



JUEGOS DE LOS NIÑOS CHILENOS

POR

DANIEL AETA ASTORGA

(Continuación)

II. † † † La barra porteña

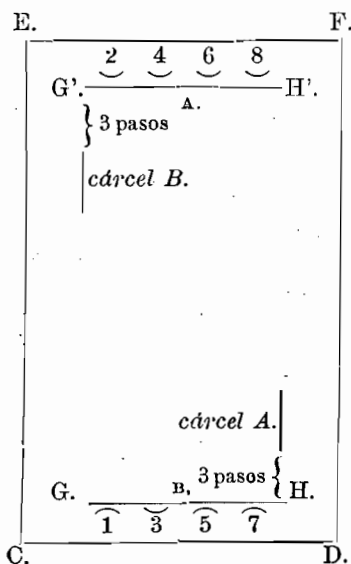
(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formación preparatoria: *Dos filas de frente situadas vis a vis en los extremos del patio o del gimnasio.*

Después de ser los jugadores divididos en dos partidos (A i B), con fuerzas iguales, elijen dos campos bastante retirados, uno del otro. Uno de los mejores jugadores es enviado al campo enemigo a *desafiarlo*, o a *pedir barra*. Los adversarios, que tienen un pié adelante (*a fondo*), el otro sobre la *línea de barra G. H. (G'. H.)*, i el brazo levantado al frente, están listos para lanzarse sobre el que viene a provocarlos. El que desafía *da tres palmadas* en la mano de cualquiera de los barristas. El que recibe la tercera es *el desafiado*, i persigue al provocador; pero todavía no ha dado de diez a quince pasos, p. ej., cuando dos o tres corredores del campo opuesto, que *tienen barra* sobre él, salen con el fin de *apresar*lo. Si el desafiado no tiene esperanza de pillar al que *pidió barra*, ántes que los contrarios lo tomen, debe volver a su barra, i durante este tiempo, sus camaradas que siguen con mucha atención el juego, mandarán uno o dos campeones con la

orden de *apresar* a los que tengan barra sobre su compañero desafiado, i desde este momento el combate está trabado, i de cada campo, el jugador listo para salir, no debe perder de vista al que *no haya abandonado el campo opuesto*, des pues que él. Un jugador *tiene barra* sobre el antagonista, i puede cautivarle, *cuando parte de su campo, despues que él sale del suyo*. El que es alcanzado se situa a *tres pasos* hácia adelante i a un lado del partido contrario, como se ve en el esquema que ilustra el juego. Los prisioneros del mismo bando se colocan uno al lado del otro, con los brazos abiertos para aproximarse a sus camaradas. *Quedan libres* cuando un barrista de su campo *toque a uno de ellos*; pero con la condicion de que *todos en ese momento estén tomados de las manos, i el primer prisionero no haya abandonado el lugar que le habia sido designado (la cárcel)*. Despues que un jugador ha sido *tomado*, el que lo apresó debe *ir a desafiar*, i todos, esceptuando los prisioneros, deben volver a su campo. El que



LA BARRA PORTEÑA

liberta irá igualmente a *desafiar*, mientras que los que estaban en el juego, i *los cautivos* de su campo, van a *tomar barra*. El partido será ganado por el bando que *primero aprese a los contrarios*. Se cambian posiciones, cuando un campo *vence dos veces consecutivas*. Nadie que esté sobre su línea de barra podrá ser apresado. No se puede cautivar a dos enemigos simultáneamente. A veces los prisioneros son canjeados. Cualquier jugador puede entrar a la barra opuesta (*pololos,as*) (1), i salir de ella en momento oportuno, ya sea para apresar o volver a su campo.

VARIACIONES.— Aplíquense las de *La barra chilena*.

