

LOS JUEGOS DE MESA EN LA EDAD MEDIA

Ángel Luis Molina Molina

RESUMEN.

Los juegos de mesa compartían con la práctica de la caza, los juegos deportivo-caballerescos y otras actividades lúdicas, el necesario descanso de nuestros antepasados medievales pero, como afirmaba Alfonso X el Sabio, tenían algunas ventajas, ya que podían ser practicados por todo tipo de personas en cualquier momento y lugar.

Este trabajo pretende dar una breve visión histórica sobre los juegos de ajedrez, dados y tablas, que se contienen en el código alfonsí, y otros posteriores como los juegos de naipes y el de damas.

PALABRAS CLAVE: juegos, Alfonso X de Castilla, vida cotidiana.

RÉSUMÉ:

Les jeux de table partageaient avec la pratique de la chasse, les jeux sportifs et de chevaleresques et d'autres activités ludiques, les repos nécessaires et le passe-temps de nos ancêtres médiévaux; mais, comme, Alphonso X affirmait, ils avaient des avantages car ils pouvaient être pratiqués par toutes les personnes, à n'importe quel moment et à n'importe quel lieu.

Ce travail essaie de donner une brève vision historique sur les jeux d'échec, dés et tables contenus dans le codex alfonsin et d'autres postérieurs comme les jeux de cartes et le jeu de dames.

MOTS-CLÉ: jeux, Alphonso X, vie quotidienne.

La psicología y la fisiología se esfuerzan por observar, describir y explicar el juego de los animales, de los niños y de los adultos. Tratan de determinar la naturaleza y la significación del juego para asignarle su lugar en el plan de la vida. De una manera general, se suele tomar como punto de partida de cualquier investigación científica, que el juego posee una considerable importancia, que cumple una finalidad, si no necesaria, por lo menos útil. Los intentos para determinar la función biológica del juego son numerosos y divergentes:

- Descarga de un exceso de energía vital.
- Impulso congénito de imitación.
- Satisfacción de una necesidad de relajamiento.
- Ejercicio para actividades serias que la vida le pedirá más adelante.
- Ejercicio para adquirir dominio de sí mismo.
- Necesidad congénita de poder algo o efectuar algo.
- Deseo de dominar o de entrar en competencia con otros.
- Descarga inocente de impulsos dañinos, como compensación de los deseos que, no pudiendo ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante la ficción y, así, sirve para el mantenimiento del sentimiento de personalidad.

Todas estas explicaciones tienen en común el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún otro móvil, que sirve a alguna finalidad biológica¹ Huizinga, frente a todas estas explicaciones, se pregunta, pero ¿dónde está el chiste del juego? ¿Por qué hace gorgoritos de gusto el bebé? ¿Por qué se entrega el jugador a su pasión? ¿Por qué la lucha fanatiza a la muchedumbre? Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial. La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza podría haber cumplido con estas funciones útiles, como descarga de energía excedente, relajamiento tras la tensión, preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones puramente mecánicas. Pero el caso, es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma. Y este último elemento, la *broma* del juego, resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica.

La presencia del juego no se halla vinculada a ninguna etapa de la cultura, a ninguna forma de concepción del mundo. La realidad del juego, el jugar, es algo independiente, peculiar, que no es posible ignorar. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, verdad, bondad, espíritu, Dios, etc; lo *serio* se puede negar; el juego, no.²

Pero al conocer el juego se conoce el espíritu, porque el juego en modo alguno es materia. A nosotros nos interesa la función ejercida por el juego en la cultura, es decir, el juego como una forma de actividad, llena de sentido y como función social.

La vida medieval está impregnada de juego. Unas veces es el juego popular desenfrenado, lleno de elementos paganos que han perdido su significado sagrado y se han trans-

¹ Véase Johan HUIZINGA: *Homo ludens*, Alianza-Emecé, Madrid-Buenos Aires, 1972, págs. 12-13.

² J. HUIZINGA: *ob. cit.*, pág. 14.

mutado en pura broma; otras el juego de caballería pomposo y señorial, juego refinado de cortes o cosa parecida. Pero en la mayoría de los casos las formas lúdicas ya no poseen una función cultural creadora. Porque esta época había heredado del pasado las grandes formas culturales, poesía y rito, doctrina y ciencia, política y guerra. Las formas estaban fijadas. La cultura medieval ya no era arcaica y su tarea consistió, fundamentalmente, en reelaborar el material transmitido cristiano o clásico. Solamente en aquel campo en que no se nutría de las raíces antiguas, del patrimonio intelectual eclesiástico o grecorromano, hubo sitio para la acción creadora del factor lúdico. Este campo se encuentra allí donde la cultura medieval trabaja sobre el pasado germano-celta o con otras autoctonías más viejas: en el origen de la caballería y, en parte, en las formas feudales en general. En la consagración del caballero, en el enfeudamiento, el torneo, la heráldica, las órdenes de caballería y los votos, cosas que mantienen contacto directo con lo arcaico, aunque actúan también influjos de la Antigüedad, encontramos el factor lúdico en su plena fuerza creadora. También en otros dominios, como la administración de justicia con sus significativas figuraciones y sus extrañas formalidades –por ejemplo, los procesos contra animales–, el régimen de los gremios, el mundo universitario, encontramos la intensa acción del ánimo lúdico sobre el espíritu medieval³.

