



OPUSCULOS.

RSE

RSE  
Opusc  
21

XXI.





1  
The first was the effect of the law  
of the state of Virginia in 1786  
which was the first time that  
the law of the state was  
applied to the state of Virginia  
and the state of Virginia  
was the first time that  
the law of the state was  
applied to the state of Virginia

The second was the effect of the law  
of the state of Virginia in 1786  
which was the first time that  
the law of the state was  
applied to the state of Virginia  
and the state of Virginia  
was the first time that  
the law of the state was  
applied to the state of Virginia  
Composition de la langue française  
1786-1787

15 16

# Gran descubrimiento

## DEL SECRETO DE LAS BRUJAS,

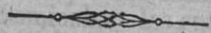
O SEA

*Esplicacion sobre el modo que tienen de  
echar las cartas.*

### ESCRITO Y DADO A LUZ

por

**D. M. A.**



REIMPRESO EN SANTIAGO:

Imp. de Jacobo Souto é Hijo: Puerta del Camino núm. 10  
1851.

3  
Tratado de descubrimiento

DEL SECRETO DE LAS BRUIAS.

O SEA

Explicacion sobre el modo que tienen de  
echar las cartas.

RECIBITO Y DADO A LUZ

Es propiedad.

~~Imp. de J. M. de la Cruz~~

— — — — —  
REIMPRESO EN SANTIAGO:

Imp. de Jacobo Zentú e Hijos Puerta del Camino núm. 10

1851

## INTRODUCCION.

**L**A ambicion, ese ente imaginario que desde la antigüedad mas remota se halla dominando el corazon del hombre, ha sido la que en todos tiempos obligó á éste al culto de la supersticion, aspirando por fruto de la idolatría á descubrir los arcanos de la naturaleza, y tener su mayor deseo fijo en adivinar lo futuro.

Esta pasion ciega y que tanto nos predomina se hizo general en todas las naciones, sin ser desechada aun por las mismas en que ha triunfado tanto la ilustracion, segun lo prueba el culto rendido á Apolo en Delfos y á sus Sacerdotisas en toda la Grecia (llamadas Pithias, ó Pithonisas) el cual estubo tan en voga, que sin embargo de ser esta Nacion la cuna de los mejores sabics, supo tenerlas por divinidades.

La veneracion que han recibido los Augures cuando ecsaminaban las entrañas de las víctimas tocó tambien un esceso de locura, por creerse que estos eran capaces de adivinar el por-venir en los diferentes accidentes que notasen en su interior.

Pasó de la misma manera tal creencia á la antigua Roma, donde se consultaban los adivinos (con el nombre de Auruspides) observadores del vuelo y canto de las aves para no dudar del ecsito que cabía á una familia, ó una persona, y aun por mas escandaloso sobre la suerte de la república.

Toda esta tradicion quiso sostener igualmente hasta nosotros tales deprecaciones lúbricas, haciendo que ecsistan en nuestras limitrosas potencias la Francia é Inglaterra mugeres que, cuando no como aquellos despedazando víctimas y contemplando el movimiento de irracionales; por medio de una nomenclatura convenida arbitrariamente y apropiada á las cartas del juego, pretenden embaucar la gente crédula, haciéndole entender que en las diferentes permutaciones con que resultan sembradas sobre una mesa á efecto de la casualidad y combinadas al capricho, se hallan descifrados los enigmas del por-venir.

¡Quimera de lo mas absurdo! y que si algo tiene de realidad, no viene á ser otra cosa que el desembolso de los que fiados en tales patrañas, ceden su creencia, y en pago de la alteracion de sus ideas deponen en la mano de la que hace de Sibila (1) sus in-

---

(1) Las Sibilas fueron en que dejaron escri-

tereses contemplándose sobradamente satisfechos con ser poseidos de dudas capaces de descomponer una familia y separar á un amigo, todo ello debido á los sarcasmos y misteriosos equívocos de una vieja de las que en nuestro suelo, despues de una vida tan opuesta á la que nos recomiendan de las antiguas Sibilas, se entregan á este último comercio por no desmentir el que han dejado, hallando así un recurso á sus necesidades y burlándose de nosotros, que tan imitadores del extranjero, ni aun en esto quisimos dejar de ser sus esclavos.