OBSERVACION.—Se debe siempre tratar de rescatar a los prisioneros; es necesario, por consiguiente, un ataque rápido i decisivo, que consiste en entrar i partir tácticamente, i siempre *con barra*, a fin de fatigar al campo enemigo, i aprovechar el momento oportuno para poder llegar hasta los compañeros, que esperan con impaciencia que los liberten. Hai que habituar a los alumnos a no gritar *¡preso!* sino cuando toquen con la mano al adversario en la espalda, i estén seguros que *tenian barra* sobre él. LAS BARRAS son mui bonitas, mui entretenidas, i de todo el agrado de los niños. Conviene no abusar de ellas, como en todo juego, para que las organicen con orden i no decaiga el entusiasmo.

SINONIMIA.—*Les barres* (Docx, *Les jeux scolaires*, páj. 21).—*La Barra* (Ponce, páj. 107).—*La barra simple* (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 89).—*Las barras* (Fraguas, páj. 800).—*El marro* (Id. pájs. 487 i 863). Var.: *Las fronteras* (Fraguas, páj. 490).—*El rescate* (Olivé, páj. 16).—*Id.* (Wernicke, páj. 31).—*Las barras* (Avilés, páj. 51).—*Barres* (Nadaillac et Rousseau, páj. 27).—*Les barres* (Cruciani, páj. 53).—*Id.* (Harquevaux et Pelletier, páj. 149).—*El marro* (Hernández, páj. 12).—*La barra porteña* (Aeta, páj. 25).—*Burra en (1 i 2) filus* (Mátus i Caviédes, páj. 207).—*La barra* (Rev. Instr. Prim. páj. 351).—*Marro* (Roman, páj. 150).—*Barra* (Id. páj. 150).—*Los cautivos o juego de los cautivos* (Id. pájs. 150 i 290).—*Juego de moros i cristianos* (Id. páj. 150).—*Id.* (Hernández, páj. 22).—*El marro* (Marco i Ochoa, T. II, páj. 839).—*Les Barres* (Almanach Hachette de 1911, páj. 203).—*Les Barres assis* (Mme. Celnart. páj. 78).

(1) *Pololo* (a), en jerga de enamorados, es la persona que corteja con insistencia, las mas [de las veces con el fin de pasar el tiempo.—Familiarmente se aplica el mismo vocablo al niño majadero, que siempre pide una misma cosa.—*Pololo* es, ademas, el nombre de un coleóptero chileno (*Aulacopalpus viridis*).

12. † † † El Lefun (j. a.)

(Prov.: territorio araucano)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria. — *Fila de frente en un extremo del patio.*

Los niños araucanos practican en este juego una *carrera plana de velocidad*. «Corren en línea recta dos o tres cuadras, i les sirve para prepararse en la ajilidad que exige *La Chueca*» (1). (Véase juego N.º 21).

(1) La idea de este juego i la del N.º 25 la debo a don Tomas Guevara, mui conocido por sus clásicos trabajos sobre los araucanos.

SEGUNDO GRUPO

JUEGOS DE CARRERA CON MATERIAL

13. † † † **El tugar** (1)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente en un extremo del patio.*

MATERIAL.—*Un pañuelo i una huaraca.* (2)

Este bonito i sencillo juego es el favorito de los niños i lo organizan de la manera siguiente: se vendan los ojos a un alumno, designado por la suerte, o por el profesor, mientras otro, a vista de sus compañeros, *esconde una huaraca*. Una vez escondida, se llama al vendado a los gritos dados por el que la escondió, de «*tugar, tugar, salir a buscar... , salir a*

(1) Según el Dr. Lenz, la palabra *tugar* es de origen mapuche. Véase *Diccionario Etimológico*, pág. 749.

(2) Se da el nombre de «*huaraca*» a un cilindro apretado de trapo que los niños hacen jeneralmente con su pañuelo, i amarran en el

buscar (1). Acto continuo el vendado se quita el pañuelo i entra en accion: observa aquí i allá; levanta una piedra; ve detras de una puerta; el interior de un cañon, etc. Al mismo tiempo sus camaradas lo guian gritándole: «*frio, frio como el agua del rio*», cuando se aleja de la huaraca, i por el contrario esclaman: «*caliente, caliente como el aguardiente*», cuando se aproxima, i «*¡que se quemal!*», «*¡que se abrasal!*», en el momento que está encima i «*¡fuego, fuego!*» cuando la encuentra. Entónces los persigue con ella, i los demas, para librarse de los huaracazos, tienen que correr hasta «*la capilla*».