Los juegos de todo tipo –desde los de cartas hasta los deportivos–, las predicciones, adivinaciones y augurios de toda clase, ocupaban un lugar preponderante en la expresión popular y pública de la fiesta⁴. Estos fenómenos estrechamente ligados al ambiente de la fiesta popular, desempeñaban un papel esencial en la obra de François Rabelais. Baste señalar que el *Libro Tercero* no es más que una larga serie de adivinaciones de Panurgo con respecto a su prometida⁵. En el capítulo XXII de *Gargantúa* se contiene la célebre lista de los juegos a los que se dedicaba el joven héroe después de comer. En la edición canónica –la de 1542– se citan 217 juegos de mesa y salón, infantiles, al aire libre, etc.:

"Luego, riyendo con desgana un trozo de deogracias, se lavaba las manos en vino frío, se limpiaba los dientes con una pata de cerdo, y departía alegre con los suyos. Y luego aún, extendiendo el tapete y desplegando cartas, dados y correspondientes tableros, jugaban al paso, a prima, al arrastre... Después de haber jugado, cernido, pasado y tamizado un buen rato, era

3 J. HUIZINGA: ob. cit., págs. 212-213.

4 Huizinga subraya que lo que resulta específicamente humano es elemento religioso del juego; y los antropólogos admiten que los juegos más antiguos son las actividades atléticas, como luchar, correr, saltar o danzar, y sabemos que, al menos desde el Paleolítico, fueron practicadas. Con la aparición de la cultura, estas actividades se trascendentalizaron en ceremonias mágicas para adorar a los dioses, para ritos de fertilidad o para honras funerarias. Observemos que el sentido alegórico de muchos juegos de tablero es el de enmarcar actividades instintivas como la caza, la huida, o la guerra, en un microcosmos ordenado, una realidad virtual dentro de límites espaciales regulares y con reglas fijas. La gratificación de los elementos instintivos que se obtiene con los juegos no desaparece con el tablero, sino que se transforma en su manera de expresarse. (Véase el *Prólogo* de Ricardo Calvo a la obra de Govert WESTERVELD: *La influencia de la reina Isabel la Católica sobre la nueva dama poderosa en el origen del juego de las Damas y el Ajedrez moderno. Literatura española. Años 1283-1700*, Beniel (Murcia), 1997, pág. V).

5 Véase Mijail BAJTIN: *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Alianza, Madrid, 1987, pág. 207.

cosa de beber algo - unos veinte azumbres por cabeza- y, después de banquetearse, tocaba extenderse un buen banco o buena cama para dormir dos o tres horitas, sin mal pensar ni mal decir"⁶.

El interés que Rabelais manifiesta por los juegos no es nada fortuito, sino que lo comparte con toda su época. En efecto, éstos se hallaban vinculados por un lazo sólido, no sólo exterior, sino también interior, a la parte popular y pública de la fiesta.

El juego está estrechamente vinculado al tiempo y al futuro. No es una casualidad que los instrumentos del juego, es decir, las cartas, los dados, las tabas, etc., sirvan al mismo tiempo para predecir la suerte, o lo que es lo mismo, para conocer el futuro. Los hombres de la Edad Media y el Renacimiento tenían una conciencia aguda del universalismo de las imágenes del juego, de su relación con el tiempo y el porvenir, el destino y el poder estatal, y su valor como cosmovisión. Así eran interpretadas las piezas del ajedrez, las figuras y los colores de las cartas y los dados. Los reyes y reinas de una fiesta se elegían a menudo con los dados, y la mayor suerte era denominada *basilicus* o real. Las imágenes de los juegos eran consideradas como una fórmula concentrada y universalista de la vida y el proceso histórico, felicidad-desgracia, ascenso-caída, ganancia-pérdida, coronación-derrocamiento. Una especie de vida en miniatura latía en los juegos de modo muy simple. Además, el juego permitía al hombre salir de los moldes convencionales, lo liberaba de las leyes y reglas, le permitía reemplazar las convenciones corrientes por otras más numerosas, alegrías y ligeras. Esta concepción particular del juego que existía en los inicios del siglo XVI debe ser rigurosamente tomada en consideración. El juego no se había convertido aún en un simple hecho de la vida cotidiana, cargado de matices peyorativos. Conservaba todavía su valor de concepción del mundo⁷. En efecto, si volvemos los ojos a la Edad Media o al Renacimiento, a través de la literatura o de la pintura observamos el lugar preferente que los divertimentos, las burlas y los juegos ocupaban en el entramado social.

El Arcipreste de Hita, Rojas, Delicado y, más tarde, Cervantes, Lope de Vega o Quevedo nos retrotraen a un mundo cargado de sugerencias, unas veces lascivas, otras cróticas, a veces soeces, pero siempre cargadas de un desenfado visceral y festivo y penetradas de un fulgor goliárdico, que refleja, al mismo tiempo, las inquietudes y el rebullir placentero de aquella sociedad⁸.

El juego cumple una función social, los tratadistas –tanto educadores como moralistas– reconocen que a toda clase de personas "*es conveniente y aun necesario dar treguas y descanso, ya al espíritu, ya al cuerpo; pero a nadie más esencial que a la gente moza, cuyos espíritus en continuo movimiento se les hace forzoso ocuparlos en algo, y de no hacerlo, no sólo les resulta mucho perjuicio al buen temperamento y disposición del cuerpo, sino que*

6 François RABELAIS: *Gargantúa*, Akal, Madrid, 1986, págs. 129-134.

7 Mijaíl BAJTIN: *ob. cit.*, págs. 210-211. El mismo autor nos recuerda que "*bajo la influencia de la cultura burguesa, la noción de fiesta, no ha hecho sino reducirse y desnaturalizarse, aunque no llegara a desaparecer. La fiesta es la categoría primera e indestructible de la civilización humana. Puede empobrecerse, degenerar incluso, pero no puede eclipsarse del todo*".