He aquí pues, la ocasion que se me presenta para hablar del modo de echar las cartas, tan usado por las que vulgarmente se llaman brujas, y del que me ocuparé en la esplicacion siguiente, hija de los ensayos que hice de las mismas, habitantes en nuestro país, y ausiliado de lo que sobre el particular he consultado en el Diccionario de Industria, la Enciclopedia metódica ultimamente compendiada en manuales, y los Charlatanes célebres tomo 1.º obras francesas; sin que me olvide de decir tambien de su inutilidad para

---

tas predicciones que algunas se han realizado, y ellas tubieron una vida egemplar consagradas á la virginidad.

adivinar lo futuro y las obras que para un completo desengaño de lo mismo pueden examinarse, tales son el Teatro crítico del P. M. Feijó y los viages por Grecia de Anacharsis en la parte de adivinos y artes adivinatorias.

En vista de cuyas razones me limito solo á recomendar esta clase de diversion, no como un medio de saber la suerte que ha de venir, sino como un entretenimiento de recreo para las horas de ocio que se propongan las familias y el curioso, esperando que en el reciban el desengaño de lo que entre nosotros llama tanto la atencion y mueve la curiosidad, por creerse encierra algo misterioso. Ojalá consiga mi autor su intento, y entonces quedará suficientemente compensado.

#### PRELIMINARES.

Se toma una baraja de cuarenta naipes, sin ochos ni nueves, y se aprenderá el nombre ó significado que representa cada carta, segun y con toda claridad se halla en el estado núm. 1.º que va puesto al fin, con la separacion de palos y por el orden numeral, para mejor ausiliar la memoria.

De aprendida esta nomenclatura se barajan todas mezclándolas lo posible, y luego

(7)

se egercitarán á repetir sus nombres con bastante ligereza echándolas una á una sobre la mesa estendidas y segun salieren por abajo, con lo que habrá la suficiente disposicion para las siguientes suertes.

### *Primera suerte.*

Despues de barajar, lo que se hará todas las veces, se manda alzar á la persona que desea saber el presagio, y luego de cambiados los dos montones, como en todo juego, se empiezan á quitar por abajo poniéndolas descubiertas en una fila hasta ocho, debajo de esta otra fila con igual número, y así hasta componer cinco filas, con lo que queda invertida la baraja.

### *Escrutinio.*

Se alzan en cada fila las cartas de dos en dos combinando las que son nones empezando por la izquierda de la primera fila, v. g. la primera y la tercera, la quinta y la septima.

Igual operacion se hará en la segunda fila, y así de las demas, y al salir cada pareja se procura decir con bastante velocidad el significado de las dos cartas, combinándolas como un resultado que se apropia á las cir-

cunstancias del interesado, y esto mejor se hará teniendo algún antecedente de su curiosidad, sinó basta el decir de lo que marcan y aplicárselo del modo que mejor parezca, procurando siempre el ser muy limitado en las respuestas, pues solo así tomará el juego un aspecto misterioso.

Y se concluye con recoger las cartas mezclandolas de nuevo todas, de cuyo modo se hallarán preparadas para las mas variaciones que quieran hacerse, y esto se verificará al fin de toda suerte.

### *Segunda suerte.*

Habiendo barajado y cortado segun en la anterior, se pone la baraja en cuatro montones de á diez cartas cada uno, y suplica al interesado escoja uno de ellos.

### *Escrutinio.*

Así eligido se reescogen los naipes de dicho monton que tengan número impar, y de todos segun lo que representan con sus nombres, se descifran las adivinaciones. Si todos fuesen pares habrá que elijir otro monton y practicar la misma operacion hasta que se presente el resultado; mas si sale al primero, solo se entiende á lo que éste determine.