VARIACION.—«EL TUGAR» se puede variar haciendo que un niño esconda la huaraca, miéntras los demas *permanecen sin espiar sus movimientos*, en un sitio determinado, que es inviolable, «*la capilla*», porque sirve de refugio. Para evitar que alguno de los jugadores infrinja la regla, un niño los vijilará desde afuera, i el que vuelva la cabeza, será perseguido a huaracazos por sus compañeros. En tal caso el guardia grita: *contra Sandoval*, p. ej., i el delincuente debe correr desde la capilla, hasta el extremo opuesto, perseguido a golpe de huaraca, i volver nuevamente a ella. En esta variante de «*El tugar*», *todos los jugadores*, con escepcion del que escondió la huaraca, saldrán a buscarla i sólo el que la escondió, puede ayudarlo con las mismas palabras i frases que apunté en el primer caso. Por lo demas el juego sigue lo mismo.

OBSERVACION.—En este juego se ve mui bien la paciencia, el empeño i el tino de los niños para encontrar la huaraca, i la astucia del que la esconde. Debo advertir que es estrictamente prohibido guardarla en los bolsillos, tirarla arriba de la casa, de los árboles, o enga-

medio con un hilo para que no se desdoble. Algunas veces le colocan una hebra de hilo o de cáñamo, para que produzca ruido al dar el golpe. Constancin escribe *guaraca, guaracazo*, en su Gramática Práctica de la Lengua Castellana, páj. 214.

(1) «Antes se decia *tu... gar... gájo... tu... gar... gájo*» (Laval, páj. 4).

ñar al que la busca con gritos falsos, cuando se acerca «al tugar». Tales faltas se penarán de la manera indicada para castigar al alumno que mira hácia atrás, con el fin de ver el lugar donde se esconde la huaraca.

Si, despues de cierto tiempo convenido de antemano, que puede ser uno o dos minutos, el que busca la huaraca no da con ella; a un *golpe de mano o pitazo* dado por el profesor, o por el director del juego, el que la escondió la toma, i lo persigue a huaracazos, hasta que llegue a «la capilla». En la variacion perseguirá a todos los jugadores.

SINONIMIA. — *El Bramante Encantado* (Ponce, páj. 105). — *Esconde correa* (Fraguas, páj. 479). A la var.: *El tarugo escondido* (Id. páj. 498). — *El tugar* (Mátus i Caviédes, páj. 154). — *Garuche Cachée* (Nadaillac et Rousseau, páj. 120). — *Tugargajo* (Laval, páj. 4). — *Le cache-mouchoir* (Harqueveaux et Pelletier, páj. 89). — *Esconder la soguilla* (Hernández, páj. 44). — *La pesquisa* (Olivé, páj. 78). — *El tugar* (Aeta, páj. 63). — *Cache tampon* Docx, *Guide Officiel*, páj 173 i *Les jeux scolaires*, páj. 38). — *El buscador* (Avilés, páj. 168). — *Esconde correa* (Marco i Ochoa, páj. 880. T. II).

14. † † † Blanco i negro

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

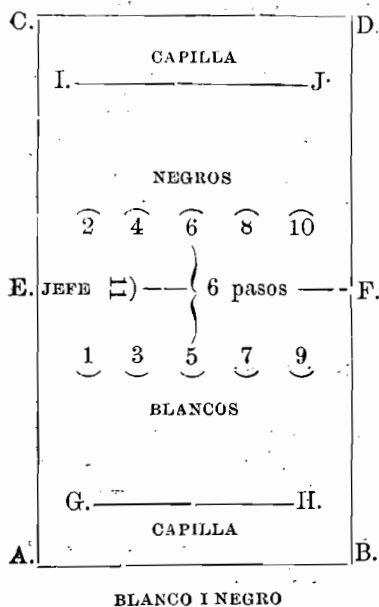
Formacion preparatoria. — *Dos filas de frente situadas a igual distancia de la línea media E. F. del patio o del gimnasio.*