8 Véase Ignacio SANZ: *Juegos populares de Castilla y León*, Valladolid, 1983, pág. 4.

suele serle funesto; la inacción les pone de mal humor; les hace taciturnos...la ociosidad puede presentarles a la imaginación...objetos e imágenes que pueden serles perjudiciales no tan sólo en lo moral..."⁹, en fin, como de todos es sabido la ociosidad es madre de todos los vicios, por lo que es saludable y aconsejable –tanto física como moralmente- mantener a los jóvenes ocupados en lícitos recreos que le inspiren alegría.

Los moralistas siempre ven con recelo el juego por la pasión que pueda suscitar en los jugadores, haciéndoles perder el control sobre sus reacciones, pudiendo llegar a producir excesos, ofender a Dios, etc. El dominico Fray Pedro Miravete y Moya, en el siglo XVIII, escribía que si bien Santo Tomás de Aquino –*Summa*, 2. 2q. 168 artº 4– y Aristóteles tenían por sujetos reprehensibles a aquellos que querían desterrar las diversiones de la República, y los consideran *agrestes, duros, y molestos al trato humano: porque tienen poco de la virtud de la afabilidad*, pues si es malo jugar siempre, también lo es no divertirse jamás¹⁰; el buen fraile expone que algunos moralistas defienden, basándose en Santo Tomás –*Summa*, 1. 2. q. 18 artº 8-, Cicerón, Aristóteles y otros, que el juego de su naturaleza es indiferente; pues teniendo por objeto la recreación del ánimo, moralmente no es ni malo ni bueno, por tanto será honesto o no, según las circunstancias que lo acompañen. Frente a éstos los que defienden que el juego no es bueno, argumentan que el Santo Tobías jamás jugó, ni vio jugar, y lo mismo dicen del profeta Jeremías¹¹; fray Pedro Miraveye afirma que no se imagina a estos célebres hombres identificados con los que Santo Tomás y Aristóteles llamaban "*hombres agrestes, pesados y molestos, por estar destituidos de toda sociabilidad*", y más bien cree que se abstuvieron de todo jurgo deshonesto, superfluo y "*practicado sin las circunstancias que apetece una urbana y lícita recreación*".¹² El juego, ordenado por Dios y la naturaleza para el descanso de las fatigas, será lícito si se toma "*como medio ordenado para conseguir este fin, y no como fin de las acciones humanas*"¹³. Santo Tomás insiste en que el juego se ha de usar como la sal en la comida, en donde sólo se echa la precisa para sazonar. Juvenal satirizaba a los que pasan jugando los días y las noches, y les llama "*lechuzas de los bolsillos, porque de noche es cuando mas andan, para sorbersele al otro el azeite de las faltriqueras*" (*Sátira*, 8).

En la Baja Edad Media se refería un milagro atribuido a San Bernarndo relacionado con el juego de los dados: "*cabalgando un día el monje en un brioso caballo, se encontró con un tahir, el cual le dijo que si se jugaba el caballo a los dados, que él por su parte pondría el alma: aceptó el santo la partida. El tahir arrojó los 3 dados y obtuvo 18 puntos, lo maximo posible... el Santo tiró los dados y éstos al dar en el tablero, dos de ellos mostraron*

⁹ Véase *Lícito recreo casero o colección de cincuenta juegos conocidos comunmente con el nombre de Juegos de Prendas. Entretenimiento para pasar divertidas las largas noches de invierno*. Imprenta Real, Madrid, 1794, pág. 3.

¹⁰ Fr. Pedro MIRAVETE Y MOYA: *Consuelo de jugadores, aviso de divertidos, instrucción para todos: Mesa de juego*, Zaragoza, 1756, pág. 4.

¹¹ *Nunca me senté entre los que se divierten para gozarme con ellos...* (Jeremías, 15, 17).

¹² Fr. Pedro MIRAVETE: *ob. cit.*, pág. 7.

¹³ Fr. Pedro MIRAVETE: *ob. cit.*, pág. 8.

6 puntos cada uno, y el tercero se quebró en dos mitades, señalando por una parte 6 y por la otra otro punto, excediendo así los 18 del tahir, y éste perdió, o por mejor decir, ganó su alma, entrando en religioso, y concluyendo santamente sus días"¹⁴. Los capítulos finales los dedica el dominico a exponer los peligros de ciertos juegos, concretamente "los de apuestas o juegos de resto" a los que considera como origen de los juramentos, hurtos y sacrilegios, pues durante el juego se va "ensalzando la colera a influencia de una mala fortuna, se inquietan los ánimos, se excitan replicas y triplicas, se alzan las voces, se pierde el decoro, se profana la urbanidad; tal vez le echan en cara al jugador, lo que no se atreverían a decirle...con lo que viene a parar en pleito, lo que empezó en amistad, en sentimiento la diversión, y las risas y alegrías en sentidísimas lágrimas"¹⁵, por todo ello concluye, con San Juan Crisóstomo (*Homilía*, 6), que donde se juega está el diablo.

Existen otras circunstancias que hacen ilícito el juego, una de ellas es contravenir las leyes, jugando con ilegalidad y valiéndose de fraudes o astucias inusitadas en el país, es decir, hacer *trampas*, además de otras consideraciones que va exponiendo y que convierten el juego en ilegal.

