

*Ciudad de Alcollor Mayor y Lucena*

LIBRO  
DEL IVEGO  
DE LAS DAMAS VVL-  
garmente nombrado el  
marro.

*Compuesto por Pedro Ruiz Montero natural  
de la ciudad de Cordova, y vezino  
de Lucena.*

Dirigido al muy Illustre señor don Pedro  
de Castro.



CON PRIVILEGIO.

Impresso en Valencia en casa de Gabriel  
Ribes. Año 1591.

Acosta de Angelo Tabano mercader de libros

Handwritten text at the top of the page, possibly a title or header.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

Handwritten text in the upper section of the page.

**YO** Pedro Iuan Assensio D. en santa Theologia por comissio del Illustre señor Augustin Frexa Canonigo de Tarragona, y Vicario general en el Arçobispado de Valècia, por el Illustrissimo señor don Iuan de Ribera Patriarcha de Antiochia y Arçobispo de Valencia del consejo de su Magestad. He visto y reconocido este libro intitulado juego de las Damas, vulgarmente llamado el Marro, compuesto por Pedro Ruyz Montero natural de la ciudad de Cordoua, y vezino de Lucena, y no he allado cosa que repugnasse a nuestra santa fe, antes es libro de honesto entretenimiento para gente curiosa y desocupada, y así lo firme de mi nombre en 2. dias del mes de Abril 1591.

P. Iuan Assensio.

Lo Rey y per sa Magestat.

**D**O N Francisco de Mòcada Marques de Aytona, Conte de Osona, Biscòte de Cabrera y de Bas, grã Senescal de Arago, Llochtinèt y capita general en lo present regne de Valencia. Per quant Pedro Ruyz Montero natural de Cordoua, nos ha humilmèt suplicat fos denostramercè donar y concedir licècia, y facultat de poder imprimir vn llibre per ell compost intitulat juego de las damas vulgarmente dicho el juego del marro, ab priuilegi, q̄ durât lo tèps de huyt ayns ningun puixa imprimir, ne fer imprimir aq̄ll en lo present regne, e nos vist que dita obra, es curiosa y q̄ pera dit effecte te licècia del ordinari, obehint benignament a dita suplicacio ho hauem tengut per be en la manera infraescrita. Perço ab tenor de les presents expressament y de certa sciencia, deliberadament y consulta per la real autoritat de que vllam, donam, concedim, y otorgam llicencia, permis y facultat al dit Pedro Ruyz Montero pera que durant lo dit temps de huyt anys, eo la persona que son poder tindra, y no altra alguna puixa imprimir, eo fer imprimir dit llibre, sens encorrimient de pena alguna, y vendre aquell en la present ciutat y regne. Diem perço y manam a vniuerses y sengles officials, Llibrers Impressors, e subdits de sa Magestat dins lo dit present regne constituhits, y constituhidors, que a esta nostra e Real llicencia per lo de sus dit temps duradora en res no contrauinguen, ni contrauenir fassen, ni permetan en manera alguna si la gracia de sa Magestat tenen per cara y en pena de cinchcents florins de or, de Arago als Reals cofrens applicadors, y en bens de cada hu dels contrafahents

exhigidors, y en perdicio dels tals libres que contra dita llicència  
se imprimitan, desijen no encorrer. Dat. en lo Real palacio de  
Valencia a dos dies del mes de Abril. any M. D. noranta hu.

## El Marques de Aytona.

V. Vidal Proregen.

V. Pellicer fis. Aduo.

In diuersoriū. lvj,  
fol. clxxvij.

AL MVYICILLVSTRE SEÑOR  
don Pedro de Castro.



VANTO mas graues han sido algunos hom-  
bres, y han tratado negocios de mas calidad en  
las republicas (muy Illustre señor) tanto cō mas  
curiosidad han buscado entretenimientos one-  
stos y honrosos, para poderse con ellos desen-  
fadar de las pesadumbres, que o los estudios, o  
el gouierno en tiempo de paz y de guerra, or di-  
nariamente causan. El insigne Philosopho Socrates quando se cā-  
faua del exercicio de las letras, subia a cauallo en vna caña, entre-  
teniendose desta suerte con sus hijos: del qual sin razon hizo bur-  
la, Alcibiades, pues de ningun diuertimiento podia tener mas gu-  
sto, ni menos affrenta, que de jugar con prendas tan caras, parti-  
cularmente siendo de tiernos años. Homero pintando en Achilles  
vn retrato de perfecto capitan, dize, que sabia musica, y tañia ci-  
tara: para dar a entender, que no es falta en vn principe valeroso,  
despues del estruendo delas armas y piezas de artilleria, aplicar los  
oydos a la dulce armonia de los instrumentos musicos. Sceuola fa-  
moso letrado, en acabar que acabaua de ordenar, o informar ende-  
recho, y cumplir con otras obligaciones de su profesion, jugaua  
a la pelota, a las damas, y buscaua otros entretenimientos: signifi-  
cando, que el que en auogar, y poner en orden las cerimonias to-  
cantes al culto diuino era seucro: en las cosas de burlas descubria  
naturaleza de hombre: la qual no puede sufrir trabajo continuo,  
antes tiene necesidad de holgarse, y tomar plazer, para boluer  
despues a las cosas de veras y trabajosas, con mayor brio y gallar-  
dia, y aun por esto varones grauissimos no tuuieron por mengua  
de escriuir libros del juego de la pelota, de la lucha, y otros q̄ co-  
munmente se llaman de Eutrapelia. Siguiendo yo las pisadas destes  
he puesto por escrito y determinado publicar esta obrezilla del  
juego de las damas, y dedicalla a v. m. como a persona tā illustre  
y principal: y que assi por los exēplos de sus Illustrissimos prede-  
cessores, como por los trabajos, q̄ en la milicia ha padecido en ser-  
uicio del Rey nuestro señor, entienda claramēte no ser del todo inu-  
tiles los ratos, que en estos exercicios se emplean. Suplico a v. m.  
se sirua recibir baxo su amparo y protectiō el libro, y el autor, ac-  
ceptado la volūtad y desseo d̄ seruir en cosas mayores, si pudosse.

Muy Illustre Señor.

B. a v. m. las manos su mayor seruidor,  
Pedro Ruyz Montero.

## Al Lector.

**N**O ay cosa de fuyo tã esteril curioso lector , de la qual el humano ingenio no pueda sacar grãdes y prouechosas inuenciones, si quisiere aplicar a ello las fuerças de su naturaleza. Queixãse muchos de los entêdimiêtos de nuestra era, y nunca se dexan de predicar y alabar los que florecieron en tiêpos de Romanos y Griegos, y si mirassen atentamente, lo mucho que de pocos años a esta parte ha salido a luz , y nuestros mayores no conocieron , confessarian que se engañaron : y mudando luego de parecer , dirian que no son peores los ingenios de agora , q̃ los de los siglos passados. Ni a la verdad hõbre de buen juyzio y gusto puede afirmar otra cosa , porque la naturaleza comun es vna mesma , vnas mesmas fuerças tiene, y aunque la promptitud y agudeza no es ygual en todos los ingenios, toda via como en la tierra hay muchas partes fertilissimas, que producen arboles, plantas, metales, y otras cosas de grande virtud : assi entre los ingenios se hallan muchos , que descubren raras cosas , y nunca vistas ni oydas. De quanta utilidad ha sido la Impresion, quanto mejor hazen agora las minas los nuestros, que los antiguos: que estraña cosa ha parecido la poluora? que admirable la artilleria? nunca acabariamos. si con larga induccion quisiessimos prouar esto , para que quedassen corridos los que sienten lo contrario. Mi rudo y torpe ingenio no ha podido, sin el dulce exercicio de las letras, hallar ni comunicar a los hombres cosa de tanta estima y valor, como quisiera: empero cãfado d̃ otros negocios, por apartarme d̃ vicios, haura siete o ocho años que comence a afficionarme al juego de las Damas, y jugandole he sabido algunas cosas en el, de las quales entiendo, lo que podran hazer en facultades importantes , muchos ingenios acendrados, que hay en el mûdo. En Valencia mas que en ningun otro lugar, me ha parecido imprimir lo que he alcançado , porque en ella y en su reyno mas que en las otras prouincias y reynos , q̃ he andado, he visto y tratado diestros jugadores. Indicio claro a mi parecer de la felicidad de los ingenios de la nacion Valenciana , y de que en qualquier otra facultad liberal, que se exercitare, se señalara como suele. Merced recibire discreto y curioso lector que se haga rigurosa censura de mis trabajos , y perdonen con benignidad los descuydos.

# Soneto de vn amigo en alaban ça del autor.

**M**Adre de Auicena y de Lucano,  
de Aueruiz, de Seneca y Delmena.  
y del gran Capitan de quien se fuená,  
no ser jamas vencido de hombre humano.  
Perdona el baxo estilo y torpe mano,  
mi voluntad recibe que es muy buena,  
aunque esta facultad de mi es agena,  
de alabar a tu hijo y nuestro Hispano.  
Pedro Ruyz tambien dicho Montero,  
y con razon pues solo el a caçado,  
quanto ay que saber en el tablero,  
del juego de las damas ya alcançado,  
Lo que ay desde el primer punto al postrero,  
que deue con laurel ser coronado.

## Otro Soneto.

**P**Edro Ruyz Montero que en la cumbre  
mas alta de los montes leuantado,  
tienes tu nombre dime quien te ha dado,  
para el juego del Marro tanta lumbre.  
Como pudiste la ruin costumbre,  
quitar del otro tan acostumbrado,  
en ser de todo el mundo respetado,  
mas que del grande Phebo la techumbre.  
Si vn nueuo Sol nacido aca en el suelo,  
eres para enseñarnos lo que entiendes,  
mas que en dar luz, el otro den del cielo.  
Puedo dezir que en el tablero estiendes,  
el ala de tu diestra mas que el buelo,  
del aguila caudal quando la tiendes.

En loor de Pedro Ruyz Mon-  
tero y de la obra, escriue Mi-  
guel Borrás el presente  
Soneto.

**D**ente, Montero gracias infinitas  
por todo el orbe, celebres varones  
pues el juyzio con las inuenciones,  
de mas dificultad les facilitas.

**A** virtud con tu industria les incitas,  
pues a desocupados coraçones,  
aunque entre damas con tu juego pones,  
de andar con ellas ocasiones quitas.

**No** sin razon Montero ansi te llamas,  
pues con tu habilidad los montes passas,  
y de mas de que al alma das sosiego.