MATERIAL. — *Un disco i un cubo de madera; el primero de 0.20 cms. de diámetro i con una cara negra i otra blanca, i el cubo con tres caras de cada color.*

Los jugadores se dividen en dos partidos: el de «LOS BLANCOS» i el de «LOS NEGROS». En los estremos del patio se traza «la capilla»: una para cada partido, i a igual dis-

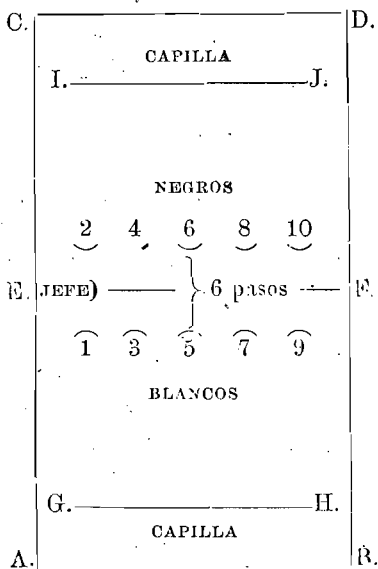
tancia de ellas, se coloca el profesor o el *jefe*, i en un extremo de la línea mediana E. F. Los bandos se sitúan, *dándose la espalda*, en el lado que les pertenece, a *tres pasos* de la línea E. F. Queda, por consiguiente, entre ellos, la distancia de *seis pasos*, como se ve en la figura adjunta.

Listos los jugadores el jefe lanza al aire el disco, i si al caer muestra la cara blanca, grita: *¡blanco!* i si la negra, esclama *¡negro!* Al oír *¡blanco!* los de este partido corren hácia su capilla. Entónces los del bando opuesto *dan media vuelta*, i tratan de apresar a sus adversarios, tocándolos. El que sea apresado será llevado al campo del que lo tomó o sale del juego. Igual cosa sucede si se dice *¡negro!*.



El juego termina cuando todos los jugadores de un lado han sido apresados por los adversarios, o cuando se completa un número de presos fijados previamente, *quince* v. gr. En este caso los presos siguen jugando. Una vez que termina el juego, i si queda tiempo, los alumnos cambiarán sus campos i títulos. Es estrictamente prohibido que los niños, ántes de correr, miren para atrás. Tal falta se penará colocando al delincuente en calidad de prisionero en la fila contraria o sacándolo del juego.

VARIACION. — «EL CUBO». Cuando se emplee un *cubo*, las filas se colocarán *vis a vis*, i a la distancia indicada. En este caso el cuerpo *se hace rodar por el suelo*. La impaciencia que experimentan los escolares por saber qué cara quedará vuelta hácia arriba, i el movimiento del cubo, hacen de BLANCO I NEGRO variado, uno de los juegos más interesantes i divertidos.



«EL CUBO»

SINONIMIA.—*Día i noche* (Jenschke, Cuad. 1.º páj. 88).—*El día i la noche* (Fraguas, páj. 535).—*B'anco i negro o día i noche* (Olivé, páj. 35).—*Negro i blanco* (Wernicke, páj. 15).—*Luz i sombra* (Avilés, páj. 17).—*Blanco i negro* (Matus i Caviédes, páj. 170).—*Le jour et la nuit* (Harquevaux et Pelletier, páj. 9).—A la var.: *El queso*. (niños santiaguinos).—*Azules i blancos* (Hernández, páj. 198).—*Blanco i negro* (Aeta, páj. 69).—*Año* (entre los antiguos griegos segun Fraguas, T. I. páj. 82).—*Negro o blanco o Día i noche* (Rev. Instr. Prim. páj. 311).