Al parecer, a nuestros antepasados medievales les gustaba jugarse los dineros en los juegos de azar. Alfonso X el Sabio ordenó redactar se célebre *Ordenamiento de las tafurerías*, por el cual intentaba encarrilar el funcionamiento de los locales o casas de juego arrendados por cuenta de la corona "o por la villas que tenían para ello privilegio real"¹⁶. El control del juego y las prohibiciones del mismo alternaronse a lo largo de la Baja Edad Media, imponiéndose severa penas –multas, azotes, destierros, etc.– a quienes infringieran los preceptos legales vigentes en cada momento. En lugar de estas distracciones, los legisladores y moralistas aconsejaban otras diversiones en las que se ejercitaba el músculo, como arrojar bohordos o pequeñas lanzas a un tablero –aunque sin apostar sobre el resultado–, o el sesudo juego del ajedrez, de gran predicamento en la Edad Media, tanto entre moros como entre cristianos¹⁷, juego tan noble que Alfonso X creyó oportuno explicarlo en un libro donde mezcla la realidad de la vida con la ficción del deporte, o de la estrategia militar.

ALFONSO X EL SABIO Y SU LIBRO DE "AJEDREZ, DADOS Y TABLAS"

El sentido utilitarista que caracteriza en gran parte la cultura medieval determinó que se fomentase la práctica del deporte y de los juegos de recreo como descanso de los pesares

14 Fr. Pedro MIRAVETE: *ob. cit.*, págs. 9-10. Este mismo milagro se refiere, aunque sin nombrar a San Bernardo, en la cantiga 214 (ALFONSO X EL SABIO: *Cantigas de Santa María* [Edición de Walter METTMANN], Castalia, Madrid, 1986, vol. II, nº 214, págs. 270-272).

15 Fr. Pedro MIRAVETE: *ob. cit.*, págs. 18-19.

16 *Tafurería*, nombre que reciben las casas de juego autorizadas, deriva de tafur o tahir que, en castellano significa "hombre que tiene el vicio de jugar y que tiene especial habilidad para el juego, y también jugador fullero y tramposo".

17 Véase Fernando DIAZ-PLAJA: *La vida cotidiana en la España medieval*. EDAF, Madrid, 1995, págs., 239-240.

y preocupaciones de la vida. Así se dispone, por ejemplo, en *Lus Partidas*, cuando se determinan las actividades lúdicas a las que un rey debe dedicarse para poder descansar de su trabajo, y entre ellas, junto a la caza¹⁸ se especifican los juegos de ajedrez y tablas: "*Alegrías y han otras sin las que diximos en las leyes ante desta...E estas son oyr cantares, e sones, de estrumentos, e jugar axedrez, o tablas, o otros juegos semejantes*"¹⁹.

En el prólogo que Alfonso X redactó para su compilación de libros de recreo se insiste en la misma finalidad y se destaca la ventaja de estos juegos que se hacen seyendo, frente a los que se hacen cabalgando o a pie, porque todos pueden practicarlos, hombres y mujeres, viejos y flacos, libres y cautivos, en la tierra o en el mar, de noche o de día, con buen o mal tiempo. Así pues, junto al deporte medieval por excelencia, la caza, surge también la virtud comparable de los juegos de mesa, a los que se les reconoce igual poder de confortar a los hombres en sus trabajos y sus días²⁰. Se constituye así la obra recreativa de Alfonso el Sabio, su última aportación a la cultura occidental por transmisión de textos árabes. *El Libro de los juegos de Ajedrez, Dados e Tablas*, que conocemos por su códice fechado en Sevilla en 1283.

Entre las legendarias versiones sobre el origen de estos juegos del ajedrez, dados y tablas, el monarca castellano se decide por un apólogo de procedencia oriental, en el que se narra que en la India hubo un rey que rodeado de sabios, les hacía razonar sobre el por qué de las cosas, defendía uno de ellos la primacía de la razón sobre la suerte, diciendo que más valía "*seso que uentura*"; otro, por el contrario, prefería la *uentura* mas que el *seso*, y un tercero opinaba que lo mejor era saber usar con *cordura* de la *uentura*. Entonces el rey les concedió un plazo para que le dieran una prueba fehaciente de estas respectivas teorías sobre la inteligencia y el azar, al cabo de dicho plazo, ellos le presentaron tres libros: el primero, el de "*acedrez con sus iuegos, mostrando que el que mayor seso ouiese...podrie uencer al otro*"; el segundo, el de los dados, señalando que "*no ualie nada el seso sino la uentura*"; el tercero, "*el tablero con sus tablas...e con sus dados*", que explica como jugando con *cordura* se puede evitar "*el danno quel puede uenir por la auentura de los dados*"²¹.

AJEDREZ.- El *Libro del Ajedrez*, el principal de los tratados contenidos en el códice, ocupa el primer lugar de los juegos, por ser más noble y de mayor maestría que los otros; de esta manera da el rey la primacía al entendimiento sobre el azar. Tres siglos después, Felipe II, mostraría también su preferencia y afición por este noble juego, que en cierto modo, resumía y actualizaba de una forma más *civilizada* el ideal caballeresco de dirimir

18 "*Mañoso deue el rey ser, e sabidor de otras cosas, que se tornan en sabor, e en alegría, para poder mejor sofrir los grandes trabajos, e pesares, quando los ouiere... E para esto, vna de las cosas que fallaron los sabios, que mas tiene pro es la caça, de qual manera quier que sea, ca ella ayuda mucho amenguar los pensamientos, e la saña...*" (Part, II, tit. V, ley XX).

19 Part. II, tit. V, ley XXI.

20 Véase Francisco J. DIEZ DE REVENGA: *Obras de Alfonso X el Sabio (selección)*. Estudio preliminar, edición y notas de ..., Taurus, Madrid, 1985, pág. 57.

