

LOS JUEGOS DE AZAR. ¿UNA PASIÓN NOVOHISPANA?

LEGISLACIÓN SOBRE JUEGOS PROHIBIDOS EN NUEVA ESPAÑA
SIGLO XVIII

Teresa LOZANO ARMENDARES

La Nueva España en el siglo XVIII experimentó grandes cambios económicos, sociales y culturales. Hacia la segunda mitad de ese siglo, la difusión de las ideas ilustradas y el gran auge económico, entre otras cosas, produjeron lo que varios autores han llamado un "relajamiento de las costumbres".

En los documentos de la época llama la atención la reiterada mención de esta "relajación". A partir de los años 50 del siglo XVIII aparece un gran número de reales cédulas, autos acordados, decretos, pastorales, edictos de la Inquisición, que tratan de remediar este grave problema. Entre los "excesos" que se debían combatir estaban los bailes lascivos, las embriagueces públicas, las riñas en las pulquerías y tabernas, los desórdenes en el teatro y en las diversiones callejeras, los juegos de azar, etcétera.¹

Tanto en Madrid como en la ciudad de México se trató de implantar la nueva política ilustrada hacia las diversiones públicas. Por un lado, se pretendía convertir a estas dos ciudades en capitales "civilizadas", fomentando algunos espectáculos y, por otro, se pretendían eliminar determinadas formas de expresión popular.² Así, lo mismo en la metrópoli que en la Nueva España se dictaron una serie de reglamentaciones no para prohibir las diversiones y las fiestas, sino para ordenarlas y controlarlas.

¹ Juan Pedro Viqueira, *¿Relajados o reprimidos? Diversiones públicas y vida social en la ciudad de México durante el Siglo de las Luces*, México, F.C.E. 1987; p. 18.

² María José del Río, "Represión y control de fiestas y diversiones en el Madrid de Carlos III", en *Carlos III, Madrid y la Ilustración*, Equipo Madrid, Siglo XXI editores, 1988; p. 329.

A partir del siglo XVIII aparece una separación más clara entre las diversiones de la élite y las populares. Con la reforma del teatro³ se pretendía controlar uno de los medios de expresión y difusión ideológica de mayor alcance en el siglo XVIII. Los ilustrados pensaban que las representaciones teatrales bajo control de las autoridades eran un medio ideal para congregarse a los ociosos alejándolos de otras diversiones más perniciosas. El teatro era una recreación “ordenada y honesta”, el medio adecuado para “reformular las costumbres y transmitir principios morales y formas de comportamiento acordes con su política”.⁴

Además del teatro, también fueron reglamentadas todas las otras diversiones públicas, los toros, las comedias, el juego de pelota; se hicieron reformas urbanas en la capital novohispana y se dictaron una serie de medidas para controlar las manifestaciones populares durante las procesiones, en los paseos, las tertulias, los cafés, las pulquerías, etcétera.

Los juegos de azar no podían pasar desapercibidos en este afán de los monarcas españoles por reformar las diversiones de acuerdo con los criterios ilustrados. Así, a lo largo del siglo XVIII fueron publicados un buen número de reales cédulas y bandos contra los juegos prohibidos.

La inclinación a los juegos de azar es tan vieja como la humanidad misma y se ha dado en todo tipo de sociedades. La novohispana no es una excepción y, a juzgar por la abundante legislación que se dio para regularla e incluso para tratar de erradicarla, la pasión de los novohispanos por los juegos de apuesta era muy importante.

En las primeras décadas posteriores a la conquista la población de la Nueva España era ya muy aficionada a todo tipo de juegos los cuales eran considerados como algo natural, carente de maldad siempre que no hubiera un exceso en su práctica, pues

no puede la naturaleza humana dedicarse continuamente a solo los serios y penosos asuntos propios del estado de cada individuo sin mezclar algún tiempo de suspensión y descanso entre sus tareas y decaería muy en breve el ánimo de éstos si jamás levantasen la mano de un trabajo intenso. Para continuar su desempeño pueden lícitamente usar algunas recreaciones que reparen la

³ Ver Viqueira, *op. cit.*, p. 53-122 y Ma. José del Río, *op. cit.*, p. 323.

⁴ Ma. José del Río, *op. cit.*, p. 323-324.

material decadencia de su espíritu, en los intermedios que aquellos les permitan; pero con tal moderación como con que deben usar del sueño, alimento y otras cosas necesarias a la conservación de su vida.⁵

La natural propensión de españoles, criollos, indios y mestizos se extendió a toda clase de juegos, pero especialmente hacia aquellos llamados de suerte y envite que fueron practicados en todas las clases sociales, ocasionando, a decir de las autoridades, la desunión y la ruina de muchas familias ilustres y fomentando la ociosidad y la relajación de las costumbres en todos aquellos que los practicaban.

Los principales testimonios de esta afición a los juegos nos los proporcionan los distintos viajeros que visitaron la Nueva España a lo largo del periodo colonial. Todos ellos observaron una serie de vicios en los grupos populares y la pasión que sentían hombres, mujeres e incluso niños de todas las clases y condiciones por los juegos de azar. Así, a Thomas Gage, por ejemplo, le causó una fuerte impresión el gusto que mostraban las mujeres por este pasatiempo:

Por lo que toca a lo que se dice respecto a la belleza de las mujeres, debo añadir que es tal la libertad que disfrutaban en relación con el juego, que una vez que lo han empezado, el día y la noche les resultan demasiado cortos para poner fin a una manecilla de primera; pero no solo eso, porque el juego es tan común entre ellas que invitan a sus casas a los caballeros sin otro propósito.⁶

La pasión por los juegos de azar, sobre todo por los dados y naipes, se dio igualmente en el rico, que podía arriesgar grandes capitales, que en la plebe que exponía en las mesas de juego el jornal del día para probar fortuna. Esta plebe frecuentaba las casas de juego con el pretexto de atender a sus necesidades con las ganancias, e incluso muchos de ellos dejaban de ir a trabajar pensando que en el juego podrían ganar más, lo que solía ser en vano, ya que frecuentemente eran deudas lo único que obtenían.

⁵ F. de Fonseca y C. Urrutia, *Historia General de la Real Hacienda, escrita por orden del virrey conde de Revillagigedo*; "Naipes", vol. II, p. 295-296.

⁶ Cita tomada de William Bullock, *Seis meses de residencia y viajes en México*, Ed., est. prel., notas, apéndices y revisión del texto de Juan A. Ortega y Medina, trad. Gracia Bosque de Avalos. Banco de México, 1983; p. 106-107.