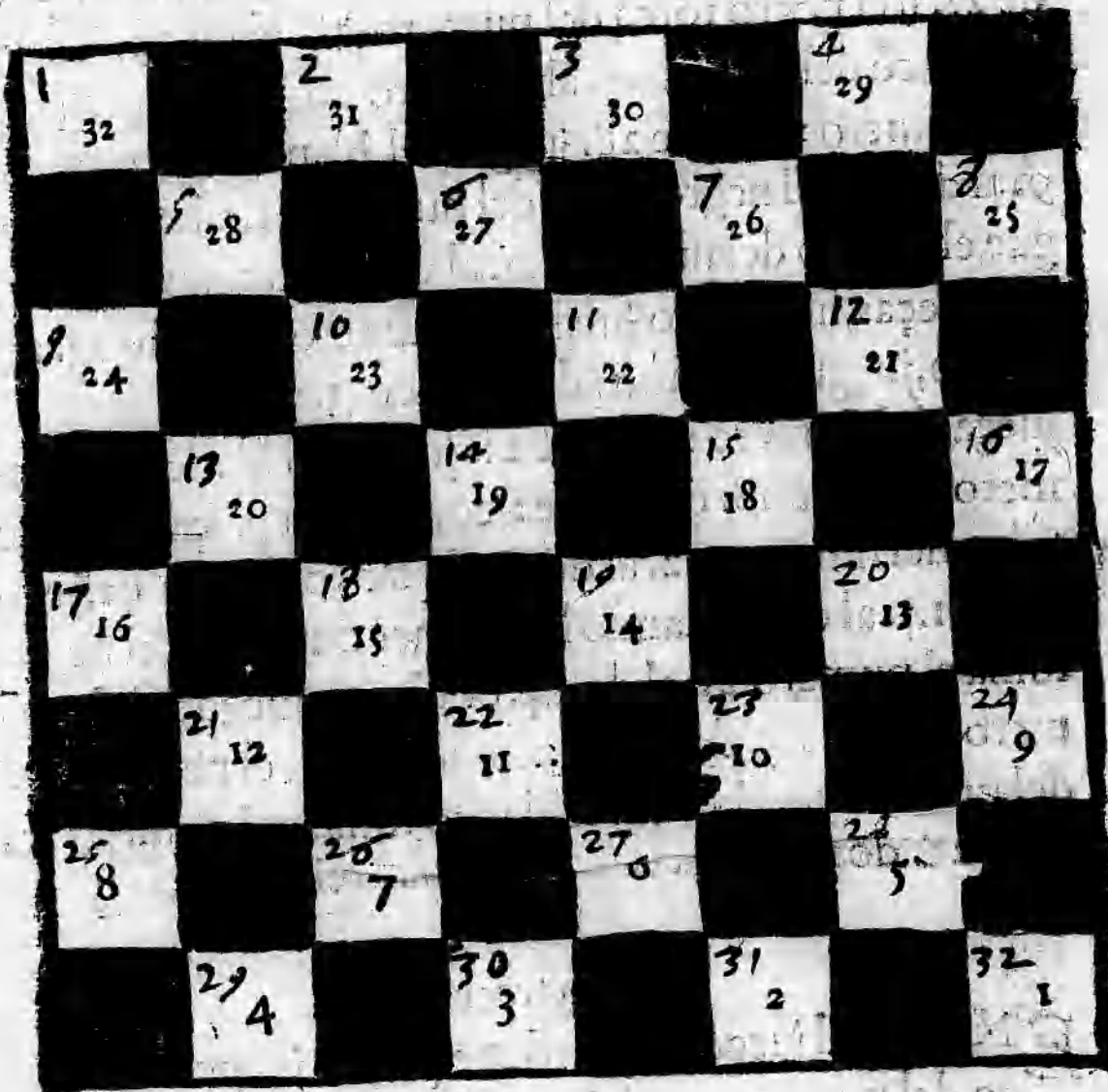
**H**azes con damas, olvidar las damas,  
con casas, conseruar al ounas casas,  
y destruyr con tablas las del juego,



# LIBRO INTITV

LADO IVEGO DE LAS DAMAS  
VVLGARMENTE DICHO EL  
juego del Marro.

Compuesto por Pedro Ruiz Montero natural de Cordoua.



Entablar los dos juegos cō doze a doze piezas  
cada vno, y ha de estar numerado el tablero cō  
que querras ver la experiencia, de la forma que  
esta aqui pintado.

A

Ha se

## IV EGO

Ha se de aduertir que ha de star el blanco con los me-  
nos numeros , empeçando en el numero 1. y el negro  
empieça del numero 32. a entablar.

Lugara el blanco de mano, del numero 10. al de nu-  
mero 14. si el negro juega de numero 23. al de 19. dan-  
do a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al  
de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. juegue  
el blanco del numero 5. al numero 10. si el negro juega  
del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero  
9. al de 13. si el negro juega del numero 21. al de 17. jue-  
gue el blanco del numero 11. al de 14. cargando sobre  
dos pieças, si el negro juega del numero 28. al de 23. ata-  
pando, juegue el blanco del numero 1. al de 5. si el negro  
juega del numero 26. al de 21. juegue el blanco del nu-  
mero 13. al de 18. dando le a comer vna pieça, el negro  
toma del numero 22. al de 13. el blanco juegue del nu-  
mero 14. al de 18. dando le a comer otra pieça, el negro  
toma el numero 21. al de 14. el blanco juegue del nu-  
mero 12. al de 15. dandole a comer otra, el negro toma  
del numero 19. al de 12. el blanco tome del numero 10.  
al de 28. dos y dama con que remato el juego.

### Otra trecha.

2 **E**Ntablar el juego doze a doze pieças, juegue el blan-  
co del numero 10. al de 14. si el negro juega del nu-  
mero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco  
tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del nu-  
mero

## DE LO MURRO.

mero 28. al de 19. vna pieça, el blanco juegue del número 5. al de 10. si el negro juega del número 32. al de 28. el blanco juegue del número 9. al de 13. si el negro juegue del número 21. al de 17. juegue el blanco del número 11. al de 14. cargando sobre dos pieças, si el negro juega del número 28. al de 23. atapando el blanco juegue del número 1. al de 5. si el negro juega del número 22. al de 18. dando a comer vna pieça, el blanco tome del número 13. al de 22. el negro toma del número 27. al de 11. dos pieças, el blanco tome otras dos del número 6. al de 22. el negro toma vna pieça del número 26. al de 19. el blanco juegue del número 12. al de 15. dando le a comer vna pieça el negro toma del número 19. al de 12. el blanco tome del número 8. al de 15. si el negro juega del número 25. al de 21. el blanco juegue del número 10. al de 14. si el negro juega del número 17. al de 13. el blanco juegue del número 14. al de 19. dando le a comer vna pieça, el negro toma del número 23. al de 14. el blanco de le otra del número 5. al de 10. el negro tome con la que quisiere que el blanco come tres, con que ahorra vna pieça y gana el juego, por poco que sepa.

Si al tiempo que stauan siete a siete que el negro jugo del número 25. al de 21. no lo juega, sino que juega del número 29. al de 26. el blanco juegue del número 10. al de 14. si el negro juega del número 26. al de 22. el blanco juegue del número 5. al de 10. si el negro juega

del numero 22. al de 18. dando a comer vna pieça el blanco tome del numero 14. al de 21. el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 10. al de 14. dando le a comer otra, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 14. si el negro juega del numero 30. al de 26. el blanco juegue del numero 15. al de 19. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 31. al de 28. atapando, el blanco juegue del numero 14. al de 18. dexandole comer vna pieça, el negro toma del numero 23. al de 14. el blanco juegue del numero 18. al de 21. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 26. al de 22. dexandole el blanco juegue del numero 21. al de 26. si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 26. al de 19. haziendo dama y cargando sobre 3. pieças si a parta el blanco carga en la calle del medio, y con esto remata el juego.

Otra trecha.

3

**B**ueluo a entablar el juego doze a doze, juega el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando de comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al numero 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 9. al de 13. si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero

1. al

1. al de 5. si el negro juega del numero 21. al de 17. jue-  
 gue el blanco del numero 5. al de 9. si el negro juega del  
 numero 26. al de 21. juegue el blanco del numero 12. al  
 de 16. si el negro juega del numero 19. al de 15. dando  
 a comer vna pieça, tome el blanco del numero 11. al de  
 20. si el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco  
 juegue del numero 7. al de 11. si el negro sale del nume-  
 ro 31. al de 28. tome el blanco del numero 11. al de 20.  
 si el negro juega del numero 28. al de 24. cargando so-  
 bre vna pieça, el blanco juegue del numero 2. al de 5.  
 el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue  
 del numero 13. al de 18. el negro toma del numero 22.  
 al de 13. el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro  
 toma del numero 21 al de 14. el blanco tome del nume-  
 ro 10. al de 28. haziendo dos y dama con que remato  
 el juego.

Si al tiempo que estauan diez a diez que el blanco car-  
 go sobre vna pieça que esta en el numero 11. a vna ne-  
 gra que esta en el numero 15. que salio el negro del nu-  
 mero 31. al de 28. no sale, sino juega del numero 23. al  
 de 20. atapando y dando a comer vna pieça, el blanco  
 tome del numero 16. al de 23. el negro toma del nume-  
 ro 27. al de 20. el blanco juegue del numero 3. al de 7.  
 si el negro juega del numero 21. al de 18. juegue el blan-  
 co del numero 7. al de 12. si el negro juega del numero  
 30. al de 26. que es lo mejor que tiene, el blanco, tome  
 del numero 12. al de 19. el negro tome del numero 22.

JUEGO.

al de 15. el blanco tome del numero 13. al de 22. el negro toma del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 11. al de 14. cargando sobre vna pieça si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco tome del numero 14. al de 23. vna pieça horra si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 10. al de 14. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco de le otra del numero 8. al de 12. el negro toma del numero 25. al de 8. el blanco tome del numero 6. al de 24. con dos pieças con que remato el juego.

Otra trecha.

4

**E**N tablar el juego doze a doze piedras, jugara el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça tome el blanco del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. 19. juegue el blanco del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 9. al de 13. si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 21. al de 17. juegue el blanco del numero 5. al de 9. si el negro juega del numero 26. al de 21. juegue el blanco del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 21. al de 18. juegue el blanco del numero 8. al de 12 si el negro juega del numero 25. al de 21. juegue el blanco del numero 11. al de 14. dado a comer  
vna

Vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 14. si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 13. al de 18. dando a comer vna pieça el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 9. al de 18. si el negro juega del numero 24. al de 20. el blanco juegue del numero 18. al de 22. dando le a comer 2. pieças el negro toma del numero 27. al de 11. el blanco tome del numero 6. al de 22. si el negro juega del numero 21. al de 18. que es lo mejor que tiene el blanco, juegue del numero 3. al de 6. si el negro juega del numero 31. al de 28. juegue el blanco del numero 10. al de 14. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 6. al de 31. haziendo tres y dama con que se remata el juego.

Si al tiempo que estauá 7. a 7. que el negro jugo del numero 31. al de 28. y el blanco hizo 3. y dama có la que esta en el numero 6. no juega el negro de la que esta en el numero 31. sino juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 4. al de 7. el negro juegue de qualquier pieça que quisiere como no juegue del numero 25. juegue el blanco del numero 7. y si jugare del numero 25. entre a dama con la que esta en el numero 22. y el negro juegue la que quisiere que el blanco haze dama y remata el juego.

Otra trecha.