21 Véase *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas de Alfonso X el Sabio*. Estudio por Pilar García Moreno, Edit. Patrimonio Nacional, Madrid, 1987, pág. 23.

custiones bélicas o políticas en una partida. El juego del ajedrez está unido a la historia del reino musulmán de Granada, y la literatura bajomedieval recoge tres partidas, en las tres juegan reyes: en la primera, entre Abenámbar y Alfonso VI, se enfrentan la habilidad del político andalusí y la engañosa autosuficiencia de quién se proclama emperador de las tres religiones; la segunda es la de Salobreña, y quién se juega la vida y con ella el trono es Yúsuf III, hermano de Muhammad VIII, desplazado en la sucesión regia en 1392, y al que Muhammad no olvidaba, cuando agonizante en 1407, daba orden de ejecutarlo; y la tercera partida, es la mantenida por Abulhasán, su hermano El Zagal, o quizás Boabdil –cualquiera de ellos pudo ser el supuesto protagonista– con Alonso Fajardo, el famoso e inquieto alcaide de Lorca, cuyo romance dice así:

*Jugando estaba el rey moro
y aun al ajedres un día
con aquese buen Faxardo,
con amor que le tenía.
Faxardo jugaba Lorca
y el rey moro a Almería;
Jaque le dio con el roque;
el alferéz le prendía
A grandes voces dice el moro
"La villa de Lorca es mía"*

*Allí hablara Faxardo
bien oireis lo que decía:
"Calles, calles, señor rey
no tomes la tal porfía,
Que aunque me la ganases,
ella no se te daría:
Caballeros tengo dentro
que te la defenderían".
Allí hablara el rey moro,
bien oireis lo que decía:
"No juguemos más, Faxardo,
ni tengamos más porfía,
Que sois buen caballero,
que todo el mundo os temía".*

La pretensión del anónimo autor del romance es, sin duda, ensalzar la figura de Alonso Fajardo –un personaje popular, admirado, temido, odiado– y su contravertida personalidad. Y para ello nada más noble y civilizado que una partida de ajedrez contra un rey, el de Granada, un contrincante digno del caballero cristiano y adalid en la frontera, y para darle

aliciente a la partida, entran en juego dos importantes ciudades: Almería y Lorca²².

De los 97 folios que contiene el código alfonsí, el tratado de ajedrez ocupa los 64 primeros. En él se explica cómo ha de hacerse el tablero, con el número de sus casillas –64 en total–, cómo han de ser las piezas o *trebeios*, cómo y cuántos son los juegos con sus respectivos nombres; la atención de los jugadores para no caer vencidos y poder evitar el *jaque* al rey, jaque que le supondría una *grant desonrra*. Todo esto con una interpretación militar y guerrera de táctica de lucha, "*mostrando de como los Reyes en el tiempo de las guerras en que se fazen las huestes, han de guerrear a sus enemigos punnado de los uencer*"²³. Lucha en que todos y cada uno de los componentes de los ejércitos, están dispuestos a ir cayendo voluntariamente en defensa de su rey.

Se describe la composición de estos dos ejércitos, formado cada uno por 16 trebeios o fichas de distinto color. En primer término, se colocan los ocho menores o peones, hechos a semejanza del pueblo "*que va en la hueste*". Detrás van los mayores, y en una de las casillas del centro, el rey, que es el señor de todos ellos. A su lado está el *alfferza*, así llamado a semejanza del alférez. En las casillas de los lados del rey y del alferza, se colocan dos fichas llamadas alfiles; según su etimología persa *fil* significa elefante, como los que llevaban los reyes en sus batallas, dos al menos, por si moría uno que le quedase otro. A ambos lados de estos, se sitúan los caballos, cuyos nombres "*derechos son caualleros, que son puestos por cabdiellos*" por mandato del rey para "*ordenar las azes de la hueste*". Y en las dos últimas casillas los *roques* que semejan "*las azes de los caballeros*"²⁴. A continuación se explican los movimientos de cada una de las piezas, comparándolas siempre con los de un ejército²⁵:

REY: lo mismo que en la batalla debe ir paso a paso ganando terreno al enemigo, así sobre el tablero "*puede andar e tornar en todas las casas*", pero una a una, "*en so derecho o en sosquino*", es decir, en todas direcciones.

ALFFERZA: Es la pieza que más cambios ha experimentado, pues no sólo ha cambiado su nombre, sino sus movimientos sobre el tablero, que hasta finales del siglo XV no fueron los que tiene hoy y que le hacen ser una verdadera reina sobre él, reuniendo en sí los movimientos de la torre y el alfil. Pero el *alfferza* tiene un movimiento mucho más limitado, pues, por esperar al rey y ayudarle a vencer anda y toma solamente "*una casa en sosquino*", pero "*puede la primera vez saltar a tercera casa o en derecho o en sosquino*", aunque esté en medio otra ficha, como los caudillos que se adelantan en los grandes hechos de las batallas, acudiendo donde ha menester.

22 Véase Juan TORRES FONTES: *Castilla-Granada. Una partida de ajedrez*. Ayuntamiento de Salobreña, 1993, págs. 26 y ss.

23 ALFONSO X EL SABIO: *Libro del Axedrez. Dados et Tablas*. Edición facsimil del manuscrito de El Escorial, Edilam S.A., Madrid, 1987, fol. 2 vº.