Había personas —generalmente de dinero— que vivían del juego; establecieron casas de juego como medio de vida y generalmente obtuvieron grandes ganancias. Estas casas eran frecuentadas por personas de clase acomodada. La plebe acudía a los “arrastraderos”, lugares de ínfima categoría, donde parece ser que sólo se jugaba a los “albures”, es decir, juegos de apuesta, suerte o envite, todos ellos basados en el factor azar, lo que daba a los jugadores la posibilidad de obtener más ganancias que con los de simple entretenimiento.⁷

El objetivo de este trabajo es presentar la legislación que se dio en Nueva España en torno a los juegos de azar durante el siglo XVIII. La fuente documental para este estudio es una serie de diez bandos publicados por los virreyes de 1747 a 1800: 1) Bando del virrey Horcasitas (6 de abril de 1747) donde se insertaron reales cédulas que prohibían los juegos “recios” y de envite. 2) Bando del virrey marqués de las Amarillas (3 de noviembre de 1757) que renovaba la prohibición de juegos y donde se incluían también reales cédulas. 3) Bando del virrey marqués de Croix (22 de julio de 1768) con inserción de real cédula de 13 de febrero, que estrechaba la prohibición de juegos. 4) Bando del virrey marqués de Croix (8 de abril de 1768) que declaraba haberse puesto el ramo de Naipes en administración real, agregándolo al del Tabaco, e imponía penas a los introductores de barajas extranjeras. 5) Bando del virrey marqués de Croix (28 de abril de 1770) que vedaba la introducción y uso de barajas extranjeras o contrahechas e imponía penas a los transgresores y a los que ejercitaban o toleraban los juegos prohibidos. 6) Bando del virrey Bucareli (14 de febrero de 1773) que en 16 artículos especificaba los juegos que se prohibían, las personas que contravenían, aunque usaran de los lícitos y las penas que se imponían. 7) Bando del virrey Matías de Gálvez (14 de julio 1784) donde se insertaba el del virrey Bucareli, de 1773, sobre juegos prohibidos. 8) Bando del virrey Alonso Núñez de Haro (18 de julio de 1787), sobre juegos prohibidos. Se insertaba el bando de Bucareli de 1773. 9) Bando del virrey Revillagigedo (30 de octubre de 1790), sobre juegos prohibidos. Incluía el bando de Bucareli y añade 18 artículos. 10) Bando del virrey Mar-

⁷ Ma. Angeles Cuello Martinell, “La Renta de los Naipes en Nueva España”, en *Anuario de Estudios Americanos*, EEHA, xxii, 1965; p. 241.

quina (9 de julio de 1800) en que se repetían las prohibiciones anteriores sobre juegos de azar.⁸

El análisis de estos documentos nos permite conocer cuáles eran los juegos que explícitamente se prohibían en estos bandos y cuáles eran los permitidos; qué penas se establecían para los transgresores; cuáles eran las razones de la prohibición, de tipo moral o económico o ambas; y, finalmente, qué efectos tuvieron estas disposiciones legales.

La legislación de los siglos XVI y XVII

Los juegos de azar fueron prohibidos en Nueva España poco después de la conquista. Ya el primero de febrero de 1525 se mandó que

ninguna persona de ningún estado, preeminencia, oficio y condición que sea, sean osados de jugar a los naipes, ni dados, ni otros juegos vedados en ninguna parte, agora sea en palacio o en las atarazanas, so pena que se le ejecutarán las penas en tal caso en derecho establecidas.⁹

Las primeras disposiciones gubernativas tuvieron por fin controlar el juego de naipes en el reino de Nueva España dadas las evidentes perturbaciones que ocasionaba. Así, "hallándose ya introducido en Indias, casi desde su conquista, el uso de grandes y excesivos juegos, dados, tablas, naipes y otros, de que resultan pérdidas considerables de haciendas, honras y otras", el rey Carlos I expidió una real cédula (27 de agosto de 1529) prohibiendo absolutamente los dados o tablas y que en el juego de naipes y otros permitidos no pudieran exponerse más de diez pesos en un día natural de veinticuatro horas.¹⁰

Es abundante la legislación que se dictó desde el siglo XVI para reprimir los juegos de azar. En 1539 el virrey Antonio de Mendoza dictó una serie de ordenanzas para regular los juegos en Nueva España porque

⁸ Todos estos bandos se encuentran en el Archivo General de la Nación, en el ramo de *Bandos*: 1) vol. 4, f. 1; 2) vol. 5, núm. 18; 3) vol. 7, núm. 22, f. 122-124; 4) vol. 7, f. 15; 5) vol. 7, núm. 71; 6) vol. 8, núm. 22, f. 82-84; 7) vol. 13, núm. 40, f. 151-153v; 8) vol. 14, núm. 71, f. 239-241; 9) f. 235; 10) vol. 20, f. 209-210.

⁹ Lucas Alamán, *Disertaciones*, México, Ed. Jus, 1942; vol. II, p. 264.

¹⁰ Fonseca y Urrutia, *op. cit.*, II, p. 296.

por cuanto por esta su Real Audiencia han seido y estan fechas ciertas ordenanzas acerca y sobre razon de los juegos e por experiencia ha parecido e parece por ellas no se dio competente remedio y que todavia se frecuentan los dichos juegos, en ofensa de Dios Nuestro Señor y en grande daño y perjuicio de los vasallos e súbditos de S.M. siendo informado que una de las principales cosas en esta tierra destruyen a las gentes, especialmente a mercaderes es el juego, por ser desordenado. e que no lleva ningún remedio podello castigar, jugar ocultamente e intervenir en los dichos juegos juramentos falsos e otros fraudes, so color que juegan hasta 10 pesos por virtud de la facultad que esta dada, me ha remitido que acerca dello haga las ordenanzas que me pareciere, e que si pareciere que de todo punto se deba prohibir que no haya naipes en esta tierra lo haga, por ende para el remedio de todo ello e para que cesen los dichos juegos, en cumplimiento de lo por S.M. mandado, ordeno y mando las ordenanzas siguientes.¹¹

A lo largo del siglo xvi los reyes españoles recibieron informes sobre la convivencia de vagabundos españoles e indios y enviaron instrucciones a los virreyes para que evitaran este contacto, ya que dichos vagabundos eran "ladrones, jugadores, viciosos y gente perdida" y al vivir mezclados con los indios sólo podían enseñarles "ociosidad y malas costumbres".¹²

Fue el rey Felipe II (13 de septiembre 1552) quien hizo de los naipes un estanco que proporcionara una renta a las cajas reales.¹³ A partir de entonces no hubo ya libertad para traer barajas de España o para jugar la cantidad que se quisiese. El ramo de naipes se convirtió en propiedad de la real hacienda, la única dueña de su comercio y reglamentación. Y, a partir de entonces, todas las medidas se darían con el fin de restringir los juegos prohibidos y difundir una serie de reglas y órdenes que encauzaran los juegos para que no fueran motivo de alteraciones en la vida social del virreinato y, al mismo tiempo, que la renta de los naipes fuera productiva.

¹¹ Mariano Cuevas, *Documentos inéditos del siglo XVI para la historia de México*, corregidos y anotados por Mariano Cuevas, publicación hecha bajo la dirección de Genaro García. México, Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnología, 1914; p. 90-92.

¹² Norman F. Martín, *Los vagabundos de la Nueva España siglo xvi*, México, Jus, 1957; p. 82.

¹³ Cuello Martinell, *op. cit.*, p. 243.

En el siglo xvii las autoridades novohispanas se mantuvieron en su actitud contraria al juego. Hacia mediados de la centuria la renta del ramo había subido muchísimo de valor —150 000 pesos— y esta cantidad, que era excesiva, no podía ser cubierta por los asentistas, por lo que por un tiempo el ramo de naipes pasó a ser administrado por cuenta de la Corona.

El contrabando de barajas afectaba mucho a la renta de los naipes. Al ser muy elevado el precio de los de la real fábrica de México, se vendían pocas barajas, pues el precio de las traídas de España de contrabando era menor e incluso se fabricaban ilegalmente en el virreinato.

A fines del siglo xvii y principios del xviii el valor del estanco de naipes había bajado mucho: 31 000 pesos en 1703. La causa no era que hubiera disminuído el gusto por el juego, pues se jugaba cada día más. Si se vendían menos barajas se debía a que muchas de las que circulaban eran de contrabando, y al no haber mucha rigidez en la represión de estas ilegalidades, se seguían usando las barajas “contrahechas”.