Dando fin á esta operacion como en la suerte anterior.

*Tercera suerte.*

Cuando se haya barajado y cortado, se dice á la persona escoja cuatro cartas cualesquiera cubiertas, y las demas se ponen en tres montones, que resultan de á doce cartas cada uno, y de estos despues de practicar la operacion que sigue con las cuatro cartas primeras, se le manda escoger uno tambien.

*Escrutinio.*

Se manda poner, al interesado, en fila las cuatro cartas escogidas, y se mira si tienen alguna de las combinaciones que señala el estado número 2.º con las condiciones que exige para declarar el resultado. Si no se halla se dice que no hay suerte pronunciada, y de ambos modos se pasa al examen del monton dicho que debió escoger el interesado, el que lo pondrá en tres filas de á cuatro cartas cada una, y por cada fila se volverán á examinar las condiciones del estado citado número 2.º, declarando lo que resulte con arreglo á él.

Se concluye esta con recoger del mismo modo que en las anteriores.

Se baraja y alza en esta suerte como en las demas se ha hecho, y luego manda á la persona interesada escoja veinte y cuatro cartas cubiertas con las que formará el jugador un círculo tambien cubierto segun se las vaya entregando una á una.

*Escrutinio.*

Se le manda señalar al interesado una carta de las puestas en círculo, y despues contando aquella por primera se van alzando dos á dos todas las impares siguiendo por la derecha, v. g. la escogida y la tercera, la quinta y la séptima, la novena y la undécima, y así hasta la veinte y una y veinte y tres, de las que se declarará su significado al tiempo de descubrirlas por parejas, que llegán á ser seis.

*Segundo escrutinio.*

En seguida con estas doce cartas se formará un triángulo poniendo cuatro en cada lado, y cada uno de estos costados dará la suerte que se desea saber, mirando si hay alguna de las condiciones del estado número 2.º; ó bien combinando el resultado, aprove-

chándose del nombre que á cada carta le corresponde por el estado número 1.º

Y se concluye como en las suertes antecedentes.

*Quinta suerte.*

Se prepara como se vió en las demas, y en seguida se manda á la persona elija uno de los cuatro reyes, que guardará en su poder, y ademas diez y seis cartas sin verlas, que pondrá sobre la mesa separadas.

*Escrutinio.*

Con dichas diez y seis cartas formará el jugador un patio cuadrado poniendo cuatro por costado todas descubiertas, y en el espacio interior que resulta le mandará al interesado coloque segun le parezca el rey que tenía guardado, y de la fila hácia donde lo ponga mirando se dirá el resultado que descifre, atendiendo á las circunstancias de los dos estados, como se dijo en la cuarta suerte.

Dando fin de la misma manera que se recomienda en todas y segun se deja dicho.

**CONCLUSION.**

Y ahí algunas de las mejores combinaciones que he hallado, y hacen ver como lo

que se da por adivinado no es sinó lo que resulta del fingido nombre de las cartas entresacado (con mas ó menos ilusion de los espectadores) de las diferentes suertes que anteceden, y mas que el genio sutil sea capaz de presentar; pues estas fórmulas no tienen límites, ni otro obgeto que el de sorprender con sospecha de misterio, y que con su variacion, no causen el tedio consiguiente á una misma repeticion.



Y así al fin de las mejores combinaciones que se han hallado, y hacen ver como lo

CONCLUSION.

*Nomenclatura de las cartas para los juegos adivinatorios.*

ESTADO NUMERO 1. °

NÚMEROS

OROS.

COPAS.

ESPADAS.

BASTOS.