24 Véase *Libro de Ajedrez...*, págs. 24-25.

25 Véase *Libro de Ajedrez...*, págs. 25-26.

ALFIL: A semejanza de los elefantes de los reyes, delante de los cuales nadie se atrevería a ponerse y que eran dirigidos hacia las esquinas para herir a los enemigos que no podían así guardarse de ellos, *"saltan a tres casas en pospunta"*, pudiendo *"andar e tomar seis casas del tablero"* diagonalmente.

CABALLO: Saltan *"a tres casas contando las dos en derecho dessi e tomando la tercera en sosquino a qual parte quiere"*, como los buenos caballeros que defienden a los suyos y vencen al enemigo volviendo el caballo a diestra y siniestra.

ROQUE: Marcha y toman en línea recta en todas las direcciones, *"a semeianza de las azes de los caualleros que uan todauia quanto pueden en derecho"*, porque así podrán vencer mejor *"a aquellos con que lidian"*.

PEON: *"no uan mas a una cas en su derecho assi como la peonada de la hueste"*, que por ir a pie y cargada tiene que andar lentamente; y *"tomar en sosquino"*; *"a semeianza de los peones que non pueden ferir estando en derecho"*.

Se detiene también el texto en la explicación de cómo deben ser representadas todas las figuras del ajedrez²⁶:

REY: *"deue estar en su siella con su corona en la cabeça e la espada en la mano, assi como si judgase o mandasse fazer justicia"*.

ALFERZA: *"a manera del alferez mayor del rey que lleua la seña de las señales del rey quando han de entrar en las batallas"*.

ALFILES: *"a manera de elefantes e castiellos en cima dellos, llenos de omnes armados, como si quisiesen lidiar"*.

CABALLOS: *"a manera de cavalleros armados, assi como cabdiellos que son puestos por mandado del rey para acabdellar las azes"*.

ROQUES: *"assi como de cavalleros armados que estan muc espesas, teniendose unos a otros"*.

PEONES: *"a manera del pueblo menudo, que están armados e guisados quando quier lidiar"*.

Estos son los modelos que, según el código alfonsi, debían seguirse para las piezas, pero a veces se siguieron otras formas más sencillas.²⁷

Una vez concluida la parte descriptiva, se pasa a explicar toda una serie de juegos *departidos*, en los que se conoce el número fijo de jugadas por el que se debe llegar al final de cada partida, ilustrándose cada una de ellas con su correspondiente miniatura. El primero de estos juegos *contados* lleva el nombre de *forçado*, porque en él ha de haber *fuerça*, pues *"va omne contra su uoluntad"*; también es llamado *juego de las doncellas*, suponién-

²⁶ Véase ALFONSO X EL SABIO: *ob. cit.*, fol. 4 vº.

²⁷ Como simple curiosidad, y para una época reciente, un decreto de 1927 establecía una serie de cambios en lo que se refiere a las figuras del ajedrez soviético, en el que se sustituían el rey y la reina, por un matrimonio aristócrata –en las fichas blancas– y por una pareja de obrero y obrera –en las fichas negras–; la torre blanca se representaría por una iglesia, mientras la negra se sustituiría por un martillo con yunque; el alfil blanco representaría a un oficial del ejército zarista, y el negro por un oficial del ejército soviético.

dose conocido por éstas en algunas lejanas tierras de ultramar. A los demás juegos *departidos* o *contados*, en número total de 103, no se les asigna un nombre especial como sucede con el primero, sino que se dice: "Este es otro juego departido en que...", y a continuación se explican detenidamente las suertes programadas de cada partida. Estos juegos *departidos* constituyen uno de los principales valores del código, pues hacen de él un medieval ajedrez que hoy llamaríamos de *problemas*, reconocido antecedente de los actuales y cuyo estudio comparativo con éstos presenta un excepcional interés para los aficionados a tan intelectual entretenimiento²⁸.

En el juego moderno de ajedrez que se desarrolla a finales del siglo XV, se introduce un cambio fundamental: desaparece el *alfferza* que es sustituido por la *dama poderosa* o *reina*. Se ha creído que el origen de este cambio pudo efectuarse en Francia o en Italia, pero recientemente Govert Westerveld, maestro internacional de ajedrez e historiador de este juego, defiende que esta modalidad de juego data de 1497 y que es de origen español²⁹. Westerveld reconoce que en los últimos años la ignorancia de España como país originario de la *dama poderosa* en el ajedrez, empieza a ser rectificada, toma como punto de partida un trabajo de Ricardo Calvo y recoge cronológicamente una serie de textos literarios españoles desde 1283 a 1700 con referencias a los juegos del ajedrez y de las Damas –en total 950 referencias bibliográficas–. El historiador holandés se pregunta por qué la reina en el ajedrez moderno tiene más poder que el rey. Govert afirma que si se estudia la realidad española de finales del siglo XV, es fácil responder a esta pregunta. En 1469 una dama castellana casó con el heredero del trono aragonés, Fernando; pero esta dama, la princesa Isabel, se convirtió en 1474 en reina de Castilla con mayor poder efectivo que su marido. Por tanto cuando en la España de 1492 se liberaba Granada, el último reino moro, se descubría América y se ordenaba la unidad religiosa en su territorio, era justificado usar de repente en el ajedrez una nueva reina con más poder que se rey³⁰. Por lo que se refiere a cómo se extiende la nueva modalidad de juego por Europa, opina que la expulsión de los judíos, que se distribuyen por todo el continente y el norte de Africa, y la frecuente presencia de Carlos V y sus acompañantes, en defensa de la dignidad imperial y la hegemonía española, en Alemania, en Italia y otros lugares, serviría también para dar a conocer los cambios introducidos en el ajedrez.

