

Ni papá, ni mamá, ni tía Nadia están en casa. Se fueron al bautizo que se celebra en la del viejo militar que solía montar la jaca gris.

Grisha, Aliosha, Sonia y Andréi (el hijo de la cocinera), esperando su regreso, están sentados alrededor de la mesa del comedor y juegan a la lotería. A decir verdad ya es hora de que se vayan a dormir, pero ¿es que acaso sería posible dormirse sin saber antes por mamá cómo es el niño recién bautizado y qué platos fueron servidos en la cena?

La mesa, que alumbra una lámpara colgante, está cubierta de números, cáscaras de nueces, papeles y fichitas de vidrio. Delante de cada jugador hay dos cartones y un montoncito de fichas con que tapar las cifras, y en el centro de la mesa resalta la blancura de un platillo que contiene cinco monedas de kopek. Junto al platillo hay una manzana a medio comer, unas tijeras y un plato sobre el que ha sido ordenado se echen las cáscaras de nuez. Los niños juegan con dinero. Cada apuesta es un kopek y las condiciones las siguientes: el que haga trampas será arrojado de allí en el acto. Aparte de los jugadores, no hay nadie en el comedor. Agafia Ivánovna, el aya, está abajo en la cocina dando lección de corte a la cocinera, y Vasia, el hermano mayor, alumno de quinto año, se aburre tumbado en el sofá de la sala. Todos ponen pasión en el juego. El rostro que con mayor fuerza acusa esta pasión es el de Grisha, chiquillo de nueve años, de pelo rapado, mejillas gordiflonas y gruesos labios negros. Ya va al colegio, por lo que es considerado como mayor y tenido por sumamente inteligente. Solo le mueve a jugar el interés por el dinero. Si sobre el platillo no hubieran estado aquellos kopeks, hace tiempo que se hubiera ido a la cama. Sus ojillos color castaño recorren inquietos y recelosos los cartones de sus compañeros de juego. El miedo de perder, la envidia y las combinaciones financieras ocupan su cabeza impidiéndole estar quieto y fijar continuamente la atención. A juzgar por sus movimientos, diríase que está sentado sobre agujas. Cuando gana coge el dinero con afán y se lo guarda en seguida en el bolsillo. Su hermana Ania, niña de aproximadamente ocho años, puntiaguda barbilla y ojos inteligentes, también teme que gane otro. Enrojece, palidece y está atenta a las jugadas. Los kopeks no le interesan. Para ella tener suerte en el juego es cuestión de amor propio. Sonia, su otra hermana, chiquilla de seis años y rizada cabecita, poseedora de ese cutis del que solo disponen los niños muy saludables y las muñecas, juegan a la lotería solo por seguir la marcha del juego. En su cara puede leerse que está emocionada. Gane quien gane, del mismo modo ríe y palmorea. Aliosha, pequeñín inflado, redondo como una bola, entre resoplidos mira los

cartones con ojos muy abiertos. Aunque no tiene ambición ni amor propio, está satisfecho de que no le echen de la habitación ni le acuesten. Pese a lo flemático de su aspecto exterior, interiormente es una bestiecilla. Si se sentó a jugar no fue tanto por la lotería cuanto por poder presenciar las discrepancias inevitables en el juego. Se siente ferozmente complacido cuando una persona riñe o se pega con otra. Desde hace rato experimenta la necesidad de ir corriendo a cierto paraje, pero no abandona la mesa ni un solo minuto por temor a que en su ausencia le roben sus fichitas y sus kopeks. Como conoce solamente las unidades y las cifras terminadas en cero, Ania se encarga de llenarle los cartones. El quinto jugador, Andréi, el hijo de la cocinera, es un muchachito moreno y enfermizo, vestido de una blusa de percal, con una crucecita de cobre colgada sobre el pecho, que contemplaba las cifras inmóvil y con expresión soñadora. Permanece indiferente a las ganancias y a los triunfos de los demás, porque se encuentra sumergido en la aritmética del juego y en ésta su pequeña filosofía: ¡Cuántas cifras contiene el mundo! ¿Y cómo es posible que no lleguen a mezclarse?