Al no permitir que se apostaran grandes cantidades se jugaba clandestinamente y esto repercutía en las ganancias del estanco, ya que para que éste fuera rentable era necesario dar libertad de juego. Es por ello que de continuo los asentistas del ramo enviaban peticiones a los monarcas en el sentido de que no se prohibieran los juegos de azar. Sin embargo, parece ser que los virreyes sentían la obligación moral de vigilar las costumbres de sus vasallos, pues nunca consintieron en levantar las prohibiciones, probablemente porque consideraban que al hacerlo contribuirían al aumento de una serie de desórdenes que intentaban remediar y, por lo tanto, prefirieron la tranquilidad de la Nueva España al enriquecimiento del erario.¹⁴

Juegos lícitos e ilícitos

En la legislación referente a los juegos se observa que se hace distinción entre los juegos lícitos, es decir, aquellos que debían servir de entretenimiento y solaz y aquellos otros que estaban vedados. Pero ¿qué hacía de un juego permitido un juego prohibido? Lo que convertía a un juego lícito en ilícito era básicamente el monto de la apuesta, de modo que la legislación sobre

¹⁴ *Ibid.*, p. 271-286.

los juegos estaba orientada hacia el establecimiento de normas que no permitieran excesos en esta diversión.

Los juegos prohibidos eran aquellos denominados de apuesta, suerte o envite; éstos, también conocidos como "albures", eran los que permitían obtener mayores ganancias a los jugadores, por lo que eran los preferidos de la mayoría de la gente. Muchos de estos juegos fueron tolerados en Nueva España hasta mediados del siglo XVIII.

Los juegos preferidos por los jugadores de la colonia eran el parar o monte, la banca, el faraón, la banca fallida, el sacanete, el treinta, el treinta y una, el treinta y cuarenta, el bisbis o biribis, la oca o auca, los dados, las tablas reales, el cacho, la flor, el quince, el treinta y una envidada, la chueca, la taba, la corre-güela, el cubilete, el chaquete, el veinte y una.¹⁵

Había otras variantes de juegos de azar, muchos de ellos permitidos, pero casi no se practicaban en las casas de juego, puesto que el margen de ganancias era menor. Sin embargo, cualquier clase de juego podía convertirse en ilícito, puesto que, como ya dije, lo que determinaba su ilicitud era la cantidad de dinero que se apostaba y no el juego en sí mismo.

Pelear de gallos

En España y Portugal se jugaron gallos desde la Edad Media y los famosos "gallos jerezanos" fueron exportados a las Indias desde el siglo XVI.

El juego de gallos se diferencia de los otros juegos de azar en que en éstos sólo hay un afán de lucro o ganancia, mientras que en el primero el espectáculo se une al lucro. La difusión de las peleas de gallos tuvo lugar en un principio entre los grupos sociales superiores, pero luego se hicieron muy populares entre la gente de los grupos subalternos. Las reuniones para los juegos de gallos tenían un carácter particular, y a ellas se unieron los juegos de naipes, arrendándolos el asentista de éstos a quienes lo pedían y pagaban. Desde 1713 existían en Nueva España casas públicas de gallos; sin embargo, la afición de los novohispanos por las peleas de gallos estaba tan extendida que no sólo se celebraban en los palenques públicos, sino también en las casas

¹⁵ En el apéndice se encuentra una breve explicación de cada uno de estos juegos.

de algunos comerciantes que las alquilaban para tal efecto y para el juego de cartas, lo que provocaba problemas con el ramo de naipes a causa de que allí se arriesgaban cantidades mayores a las permitidas en las plazas públicas.¹⁶

En 1723 se pidió al rey su autorización para las peleas de gallos porque decían que el pueblo lo prefería a los naipes, pero la corona no la concedió. Las peticiones se repitieron en 1724 y 1725 y finalmente en 1727 Felipe V autorizó este juego al asentista de naipes, Isidoro Rodríguez La Madrid y fijó una serie de condiciones. Entre ellas, que no habían de asistir ni admitirse a los referidos juegos los hijos de familia ni esclavos; tampoco se permitía iniciar los juegos antes de la una del día bajo pena de dos mil pesos; los juegos se habían de poner en parajes públicos, con la precisa asistencia de ministros reales, encargándose a los tribunales y justicias la vigilancia para que no hubiera disturbios y no se apostaran cantidades considerables.¹⁷

Sólo se podía jugar a los gallos en las casas que fuesen del arbitrio del asentista, y a los que tuvieran casas sin licencia o jugaran sin permiso se les impondrían las penas en que incurrían cuando el juego estaba prohibido. También se prohibía que hubiera cualquier otra clase de juegos en estas casas.

Así, las peleas de gallos quedaron incluidas en el primer grupo de las rentas o masa común de la Real Hacienda desde 1727. Esta renta podía ser administrada por los oficiales reales o arrendada a particulares en forma de asiento o contrato. El asentista pagaba una cantidad fija por 10 años y los gastos y utilidades corrían por su cuenta.¹⁸

Durante toda la época colonial los palenques fueron lugares muy vigilados por las autoridades encargadas de mantener el orden, pues a ellos concurría una gran cantidad de gente atraída no sólo por el interés de las ganancias que podían obtener sino también por la diversión, y la gran concurrencia de "gente ociosa", animada por las bebidas y las apuestas, solía degenerar en riñas y disturbios.

¹⁶ María Justina Sarabia Viejo, *El juego de gallos en Nueva España*, Sevilla, EEHA, 1972; p. 9.

¹⁷ Fonseca y Urrutia, *op. cit.*, III, p. 7.

¹⁸ Sarabia, *op. cit.*, *passim*.

La Real Lotería

En septiembre de 1770 el virrey marqués de Croix, por orden del rey Carlos III (20 diciembre 1769), estableció una lotería en Nueva España. La razón para hacerlo fue que

a pesar de las severas providencias dictadas por las leyes reales de Indias y por repetidas reales pragmáticas (...) no había podido extinguirse ni moderarse la inclinación de sus vasallos de estos dominios de consumir o exponer sus caudales a la decisión de los juegos de suerte y envite.¹⁹

La lotería, pues, debería sustituir a los demás juegos de azar, que constituían "el vicio más peligroso entre los habitantes de Nueva España"²⁰ y debería proporcionar

un nuevo rumbo en que sin exponerse a tan perjudiciales resultados, adquiriesen una honesta opción a los justos lucrativos objetos (...) y al mismo tiempo socorriesen las urgencias del real erario sin gravamen molesto, sino solo aquel que franqueasen por su libre arbitrio.²¹

Al principio, la renta de la lotería no respondía a las esperanzas puestas en ella, pues los billetes, que valían 20 pesos, eran muy caros e incosteables para la gente de los grupos populares, por lo que éstos siguieron dedicados a los juegos de azar. Sin embargo, a partir del segundo sorteo los billetes se fraccionaron y su precio se redujo a cuatro pesos. Poco a poco la lotería fue ganando la confianza del pueblo, se reformaron las ordenanzas y la renta progresó. El periodo en que la renta obtuvo mayores rendimientos fue de 1796 a 1810; por razones obvias, durante la guerra de independencia la lotería decayó.