EL JUEGO DE DADOS.- El primer juego de azar conocido es el de los dados. En el *Rigveda* se habla de ellos y se traza, también, una descripción del jugador y de los funestos efectos del amor desenfrenado por el juego. Los griegos tenían por inventor de los dados al mítico *Palamedes* durante el sitio de Troya. En *La Odisea* ya se juega a los dados en la puerta del palacio de Ulises en Ítaca. Durante la Alta Edad Media el juego de dados fue un vicio extendido por toda Europa, y hasta la aparición de los naipes, el primero de los juegos de azar. En las principales ciudades, como París, existían escuelas para el juego de dados. Y de

28 Véase *El Libro de Ajedrez...*, pág. 28.

29 Véase Govert WESTERVELD: *ob. cit.*, *Introducción*, págs. IX-XII.

30 Véase G. WESTERVELD: *ob. cit.*, pág. X.

tal manera creció la pasión por este juego que Luis IX de Francia y Alfonso X de Castilla llegaron a prohibirlos en sus reinos³¹.

En el manuscrito alfonsí el *Libro de los Dados* abarca los folios 65 al 71. Se inicia con una introducción en la que se recuerda, cómo, según la contienda de los sabios, este juego fue ofrecido al rey de la India por el defensor de la primacía del azar, como testimonio de su tesis. En primer lugar, se describe minuciosamente cómo han de hacerse los dados para que caigan *"tan bien duna parte como dotra"*, pues lo contrario, resultaría *"enganno mas que uentura, siendo esta una de las maneras...con que fazen los dados engannosos aquellos quieren engannar con ellos"*. Los puntos, 21 en cada dado, deberán ponerse de la siguiente forma: *"so la faz del seys, el as; e so el cinco, el dos; e so el quatro, el tria"*.

Respecto al material, los dados pueden ser de "fuste o de piedra o de hueso o de todo metal", dándole preferencia a los de hueso. Entre los diferentes juegos contenidos en el texto, figuran: *"El juego de mayores e de tanto en uno como en dos"* (fol. 65 vº); las tres modalidades del *"juego de triga"* (fol. 66 rº-vº); *"el juego que llaman de azar"* (fol. 67 rº); *"el juego de marlota"* (fol. 67 rº); *"el juego de la rifa"* (fol. 68 rº); *"el juego que llaman par con as"* (fol. 68 vº); *"el panquist"* (fol. 69 rº-vº); *"el juego que llaman medio azar"* (fol. 70 rº-vº); *"el juego que llaman azar pujado"* (fol. 70 vº); y *"este juego que llaman guirguiesca"* (fol. 71 rº).

La actitud de la sociedad ante el juego y jugadores de dados, como puede apreciarse, incluso, en las miniaturas del códice, es muy distinta a la que se observa para el juego y jugadores de ajedrez. Impresión que se confirma en otros textos, por ejemplo, en *Las Partidas* se prohíbe a los prelados tomar parte en aquellos juegos que *"los sacassen de sossegamiento"* bajo pena de *"ser vedados de su oficio, por tres años"*, y entre esos juegos se incluyen los dados³²; mientras que el ajedrez es tan noble que lo juegan reyes, damas, nobles...y hasta eclesiásticos y monjas.

El juego de dados, principal de los de *apuestas* o de *resto*, podía llegar a causas grandes problemas personales, familiares, e incluso, de orden público. Por el juego de los dados los romanos podían perder su libertad, los hunos hasta su vida, y unos soldados al pie de la Cruz se jugaron la sagrada túnica de Jesús. Por todo esto, el juego de dados llegaría a prohibirse en numerosas ocasiones por los monarcas o por las autoridades concejiles. Así, por ejemplo, en *Las Partidas* se toman medidas contra el juego de *resto*, asimilando los tahures a los delincuentes, y advierte a quienes tengan *"tahurería en su casa, si los tahures le furtassen alguna cosa ende, non gela pueda demandar"* porque como es sabido, *"los tahures, e los vellacos vsando la tahurería, por fuerça conuiene que sean ladrones, e omes de mala vida: e por ende si le furtassen algo, o le fezieren otro daño, suya es la culpa de aquel que ha la compañía con ellos"*³³. Los regidores de las villas y ciudades, siempre que deciden

31 Véase Nestor LUJÁN: *La vida cotidiana en el Siglo de Oro español*. Planeta, Barcelona, 1988, págs. 162-163.

32 Part. I, tit. V, ley LVII.

33 Part. VII, tit. XIV, ley VI.

pasar del control en las *tafurerias* a la prohibición, argumentan que a "*causa del juego de los dados que en esta çibdad se faze, se blasfema e reniega de Dios e de los santos, escupiendoles e diziendo muchas malas e feas e abominables e desonestas palabras contra èl, lo qual era muy grand deservicio suyo e desonrra e mengua desta çibdad...e por evitar e escusar el tal daño...ordenaron e mandaron que de oy en adelante non aya tablero en la dicha çibdad nin se juegue dados en ella...*"³⁴. El Arcipreste de Hita, condenaba el juego y avisaba de sus graves consecuencias:

*"Desde que están los hombres en juego encendidos,
se desnudan por dados; los dineros perdidos;
se quedan para el coime dineros y vestidos,
pues aun incluso éstos les son luego exigidos".*

En el siglo XV, en las *Coplas del Provincial* se cita a un fraile, Juan de Zúñiga, que es presa de la detestable pasión por el juego de dados:

*"Juan de Zuñiga es venido,
aqueste fraile perverso,
jugador y del partido,
que no quiere ser converso.
Pues mereze ser de grados,
frayles, dadle la corona,
que es gran músico de dados,
gran ladrón por su persona"*³⁵.