As.	Firmeza.	Casa.	Prenda.	Picardía.
2.	Mucho dinero.	Agua ó mar.	Papeles.	Noche.
3.	El pueblo.	Camino largo.	Prontitud.	Prendas.
4.	Muerte.	Victoria.	Disputa.	Cama.
5.	Iglesia.	Soledades.	Disgusto.	Sentidos.
6.	Tiempo.	Calle.	Rabia.	Alegria.
7.	Poco dinero.	Mesa.	Prision.	Cabllacion.
Sota.	Muger del caballero	Muger del artesano	Mala lengua.	Moza de eclesiástico.
Caballo	Pensamiento de id	Pensamiento de id.	Pensamiento de militar.	pensamiento de eclesiástico
Rey.	Caballero.	Artesano.	Militar.	Eclesiástico.

Rey.	Caballero.	Artesano.	Militar.	Eclesiástico.
	Caballo Pensamiento de id.	Pensamiento de id.	de militar.	de eclesiástico
Sola.	Muger del caballero	Muger del artesano	Pensamiento	pensamiento
1.	Loco dinero.	Mesa.	Mala lengua.	excesivo.
2.	Tiempo.	Calle.	Historia.	Moza de
3.	Iglesia.	Soldados.	Rabia.	Capitacion.
4.	Muerto.	Victoria.	Disgusto.	Alegria.
5.	El pueblo.	Caminos largos.	Disputa.	Sentidos.
6.	Macho dinero.	Ygna o mar.	Prophing.	Gama.
7.	Primeras.	Casa.	Taboques.	Prendas.
8.			Prenda.	Noche.
9.				Disputa.

Notas:

Oros.

Coras.

Espeyas.

Roscos.

ESTADO NUMERO 1.

Memoria de las cartas para los jueces administrativos.

*Tabla de exenciones segun las diferentes combinaciones que ocurren.*

ESTADO NUMERO 2.

CLASE DE CARTAS.

RESULTADO.

As de oros y seis de copas. . .  
 As de copas y sola de espadas.  
 As de copas y caballo de espadas.  
 As, caballo y siete de copas. . .  
 As de espadas y seis de copas. . .  
 As, sola y seis de espadas. . .  
 As de bastos y caballo de espadas.  
 Siete y sola de copas. . .  
 Siete de copas y sola de oros. . .  
 Siete de oros y rey de copas. . .

Permutaciones del As. 7. del siete.

Buena noticia.  
 Visita de muger.  
 Victoria.  
 Amante feliz.  
 Triunfo.  
 Desgracia.  
 Amistad.  
 Cariño de señora.  
 Amistad de muger.  
 Atraso, retroceso.

CLASE DE CARTAS.

- Sola de bastos y rey de espadas
- Sola y caballo de bastos.
- Sola de espadas y caballo de oros
- Sola de copas y rey de bastos.

Tres cinco, ó tres solas reunidas.

Nota. Todas estas combinaciones aseguran lo positivo si las figuras

Y mas cartas están al derecho y mirando para sus compañeras; si esto no se verifica por alguna de ellas y si por las otras aun promete esperanza de lo que anuncia, pero si todo se halla mal, faltando á estas condiciones, aunque correspondan á una misma fila, demostrará que la suerte era prevenida y se ha cambiado.

RESULTADO.

- Regalo, regalo.
- Un enamorado apasionado.
- Inquietud.
- Amistad sincera.

Gracia, rebaja, remesa, remision de deuda, favor etc.

EL REGRESO

15

17

DE FERNANDO.

HIMNO PATRIÓTICO

QUE EL AUTOR

DE LA PROFECIA DEL PIRINEO

(QUE, A DIOS GRACIAS,

SE HALLA YA CASI CUMPLIDA)

DEDICA

A TODOS LOS VERDADEROS ESPAÑOLES  
QUE DE CORAZON CELEBRAN LA LIBERTAD  
DE NUESTRO AMADO MONARCA.

REIMNRESO EN SANTIAGO:

EN LA IMPRENTA DE LOS DOS AMIGOS,

AÑO DE 1814.

*Soy de Juan Esteban*



101