Todos por turno leen en alta voz los números, excepto Sonia y Aliosha. Para paliar la monotonía de aquéllos, se emplean términos y apodos risibles. Los jugadores, por ejemplo, llaman gancho al siete; palitos, al once; Semión Semiólnich, al setenta y siete; abuelo, al noventa, etcétera... Juegan animadamente.

—¡Setenta y dos! —canta Grisha, extrayendo del gorro de papá los pequeños cilindros de color amarillo—. ¡Diecisiete...! ¡El gancho! ¡Veintiocho! Ania repara en que Andréi no se ha fijado en el veintiocho.

En otro momento le hubiera llamado la atención; pero como ahora, en el platillo, al mismo tiempo que los kopeks, se juega su amor propio, se siente triunfante.

—¡Veintitrés! —sigue diciendo Grisha—. ¡Semión Semiólnich! ¡Nueve!

—¡Ay! ¡Una cucaracha! —exclama Sonia señalando a una cucaracha que atraviesa velozmente la mesa—. ¡Ay!

—¡No la mates! —dice con voz de bajo Aliosha—, Puede que tenga hijos...

Sonia sigue con la mirada a la cucaracha mientras piensa en los posibles hijos de ésta. ¡Qué pequeñas serían aquellas cucarachitas!

—¡Cuarenta y tres! ¡Uno! —continúa Grisha, al que hace sufrir la idea de que a Ania le falte poco para terminar—. ¡Seis!

—¡Partida! ¡Se acabó la partida! —grita Sonia poniendo los ojos en blanco y riéndose con coquetería.

Las cartas de sus compañeros de juego se alargan.

—¡A revisar! —dice Grischa mirando con odio a Sonia.

Como es el mayor y el más listo de todos, se abroga, el derecho de disponer. Los demás hacen lo que él quiere. Los cartones de Sonia son revisados minuciosamente durante largo rato, resultando al fin, y con gran pesar por parte de sus contrincantes, que no había hecho trampas. Comienza una nueva partida.

—¡Huy lo que vi ayer! —dice Ania como si estuviera hablando consigo misma—. ¡Pilipp Pilippich se volvió los párpados y se le pusieron los ojos colorados y de mucho miedo como los de un espíritu maligno!

—Yo también lo vi —dice Grischa—. ¡Ocho! Uno de los chicos de mi clase sabe mover las orejas. ¡Veintisiete!

Andréi alza los ojos hacia Grisha, medita y dice:

—También sé yo mover las orejas.

—¡A ver!

Andréi agita los ojos, los labios, los dedos, imaginando que sus orejas se mueven igualmente. La risa es general.

—Ese Pilipp Pilippich no es bueno —suspira Sonia—. Ayer entró en nuestro cuarto cuando yo estaba sola en camisón. Me molestó mucho.

—¡Partida! —exclama de pronto Grisha apoderándose rápidamente del dinero del platillo—. ¡Terminó la partida! ¡Revisad si queréis!

El hijo de la cocinera levanta los ojos y palidece.

—Entonces..., ya no puedo jugar más... —murmura.

—¿Por qué?

—¡Porque... porque ya no tengo dinero!

—¡Sin dinero no se puede jugar! —dice Grisha.

Andréi, por si acaso, revuelve en sus bolsillos, y no encontrando en ellos más que migas de pan y un lapicero todo mordisqueado, tuerce la boca con gesto doloroso y empieza a parpadear. Romperá a llorar en seguida...

—Yo pondré por ti... —dice Sonia, a quien aquella mirada de mártir resulta insoportable—, pero ¡cuidado con no devolvérmelo después!

Los niños depositan sus kopeks y prosigue el juego.

—Parece que ha sonado la campanilla —dice Ania abriendo extraordinariamente los ojos.

Todos interrumpen el juego, y con la boca abierta miran a la oscura ventana. Sobre esa oscuridad se refleja la lámpara.

—Nada de eso. Por la noche solo suena en el cementerio —dice Andréi.

—¿Por qué suena allí?

—Para que los bandidos no entren en la iglesia.

—¿Y para qué van a entrar los bandidos en la iglesia? —pregunta Sonia.

~¡Ya se sabe para qué...! Para matar a los guardianes.

