Pesetas 3, que hacen el total. . . . . 24

Quedando 6, valen cada una Pesetas 4, que hacen . . . . . 24

Restando 4, valen cada una Pesetas 6, que hacen . . . . . 24

Final de 2 fichas, valor cada una Pesetas 12, que hacen. . . . . 24

Puede dividirse el fondo de la Incubación, ó sean las 24 pesetas entre dos ó tres *Nidos*, aunque no sean igual el número de sus fichas, tomando por tipo el valor de cada una para la división de aquél de Pesetas. . . . . 24

Como puede observarse y queda matemáticamente comprobado, las cotizaciones siempre

se contraen al valor representativo del fondo común, y en cada *Landa* se anuncia en alta voz para facilitar las cedencias de Nidos á quienes los deseen, pues que en *El Cuco* la personalidad no tiene más que la representación del Nido que administra y dirige.

Como está terminantemente prohibido por el Reglamento, que se hagan apuestas particulares, ni se cruce efectivo sobre la Mesa, ni que se pueda exigir por la cedencia de un Nido, mayor tipo que el que represente el valor de sus fichas en cotización y todo ello va anotado y comprobado en aparatos especiales, con tal lujo de detalles, se ha formado el *muro de acero*, inaccesible al falseamiento de los severos y legales principios, que el novísimo juego entraña.

Hay un laborioso trabajo intelectual para la cedencia y adquisición de Nidos en acción con oportunidad y aprovechamiento. En estas transiciones pueden sumarse algunas diferencias, siempre de escasa importancia, como corresponde á un juego de *puro divertimento* y á las 24 pesetas, base de todas las operaciones, pero que ello no escusa, que con el pequeño producto se mezcle el amor propio del jugador y sea el conjunto un poderoso incentivo del novísimo entretenimiento.

En el juego de *El Cuco*, la grave cuestión que hay que resolver, *no es ganar fichas, sino no perderlas*. Hay que sentar la premisa de que la conservación del capital propio *enriquece* y esta teoría filosófica es precisamente el *reverso* de la que siguen los que practican la

de buscar las riquezas en los juegos de envite y azar.

Aun cuando separadamente de este folleto, circula con profusión el libro de la marcha del juego y el Reglamento oficial porque se rige, para aquellos que no le conozcan ó tengan á la mano uno de dichos libros, con el objeto de que puedan apreciar todas las consideraciones y fundamentos que dejamos aducidos, hacemos á continuación una ligera reseña de la forma y modo como el mismo se verifica.

Las Mesas especiales del novísimo Sport están divididas en cuatro tamaños, que comprenden respectivamente 12, 16, 20 y 24 sitios, llamados Nidos, al frente de cada uno de los cuales se coloca el sillón que ha de ocupar el jugador, teniendo la Mesa cojines rellenos para el descanso de los brazos, como en las Mesas de *Tresillo*. Dentro del sitio demarcado á cada Nido está el faro de señales con el número del mismo y las platinas para la colocación de las fichas matrices, que nunca exceden de cuatro. Una vía metálica circunvala la Mesa y es la conductora de la vagoneta distributiva de cartelas. Frente á la dicha Mesa, está situado el Aparato comprobador de las Amortizaciones, bajo éste la Tabla reguladora de las Cotizaciones y á los lados del uno y la otra, los cuadros del Reglamento, la Tarifa de Cotizaciones, la Pizarra destinada al mismo objeto y el Cuadro de las Incubaciones verificadas.

Sirve la Mesa un dependiente con carácter de Interventor de todas las operaciones que se efectúan, el cual está obligado á no permitir

que éstas se separen de lo que preceptúa el Reglamento, cuyo dependiente ni tiene asiento en la misma, ni toma participación alguna en el juego, concretándose á encauzarlo por los senderos de la más estricta legalidad y neutralidad. Un criado usa el Aparato comprobador, que ha de marchar unísono con la Mesa y el cual se lleva por un sencillo mecanismo de bolas perforadas á quienes atraviesa un alambre, como los cuentistas de las Mesas de *Billar*. En el centro de la Mesa y sobre una esbelta columna torneada se posa en su Nido el *Ave Real*, atributo del nobilísimo juego.