15. † † † **Juan Engorda**

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

MATERIAL.—*Tantas huaracas como niños tomen parte en el juego.*

Formacion preparatoria.—*Fila de frente.*

Los niños (esposa e hijos del célebre don JUAN ENGORDA) se distribuyen en el patio o gimnasio. Juan Engorda queda en «la capilla.» Todos están provistos de huaracas. El padre anuncia su salida de este modo: *Juan Engorda sale en busca de su mujer* i corre en un pié (a la patu coja), i al que toca con su huaraca, los demas lo persiguen a huaracazos hasta la capilla i tambien al padre. El jugador pillado (la mujer) ayuda a su marido, en las salidas siguientes, a tomar a sus hijos. Toda salida, despues de la primera, debe ser precedida de este grito: *Juan Engorda sale en busca de su primer hijo* i en las siguientes se dice el número del hijo que corresponde pillar. Así, p. ej., si ya ha pillado a cuatro dirá: *Juan Engorda sale en busca de su quinto hijo*. Si Juan, su mujer o uno de sus hijos colocan la pierna doblada en el suelo, todos los jugadores los persiguen a huaracazos hasta «la capilla.» El juego termina cuando todos han sido dillados.

En algunas partes (Santiago) le dan una conclusion por demas interesante: si Juan Engorda sale *tres veces consecutivas* de «la capilla», sin alcanzar a nadie, o el último jugador pillado, reciben una *corrida o carrera de baquetas* (1). Para

(1) Jerga de la ordenanza militar chilena. «Castigo militar, que consistia en correr al reo, con la espalda desnuda, por entre dos filas de soldados, que le azotaban con el portafusil, si era de infantería, o con las correas de grupa, si de caballería». Roman, *Diccionario* T. I. páj. 145.

esto los niños forman calle, colocan a Juan en un extremo; i tratan de pegarle con las huaracas en las nalgas o en las piernas, miéntras la atraviesa a toda carrera, con gran hilaridad de la concurrencia.

SINONIMIA.—*La Mère Garuche* (Docx, *Guide Officiel*, páj. 176 i *Les jeux scolaires*, páj. 20).—*La Mère Garuche à cloche-pied* (*Les jeux scolaires*, páj. 21).—*Zorro a la cueva!* (Jensche, Cuad. 2.º, páj. 123).—*La Mosca* (Olivé, páj. 93).—*La caza del oso* (Wernicke, páj. 64).—*La Mère Garuche* (Com. Cientif. franc. páj. 236).—*La Madre Garucha* (Fraguas, páj. 490).—*La Madre Garucha a la pata coja* (Id. páj. 490).—*Mère Garuche* (Nadaillac et Rousseau, páj. 23).—*Mère Garuche à cloche pied* (Id. páj. 25).—*Garuche à cloche pied* (Harquevaux et Pelletier, páj. 132).—*El corsario* (Hernández, páj. 47).—Var.: *El pirata* (Id. páj. 48).—*El cojito* (Id. páj. 48).—*El señor alcalde* (Id. páj. 49).—*Los niños del Brasil* (Id. páj. 50).—*El zorro rengo* (Aeta, páj. 75).—*Juan El Gordo* (Éspr. vulg. chil.)—*Zorro a tu cueva* (Rev. Instr. Prim. páj. 415).—*La Madre Garucha a la pata coja* (Fraguas, páj. 490).

16. † † † **La barra-bandera** (*)

(Int. prov.)

(NÚMERO DE JUGADORES: 20 A 40)

Formacion preparatoria.—*Fila de frente situada en un estremo del patio.*

MATERIAL.—*Dos banderolas o dos pañuelos.*

ESPLICACION DE FRASES TÉRMINOS

1.º *Línea de bandera.*—Línea que se traza en un estremo del patio e indica el sitio de los jugadores.

2.º *Línea divisoria de bandera.*—Línea perpendicular a la anterior, de diez metros mas o ménos; se traza entre los dos partidos, o sea, en el centro de la línea de bandera, i se prolonga tanto adelante (5 m.) como hácia atrás (5 m.) (1).

3.º *Campamento de los jugadores.*—Es el espacio que queda detras de la línea de bandera.

4.º *Tomar i tener bandera.*—Tomar i tener bandera es colocar un pié en la línea de bandera, el otro «a fondo al frente» i el tronco en semi-torsion al lado contrario. Además es preciso, para tener bandera durante el juego, *salir despues* que el enemigo abandone su línea.

5.º *No tener bandera.*—No tener bandera es no observar la posicion anterior, tomarla incorrectamente i *salir antes* que el adversario deje su campo.