5 En tablar el juego doze a doze pieças, jugara el blanco

**1780**

del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23.  
al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del  
del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero  
28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si  
el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco jue-  
gue del numero 9. al de 13. si el negro juega del numero  
28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5. si el  
negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue  
del numero 5. al de 9. si el negro juega del numero 26.  
al de 21. el blanco juegue del numero 12. al de 16. si el  
negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue  
del numero. 8. al de 12. si el negro juega del numero  
25. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 14.  
dando a comer vna pieça, el negro toma del numero  
18. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 14. si el  
negro juega del numero 29. al de 25. porque no le gane  
vna pieça, juegue el blanco del numero 13. al de 18. dan-  
do le a comer vna pieça, el negro toma del numero 22.  
al de 13. el blanco toma del numero 9. al de 18. si el ne-  
gro juega del numero 27. al de 22. dando a comer vna  
pieça, el blanco tome del numero 18. al de 27. el negro  
toma del numero 31. al de 22. el blanco juegue del nu-  
mero 4. al de 8. si el negro juega del numero 21. al de  
18. dando a comer vna pieça el blanco tome del nume-  
ro 14. al de 21. el negro toma del numero 25. al de 18.  
el blanco juegue del numero 6. al de 11. si el negro jue-  
ga del numero 18, al de 13. cargando sobre vna pieça, el  
blanco



blanco juegue del numero 11. al de 15. dexando se la comer, el negro toma del numero 13. al de 6. el blanco tome del numero 3. al de 10. si el negro juega del numero 30. al de 26. que es lo mejor que tiene el blanco juegue del numero 10. al de 14. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 19. al de 10. el blanco dele otra del numero 15. el de 20. el negro toma del numero. 24. al de 15. el blanco tome del numero 12. al de 28. dos pieças, si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue del numero 28. al de 32. haziendo dama y cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 18. al de 14. atapando, el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 26. al de 22. el blanco juegue del numero 12. al de 15. y tenga firme alli aquella pieça hasta en tanto que le de a comer la que esta en el numero 10. haziendo dama cõ la que esta en el numero 14. y le quedan al blanco 4. pieças con que haze dama, la que esta en el numero 15. con que remata el juego.

Si al tiempo que estauan diez a diez, que el negro jugo del numero 29. al de 25. que atapo vna pieça, no la juega sino juega del numero 22. al de 18. dando le a comer vna pieça, el blanco tome del numero 13. al 22. el negro toma del numero 27. al de 11. dos pieças, el blanco toma del numero 6. al de 22. otras dos, si el negro juega del numero 30. al de 26. cargando sobre vna pieça, que es lo mejor que tiene, juega el blanco del nu-

JUEGO.

número 4. al de 8. el negro tome del número 26. al de 19.  
 el blanco juegue del número 2. al de 6. si el negro juega  
 del número 31. al de 27. el blanco juegue del número  
 12. al de 15. dando a comer vna pieça, el negro toma  
 del número 19. al de 12. el blanco toma del número 8.  
 al de 15. si el negro juega del número 27. al de 22. el blá  
 co juegue del número 10. al de 14. si el negro juega del  
 número 22. al de 18. cargando sobre 2. pieças, el blanco  
 juegue del número 6. al de 11. atapando, si el negro jue  
 ga del número 17. al de 13. el blanco juegue del nume  
 ro 15. al de 19. cargando sobre vna pieça, si el negro jue  
 ga del número 13. al de 10. el blanco tome del número  
 19. al de 28. si el negro juega del número 10. al de 5. el  
 blanco juegue del número 28. al de 32. haziendo dama,  
 si el negro entra en el número 2. haziendo dama, el blá  
 co juegue del número 11. al de 15. dexádo le comer vna  
 pieça, el negro toma del número 18. al de 11. el blan  
 co juegue del número 32. al de 14. de dama, metien  
 do se en medio de dos pieças, si el negro juega del nu  
 mero 24. al de 20. dando a comer vna pieça, el blanco  
 tome del num. 14. al de 4. de dama, el negro toma del  
 num. 20. al de 11. el bláco tome del número 4. al de 25. to  
 mando dos pieças con que queda el bláco con 4. pieças  
 y el negro cō dos, con que es ganado el juego forçozo.  
 Si al tiempo que estan feys a feys, que el negro jugo  
 del número 22. al de 18. cargando sobre 2. pieças no car  
 ga, sino juega del num. 21. al de 18. dádo le a comer vna  
 pieça

pieça el bláco tome del numero 14. al de 21. si el negro juega del numero 23. al de 19. cargádo sobre vna pieça el blanco juegue del numero 3. al de 7. dádo le a comer dos pieças, metiendo la en dama, el negro toma del numero 19. al de 3. el blanco juegue del numero 6. al de 10. dando le a comer vna pieça, el negro toma del num. 3. al de 13. el blanco tome del numero 9. al de 27. dos pieças, si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 27. al de 31. haziédo dama, si el negro juega del numero 13. al de 9. que es lo mejor que tiene, juegue el blanco del numero 31. al de 27. de dama si a caso el negro jugasse del num. 29. al de 25. atapar el bláco de dama, para despues ganalle las dos pieças sin ningun remedio, mas no juega del numero 29. al de 25. sino del numero 29. al de 26. dando se la a comer al peo el blanco toma del numero 21. al de 30. el negro juega del numero 9. al de 5. que no tiene otra, el bláco juegue del numero 27. al de 23. el negro juega del numero 5. al de 2. el blanco juegue aora lo mejor que tenga, que por poco que juegue ganara el juego.

Boluer al proprio juego de 6. a 6. que el negro jugo del numero 21. al de 18. dádole a comer vna pieça, no se la da, sino juega del numero 29. al de 25. juegue el blanco del num. 15. al de 19. dádo a comer vna pieça, el negro toma del num. 22. al de 15. el blanco juegue del num. 14. al de 18. dádole a comer otra, el negro toma del nu. 21. al de 14. el blanco juegue del nu. 6. al de 11. dádole a comer

## IV EGO

Otra, el negro tome con qualquiera de las dos que el blanco haze dama, la que esta en el numero 3. tomando tres piezas con que remata el juego.

### Otra trecha.

**E**N tablar el juego doze a doze piezas, juega el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieza, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro juega del numero 28. al de 19. juegue el blanco del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 9. al de 13. si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 21. al de 18. cargando sobre vna pieza, juegue el blanco del numero 13. al de 17. dexando dola, si el negro juega del numero 18. al de 13. juegue el blanco del numero 5. al de 9. cargando sobre vna pieza, si el negro juega del numero 31. al de 28. dexando la comer, el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco juegue del numero 11. al de 14. si el negro juega del numero 13. al de 9. el blanco juegue del numero 17. al de 21. dando a comer dos piezas el negro toma del numero 25. al de 11. el blanco coma del numero 6. al de 31. haziendo 3. y dama con que remato el juego.

Si al tiempo que estauan onze a onze, que el negro jugo del numero 31. al de 28. que dexo comer vna pieza no juega

no juega fino juega del numero 22. al de 18. atapando, juegue el blanco del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 19. al de 15. dando a comer vna pieça tome el blanco del numero 11. al de 20. el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 23. al de 20. atapando, y dádo a comer vna pieça, el blanco tome del numero 16. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juega del numero 3. al de 7. si el negro juega del numero 30. al de 27. el blanco juegue del numero 8. al de 12. dádo a comer vna pieça, el negro toma del numero 15. al de 8. el bláco juegue del numero 11. al de 15. dádo a comer otra, el negro toma del numero 20. al de 11. el bláco tome del nu. 7. al de 30. haziédo tres y dama có que remato el juego.

Si al tiempo que estauan nueue a nueue, que el negro jugo del numero 30. al numero 27. no juega y si a caso juega del numero 31. a vna parte, tiene el blanco 3. y dama si la juega al numero 28. y si la juega al numero 27. tiene dos y dama, y si a caso no juega de la del numero 31. ni de la del 30. y si juega del numero 26. al de 22. juegue el blanco del numero 8. al de 12. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 15. al de 8. el blanco juegue del numero 11. al de 14. el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 9. al de 27. dos pieças, si el negro toma del numero 30. al de 23. que es lo mejor que tiene, el blanco tome

I V E G O

del numero 6. al de 24. dos piezas, si el negro juega del num. 23. al de 19. el blanco juegue del numero 2. al de 6. si el negro juega del numero 29. al de 26. el blanco juegue del numero 6. al de 11. el negro juegue lo que quisiere, que el blanco juegue del numero 10. al de 13. con que remato el juego.

Otra trecha.

7

**B**olver a entablar el juego 12. a 12. piezas el blanco juegue del num. 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieza el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del num. 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del num. 9. al de 13. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 21. al de 18. cargando sobre vna pieza, el blanco juegue del numero 13. al de 17. apartando, si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 5. al de 9. cargando sobre vna pieza, si el negro juega del numero 22. al de 18. atapando, el blanco juegue del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 11. al de 14. dando le a comer vna pieza, el negro toma del numero. 18. al de 11. el blanco tome del numero 9. al de 27. dos piezas, el negro toma del numero 31. al de 22. el blanco tome del numero 7. al de 14. si el negro juega del numero 22. al de 18. dando a comer vna pieza el blanco tome del numero

numero 14. al de 21 el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 17. al de 21. dádole a comer vna pieça, el negro toma del num. 26. al de 17. el blanco juegue del numero 10. al de 14. el negro toma con la que quiziere que el blanco toma dos con que remata el juego por poco que sepa jugar.

Si al tiempo que estan 11. a 11. que el negro jugo del numero 27. al de 22. no juega, sino juega del numero 26. al de 22. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 29. al de 26. el blanco juegue del numero 11. al de 14. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el bláco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 6. al de 29. haziendo 3. y dama, con que remato el juego.

Ha de advertir el bláco, que al tiempo que jugo el negro del numero 29. al de 26. q̄ hizo las 3. y dama el bláco no la juega, sino juega del numero 31. al de 28. haziendo las proprias lances, el blanco tiene las proprias tres y dama con que gana el juego.

**B** Entablar el juego doze a doze, jugara el bláco del numero 10. al de 14. si juega el negro del numero 23. al de 19. dádole a comer vna pieça, el blanco tome del nu. 14. al de 23 si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco jueue del numero 9. al de 13. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue

## IV EGO

del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 21. al de 18. cargando sobre vna pieça el blanco juegue del numero 13. al de 17. apartando, si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 5. al de 9. si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 18. al de 14. dando a comer por dos partes el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 14. al de 5. el blanco tome del numero 2. al de 9. si el negro juega del numero 19. al de 14. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 26. al de 22. cargando sobre vna pieça, con jugar el blanco del numero 6. al de 10. dandole a comer 2. haze tres y dama el blanco, mas si el negro no juega del numero 26. al de 22. cargando sobre la pieça, sino juega del numero 23. al de 19. el blanco juegue del numero 4. al de 8. si el negro juega del numero 14. al de 10. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 6. al de 13. si el negro juega del numero 19. al de 14. el blanco juegue del numero 18. al de 21. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco tome del numero 13. al de 22. si el negro toma del numero 27. al de 18. el blanco juegue del numero 3. al de 6. si el negro juega del numero 26. al de 22. el blanco juegue de numero 16. al de 20. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 12. al de 26. dos pieças, si el



si el negro toma del numero 30. al de 21. que es lo mejor que tiene, el blanco tome del numero 17. al de 26. el negro toma del numero 29. al de 22. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 31. al de 28. el blanco juegue del numero 12. al de 15. si el negro juega del numero 28. al de 24. el blanco juegue del numero 15. al de 20. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 11. al de 20. si el negro juega del numero 22. al de 19. el blanco juegue del numero 20. al de 24. si el negro juega del numero 19. al de 15. el blanco juegue del numero 24. al de 28. si el negro juega del numero 15. al de 11. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 6. al de 15. si el negro juega del numero 14. al de 10. el blanco juegue del numero 28. al de 31. haciendo dama, y cargando sobre vna pieça, si se la dexa comer, queda con quatro el blanco, y si la desuia a la calle den medio, cargar sobre las dos en la misma calle del medio con la dama, que de toda manera queda con quatro pieças, con que remata el juego.

Si al tiempo que estauan con diez y nueue pieças, que jugo el negro del numero 14. al de 10. dando a comer vna pieça, con intento de entrar a dama, con la que estaua en el numero 19. no da a comer la pieça que estaua en el numero 14. sino que juega del numero 27. al de 23. el blanco juegue del numero 11. al de 15. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 30. al de 27.