Pero a pesar de que se reglamentaron los juegos de naipes y de gallos y se estableció la lotería, los juegos de azar donde se hacían apuestas por mucho más de lo permitido no pudieron ser eliminados por muchos motivos; de este modo, en el siglo XVIII se siguieron publicando leyes, reales cédulas, bandos, etcétera, para desterrar este vicio. Una poderosa razón para que se siguie-

¹⁹ Fonseca y Urrutia, *op. cit.*, II, p. 120.

²⁰ José María Cordoncillo, "La Real Lotería en Nueva España", en *Anuario de Estudios Americanos*, EEHA, Sevilla, núm. XVIII, 1961; p. 199 y *passim*.

²¹ Fonseca y Urrutia, *op. cit.*, II, p. 120.

ra jugando en Nueva España era que esta afición por los juegos era compartida por todo tipo de gente, desde las autoridades virreinales, tanto civiles como eclesiásticas, hasta la más ínfima plebe. Así pues, dependía de que tan arraigado estuviera este gusto entre las autoridades para que no pusieran todo su empeño en aplicar las leyes.

Criterios y razones de la prohibición

Los juegos de azar eran considerados una gran plaga social durante el siglo XVIII. Hipólito de Villarreal opinaba que las causas parciales de la miseria y la pobreza de la gente común eran:

las bebidas y juegos de albures, bancas y bisbises que se les franquean en todas partes, sin temor de la justicia ni respeto alguno de los bandos prohibitivos publicados en diversos tiempos con el fin de contener los gravísimos y perniciosísimos efectos que resultan del impune abuso de estos dos manantiales de vicios y delitos. Estos son, sin duda, el fomento y origen radical de la ociosidad, de la desnudez y del abandono tan público y tan notorio de hombres y mujeres, no solo en esta capital, sino también en el resto del Reino.²²

La prohibición de los juegos de azar se explica porque, efectivamente, perturbaban el orden social: se jugaban grandes cantidades, lo que ocasionaba la ruina de muchas familias y la desunión de éstas; muchas personas no acudían al trabajo por pasarse el día en las casas de juego o en pulquerías o vinaterías donde también se jugaba, amén de las riñas e incluso muertes que allí sucedían, los robos, estafas, etcétera. Pero, sobre todo, la prohibición estaba destinada a proteger a la renta de los naipes que sufría detrimento a causa de la proliferación de juegos ilegales.

En casi toda la legislación se pone de manifiesto que se prohíben los juegos de azar por el mal social que estos ocasionan. En la real cédula de 1746 se dice que estas prohibiciones se tienen que hacer cumplir por considerarlas "de la mayor importancia y consecuencias para el servicio de Dios y para el bien público y

²² Hipólito de Villarreal, *Enfermedades políticas que padece la capital de esta Nueva España...*, introducción de Genaro Estrada, México, Bibliófilos Mexicanos, 1937; p. 263.

común de mis vasallos de los reinos de Indias". El virrey Agustín de Ahumada Villalón, marqués de las Amarillas en el bando que hizo publicar en México el 3 de noviembre de 1757 dice que el juego es

un vicio que los despoja (a los hombres) de sus facultades y los pervierte de las honestas, justas diligencias y ejercicios a que estaban acostumbrados para la decente manutención de sus atenciones, provocándolos al hurto y otros destinos igualmente detestables.

En julio de 1768 el virrey marqués de Croix mandó publicar un bando en el que se insertaba la real cédula de 13 de febrero del mismo año en que se prohibían los juegos de azar por ser

un vicio tan abominable y que es el origen de tantas ruinas y lastimosos sucesos que con frecuencia se experimentan en aquellos dominios de la América.

En el *Manifiesto sobre la utilidad y ventajas que ofrece al público la Real Lotería*²³ se exponían las ventajas de la lotería sobre los juegos de envite: en éstos, el jugador, "exponiéndose a ganar poco, pierde mucho". En los juegos de azar "hay engaño, perfidia y mala fe que regularmente acompañan a la codicia"; los juegos de suerte "son privados y ocultos" y en ellos "se ejecutan toda clase de vicios y fraudes".

En el bando de 1790 publicado por el virrey Revillagigedo se asienta que

el juego es un vicio destructor de las cosas y de las familias, fomento de la ociosidad y de la holgazanería, origen y principio de otros muchos males.

En especial, el juego de "monte" era pernicioso pues en él "se cometen estafas, injusticias, usuras y otras muchas iniquidades".

El hecho de que las leyes no se cumplieran es la razón por la que se reitera su publicación. En todas las reales órdenes y ban-

²³ *Manifiesto sobre la utilidad y ventajas que ofrece al público la Real Lotería que de orden de S.M. se establece en esta capital, con el plan de ella, y razón del método que ha de observarse en su manejo*, México, Imprenta Real del Superior Gobierno del Br. D. Joseph Antonio de Hogal, 1770, AGN, *Bandos*, vol. 7, núm. 82.

dos se insiste en que se tienen que volver a promulgar dichas "providencias", pues no se han observado las anteriores y sigue habiendo juegos prohibidos:

por cuanto los señores reyes mis gloriosos predecesores siempre igualmente dedicados con su católico, fervoroso celo al mejor gobierno y regimen de los reinos de las Indias, y en la reforma de las costumbres de sus Habitadores; y teniendo consideración a los imponderables daños y perjuicios que se siguen de los excesos del juego de naipes, dados y otros de suerte y envite y de juntarse y concurrir a esta pésima ocupación mucha gente ociosa y de vida inquieta, y depravadas costumbres, de que pueden resultar y resultan con frecuencia los mayores inconvenientes y los delitos más atroces con juramentos, blasfemias, muertes y pérdidas de honras y haciendas, de que también se originan alborotos, desasosiegos, que perturban la pública quietud, y desatan o rompen los vínculos de la unión y de la tranquilidad de las familias y de los pueblos.²⁴

Los monarcas habían mandado observar las leyes que están en la Recopilación y "contienen muy rigurosas prohibiciones de todos los juegos de suerte y envite", pero como al parecer todos aquellos encargados de cumplirlas y hacerlas cumplir no lo habían hecho, el monarca manda, ruega y encarga en 1746 que

cada uno en la parte que respectivamente le tocara, guarde, cumpla y ejecute, y haga guardar, cumplir y ejecutar, inviolablemente, y con la mayor exactitud todo lo prevenido y dispuesto por las leyes enunciadas y por otras posteriores reales cédulas expedidas en su consecuencia, para extirpar y desarraigat totalmente el escandaloso y perjudicial abuso introducido y tan generalmente propagado de los juegos de suerte, apuesta y envite, y de los baratos indecorosos.

Lo primero que salta a la vista al revisar esta serie de bandos es la reiterada publicación de las mismas disposiciones. En el bando de 1757 publicado por el virrey marqués de las Amarillas, que inserta las reales cédulas de 1745 y 1746, reitera que debe publicar este bando pues "habiéndose experimentado frecuente su transgresión con notable detrimento de familias e

²⁴ Bando del virrey marqués de las Amarillas, 3 nov. 1757; AGN, *Bandos*, vol. 7, núm. 82.

inobservancia de las soberanas disposiciones de Su Majestad continuándose con el abuso de jugar albures, dados y otros. . .” Los virreyes insisten en que la razón de volver a publicar estas reales órdenes se debe a que “de su repetición resulta la ninguna enmienda”.