6.º *¿Hai bandera?* —¿Hai bandera? espresa pedir permiso para libertarla.

7.º *Dar bandera o tener bandera.*—Dar bandera o tener bandera significa conceder permiso para rescatarla.

8.º *Libertar o rescatar la bandera.*—Libertar o rescatar la bandera es entrar con ella al campo correspondiente i es sinónimo del juego.

9.º *Banderas cautivas.*—Banderas cautivas son las que se encuentran enarboladas a media asta en el lugar que se indica mas adelante en el párrafo II.

10. *Barra bandera.*—Barra-bandera es el nombre de este bonito juego nacional, rei de las barras.

11. *¡Falso!*—¡Falso! es apresar a un jugador no teniendo bandera sobre él (I. 4.º i 5.º) i gritar «¡preso!» sin tocarle (I. 13).

12. *Abanderado.*—Abanderado es el jugador que durante la partida lleva la bandera.

13. *Prisionero, ¡apresado! i ¡preso!*—Prisionero ¡apresado!

(1) Para hacerlas visibles se harán con serrín, tiza, ceniza, etc. Una cuerda, sujeta a estacas, presta buenos servicios. Hágase igual cosa en las *barras chilena i porteña*.

i ¡preso! es el barrista tomado o tocado por un adversario. (V. 13).

14. *Libertador*.—Libertador es que liberta su bandera (I. 8.º).

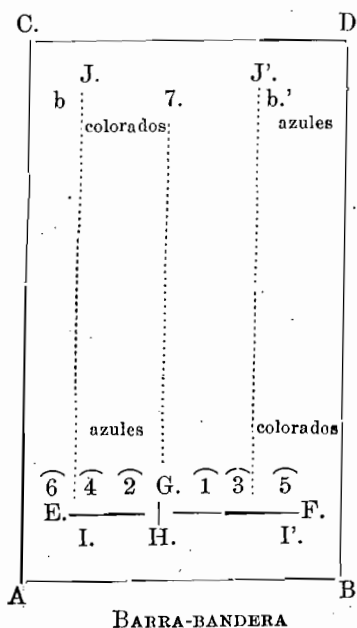
15. *¡Libre!*.—¡Libre! se dice cuando un corredor liberta a un prisionero o al abanderado (V. 7).

II

COLOCACION DE LAS BANDERAS

Antes de empezar el juego el profesor nombrará un alumno (imparcial) para que se sitúe en el extremo opuesto al que ocupan los jugadores i frente a la línea divisoria de bandera, con un pañuelo en cada mano, o mejor todavía, con dos banderolas (una lacre i otra azul p. ej.).

Escusado es decir que el profesor, que desempeña a la vez el papel de juez (V. 22 i 23) se puede colocar con las insignias.



Explicacion del esquema:

- A. B. C. D.: campo de juego.
- E. F.: línea de bandera.
- G. H.: línea divisoria de bandera.
- I. J. (I'. J.): perpendiculares imaginarias.
- b. (b.): banderas (lacre i azul) respectivamente.
- 1. 3. 5.: jugadores colorados.
- 2. 4. 6. jugadores azules.
- 7: jugador o profesor que al principio tiene las banderas.

Tambien es fácil enarbolarlas *a media asta* en un muro o en otro lugar, dejándolas en condiciones de tomarlas durante la carrera, i a la distancia de *un brazo a cada lado del centro*.

Siempre se colocarán de modo que los niños las tomen, no en la direccion perpendicular a su línea, sino en la perpendicular imaginaria I. J. (I.' J'.) trazada desde la línea de bandera enemiga al extremo opuesto. Por consiguiente, para tomarlas, es necesario penetrar i atravesar en parte el campo contrario. Este movimiento dificulta las primeras evoluciones. Por eso el alumno que sale a libertarla debe ser siempre el mejor corredor i «lancero» de su partido.