C el blanco

## JUEGO

el blanco tome del numero 15. al de 22. el negro toma del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dandole a comer vna pieça, el negro toma del num. 19. al de 12. el bláco tome del numero 8. al de 15. si el negro le da a comer del numero 27. aduertta el bláco que haze tres y dama, mas si no la da sino que juega del numero 29. al de 26. el blanco juegue del numero 15. al de 19. cargando sobre vna pieça, si el negro atapa con la del numero 31. al de 28. que es lo mejor que tiene, el blanco juegue del numero 17. al de 21. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 26. al de 17. el blanco juegue del numero 19. al de 22. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 14. al de 10. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 6. al de 13. el negro toma del numero 17. al de 10. el blanco tome del numero 22. al de 31. haziendo dama, si el negro juega del numero 10. al de 5. el blanco juegue del numero 31. al de 22. de dama, y luego juegue lo que quisiere el negro blanco juega del numero 22. al de 8. y luego salga del numero 7. al de 11. de peon que con esso solo basta para ganar el juego.

Otra trecha.

**E**N tablar el juego 12. a 12. pieças jugara el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el bláco tomara del numero 14. al de 23. si el negro toma del num. 28. al de 19. el bláco juegue del numero 5. al de 10. si el negro

negro juega del num. 32. al de 28. el blanco juegue del numero 9. al de 13. si el negro juega del numero 19. al de 15. trocando, el blanco tome del numero 12. al de 19. el negro toma del numero 22. al de 15. el blanco tome del num. 11. al de 20. el negro toma del nu. 24. al de 15. el blanco juegue del num. 1. al de 5. si el negro juega del nu. 26 al de 22. el blanco juegue del num. 13. al de 18. dádolo a comer vna pieça, el negro toma del nu. 22. al de 13. el blanco tome del nu. 10. al de 26. dos pieças, si el negro toma del numero 29. al de 22. el blanco juegue del nu. 5. al de 10. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del num. 7. al de 12. el negro juegue lo que quisiere que el blanco dándole a comer la que está en el nu. 10. al de 14. grangea vna pieça con que remata el juego.

Si al tiempo que está 9. a 9. que el negro jugo del numero 26. al de 22. no juega, sino juega del numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 13. al de 18. dándole a comer vna pieça, si el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco, tome del numero 10. al de 17. si el negro juega del numero 21. al de 18. cargue el blanco del nu. 7. al de 11. si el negro juega del nu. 28. al de 24. el blanco tome del nu. 11. al de 20. el negro toma del nu. 24. al de 15. el blanco juegue del num. 4. al de 7. si el negro juega del numero 31. al de 28. el blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre vna pieça, si el negro juega, del numero 28. al de 24. el blanco tome del numero 11. al de 20. el negro toma del num. 24. al de 15. el blanco juega

## IV EGO

del numero 3. al de 7. Si el negro juega del numero 18. al de 14. el blanco juegue del numero 5. al de 10. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 14. al de 5. el blanco toma del numero 2. al de 9. el negro juegue ahora lo que quiziere. el blanco juegue del numero 7. al de 11. con que gana la pieça y remata el juego.

Si al tiempo que estauá ocho, a ocho pieças, que el negro jugo del numero 21. al de 18. no juega, sino juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 7. al de 12. cargando sobre dos pieças, si el negro atapa con la que esta en el numero 23. al de 19. el blanco saldra a ganalle la que esta en el numero 15. y es ganada forçoso, sin ningun remedio, mas sino atapa con la del numero 23. sino juega del numero 31. al de 28. dexando la comer, el blanco tome del numero 12. al de 19. el negro toma del numero 23. al de 14. el blanco juegue del numero 6. al de 10. cargando sobre vna pieça, si el negro desuia es ganada forçosa la pieça, mas sino juega sino del numero 21. al de 18. el blanco tome del numero 10. al de 19. si el negro juega del numero 26. al de 21. dando le a comer vna pieça, el blanco tome del numero 17. al de 26. el negro toma del numero 29. al de 15. dos pieças, el blanco juegue del numero 2. al de 6. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco jugara del numero 4. al de 7. si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 5. al de 9. si el negro

negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 7. al de 11. cargando sobre dos piezas, si el negro juega del numero 23. al de 20. atapando, el blanco juegue del numero 3. al de 7. si el negro juega del numero 30. al de 27. el blanco juegue del numero 7. al de 12. cargando sobre vna pieza, porque la gana forçosamente, y remata el juego.



Otra trecha.

ENrable el juego doze a doze, jugará el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieza, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 9. al de 13. si el negro juega del numero 19. al de 15. dando a comer vna pieza, el blanco tome del numero 11. al de 20. si el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 12. al de 19. el negro toma del numero 22. al de 15. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 21. al de 18. dando a comer vna pieza, el blanco tome del numero 13. al de 22. si el negro toma del numero 26. al de 19. el blanco juegue de numero 10. al de 13. si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 7. al de 12. si el negro juega a del numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 5. al de

10

11

10. si el negro juega del numero 30. al de 26. el blanco juegue del numero 13. al de 7. si el negro juega, del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 10. al de 13. dando le a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 9. el blanco dele otra del numero 20. al de 5. el negro toma del numero 9. al de 2. haziendo dama, el blanco juegue del numero 3. al de 7. el negro toma del numero 2. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 32. haziendo 3. y dama, si el negro juega del numero 15. al de 11. el blanco juegue del numero 32. de dama al de 10. si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue de dama, del numero 10. al de 14. cargando sobre 3. pieças es a saber de vna parte dos, y de la otra vna, con que remata el juego y lo gana. *consid lo. q. 1 ob lo.*

*ouij consid lo. 8. ob lo. se orismun lob sgau. orion lo. ouij lob sgau. c. 12. Otra trecha. q. orismun lob ouij*

**E**N tablar el juego 12. a 12. pieças, juega el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 20. juegue el blanco del numero 12. al de 15. si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 3. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 22. al de 18. juegue el blanco del numero 7. al de 12. si el negro juega del numero 20. al de 16. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 3. al de 7. si el negro juega del numero 23. al de 20. el blanco juegue del num. 15. al de 19. si el negro juega del numero

numero 20. al de 15. dando a comer vna pieça, el bláco tome del numero 11. al de 20. si el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 19. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco tome del del numero 14. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco tome del numero 12. al de 19. juegue lo que quisiere el negro, que el blanco gana la pieça que esta en el numero 20. con que ganara el juego por poco que juegue.

Si al tiempo que estaua el juego entablado i2. a 12. que el negro jugo del numero 22. al de 18. no juega, sino juega del numero 20. al de 16. el blanco juegue del numero 14. al de 18. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 22. al de 13. el bláco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 21. al de 14. el blanco tome del numero 11. al de 18. si el negro juega del numero 23. al de 20. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 6. al de 11. atapando, si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 10. al de 14. si el negro juega del nu. 26. al de 22. cargádo sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 5. al de 9. el negro toma del del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 9. al de 18. si el negro juega del numero 29. al de 26. juegue el blanco del numero 3. el de 6. si el negro juega del numero 27. al de 22. dando a comer vna pieça el blanco tome del numero 18. al de 27. el negro toma del numero 31. al de 22. el blanco

juego del número 14. al de 19. dando le a comer vna  
 pieça, el negro toma del numero 23. al de 14. el blan  
 co tome del numero 11. al de 27. dos pieças, si el negro  
 toma del numero 20. al de 11. el blanco tome del nu  
 mero 6. al de 15. el negro toma del numero 30. al de  
 23. el blanco juegue del numero 15. al de 20. el negro  
 toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del nu  
 mero 7. al de 12. dandole a comer otra, el negro to  
 ma del numero 16. al de 7. el blanco tome del nume  
 ro 4. al de 27. comiendo tres pieças, con que remato  
 el juego.

Otra trecha.

12

**E**N tablar el juego doze a doze, pieças, juegue el blan  
 co del numero 10. al de 14. si el negro juega del nu  
 mero 21. al de 18. dando le a comer vna pieça, el blan  
 co tome del numero 14. al de 21. si el negro toma del  
 numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 12.  
 al de 15. si el negro juega del numero 23. al de 19. car  
 gando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero  
 5. al de 10. el negro toma del numero 19. al de 12. el blan  
 co tome del numero 8. al de 15. si el negro juega del  
 numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 10.  
 al de 14. cargando sobre vna pieça, si el negro juega  
 del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero  
 14. al de 21. tomando vna pieça si el negro toma del nu  
 mero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 1. al de  
 5. si



5. si el negro juega del numero 23. al de 19. cargando sobre vna pieça el blanco juegue del numero 4. al de 8. el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco tome del numero 8. al de 15. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 5. al de 10. Si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 10. al de 14. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 23. al de 19. dandole a comer otra pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juegue del numero 7. al de 12. si el negro juega del numero 20. al de 16. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 6. al de 10. el negro toma del numero 16. al de 7. el blanco tome del numero 3. al de 12. si juega el negro de la pieça que esta en el numero 26. el blanco juegue del numero 10. al de 14. todas las vezes que el negro la jugare, mas fino la juega, el negro la del numero 26. fino que juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 27. al de 23. el blanco juegue del numero 10. al de 14. cargando sobre vna pieça el negro a de jugar por fuerça del numero 26. al de 21. atapando el blanco juegue de la del numero 2. y profigala que con esso gana el juego sin ningun remedio.

Otra trecha.

**E**N tablar el juego doze a doze pieças, si el negro juega de mano del numero 23. al de 20. el blanco jue-

D gue

### I V E G O.

gue del numero 11. al de 14. si el negro juega del numero 20. al de 15. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 12. al de 19. el negro toma del numero 22. al de 15. el blanco juegue del numero 14. al de 19. Si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 10. al de 13. cargando sobre vna pieça, si el negro juega, del numero 27. al de 22. atapando, el blanco juegue del numero 7. al de 12. si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 4. al de 7. si el negro juega del numero 21. al de 17. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 7. al de 11. el negro toma del numero 17. al de 10. el blanco tome del numero 5. al de 21. dos pieças. el negro toma del numero 26. al de 17. el blanco tome del numero 19. al de 26. el negro tome con la que quisiere, que el blanco toma con la que esta en el numero 12. vna o dos pieças con que gana vna pieça, y con ella el juego, aunque no sepa nada.

### Otra trecha.

14 **E**N tablar el juego doze a doze pieças, si el negro juega del numero 23. al de 20. juegue el blanco del numero 11. al de 14. si el negro juega del numero 20. al de 16. juegue el blanco del numero 12. al de 15. si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 15. al de 19. dandole a comer vna pieça el negro toma del del numero 22. al de 15. el blanco juegue del numero

**D E L M A R R O .**

10

del numero 14. al de 18. dandole a comer otra, el negro toma del numero 21. al de 14. el blanco tome del numero 10. al de 28. dos piezas negro toma del numero 32. al de 23. el blanco juegue del numero 7. al de 12. dandosela a comer, el negro toma del numero. 16. al de 7. el blanco tome del numero. 3. al de 28. tres piezas, y entra a dama, con que remata el juego.

Otra trecha.