En 1770 fueron publicadas las Ordenanzas de la fábrica de naipes por el virrey Croix, pues por “no haber sido hasta entonces del conocimiento del público, se podía alegar ignorancia”. Croix afirma que la publicación de las Ordenanzas obedece a la necesidad de “prevenir con la notoriedad de ellas los maliciosos pretextos con que pretenden eludir mis justas providencias y que tengan en todas partes el debido cumplimiento dichas Ordenanzas en favor de los intereses de Su Majestad que se miran defraudadas y sin castigo los delincuentes”.

En suma, en la legislación encontramos una actitud que reprobaba los juegos de azar, más que nada por lo que ocasionan; se decía que el juego era el origen de “tantas ruinas y lastimosos sucesos”; que era un vicio que despojaba a los hombres de sus facultades y los pervertía, provocándolos al hurto y “otros destinos igualmente detestables”; era un vicio destructor de las casas y las familias, fomento de la ociosidad y de la holgazanería, “origen y principio de otros muchos males”.

Juegos permitidos y juegos prohibidos

No todos los juegos estaban prohibidos, y en cada una de las reales órdenes y bandos se especifica cuáles eran los juegos prohibidos y por qué.

En 1747 y 1757 se prohíbe “todo género de juego de apuesta, suerte y envite y los que con el nombre de albures se frecuentan en él”. También se prohíben los dados “y otros”.

En septiembre de 1766 el virrey marqués de Croix publicó un bando en que se prohibía que la gente sin ocupación deambulara libremente por la ciudad; todos aquellos que no tenían un trabajo debían buscarlo, pues de lo contrario serían “estimados por vagabundos, y como tales, se les destinará”. Croix decidió tomar estas medidas contra la vagancia, pues había sido informado

del crecido número de personas que se mantienen en esta ciudad paseando libremente las plazas y concurriendo con frecuencia a

las pulquerías, tabernas, garitas, casas de juego y otras diversiones, que aunque permitidas para el recreo y alivio de los que trabajan y no abusan de ellas, no lo son ni deben ser para fomento del vicio en los ociosos, antes sí en contravención de las leyes del reino, que previenen el buen gobierno de los pueblos.²⁵

un año después, en otro bando aparecido para prevenir la vagancia y la ociosidad, Croix asentaba que las casas de juego y las pulquerías eran “parajes en que regularmente tienen principio las riñas y pendencias de que se originan las continuadas heridas y muertes”.²⁶

En las Ordenanzas de la renta de los Naipes de 1768 se prohíbe a toda persona, sin distinción, el uso de barajas que no sean de la real fábrica de México. Sólo se permiten los juegos lícitos de naipes que sean de pura diversión con tal de que no los hagan ilícitos las cantidades que se juegan en ellos, prohibiéndose los de suerte y envite en las casas, tablajes y arrastraderos donde asisten vagabundos, esclavos, etcétera.

Asimismo, en el bando del marqués de Croix de 1770 que vedaba la introducción y uso de barajas extranjeras, se prohíbe que los justicias vendan “vergonzosamente licencias de mantener juegos públicos en plazas o casas particulares y arrendarlos en las funciones públicas de los lugares de su jurisdicción”, pues “para los juegos moderados no se necesitan licencias y los immoderados no los sufre la Justicia, por los perjuicios y desórdenes con que irremediablemente se acompañan”. También queda prohibido que los justicias mantengan y permitan juegos en sus casas o casas particulares. Los juegos que quedan expresamente prohibidos son los dados, las rifas, la chuza, los dedales, el boliche, la taba, el ancla y el biribis.

Bucareli en 1773 prohibió específicamente ciertos juegos de azar: los de albuces, banca, quince, veinte y una y treinta y una envidadas, cacho, flor, “u otros de naipes como quiera que se nombren, siendo de envite y suerte, y los de biribis, oca, dados, taba, tablas, bolillo o semejantes de suerte y azar”. Sólo se permitía jugar a “los no prohibidos de naipes que llaman de carteo y los de pelota, trucos, billar y semejantes en que no haya envite, suerte y azar”. Se aclaraba que lo que los convierte en

²⁵ Bando del virrey marqués de Croix sobre vagos, AGN, *Bandos*, vol. 6, núm. 45, f. 140.

²⁶ Bando del virrey Croix sobre vagos, AGN, *Bandos*, vol. 6, núm. 57, f. 188.

prohibidos es “el abuso que hace de ellas la condición y malicia humanas por el exceso en el tiempo, en los intereses que median y a otras circunstancias”.

En este mismo bando se prohibía que hubiera casas de juego y se practicara “cualquier clase de juegos” en las tabernas, figones, hosterías, mesones y botellerías. En los trucos sólo se permitía el ajedrez, las damas y tablas reales.

Quedaba prohibido también jugar con barajas extranjeras o contraechas, aunque fueran juegos permitidos.

A pesar de que en la legislación se distinguía claramente entre los juegos permitidos y los prohibidos, en la práctica era imposible controlar que se apostaran cantidades mayores a las establecidas y, por lo tanto, muchos juegos permitidos se convertían en ilegales. Además, las autoridades, aun cuando efectivamente hubieran querido que las leyes se cumplieran, carecían de medios prácticos para controlar el juego. ¿Cómo se puede controlar que no se apuesten cantidades excesivas?

Las penas

En toda la legislación se afirma que “se tomarán las más severas providencias para la corrección y castigo de los que cometieren un vicio tan pernicioso”. Asimismo, que se procederá especialmente contra los ministros de justicia por ser ellos “en quienes reside la obligación de castigar semejantes excesos en cualesquiera personas que en ellos incurriesen sin distinción de clases”.

Los encargados de castigar estos desórdenes debían imponer las penas arbitrarias y pecuniarias correspondientes según lo dispuesto por las leyes.

En muchos de los bandos no se especificaba claramente cuáles eran las penas a que se hacían acreedores los transgresores de estas disposiciones. En 1757 se advertía que serían penados no sólo los contraventores, sino también “los dueños de las casas que las alquilan para este destino, o le permitan en las de su habitación”.

Diez años más tarde, se obligaba a los justicias a visitar con frecuencia las casas de juego, las pulquerías, etcétera y deberían “arrestar a los que hallaren en ellas y presumieren ser ociosos; y constándoles por dicho de dos o tres testigos, no tener el sujeto oficio ni destino, lo aplicarán al servicio de Su Majestad

en la tropa o presidios de La Habana o San Juan de Ulúa, según las circunstancias que hallaren en el sujeto, suspendiendo la remisión hasta darme cuenta para la aprobación”.

En 1768 se afirmaba que quedaban comprendidas en las penas de contravención “todas las personas de cualesquiera clase, distinción o dignidad que sean, sin exceptuarse las más privilegiadas”. Sin embargo, parece ser que ni los ministros de justicia, ni las personas de las “clases privilegiadas” temían que se tomaran represalias contra ellos, pues los juegos no disminuyeron. Y de hecho parece ser que no se castigó a personas “influyentes”, lo que podría haber servido de ejemplo.

Las penas que se establecían en ese bando de 1768 eran: por la primera vez si se tenían bienes y conforme a la ley de la Recopilación de Indias, la multa de mil pesos oro; por la segunda, dos mil pesos, y por la tercera, pérdida de la mitad de sus bienes y destierro perpetuo de estos reinos; y en el caso de no tener bienes en que recibir esta pena, se les impondría con el mismo orden la equivalente de seis, ocho y diez años de presidio en donde les señalara el superior gobierno. Y serían suspendidos de sus empleos y privilegios, de cualesquiera clase, si los tenían al tiempo de su arresto, “conforme a las leyes de ambas Recopilaciones que tratan de los contrabandistas”.