Forman el Bloque de cartelas 40 vitelas de hilo de una hoja, perfectamente satinadas, para que puedan salir una á una por la ranura del cajetín de la vagoneta metálica que recorre la vía, cuyas cartelas, con los atributos del juego, litografiados en sus anversos y reversos, tienen un valor imperativo y de Incubación en esta forma:

Un *Cuco Real*, *Rey del juego*.—Incubación absoluta, por su entrada al vuelo en el Nido *Reserva*.

Dos *Cucos Grises*.—Pájaros feudatarios del *Cuco Real*, imperativos y de tributo.

Siete *Quinas* de Incubación.—Dominadoras.

Siete *Cuadras* de idem.—Mayores.

Siete *Ternos* de idem.—Promedios.

Ocho *Duques* de idem.—Menores.

Ocho *Ases* (que no Incuban).—Mínimos.

Total 40 cartelas con las que se verifica el juego.

Todas las cartelas corren excepto los *Pája-*

*ros* y hecha la distribución de una á cada jugador, empezando por el Nido de *Partida*, para concluir en el de *Reserva*, el cambio es obligatorio de izquierda á derecha, siendo Incubadora ó Mínimo, hasta que lo corta el vuelo de un *Pájaro* ó se detenga en el Nido *Reserva* y éste provoque el *vuelo*, si á su cálculo le fuere conveniente. Terminado un recorrido de vagoneta, muestran todos sus cartelas sobre la vía y amortizan fichas las más pequeñas á la del *Reserva* que es la que regula la amortización.

En los cambios de cartelas hay que tener muy en cuenta, las diversas peripecias del juego si se han de efectuar con relativa ventaja, y á esto deben aplicar su mayor inteligencia y cálculo todos los jugadores cuando actúen como *Reserva*.

Omitimos infinitos detalles ajenos de este lugar, y sólo diremos, que en cada Incubación ó juego se invierte próximamente *media hora* y que sólo se cruza la unidad peseta antes indicada, por lo cual se demuestra, que en dicho Sport no puede predominar en el jugador el afán de *hacer suyo el dinero ajeno*.

Antes de cerrar estas líneas, queremos dejar consignadas en ellas, una franca manifestación y una enérgica protesta. Se contrae la primera á demostrar, que en la invención de *El Cuco*, sólo perseguimos el levantado propósito de crear una nueva industria en el país con la fabricación de las Mesas y sus accesorios, apoyada por el privilegio de invención que nos han concedido, y *protestamos* ante quien proceda, de que el precitado entreteni-

miento se pueda confundir ni asimilar á ninguno otro de los llamados **JUEGO** que no tienen más objeto que el afán del lucro, por medios capciosos, que repudia la conciencia pública y persigue la Ley.

Si bien en nuestra moderna legislación no se determina de una manera tan nominal y completa como lo verifica la *Real Pragmática* de Carlos III cuáles son los juegos que deben entenderse prohibidos, el art. 595 del Código penal vigente, última palabra en la materia, bien claro expresa *que cualquiera de la clase de azar que no fueren de puro pasatiempo y recreo*, y como el de *El Cuco* se encuentra tan distanciado de los primeros, es lógico que le comprenda *en absoluto* el *segundo extremo del artículo del Código penal que dejamos citado* y nuestras Autoridades gubernativas al comprobarlo en su práctica, adquirirán la íntima convicción, de que ni por *su forma*, ni por *su índole*, ni por las *excepcionales condiciones que entraña* puede ser objeto reprehensible, *antes por el contrario*, muy digno de figurar como juego intelectual y de recreo, á la cabeza de todos los de su clase.

*Los Inventores*