**E**N tablar el juego 12. a 12. piezas, si juega el negro del nu. 23. al de 19. juegue el blanco del nu. 10. al de 14. dando a comer vna pieza, el negro toma del nu. 19. al de 10. el blanco toma del nu. 5. al de 14. si el negro juega del un. 28. al de 23. juegue el blanco del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 5. al de 10. si juega el negro del numero 23. al de 20. juegue el blanco del numero 12. al de 16. cargando sobre dos piezas, si el negro juega del nu. 20. al de 15. desuiandola y dando la a comer, el blanco tome del numero 11. al de 20. el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 7 al de 11. cargando sobre vna pieza, si el negro juega del numero 28 al de 24. defendiendo que no le gane la pieza el blanco tome del numero 11. al de 20. el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del nu. 3. al de 7. si el negro

15

**D 2 negro**

EL JUEGO

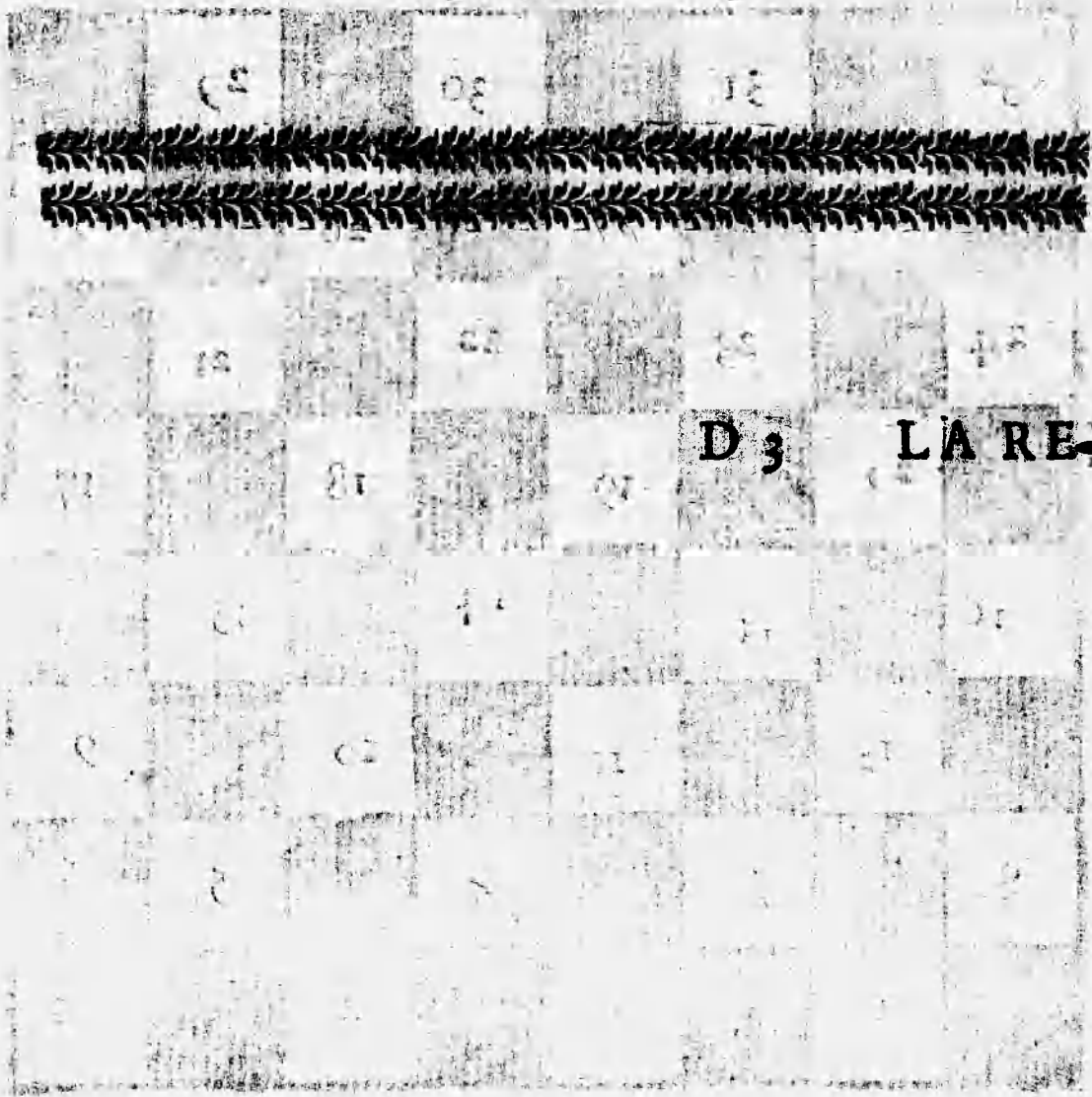
negro juega del número 31. al de 28. el blanco juegue del número 7. al de 11. cargando sobre vna pieza, si el negro juega del número 28. al de 24. el blanco tome del número 11. al de 20. el negro toma del número 24. al de 15. el blanco juegue del número 14. al de 19 y juegue lo que quisiere aora el negro, que el blanco juegue del número 19. al de 23. dandole a comer vna pieza, mas si el negro jugase de la que esta en el número 15. dando le a comer, el blanco tome del número 15. y prosiga aquella pieza toda via, aun que le coma el negro la que esta en el número 19. y con la que ha profeguido el blanco la dara a comer del número 20. al de 23. y con esto es ganado el juego de toda manera.

Si al tiempo que estauã onze a onze piezas, el blanco jugo del número 12. al de 16. cargando sobre dos piezas, que el negro aparto del número 20. al de 15. no la da a comer, sino que juega del número 28. al 23. atapan do, el blanco juegue del número 7. al de 12. si el negro juega del número 22. al de 18. el blanco juegue del número 12. al de 15. si el negro juega del número 27. al de 22. el blanco juegue del número 8. al de 12. si el negro juega del número 22. al de 19. el blanco tome del número 15. al de 22. el negro toma del número 26. al al de 19. el blanco juegue del número 4. al de 8. si el negro juega del número 30. al de 26. el blanco juegue. del

DEL MARRO.

15

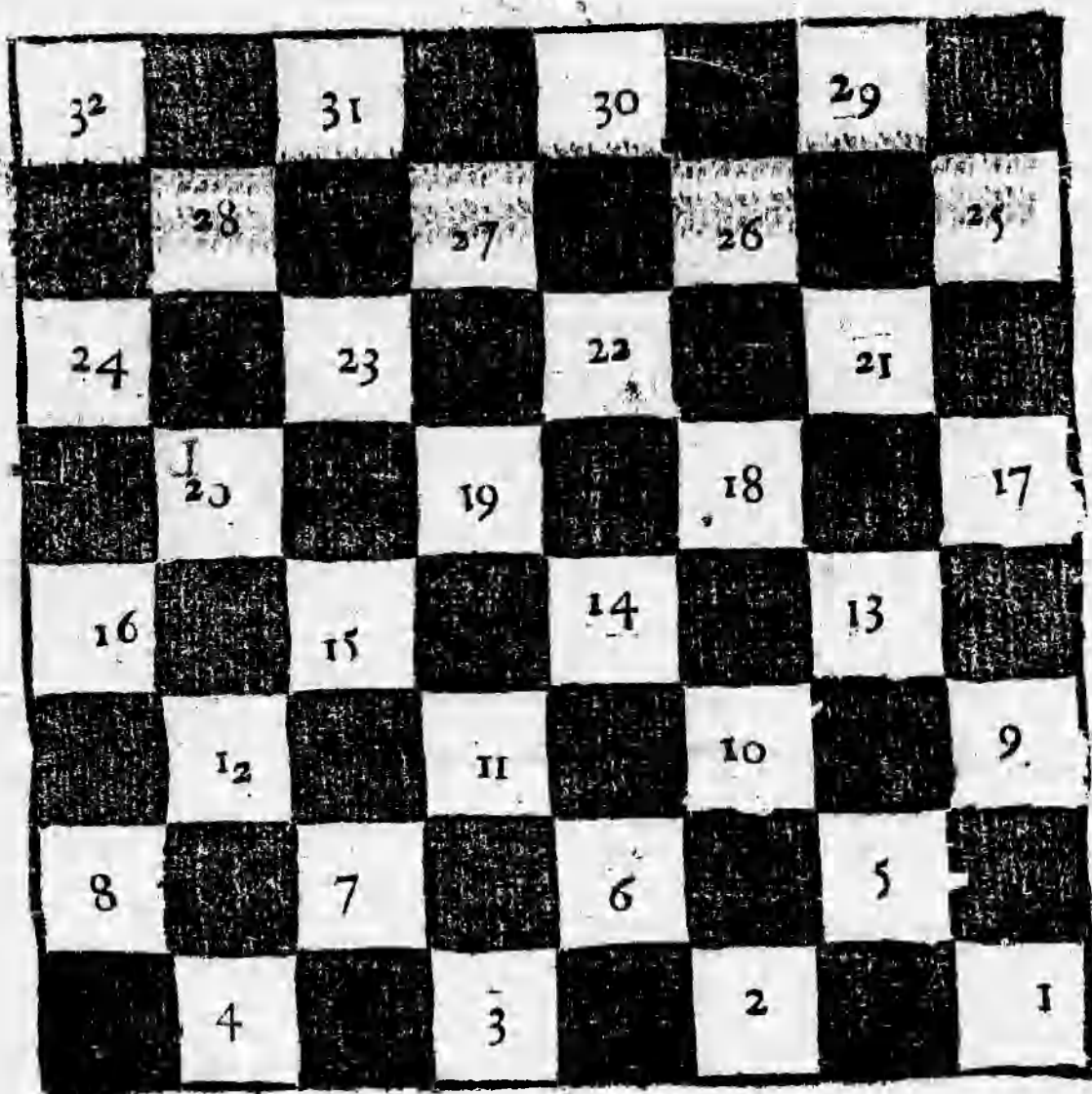
del numero 11. al de 15. dando a comer vna pieça si el negro toma del numero 20. al de 11. el blanco tome del numero 6. al de 22. el negro tome con qual quiera de dos que puede comer. que el blanco juegue del numero 3. al de 6. con que le gana dos pieças y queda con pieça de ventaja y mucho mejor juego.



# LA REGLA QUE

AY PARA JUGAR CON VIN

peon menos, ha se de poner el tablero  
del juego desta forma que esta  
aquí pintado.



Y EL

**Y** El blanco a de estar en dos menos numeros con la pieza menos, y ha de faltar en el numero nueue. Lugar a el blanco de mano, del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieza el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero. 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 7. al de 11. si el negro juega del numero 23. al de 20. dando a comer vna pieza, el blanco tome del numero 16. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juegue del numero 12. al de 16. dexandole comer vna pieza, el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco tome del numero 16. al de 23. con que entra a dania forçosamente y le gana el juego por poco que sepa.

Otra trecha.

**S** I al tiempo que estauan diez y onze piezas que el negro juega del numero 23. al de 20. dando a comer vna pieza no la juega, sino juega del numero 18 al de 13. el blanco juegue del numero 5. al de 9. cargando sobre vna pieza. si el

21  
O J I K B G O R E  
si el negro juega del numero 30. al de 26. que es lo me-  
jor que tiene, dexandole comer el blanco tome del nu-  
mero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13.  
el blanco tome del numero 15. al de 22. si el negro to-  
ma del numero 27. al de 18. el blanco juegue del nu-  
mero 12. al de 15. juegue lo que quisiere, aora, el negro  
como no le da vna pieça franca el blanco, le da a comer  
del numero 15. al de 20. con que come dos pieças y lue-  
go entra a dama con la que esta en el numero 16. con  
que gana el juego.