Se especificaba en todos los bandos, a partir del de 1768, que no se harían excepciones a los seculares que hicieran contrabando ni a los militares. Los oficiales y soldados de tropa quedarían privados de sus empleos si fuesen encontrados en el delito de coymes, garitos o juegos prohibidos. Las personas de fuero eclesiástico que contravinieran las ordenanzas serían castigadas por sus prelados.

En el bando de 1770 se señalaban las mismas penas pecuniaras que en el de dos años antes, y se especificaba que lo recaudado de las multas se debería distribuir en terceras partes entre la real cámara y jueces o jueces de la causa. Si los reos no tuviesen caudal “siendo de especial calidad, título o carácter”, serían desterrados por la primera vez a 40 leguas en contorno del lugar donde cometieron el delito y por dos años, pero siempre debería guardarse “la proporción debida”, o se consultaría a la superintendencia general. Si los reos fuesen plebeyos o no tuviesen “alguna recomendable calidad” serían condenados a presidio por el mismo número de años que en el bando de 1768. Igualmente

se hacía la prevención de que "nadie gozará de fuero ni aun aquellos exentos de la jurisdicción ordinaria".

La pena señalada en el bando de 1770 para aquellos que vendían barajas viejas de la real fábrica era de 50 pesos por la primera vez y duplicada y triplicada por la segunda y tercera. Si los reos no tenían bienes, serían castigados a proporción con tiempo de cárcel, destierro o presidio. Los eclesiásticos contraventores serían castigados por sus prelados y los delincuentes privilegiados que no pudieran "sufrir la pena señalada de 50 pesos", serían puestos a disposición del superior gobierno.

Las penas pecuniarias señaladas hasta 1773 eran muy severas y no deben haberse aplicado con frecuencia, pues además, a los que se aprehendía por dedicarse a juegos prohibidos generalmente solían pertenecer a los grupos subalternos, incapaces de pagar una suma tan elevada. Así, encontramos que en el bando publicado por Bucareli en 1773 la pena para los nobles o empleados de oficio público, civil o militar, era de 200 pesos por la primera vez, "por el mismo hecho de hallarse jugando juego prohibido o averiguarse por testigos que lo han hecho". Si fuere persona de "menos condición", destinada a algún oficio o "ejercicio honesto", la pena sería de 50 pesos y para los dueños de las casas que tuvieran o permitieren en ella tablajes públicos o secretos de juegos prohibidos las penas serían del doble, "según sus clases"; estas multas serían duplicada por la segunda vez y por la tercera, además de la pena pecuniaria, y serían desterrados por un año y los dueños de casas de juego por dos años; y "si fuere tanta su incorregibilidad que vuelvan a reincidir", se les enviaría por cinco años a un presidio ultramarino.

Es obvio que los aprehendidos por juegos prohibidos no pertenecían al tipo de gente que podía pagar una multa ni siquiera de 200 pesos, pues las cantidades que se jugaban en los lugares a los que la plebe asistía eran mucho menores. En este bando de Bucareli que comentamos, se aclaraba que aquellos delincuentes "de calidad distinguida" que no tuvieran facultades para satisfacer las multas se les impondría por la primera vez la de destierro por seis meses y a los demás un mes de cárcel; estas penas se aplicarían también por la segunda vez y la tercera serían enviados a un presidio por dos años.

A los dueños de casas que no tuvieran manera de satisfacer las multas se les impondrían estas mismas penas que hemos mencionado, pero dobladas. Sin embargo, más adelante se seña-

laba que a los ociosos se les enviaría a presidio por cinco años la primera vez y a los dueños de las casas que "semejantes torpezas permitieren" a ocho años de presidio. A aquellos que se les encontrase jugando en días y horas laborales se les castigaría con diez días de cárcel la primera vez, 20 días la segunda y 30 la tercera, y un año de destierro si reincidieren.²⁷

En 1790, además de las penas establecidas para los jugadores, se añadía la modalidad de castigar a los "mirones". La primera vez que éstos fueran aprehendidos, serían puestos en libertad, "seriamente apercebidos con las penas del bando". La segunda vez se impondría al mirón la pena que se establecía para el jugador por la primera y la tercera vez la segunda de éste, y por la cuarta la tercera. Y, en caso de haber más reincidencia, el virrey se reservaba la facultad de imponerle la pena que fuera competente "para su castigo y escarmiento".

Este tipo de penas se prestaba a que hubiera un alto índice de corrupción por parte de los encargados de vigilar que no hubiera juegos prohibidos. Esto lo demuestran algunos expedientes que he encontrado en el ramo *Criminal* del Archivo General de la Nación. Era muy difícil probar que alguna persona hubiera tomado parte en juegos prohibidos. A los que se acusaba de este delito generalmente habían sido aprehendidos por otra causa y la práctica de juegos prohibidos sólo se mencionaba como una confirmación de que su conducta no era buena.

Otra prueba de que debe haber existido corrupción entre los encargados de vigilar que se cumplieran los bandos era que en 1790 se prevenía que los ministros de justicia no debían tomar dinero de los jugadores. El importe de las multas debía ser depositado en manos de personas "legas y abonadas". Se prohibía que los escribanos recibieran alhajas en prenda de las multas y que éstas permanecieran en su poder hasta que se hiciera la distribución por los jueces. Asimismo se hacía hincapié en que en la distribución de las multas se aplicaría todo lo que correspondía al ramo de penas de cámara.

El que las penas fueran muy severas tampoco sirvió para restringir la gran afición por los juegos de azar que había en Nueva España y que la gente se dedicara a jugar siempre que podía; y aunque algunos lo hacían por diversión, muchos jugaban como un modo de aumentar sus ingresos, sin temor de las penas a que

²⁷ Bando de Bucareli de 1773.

se hacían acreedores, que por otro lado, no se aplicaban sistemáticamente. Esto nos hace pensar lo siguiente: la legislación sobre juegos prohibidos venía directamente de España y los virreyes tenían la obligación de darla a conocer y velar por su implementación. Sin embargo, aunque los virreyes realmente quisieran poner un límite a las costumbres “relajadas” de los habitantes novohispanos, sabían de antemano que no era posible hacer cumplir estas reales órdenes y es por eso que por lo común estas disposiciones producían escasos y, a lo sumo, pasajeros efectos. Esto lo corrobora el hecho de que en el ramo *Criminal* hay pocos casos en que el juego sea el motivo de la aprehensión. Por lo general sabemos de personas que jugaban al ser capturadas por otros delitos. Esto incluye individuos de todas las clases sociales, pero especialmente a los de condición humilde. Son raros los casos de funcionarios o eclesiásticos procesados por el solo delito de ser jugadores o permitir que se jugara en sus jurisdicciones. Tampoco hay un número significativo de casos en que se acusara a alguien por estafa o engaño en el juego, ya que el que se atreviera a acusar al estafador, al mismo tiempo se delataba como jugador.

Los opositores a la prohibición

Una de las razones para que la legislación sobre juegos de azar no se haya aplicado en Nueva España era que la prohibición no respondía a los intereses de muchos de los habitantes de la colonia, ni siquiera de muchos de los que debían implementar estas medidas.