Para hacer mas interesante el juego, i *estimular el sentimiento patrio*, el profesor usará banderas de dos naciones: una *rusa* i otra *japonesa*, una *chilena* i otra *peruana*, *boliviana*, *arjentina*, *brasileña*, etc., i los campos se denominan *Rusia i Japon*, *Chile i Perú*, *Bolivia*, *Arjentina*, *Brasil*, etc.

Organicese, con el mismo fin, entre *araucanos i españoles*, entre *patriotas i realistas*.

III

FIN DEL JUEGO

El fin del juego es *rescatar las banderas*, i con tal objeto los abanderados (I. 12) procurarán entrar con ellas a sus campamentos. (I. 3.º) Hecho esto triunfa el partido que *primero la haga flamear en su línea* al grito de *¡Viva la bandera!* (laere o azul) lanzado por el barrista que la libertó i seguido del acostumbrado *«¡hip...!hip...¡hip hurráaa!* dado tres veces por mil pechos valerosos.

IV

EL JUEGO I EL ATAQUE

El juez, despues de elejir los jefes (*jenerales i capitanes*), irar a la suerte («cara o sello»), para dar su nombre a cada

partido, designarle campamento, i saber qué lado debe «romper fuego», coloca las banderas en el lugar indicado en el párrafo II, i listos para jugar, principia el ataque con un cañonazo (pito). Voi a suponer que *azules i colorados* se disputan la victoria i que los primeros han sido favorecidos en el «cara o sello». Entónces uno de sus jefes (Rójas) pregunta desde su línea a los adversarios: «¿hai bandera?» (I. 6.º). Uno de los jefes colorados (Pacheco) contesta: «¿tienen bandera!!» (I. 7.º). El *libertador azul* (I. 14), designado previamente en sijiloso consejo, es el mas ágil i corredor. Supongamos que el elejido sea Sepúlveda. Al salir Sepúlveda de su fila a toda carrera «a libertar su bandera» (I. 8.º) *será atacado impetuosamente por todos los jugadores o por los que quieren del campamento colorado i procurarán apresarle, ántes que la tome, o ántes que vuelva con ella a su línea.* Si el que va por primera vez a libertar su insignia, o sea Sepúlveda, «cae preso,» lo que es seguro, pues, tiene a su espalda un enemigo formidable, entónces los colorados *pedirán bandera* (Iriarte), procediendo como lo hizo Rojas. Si el libertador colorado (Pacheco) «cae preso», los azules volverán a jugar, saliendo un alumno (Rójas) a libertar la bandera, es decir, al que estaba preso o al abanderado (I. 12) Sepúlveda. Si Rójas tiene la suerte de su compatriota abanderado, quedará preso en el sitio en que fué apresado, i si el abanderado no consigue entrar a su campamento el partido colorado jugará por segunda vez.

Si el segundo libertador colorado (Iriarte) tambien «cae preso,» ántes o despues de libertar su bandera, i lo mismo el que la lleva (Pacheco), el partido azul jugará por tercera vez i así sucesivamente hasta terminar la batalla (V. 20.). Cuando hai varios prisioneros de un campo, el que liberta ya sea la bandera, o al abanderado, *tiene derecho de libertar a sus compatriotas i éstos, una vez libres, a los que permanecen presos, i sobre todo al abanderado.* En este caso los esfuerzos de los antagonistas deben dirigirse principalmente a atacar heroicamente al abanderado, i volver a apresar a los que permanecen libres ántes que vuelvan a su línea. En

esta parte LA BARRA-BANDERA es semejante al juego EL PACO LADRON (1). Si quedan pocos combatientes en la línea de bandera es mejor que los presos, una vez libres, vuelvan o su línea a «tomar bandera» (I. 4.º), procurando no «caer presos». Los más diestros pueden aun tratar de salvar al abanderado; pero con peligro de «caer preso», pues, tienen que defenderse del campo opuesto. Los barristas deben procurar, durante el ataque, *no dejar nunca su campo sin jente*, porque si queda desocupado, se espone a que los enemigos penetren en él, *se lo tomen por asalto i ganen el juego*. El asalto se permite; *pero permanecer i tomar bandera en la línea enemiga es estrictamente prohibido*.

(1) Véase juego N.º 8.

(Continuará).