2 Boluer a entablar el juego onze y doze pieças, jugara  
el blanco de mano del numero 10. al de 14. si el negro  
juega del numero 23. al de 19. dando le a comer vna  
pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el ne-  
gro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del  
numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32.  
al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el  
negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue  
del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero  
19. al de 15. dando a comer vna pieça, el blanco tome  
del numero 11. al de 20. si el negro toma del numero  
24. al de 15. el blanco juegue del numero 7. al de 11.  
cargando sobre vna pieça, si el negro juega del nume-  
ro 23. al de 20. atapando y dando a comer, que es lo  
mejor que tiene, el blanco tome del numero 16. al de  
23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco  
juegue del numero 10. al de 14. si el negro juega del nu-  
mero



mero 21. al de 18. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 21. si el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro sale de la que esta en el numero 31. el blanco tiene tres y dama, o dos y dama, y si no sale de la que esta en el numero 31. fino que juega del numero 22. al de 19. el blanco juegue del numero 3. al de 7. con que gana vna pieça forçoto y el juego, y no acabo los fines, porque sera gastar mucho en ello, porque a jugador que se le da vna pieça ganada, la pieça y mejor en tablado el juego, no ay para que passar adelante. 2

Entablar el juego doze y onze pieças el blanco juegue del numero. 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. si el negro juega del numero 18. al de 14. el blanco juegue del numero 6. al de 11. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 21. al de 18. atapando, el blanco juegue del numero 3. al de 6. si el ne-

E gro

**O J I X E G O.**

gro juega del numero 30. al de 26. que es lo mejor que tiene, porque si juega otra qualquiera pieza, pierde el juego, el negro dando le el blanco a comer la que esta en el numero 10. mas si el negro juega de la que dicho tengo que esta en el numero 30. al de 26. al blanco juegue del numero 4. al de 8. si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 15. al de 20. dando a comer vna pieza el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 11. al de 20. si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 20. al de 24. si el negro juega del numero 29. al de 26. el blanco juegue del numero 6. al de 11. si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dando le a comer dos y dama, el negro toma del numero 19. al de 3. haziendo dos y dama dos piezas, el blanco tome del numero 10. al de 26. si el negro juega del numero 3. al de 6. cargando sobre dos piezas, el blanco juegue del numero 26. al de 29. haziendo dama, el negro toma el negro toma del numero 6. al de 20. el blanco juegue del numero 29. al de 19. dando le a comer la dama el negro toma del numero 23. al de 14. el blanco tome del numero 16. al de 30. quitandole su dama y otra pieza haziendo dama, si el negro juega del numero 14. al de 11. el blanco juegue del numero 30. al de 16. de dama, si el negro juega del numero 17. al de

al de 13. el blanco, juegue del numero 16. al de 3. cargando sobre dos piezas, si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 5. al de 10. dando le acomer vna pieça, el negro toma del numero 13. al de 6. el blanco tome del numero 3. al de 22. dos piezas con que quedan 4. a 4. y mas bien entablado el juego de el blanco.

Boluer a entablar el juego doze y onze piezas, jugará el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dádo acomer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 28. al de 23. juegue el blanco del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. si el negro juega del numero 18. al de 14. el blanco juegue del numero 6. al de 11. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 21. al de 17. dexando la comer, el blanco tome del numero 11. al de 18. el negro tome del numero 22. al de 6. dos piezas, el blanco tome del numero 3. al de 10. si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco tome del numero 15. al de 22. el negro toma del numero 27. al de 18. otra pieça el blanco juegue

del numero 12. al de 15. si el negro juega del numero 18. al de 13. cargando sobre vna pieça, el blanco juegue del numero 15. al de 19. dando le a comer otra, si el negro toma del nu. 23. al de 14. que es lo mejor que tiene, porque si come con la otra pieça pierde el juego el blanco tome del numero 10. al de 19. si el negro juega del numero 31. al de 28. el blanco juegue del numero 16. al de 20. dandolca comer vna pieça, el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco juegue del numero 5. al de 10. el negro toma del numero 13. al de 6. el blanco, tome del numero 2. al de 20. dos pieças con que pone el juego mejor que el negro.

64 Boluer entablar el juego onze y doze, pieças jugara el blanco del nu. 10. al de 14. si el negro juega del nu. 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del nu. 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 21. al de 17. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 7 al de 11. si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 5. al de 9. cargando sobre

vna

vna pieça, si el negro juega del numero 22. al de 18. atapando y dando a comer vna pieça, y no tiene otra cola que jugar, el blanco tome del numero 15. al de 22. el negro toma del numero 26. al de 19. el blanco juegue del numero 3. al de 7. si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 11. al de 15. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 27. al de 22. atapando, el blanco juegue del numero 7. al de 11. si el negro juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 11. al de 14. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blanco tome del numero 15. al de 31. haziendo dos y dama con que remato el juego.

Si al tiempo que estauã nueue y diez pieças, que el negro jugo del numero 27. al de 22. atapando y dando a comer vna pieça, no la juega, sino juega del numero 18. al de 14. pudiendo comer el blanco dos pieças, cada vna de por si, el blanco tome del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 14. al de 5. el blanco tome del numero 2. al de 9. si el negro juega del numero 19. al de 14. el blanco juegue del numero 15. al de 19. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 23. al de 20. el blanco tome del numero 16. al de 23. el negro toma del numero 27. al de 20. el blanco juegue, del numero 19. al de 23. si el negro juega del

**IV EGO**

numero 14. al de 10. dando a comer vna pieça el blanco tome del numero 6. al de 13. el negro toma del numero 17. al de 10. el blanco juegue del numero 23. al de 28. si el negro juega del numero 10. al de 5. el blanco juegue del numero 28. al de 32. haziendo dama, y cargando sobre vna pieça que esta en el numero 5. si el negro juega della haziendo dama, en el numero 2. ques lo mejor que tiene, el blanco juegue del numero 18. al de 21. dandole a comer vna pieça, el negro toma del numero 25. al de 18. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dandole a comer otra pieça, el negro toma del numero 20. al de 11. el blanco tome del numero 7. al de 21. dos pieças con que quedan quatro a quatro y gana el juego, el blanco por que tiene mucho mejor juego.

8. Entablar el juego onze y doze pieças, juega el blanco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 16. si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 26 al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. si el negro juega del numero 21 al de 17. el blanco jue-

co juegue del numero 7. al de 11. si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 4. al de 8. si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 15. al de 20. dando a comer vna pieça el negro toma del numero 24. al de 15. el blanco tome del numero 11. al de 20. si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del numero 3. al de 7. si el negro juega del numero 22. al de 18. el blanco juegue del numero 7. al de 11. si el negro juega del numero 13. al de 9. el blanco juegue del numero 11. al de 15. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 18. al de 13. el blanco tome del numero 15. al de 22. si el negro toma del numero 27. al de 18. el blanco tome del numero 20. al de 27. si el negro toma del numero 30. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al de 15. si el negro juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 27. al de 22. el blanco juegue del numero 15. al de 20. cargando sobre vna pieça, si el negro juega del numero 23. al de 19. el blanco juegue del numero 20. al de 24. si el negro juega del numero 18. al de 14. el blanco juegue del numero 12. al de 15. dandole a comer vna pieça el negro toma del numero 19. al de 12. el blanco toma del numero 10. al de 26. dos pieças, con que gana el juego por poco que sepa.

Boluer a entablar el juego de nueuo, onze y doze,

E 4 Jugara

• JUEGO

jugara el blanco del numero 10. al de 14. si el negro jue-  
 ga del numero 23. al de 19. dando le a comer vna pieça  
 el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro to-  
 ma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del nu-  
 mero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de  
 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro  
 juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del nu-  
 mero 12. al de 16. si el negro juega del numero 21. al de  
 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro  
 juega del numero 26. al de 21. el blanco juegue del nu-  
 mero 11. al de 15. si el negro juega del numero 21. al de  
 17. el blanco juegue del numero 7. al de 11. si el negro  
 juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del nu-  
 mero 4. al de 8. si el negro juega del numero 29. al de  
 25. el blanco juegue del numero 15. al de 20. dando a  
 comer vna pieça, el negro toma del numero 24. al de  
 15. el blanco tome del numero 11. al de 20. si el negro  
 juega del numero 18. al de 13. el blanco juegue del nu-  
 mero 3. al de 7. si el negro juega del numero 21. al 18. el  
 blanco juegue del numero 5. al de 9. si el negro juega  
 del numero 30. al de 26. el blanco juegue del numero  
 7. al de 11. si el negro juega del numero 26. al de 21. el  
 blanco juegue del numero 12 al de 15. dando a comer  
 vna pieça, el negro toma del numero 19. al de 12. el blá-  
 co tome del numero 8. al de 15. si el negro juega del nu-  
 ro 23. al de 19. cargando sobre vna pieça que esta en el  
 numero 15. el blanco juegue del numero 20. al de 23. si  
 el ne-



el negro toma con la que esta en el numero 19. al numero 12. el blanco tome del numero 23. al de 30. haziendo dama, si el negro juega del numero 12. al de 7. el blanco juegue del numero 11. al de 14. dando a comer vna pieça, el negro toma del numero 18. al de 11. el blanco tome del numero 9. al de 17. dos pieças, el negro toma del numero 31. al de 22. vna, y el blanco tome otra del numero 6. al de 15. con que quedan finco a finco, y mucho mejor juego, el blanco lo ganara por poco que sepa.

Si al tiempo que stauan ocho y nueue, que el negro jugo del numero 23. al de 19. cargando sobre vna pieça del blanco, que esta en el numero 15. que el blanco le dio a comer del numero 20. al de 23. que el negro podia comer con dos pieças que comio con la que estava en el numero 19. al de 12. no come sino que come del numero 27. al de 20. el blanco tome del numero 15. al de 24. si el negro juega del numero 19. al de 15. dando a comer vna pieça gana el juego el blanco por poco que sepa, mas sino juega desta que jugo aora del numero 19. al de 15. sino que juega del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 24. al de 28. si el negro juega del numero 18. al de 14. que es lo mejor que tiene, dando a comer vna pieça, el blanco tome del numero 11. al de 18. el negro toma del numero 21. al de 5. dos pieças, el blanco tome vna del numero 9. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 13. el blan

**1780.**

co tome del numero 2. al de 18. dos piezas si el negro juega del numero 19. al de 15. el blanco juegue del numero 28. al de 31. cargando sobre dos piezas, y prociaga, sobre la que carga, si la partare, y con esto solo gana el juego sin remedio ninguno.

10 Boluer a entablar el juego doze y onze, jugara el el bláco del numero 10. al de 14. si el negro juega del numero 23. al de 19. dandole a comer vna pieza, el blanco tome del numero 14. al de 23. si el negro toma del numero 28. al de 19. el blanco juegue del numero 5. al de 10. si el negro juega del numero 32. al de 28. el blanco juegue del numero 1. al de 5. si el negro juega del numero 28. al de 23. el blanco juegue del numero 12. al 16. si el negro juega del numero 21. al de 18. el blanco juegue del numero 8. al de 12. si el negro juega del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 11. al de 15. si el negro juega del numero 18. al de 14. el bláco juegue del numero 6. al de 11. cargando sobre dos piezas, si el negro juega del numero 21. al de 17. desuiando vna, y dexando comer otra, el blanco tome del numero 11. al de 18. el negro toma del numero 22. al de 6. dos piezas, el blanco tome del numero 3. al de 10. vna, si el negro juega del numero 26. al de 22. atapando, y no dexando comer vna pieza el blanco, juegue del numero 5. al de 9. si el negro juega del numero 29. al de 25. el blanco juegue del numero 7. al de 11. si el negro juega del numero

**D E L M A R R O :**

número 25. al de 21. el blanco juegue del número  
II. al de 14. con que agora, el negro no tiene que ju-  
gar que no lo pierda, sino juega de la que esta en el  
número 24. dando la a comer franca, que no tie-  
ne otro remedio, porque por ay gana  
el juego el negro, pero a quien  
se le da vna pieza no  
yera tan buen  
lance.