Los mayores opositores al prohibicionismo fueron los asentistas del ramo de naipes, que veían disminuidas sus ganancias con la prohibición, pues se vendían menos barajas y aquéllos que tenían licencias para casas de juego. Sin embargo, a lo largo del siglo XVIII los monarcas no cejaron en su intento de regular y tratar de erradicar los juegos de azar. El objetivo de la prohibición era remediar los “excesos y desórdenes que de él [juego] se originan con imponderable ruina de las honras, haciendas, familias y también con la del comercio de éstos y estos reinos”. Se creía que el detrimento en las rentas de la real hacienda quedaría resarcido con el producto de derechos y utilidades del comercio, el que sin duda “florecerá mucho más quitando este tan considerable impedimento”.

Horcasitas afirmaba que del cumplimiento de las reales cédulas de 1745 y 1746 resultaría "el común incomparable beneficio de evitar las pérdidas y ruinas de los caudales, que se disipan con el uso de los juegos de apuesta, suerte y envite".

En 1770 el virrey marqués de Croix, al publicar las ordenanzas de la fábrica de naipes y juegos prohibidos, eliminó la posibilidad de que los justicias y factores dieran licencias y permisos para casas de juego. Hasta entonces habían sido estos funcionarios quienes habían amparado el "abuso" de dar licencias para juegos públicos y privados de naipes "u otras especies aun de las prohibidas" por haber estado a su cargo el repartimiento y venta de las barajas, pero desde ese momento quedó prohibido que los justicias dieran licencias y permisos para evitar el "abuso y el aumento que les dejará a sus intereses".

Afirmaba Croix, asimismo, que los justicias daban licencias para juegos en plazas públicas y casas particulares "con el pretexto en tiempo de los asentistas (de naipes) de acrecentar la Renta". Sin embargo,

ha parecido conforme a la justa intención con que mira Su Majestad los intereses de su erario prohibir este vicioso modo de aumentarlos, queriendo sólo lo que legítimamente le corresponde, y que sus amados vasallos se conduzcan a una libre y moderada diversión y no a un vicio autorizado de las Justicias que atrase sus patrimonios.²⁸

La razón para prohibir que los justicias mantuvieran y permitieran juegos en sus casas o casas particulares era que allí los concurrentes perdían su caudal, empeñaban parte de su hacienda, ropa o instrumentos de su trabajo, y a veces perdían cuanto tenían. Además, los que administraban estas casas de juego graduaban previamente el valor de los bienes de los jugadores o les adelantaban dinero para proseguir el juego, y esto era "tan en su ruina, que suelen, aun cuando no les es enteramente contrario (el juego) dejarlos en una considerable pérdida, atendida la extensión de sus cortos bienes, o ya en su ropa, o ya en los instrumentos con que aliviaban su fatiga, ganando el sustento necesario de su vida, a su casa y a su familia".

²⁸ Bando de Croix de 28 de abril 1770.

La venta de naipes en los reales de minas daba grandes ganancias al Ramo, sin embargo, los juegos en estos lugares provocaban:

los atrasos más considerables a los operarios y de real hacienda; pues entretenidos estos pocos económicos labradores de las minas, dejan el trabajo ínterin tienen con qué mantener el juego y cuando quieren volver a sus destinos se hallan sin ropa, sin instrumento, sin dinero, perdidos sus salarios y lo que pudieran haber adelantado en sus labores en beneficio suyo, del minero principal y del erario.²⁹

En suma, se prohibían los juegos de azar a pesar de la oposición de los asentistas pues los monarcas no querían que el aumento de las rentas se produjera por una actividad que ellos consideraban perjudicial para la sociedad. Sin embargo, la actitud de las autoridades ante el juego es ambivalente; por un lado insisten en que los estatutos contra el juego permanezcan en la legislación, pero en realidad no quieren que se pongan en vigor y de ahí que se preste escaso apoyo a los intentos de dar una auténtica efectividad a las normas vigentes.

De ello resulta que no había una acción directa en contra de los jugadores. Aparentemente no se tomaron medidas eficaces para impedir el juego. Por otra parte, esta ambivalencia también la podemos observar en el hecho de que por un lado se prohibían los juegos de azar, pero por otra se esperaba que la renta de los naipes, de gallos y la lotería produjeran un ingreso considerable al erario. Es aquí donde encontramos las razones de tipo económico para prohibir los juegos de azar. Como resultado del juego clandestino el Estado no percibía nada de las ganancias. Los asentistas del ramo de naipes y los justicias encargados de dar licencias para juegos en plazas públicas y casas particulares lo hacían con el pretexto de acrecentar la Renta real. Sin embargo, los monarcas decían que no permitían este "vicioso" modo de aumentar los intereses del erario, y que ellos sólo querían "lo que legítimamente les correspondía", y que la intención al establecer el estanco de naipes y gallos era que sus "amados vasallos" tuvieran una "libre y moderada" diversión, y no el conducirlos a un vicio autorizado por los justicias. Se prohibían los juegos de suerte y envite porque sólo deseaba el

²⁹ Ordenanzas de la fábrica de naipes. 1770. Croix.

monarca que “los intereses de su erario no los produzca el vicio sino que tengan una causa inocente y justa”.

Otra razón de tipo económico para prohibir los juegos era que efectivamente éstos fomentaban la vagancia, la ociosidad, la ebriedad y otros vicios, ya que mucha gente pasaba gran parte del día en las casas de juego, abandonando el trabajo; se proponía que para acabar con la holgazanería y la asistencia de gente sin ocupación a los juegos, se hicieran levass forzosas o se destinara a los vagos a las obras públicas en las ciudades y presidios, para que de esta manera muchos jóvenes ociosos fueran útiles al Estado.

Lo más importante que debemos hacer resaltar en la legislación sobre juegos prohibidos es que no se cambia el principio: los juegos son malos; se insiste en acabar con ellos, pero a sabiendas de que no se puede. No hay manera de acabar con los juegos, ni se toman medidas eficaces para hacerlo. Todo queda en el puro discurso.

La política ilustrada de los monarcas españoles, encaminada a reformar las costumbres relajadas de sus súbditos, no pretendía acabar con todas las diversiones públicas, sino mantenerlas bajo control. La nueva moral burguesa que el Estado pretendía imponer estaba destinada a educar a los grupos superiores de la sociedad para que éstos pusieran el buen ejemplo.

La Ilustración proclamó como ideal de vida la moderación y, por lo tanto, los reyes ilustrados dictaron una serie de medidas para acabar con los vicios de sus súbditos; los virreyes, como representantes de los monarcas, las daban a conocer con la esperanza de que produjeran los buenos efectos deseados. Si el ideal era la moderación, las diversiones públicas, pero sobre todo los juegos de azar, debían guiarse por la virtud correspondiente, la eutropelía:

El juego racionalmente tomado escribía Lizardi en 1815, no sólo no es vicio, sino antes una virtud moral que se llama eutropelía. . . Eutropelía es aquella prudencia moral que nos enseña a dar treguas a nuestras fatigas ya corporales, ya espirituales, mediante una moderada diversión que restableciendo con alegría la natural laxitud de nuestro espíritu, nos vuelva más alegres y entonados al trabajo.³⁰

³⁰ Cita tomada de Juan Pedro Viqueira, *op. cit.*, p. 167.