Transcurre un minuto en silencio. Todos se miran unos a otros y se estremecen; luego reanudan el juego. Esta vez es Andréi el que gana.

—¡Ha hecho trampa! —dice Aliosha sin saber por qué lo dice.

—¡Mientes! ¡No he hecho trampa!

Andréi, que ha palidecido y cuya boca se tuerce, da a Aliosha una bofetada; éste le mira maliciosamente, luego, de un salto, planta una rodilla en la mesa y le pega a su vez un cachete en la mejilla. Ambos vuelven a propinarse mutuamente otro par de bofetadas, empiezan a llorar y el comedor se llena de lamentos de distintos tonos. No piensen ustedes, sin embargo, que por esta causa se da el juego por terminado... Aún no habrían transcurrido ni cinco minutos cuando ya los niños ríen de nuevo y hablan apaciguados. Los rostros conservan las huellas de las lágrimas, pero esto no les impide sonreír. Aliosha se siente feliz. ¡Hubo riña! En el comedor entra Vasia, el alumno de quinto. Su aspecto es soñoliento y desilusionado.

«¡Indignante! —piensa cuando contempla a Grisha palpándose los bolsillos en los que tintinean los kopeks—. ¡Qué ocurrencia dar dinero a los niños! ¿Cómo se les podrán permitir los juegos de azar? ¡Vaya una pedagogía! ¡Indignante!».

Pero los niños con tal fruición saborean su juego que él mismo experimenta el deseo de unirse a ellos y probar fortuna.

—¡Esperad, que yo también voy a sentarme a jugar!

—¡Tienes que poner un kopek!

—Ahora mismo —dice rebuscándose en los bolsillos—. Kopeks no tengo, pero sí un rublo. ¡Va un rublo!

—¡No!, ¡no!, ¡no...! ¡Pon un kopek!

—¡Sois unos tontos! ¡Un rublo es siempre más que un kopek! —exclama el colegial— El que gane me dará una vuelta.

—¡No! ¡Márchate, por favor!

El alumno de quinto se encoge de hombros y va a la cocina a pedir cambio a las criadas. Allí no hay ni un kopek.

—¡Cámbiame entonces! —dice a Grisha cuando vuelve de la cocina— Te daré algo por el cambio. ¿No quieres? ¡Bueno! Pues, entonces, véndeme diez kopeks por un rublo.

Grisha mira de soslayo a Vasia pensando en si le irán a hacer víctima de alguna jugarreta.

—No quiero —dice agarrándose el bolsillo.

Vasia empieza a ponerse fuera de sí. Se enfada y llama a los jugadores estúpidos y sesos de latón.

—Vasia, yo pondré por ti —dice Sonia—. ¡Siéntate!

El colegial se sienta y coloca dos cartones ante sí. Ania canta los números.

—¡Se me ha caído un kopek! —dice de pronto Grisha con voz alterada—. ¡Esperad!

Entre todos quitan la lámpara y buscan por debajo de la mesa. Sus manos cogen las cáscaras de nuez, sus cabezas chocan las unas con las otras, pero el kopek no aparece. Empiezan a buscar de nuevo hasta que Vasia quita la lámpara de las manos de Grisha y la coloca otra vez en su sitio. Grisha continúa su búsqueda en la oscuridad. He aquí que por fin aparece el kopek; los jugadores se sientan a la mesa y se disponen a seguir la partida.

—¡Sonia se ha dormido! —anuncia Aliosha.

Sonia, con la cabeza apoyada sobre los brazos, duerme dulce, plácida y profundamente. Como si llevara ya una hora dormida. Se durmió sin querer, mientras los otros buscan el kopek.

—¡Anda! ¡Échate en la cama de mamá! —dice Ania sacándola del comedor—. ¡Anda!

Todos la conducen en tropel, y al cabo de cinco minutos la cama de mamá ofrece un espectáculo curioso: Sonia duerme, y a su lado Aliosha exhala suaves ronquidos mientras sobre las piernas de ambos descansan las cabezas de Grisha y de Ania. Allí junto a ellos se acurruca Andréi, el hijo de la cocinera, y a su lado, perdido su valor, hasta el próximo juego, yacen desparramados los kopeks. ¡Buenas noches!