(3)

Fin del tratado segundo.

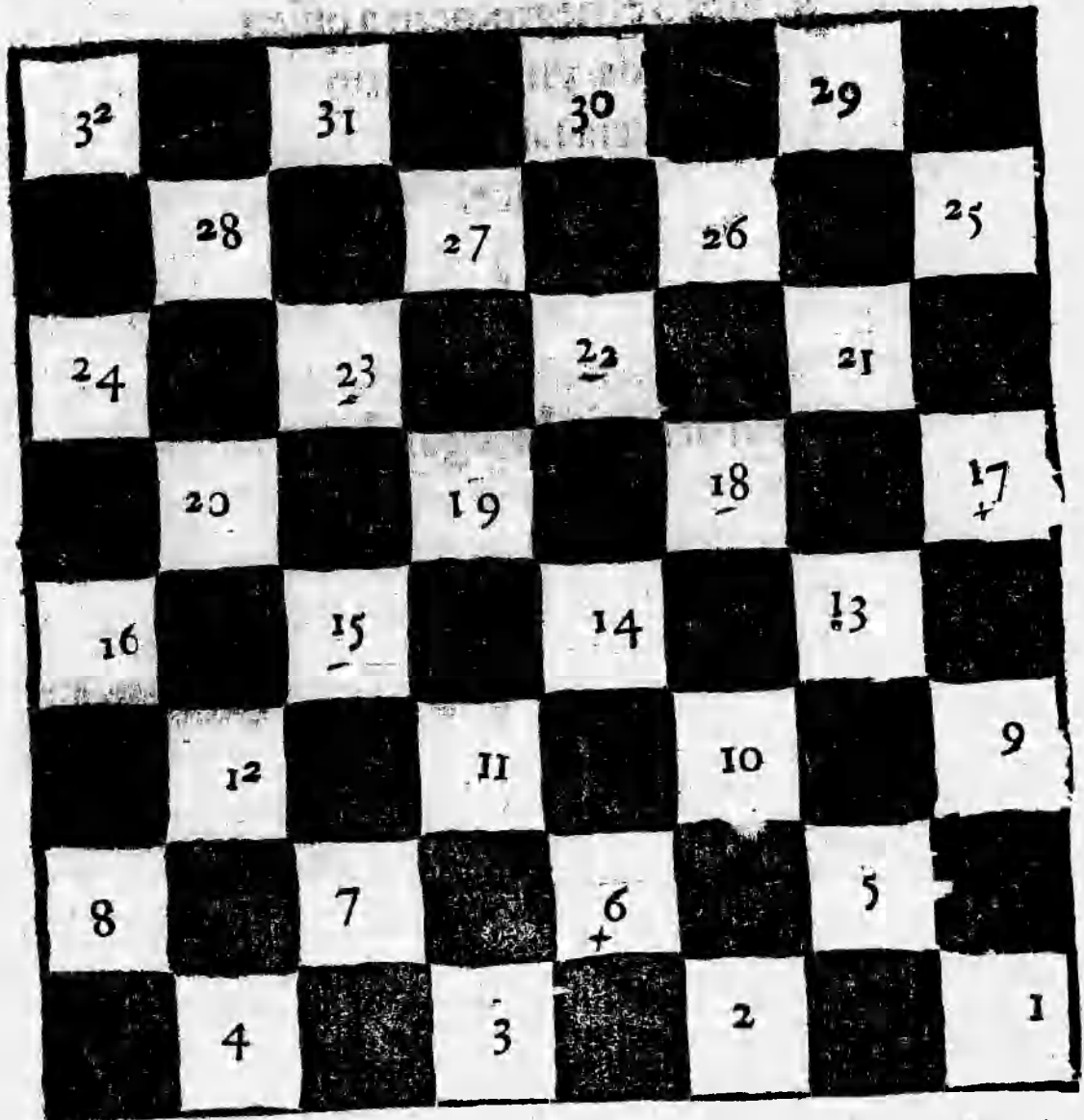
**E 2**

**TRATA**

# TRATADO TER

## CERO DE LAS MEIORES

tretas y mas ordinarias que fueren  
venir jugando.



**P**ara hazer tabla este juego con el blanco teniendo  
yn peon en el numero 9. y vna dama en el numero  
8. y el

8. y el negro vn peon en el numero 2. y vna dama en el numero 32. y otra dama en el numero 17. si juega el negro de dama del numero 32. al de 28. juegue el blanco del numero 8. al de 22. porque si el negro sale de peon, el blanco carga sobre la dama en el numero 31. y despues sobre el peon, con que es tabla, mas si el negro no sale de peon, sino que juega del numero 28. al de 10. el blanco ha de advertir que todas las vezes que estuviere ansi el juego, ha de jugar denfrente del peon del contrario, para no dexarlo salir, porque si lo dexa salir, y luego carga sobre el peon, lo alarga y le da a comer dos, con que lo gana, y si el negro se buelue al nu. 28. el blanco se buelua al numero. 22. y tenga advertencia que todas las vezes que el negro estuviere en el numero 28. el blanco se vaya a la calle del numero 22. para cargar sobre la dama que esta en el numero 28. y assi el blanco se vaya al numero 22. o en el de 27. y no se ponga en el numero 18. porque lo pierde, ni mas ni menos enfrente del peon, como dicho tengo atras tomar el numero 16. o 20. y desta manera es tabla forçoso, porque yo he descubierta esta treta que hasta aqui lo han ganado los grandes jugadores: y tambien digo que si tiene sacado el peon vna casa es tabla de la manera que dixi forçosamente.

Segunda treta.

**T**iene el blanco vn peon en el numero 9. y vna dama en el numero 25. y el negro vn peon en el numero

F 3 mero

mero 6. y vna dama en el numero 1. y otra en nu. 17.  
 si el negro juega del nu. 17. al de 26. juegue el blanco del  
 nu. 25. al de 7. si el negro juega del numero 26. al de 29  
 el blanco juegue del numero 7. al de 25. si el negro jue  
 ga del numero 1. al de 28. el blanco juegue del numero  
 25 al de 18. si el negro juega del numero 29. al de 25. car  
 gando sobre la dama, el blanco juegue del numero 18.  
 al de 31. cargando sobre la dama del negro, y si la des  
 uia del numero 28. al de 10. el blanco juegue del nu. 31.  
 al de 24. cargando sobre el peon, si el negro juega del  
 numero 25. al de 11. atapando el blanco buelua se de  
 dama del numero 24. al de 31. si el negro juega del nu.  
 11. al de 24. el blanco juegue del numero 31. al de 18.  
 si el negro juega del numero 24. al de 31. el blanco jue  
 gue del numero 18. al de 12. para que si el negro no jue  
 ga de la dama de la calle del medio, es tabla, cargando  
 sobre ella mas si el negro juega del numero 10. al de 1.  
 el blanco juegue del numero 21. al de 25. si el ne  
 gro juega del numero 31. al de 22. el blanco juegue del  
 nu. 25. al de 7. si el negro juega en la calle larga al cabo,  
 yr se al cabo con el, y si se queda corto quedar se corto,  
 y si el negro passa del numero 1. al de 32. quedar se cor  
 to siempre en el numero 21. o en el numero 18. y no yr  
 se al cabo, que pierde el juego, porque si la dama del ne  
 gro esta en el numero 32. y la otra en el numero 8. y la  
 del blanco en el numero 21. el negro juega del numero  
 8. al de 4. cargando sobre la dama el blanco juegue del  
 numero

numero 21. al de 17. cargando sobre el peon, si el negro juega del nu. 6. al de 11. de peon, el blanco juegue del nu. 17. al de 6. cargando sobre el peon, si el negro juega del nu. 11. al de 14. apartando de peon, el blanco entre a dama, del nu. 9. al de 5. ha de advertir el blanco que en quedandose en el numero 28. de dama, en la calle den medio, el blanco se quede en el numero 18. para cargar sobre ella en viendose en necesidad, que este es el mejor lance para el negro, porque en descuydándose lo gana y así acafo vienen a estar desta suerte porque algunos que no sabran tanto, y no alcançaran este lance para hazerlo tabla, tiene el blanco vn peon en el numero 9. y la dama en el nu. 31. el negro, el peon en el nu. 6. y vna dama en el numero 1. y otra en el numero 24. el blanco juegue del nu. 31. al de 13. cargando sobre el peon, si el negro juega del numero 1. al de 10. atapando, el blanco juegue del numero 9. al de 5. de peon, pudiendo el negro comer de dama por dos partes, el negro coma con la que quisiere, que el blanco le haze tabla sin ningun remedio.

Otra treta.

**O** Tra que viene a ser tabla, aunque esta en el libro que se imprimio en Valencia antiguaméte, y la pone ganada, y yo hallo que es tabla sin ningun remedio por lo qual lo dare a entender.

Tiene el blanco vn peon en el nu. 24. y vna dama en el nu. 1. y tiene el negro vn peon en el nu. 9. y otro

**E** 4 peon

peon en el numero 31. y vna dama en el numero 25. y otra dama en el numero 29. y ha de venir a la treta que tengo dicho atras, porque por fuerça le ha de dar vna pieça para echarlo de la calle del medio, mas sino se la da, sino que haze estos laces que dire aqui que es lo mas que puede jugar, el blanco ha de advertir que no se tiene de yr jamas al numero 32. ni al numero 28. ni al numero 23. porque no le de el peon, ni le de lugar para sacarle, y ansi el negro no tiene sino esta que dire agora, si juega el negro del numero 25. al de 21. el blanco juegue del numero 1. al de 10. si el negro juega del numero 21. al de 17. cargando sobre la dama, el blanco desuie del numero 10. al de 1. si el negro juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 1. al de 14. si el negro juega del numero 31. al de 27. saliendo de peon, el blanco juegue del numero 24. al de 28. de peon, si el negro juega del numero 27. al de 23. de peon el blanco juegue del numero 28. al de 31. haziendo el peon dama, si el negro juega del numero 29. al de 19. cargando sobre la dama de la calle del medio, y atapando el peon, el blanco desuiese de dama del numero 14. al de 1. si el negro juega del numero 13. al de 10. dandole a comer la dama que es lo mejor que tiene, el blanco tome del numero 1. al de 14. si el negro toma del numero 19. al de 1. que es lo mejor que tiene el blanco juegue del numero 31. al de 27. cargando sobre el peon, si el negro juega del numero 23. al de 19. desuando el blanco, juegue del numero



27. al de 22. siguiendo la pieza, si el negro la desuia del numero 19. al de 14. el blanco siga la del numero 22. al de 18. si el negro la aparta del numero 14. al de 10. el blanco juegue del numero 18. al de 11. el negro juegue agora lo que quisiere que el blanco no tiene que hazer mas que yrse del numero 11. al de 2. y andarse en estas dos casa, sin que salga dellas, y ansi es tabla forçoso.