APÉNDICE

- ALBUR.** En el juego del monte, las dos primeras cartas que saca el banquero. Contingencias o azar a que se fia el resultado de alguna empresa.
- AZARES.** En los juegos de naipes o dados, carta o dado que tiene el punto con que se pierde. En el juego de trucos o billar, cualquiera de los dos lados de la tronera que miran a la mesa. En el juego de pelota, esquina, puerta, ventana u otro estorbo.
- BACETA.** Naipes que, en varios juegos, quedan sin repartir, después de haber dado a cada jugador los que le corresponden.
- BANCA O FARAÓN.** Juego que consiste en poner el que lleva el naípe una cantidad de dinero y en apuntar, los demás, a las cartas que eligen, la cantidad que quieren. Cantidad de dinero que pone el que lleva el naípe.
- BANCA FALLIDA.** Fallo, falla, en algunos juegos de naipes, fallo de un palo. Úsase con el verbo estar "estoy fallo a oros". Falta de un palo en el juego de naipes "tengo fallo a espadas".
- BILLAR.** Juego de destreza que se ejecuta impulsando con tacos bolas de marfil en una mesa rectangular forrada de paño, rodeada de barandas elásticas y con troneras o sin ellas. Casa pública o aposento privado donde están la mesa o mesas para este juego. Juego de salón que consiste en hacer correr unas bolitas sobre un tablero inclinado y erizado de púas o clavos, y gana el que alcanza mejores puntos, según el paradero de su bolita.
- BISBIS O BIRIBIS.** Juego que se hace en un tablero o lienzo dividido en casillas con números y figuras, en cada una de las cuales colocan los jugadores las puestas que quieren. Sacado a la suerte el número de una de aquéllas, el banquero paga al jugador favorecido su puesta multiplicada, y los demás pierden las suyas. Tablero o lienzo que sirve para este juego.
- BOLILLO.** En la mesa de trucos, hierro redondo, de 10 a 12 cm. de alto, puesto perpendicularmente en una cabecera, enfrente de la barra.
- CACHO.** Juego de naipes que se juega con media baraja, repartiéndole a cada jugador tres cartas; cuando llegan a ligarse las tres de un palo se forma el cacho y se llama cacho mayor el de los tres reyes.
- CARTETA O PARAR.** Arriesgar dinero u otra cosa de valor a una suerte de juego.

- CORREGÜELA O CORREHUELA.** Juego que se hace con una correa con las dos puntas cosidas. El que tiene la correa la presenta doblada con varios pliegues, y otro mete en uno de ellas un palito; si al soltar la correa resulta el palito dentro de ella, gana el que lo puso y si cae fuera, gana el otro.
- CUBILETE.** Vaso de cobre u hojalata, redondo o abarquillado y más ancho por la boca que por el suelo, del cual se valen los que hacen juegos de manos. Vaso angosto y hondo, algo más ancho por la boca que por el suelo y que ordinariamente se hace de cuerno o de cuero, y sirve para menear los dados y evitar las trampas en el juego del chaquete y otros.
- CHAQUETA.** Juego parecido al de damas en que se empieza poniendo peones en todas las casillas y se gana haciéndolos pasar, con arreglo a ciertas condiciones, por delante del lado contrario.
- CHUECA.** Bolita pequeña con que los labradores suelen jugar al juego de la chueca. Juego que se hace poniéndose los jugadores unos en frente de otros en dos bandas iguales, procurando cada uno que la chueca, impelida con palos por los contrarios, no pase la raya que señala su término.
- DADOS.** Pieza cúbica de hueso, marfil u otra materia, en cuyas caras hay señalados puntos desde uno hasta seis y que sirve para varios juegos de fortuna o de azar.
- ENVITE.** Apuesta que se hace en algunos juegos de naipes y otros, parando, además de los tantos ordinarios, cierta cantidad a un lance o suerte.
- FARAÓN.** Juego de naipes parecido al monte, y en el cual se emplean dos barajas. Se llamó así por la figura de un Faraón que se representaba en las antiguas barajas.
- FLOR.** Juego de envite que se juega con tres naipes; el del que junta tres de un palo, se dice que hace flor. Lance en el juego de la perejila o de la treinta y una, que consiste en tener tres cartas del mismo palo.
- JUEGO DE CUBILETES.** Industria con que se trata de engañar a uno haciéndole creer lo que no es verdad.
- MONTE.** Juego de envite y azar en el cual la persona que talla saca de la baraja dos naipes por abajo y forma el albur, otros dos por arriba con que hace el gallo, y apuntadas a estas cartas las cantidades que se juegan, se vuelve la baraja y se va descubriendo naípe por naípe hasta que sale alguno de núme-

- ro igual a otros de los que están apuntados, el cual de este modo gana sobre su pareja.
- OCA o AUCA.** Juego que consiste en una serie de 63 casillas ordenadas en espiral, pintadas sobre un cartón o tabla. Estas casillas representan objetos diversos: cada nueve, desde el uno, representa un ganso u oca, y algunas de ellas ríos, pozos u otros puntos de azar: los dados deciden la suerte.
- PARAR.** (de parar, arriesgar en el juego). Juego de cartas en que se saca una para los puntos y otra para el banquero, y de ella gana la primera que hace pareja con las que van saliendo de la baraja. Arriesgar dinero u otra cosa de valor a una suerte del juego.
- PAREJILLA.** Juego de naipes que consiste en hacer 31 tantos, con otras varias suertes, y en el cual el siete de oros es comodín. Siete de oros en este juego.
- QUINCE.** Juego de naipes cuyo fin es hacer 15 puntos con las cartas que se reparten una a una, y si no se hacen, gana el que tiene más puntos sin pasar de los quince.
- SACANETE.** Juego de envite y azar, en que se juntan y mezclan hasta seis barajas, y después de cortar, el banquero vuelve una carta, que será la suya, y la coloca a la izquierda; vuelve otra, que sirve para los puntos, y la pone a la derecha, y sigue volviendo nuevos naipes hasta que salga alguno igual a uno de los primeros, que es el que pierde.
- TABA.** Dado para jugar. Juego en que se tira al aire una taba de carnero y se gana si al caer queda hacia arriba el lado llamado carne; se pierde si es el contrario y no hay juego si son la chuca o la taba (chuca: uno de los 4 de la taba, que tiene un hoyo o concavidad).
- TABLA DE JUEGO.** Casa o garito donde se juntan algunos a jugar.
- TABLA DE LA VACA.** Dícese del corrillo o cuadrilla que mete mucho ruido y bulla en el juego o en la conversación.
- TABLAS REALES.** Juego parecido al de las damas, en el que se combina la habilidad de los jugadores con el azar, mediante el lanzamiento de los dados.
- TREINTA.** Juego de naipes en que, repartidas dos o tres cartas entre los que juegan, van éstos pidiendo más para llegar a acercarse a 30 puntos, y no más, contando las figuras por diez y las demás cartas por lo que indican, excepto el as, que vale uno u once.

TREINTA Y UNA. Juego de naipes o de billar, que consiste en hacer treinta y un tantos o puntos, y no más.

TROMPICO O PIRINOLA. Peonza pequeña que baila cuando se hace girar rápidamente con dos dedos un manguillo que tiene en la parte superior. El cuerpo de este juguete es a veces un prisma de 4 caras, marcadas con letras y sirve entonces para jugar a interés.

TRUCO. Suerte del juego llamado de los trucos, que consiste en echar con la bola propia la del contrario por alguna de las troneras o por encima de la barandilla. En el primer caso se llama truco bajo, y en el segundo, alto. Juego de destreza y habilidad, que se ejecuta en una mesa dispuesta a este fin con tablillas, troneras, barras y bolillo. De ordinario juegan dos personas cada una con su taco de madera y bola de marfil de proporcionado tamaño.

VEINTE Y UNA. Juego de naipes o de dados, en que gana el que hace 21 puntos o se acerca más a ellos sin pasar.