Si al tiempo que tenia el blanco vn peon en el numero 24. y la dama en el numero 14. y el negro vn peon en el numero 9. y otro en el numero 31. y vna dama en el numero 29. y otra en el numero 13. que jugo del peon del numero 31. al de 27. no fale sino que juega de dama del numero 13. al de 3. el blanco juegue del numero 14. al de 1. si el negro juega del numero 3. al de 17. el blanco juegue del numero 1. al de 14. si el negro juega del numero 31. al de 27. de peon, el blanco juegue del numero 24. al de 28. de peon, si el negro juega del numero 27. al de 23. de peon el blanco juegue del numero 28. al de 31. haziendo el peon dama y quedando la dama de la calle den medio cargado sobre el peon si el negro juega del numero 29. al de 19. cargando sobre la dama de la calle den medio, y atapando su peon, el blanco juegue del numero 14. al de 11. si el negro juega del numero 9. al de 5. el blanco juegue del numero 11. al de 2. cargando sobre el peon, el negro desuia y luego el blanco carga de otra dama sobre el peon que esta en el numero 23. con que lo gana, pero haze se ta-

G      bla

**JUEGO**

bla, si al tiempo que el negro jugo del numero 9. al de 5. de peon dos lances antes quando la dama del blanco cargo sobre el numero 2. no juega el negro del peon, sino que juega de dama, el blanco vaya se, afsi que afsi al numero 2. y desta manera es tabla, porque por fuerza ha de ganar el blanco, el peon que esta en el numero 23. o cojer las dos calles largas con las dos damas, y el blanco no mence la dama que esta en el numero 2. si no es cojendo las dos calles largas, y anfi es tabla.

Y si al tiempo que estaua el juego desta manera que tenia el blanco vn peon en el numero 24. y vna dama en el numero 14. y el negro vn peon en el numero 9. y otro peon en el numero 31. y vna dama en el numero 29. y otra en el numero 17. que salio el negro de peon, no sale, sino que juega del numero 17. al de 13. el blanco juegue del numero 14. al de 1. si el negro juega del numero 13. al de 3. el blanco juegue del numero 1. al de 14. si el negro sale agora de peon del numero 31. al de 27. el blanco juegue del numero 24. al de 28. de peon, si el negro juega del numero 27. al de 23. el blanco juegue del numero 28. al de 31. haciendo dama, si el negro juega pel numero 29. al de 19. atapando y cargado sobre la dama de la calle del medio el blanco juegue del numero 14. al de 11. si el negro juega del numero 9. al de 5. de peon el blanco juegue del numero 11. al de 2. cargando sobre el peon, si el negro juega del numero 5. al de 1. el blanco juegue del numero 31. al de 18. si el negro

gro

gro juega del numero 19. al de 29. el blanco juegue del numero 2. al de 24. si el negro juega del numero 23. al de 19. el blanco juegue del numero 18. al de 22. cargando sobre el peon, si el negro juega del numero 19. al de 14. desuiando de peon, el blanco juegue del numero 22. al de 18. cargando sobre el, si el negro juega del numero 14. al de 10. apartando, el blanco juegue del numero 24. al de 2. si el negro juega del numero 29. al de 25. cargando sobre la dama, el blanco juegue del numero 13. al de 9. agora el negro para echar me destas dos calles, o bien ha de tomar las dos calles largas o le he de ganar el peon con que es tabla forçoso, y ansi no digo mas sobre esta treta, por que es treta de mucho primor, y sera gastar mucho tiempo en ella por esso no escriuo fino lo mejor de todo. Otra treta.

**E**L blanco tiene vn peó en el numero 25. y otro peó en el numero 4. y vna dama en el numero 2. y otra dama en el numero 9. el negro vna pieça en el numero 29. y vna dama en el numero 32. es tabla forçoso, mas si el negro no sabe esta treta muy bien sabida, no dexara de ganar la, si el negro juega del numero 32. al de vno el blanco juegue del numero 4. al de 8. de peon, si el negro buelue a jugar del numero 1. al de 32. el blanco juegue del numero 9. al de 27. si el negro juega del numero 32. al de 1. el blanco juegue del numero 2. al de 15. agora el negro vaja dóde quisiere que si se queda en vago el bláco le da la dama a comer al peó, y si passa arriba dalle dos

O JUEGO DE DAMAS

damas, y tambien lo gana, mas si al tiempo que el blanco tiene vn peon en el numero 8. y vna dama en el numero 27. y otra en el numero 2. que el negro jugo del numero 32 al de 1. no lo juega sino que juega del numero 32. al de 10. quedando se en vago, para ganar la treta el blanco juegue del numero 2. al de 15. si el negro juega del numero 10. al de 1. que no tiene otra casa donde yr, el blanco juegue del numero 27. al de 18. y ha de advertir el blanco, que en yendo se el negro al numero 23. es ganado, tambien por que estando con la dama el negro en el numero 23. el blanco se vaja del numero 18. al de 31. el negro no tiene donde yr, sino es al numero 1. el blanco juegue del numero 31. al de 27. y viene a la propia treta de atras que no tiene donde yr que no lo pierda.

Otra treta que es ganado forçoso el juego.

**T**iene el blanco vn peon en el numero 24. y otro peon en el numero 4. y vna dama en el numero 16. y otra dama en el numero 29. y el negro vn peon en el numero 8. y vna dama en el numero 2. y dice el blanco, que aunque juegue el negro de mano que lo gana forçoso, si el negro juega del numero 2. al de 5. que lo que puede jugar, juegue el blanco del numero 4. al de 7. de peon, si el negro entra a dama de peon, el blanco juegue de la dama del numero 29. al de 15. dándole a comer dos piezas, mas sino entra a dama de  
peon

peon, el negro, fino que juega de la dama en el numero 1. en el de 10. el blanco juegue del numero 24. al de 28. dando le a comer el peon, el negro toma de dama, al numero 32. el blanco juegue del numero 16. al de 23. dandole a comer vna dama y vn peon, el negro tome del numero 32. al de 4. el blanco juegue del numero 29. al de 25. con que lo ensierra, y le gana el juego.

Mas si al tiempo que se empeço el juego, que jugo el negro del numero 2. al de 5. y el blanco jugo del numero 4. al de 7. que el negro se estuuo en la calle del medio de dama, fino se esta, fino que sale della del numero 5. al de 9. el blanco juegue del numero 24. al de 28. de peon, si el negro juega del numero 8. al de 4. haziendo dama y cargando sobre dos piezas, el blanco defuie del numero 7. al de 12. y luego entre a dama en el numero 32. y aduierda que para hazer dama el peon que le queda, no se vaya de la dama que esta en el numero 29. por no dexar las dos calles, porque en cojendolas el negro, es tabla, y no descuydandose el blanco es ganado forçoso.

Otra treta.

**T**iene el blanco vna dama en el numero 4. y otra dama en el numero 8. y otra dama en el numero 16. y el negro tiene vna dama en el numero 1. y vn peon en el numero 32. si juega el blanco de mano, y aunque no juegue de mano es ganado, mas si juega el negro

**JUEGO.**

del nu. i. al de 28. juegue el blanco del nu. 8. al de 15. si el negro juegue del numero 28. al de 1. juegue el blanco del nu. 4. al de 18. si el negro juega del nu. 1. al de 5. que no tiene otra casa dōde yr, porque lo pierde a qualquier parte que vaya, el blanco juegue del nu. 18. al de 27. si el negro saliesse de peon, el blanco juegue del nu. 27. al de 9. cargando sobre la dama con que lo gana forçosamente, mas sino sale de peon el negro, sino que se va al nu. 1. o al nu. 10. o al nu. 14. el blanco juegue del nu. 16. al de 23. dando le a comer vna dama, el negro toma del nu. 28. comiendo la dama, el blanco juegue del nu. 15. al de 24. cargando sobre la dama, si se retira el negro a la calle del medio le da a comer el blanco la dama del n. 27. mas sino se retira el negro, sino que juega del nu. 28 al de 31. cargando sobre la dama, el blanco juegue del nu. 27. al de 9. retirandose, si el negro juega del numero 32. al de 28. de peon que es lo que puede jugar, juegue el blanco del nu. 24. al de 20. y con esso gana el juego.

Esta propia treta se gana de otra manera, boluer a entablar las piezas como estauan de principio, si el negro juega del nu. 1. al de 28. juegue el blanco del nu. 4. al de 11. si el negro juega del numero 28. al de 5. juegue el blanco del nu. 11. al de 15. si el negro juega del nu. 5. al de 10. juegue el blanco del nu. 16. al de 7. si el negro juega del nu. 10. al de 23. el blanco juegue del nu. 7. al de 21. si el negro juega del nu. 23. al de 28. el blanco juegue del numero 15. al de 24. cargando sobre la dama, si el

negro

negro juega del numero 28. al de 23. con jugar el blanco del nu. 21. al de 30. cargando sobre la dama, no tiene donde yr que no lo pierda el negro, mas si el negro no juega el lance que jugo antes del numero 28. al de 23. si no que juega del nu. 28. al de 10. o al de 5. o al de 1. el blanco juegue del numero 24. al de 28. dandole a comer la dama al peon, el negro toma de peon del nu. 32. al de 23. el blanco juegue del nu. 21. al de 14. dando le a comer la dama, el negro toma al nu. 19. el blanco tome el numero 8. con que le gana el juego, a de aduertir el blanco que juegue qualquier, de mano gana el juego, mas la treta antes ha de aduertir el blanco que al tiempo que juega del numero 18. al de 27. a de estar la dama del negro en el nu. 5. por no darle lugar que salga del peon para tener que cargar sobre la dama.

LA TRETA FORCOSA DE TRES PIEÇAS contra vna, teniendo las tres el medio, con los menos lances que se puede jugar, y ganandola lo mas mal entablado que pueda estar el que tiene el medio.

Tiene el negro vna dama en el nu. 29. el blanco tiene otra dama en el nu. 1. y otra en el n. 5. y otra en el nu. 10. que es lo mas dificultoso de ganar, y gana se a doze lances si juega el negro de mano, y si el blanco, a onze si juega el negro del nu. 29. al de 8. el blanco juegue del nu. 10. al de 14. si el negro juega del numero. 8. al de 29

## IV EGO DEL MARRO.

el blanco juegue del nu. 14. al de 25. si el negro juega del numero 29. al de 22. el blanco juegue del numero 5. al de 14. si el negro juega del numero 22. al de 29. el blanco juegue del numero 14. al de 18. si el negro juega del nu. 29. al de 15. el blanco juegue del nu. 25. al de 29. cargando sobre la dama, si el negro juega del numero 15. al de 20. el blanco juegue del numero 29. al 22 si el negro juega del numero 20. al de 6. el blanco juegue del nu. 1. al de 23. si el negro juega del numero 6. al de 17. el blanco juegue del nu. 22. al de 15. si el negro juega del nu. 17. al de 3. el blanco juegue del nu. 18. al de 27. si el negro juega del numero 3. al de 17. el blanco juegue del nu. 15. al de 26. dando le a comer vna pieça, el negro toma del nu. 17. al de 30. el blanco juegue del nu. 23. al de 6. retirandose de dama el negro come, el blanco toma con la que le queda.

Ha de advertir el bláco, que suele suceder por vna treta dexar de ganar el juego, y ay pocos que saben ganar este lance.

Si al tiempo que el negro tenia la dama en el nu. 6. y el blanco vna dama en el nu. 18. y otra en el nu. 22. y otra en el nu. 23. el negro jugo al numero 17. y el blanco del nu. 22. al de 15. mas si el negro no se va al nu. 17. sino que juega al nu. 3. el bláco falga al contrario del nu. 18. al de 11. y desta manera se gana el lance: bien podria por muchas diferencias, mas esta es la mas prouechosa y no ay para que pasar adelante.

L A V S D E O,