LOS JUEGOS DE TABLAS.- *El Libro de las Tablas* está contenido entre los folios 72 y 80 del código. En los juegos de tablas interviene tanto el *seso* como la *uentura*. Iniciase el texto explicando cómo ha de ser el tablero "*en que se han de jugar, ha de ser quadrado, e en medio ha de aver señal en guisa que se fagan quatro quadras, e en cada quadra ha de aver seis casas, que se fagan por todas veint y quatro. E como quier que en algunas tierras fazen las casas de los tableros llanas e pintadas, e otrosí las tablas con que juegan, quadradas o redondas, e non fazen logar en que encasen: por esso fue fallado por mejor de fazer barras de fuste al tablero, cavadas a manera de media rueda, en que puedan encasar las tablas que han de ser redondas*"³⁶. Éstas, además, para que se distingan serán de dos colores, quince de cada uno. Pasa después a referirse a los dados, imprescindibles para los juegos de las tablas, porque "*assi como el cuerpo no se podrie mouer sin los pies, assi ellas non se mouerien sin ello*", pues según sus puntos han de jugar.

34 Véase Juan TORRES FONTES: *Estampas medievales*. Academia Alfonso X el Sabio, Murcia, 1988, págs. 403-404.

35 *Coplas del Provincial*, en *Poesía crítica y satírica del siglo XV* (Edición de Julio Rodríguez Puértolas), Edit. Castalia, Madrid, 1981, pág. 243, v.v. 117-124. Este personaje ha sido identificado con don Juan de Estúñiga, Maestre de la Orden de Alcántara, hijo de don Alvaro de Estúñiga, Conde de Plasencia, Duque de Arévalo y Juasticia Mayor.

36 ALFONSO X EL SABIO: ob. cit., fol. 72 r°.

Siguiendo el mismo plan de los otros tratados, se van describiendo los juegos que se pueden llevar a cabo, entre otros se citan: el de las *"quinze tablas"*; el de los *"doze canes o doze hermanos"*; el que llaman *"dobet"*; el llamado *"fallas"*; el de *"seis, dos e as"*; el denominado en España *"emperador, porque él lo fizo"*; el *"medio emperador"*; el de *"la pareja de entrada"*; el *"cab e quinal"*; el que llaman *"todas las tablas"*; el *"laquet"*; la *"bufa cortesa"*, la *"bufa de baldrac"*; el que los romanos llaman *"reencontrat"*³⁷; y se explica cómo se juega a cada uno de ellos.

EL GRAN AJEDREZ (fols. 81-82).- Se hizo en la India a semejanza de la demostración que los reyes antiguos hacían de su poder, con las huestes de caballeros y peones, para lograr mayor temor de sus enemigos. Y mostrando además extrañas aves y bestias para que les *"obedeciesen mas de grado los omnes e los touiessen por muy mas nobles"*. El tablero estará dividido en doce casillas, en vez de ocho como el *"otro acedrex comunal"* y también con mayor número de fichas que éste, veinticuatro de cada parte, en lugar de las dieciseis. Hay un rey, cabeza y señor de su hueste; a su lado un ave denominada *aanca* –ave muy hermosa y temible, ante la que se esconden los demás animales por muy grandes que sean–, se mueve *"en pospunta a una casa, ua despues en derecho quanto puede yr e en trauiesso fasta cabo del tablero o hasta que falle que tome"*. A ambos lados del rey y la *aanca*, se sitúan sendas figuras, semejantes al cocodrilo, *cocotriz* –*"que es bestia e pescado e esta fecha como lagarto"*– de naturaleza engañosa, *"anda en sosquino por el tablero"*. A continuación, a ambos lados, está la *jirafa* –*"zaraffa"*, *"bestia grande fecha como cierua, de pescuezo luen-go..."*– sobre el tablero *"anda a quarta casa en sosquino assi quando sale de la blanca ua a la negra"*. A los lados de las *jurafas*, se colocan sendos *unicornios*, cuya descripción más parece referirse al rinocerente, *"que ande el primer salto como caballo e despues en sosquino como la cocotriz fasta do quisiere"*. A los lados de los *unicornios* se sitúan los leones, que *"saltan a quarta casa la una en derecho y las dos en trauiesso"*. Por último, en las esquinas, los roques son en todo semejante a los del ajedrez corriente. Los peones, en número de doce, no están colocados inmediatos a las piezas mayores, sino separados por dos filas de casillas intermedias vacías.

VARIEDADES DEL AJEDREZ.- Con bastantes analogías con el Gran Ajedrez, describe Alfonso X otro juego al que llama *Ajedrez de Tamerlán* (fol. 83), y el *Ajedrez de las diez casas* (fols. 84-85). Mayor interés presenta el *Ajedrez hecho a semejanza de los quatro tiempos del año* (fols. 87-88). Al primero de estos cuatro tiempos, desde mediados de marzo a mediados de junio, llama el código *verano* (*de ver-veris, primavera*); el segundo tiempo, el *estio* va desde mediados de junio a mediados de septiembre; el tercero, el *otoño*, de mediados de septiembre a mediados de diciembre; y el cuarto, el *invierno*, desde mediados de diciembre hasta mediados de marzo. Estos cuatro tiempos *"partieronlos a manera de los quatro elementos"*: el *verano* (*primavera*), el del aire; el *estio*, el del fuego; el *otoño*, el de la tierra; el *invierno*, el del agua. Y les adjudicaron un color a cada uno: *verde* al verano/pri-

37 ALFONSO X EL SABIO: *ob. cit.*, fols. 73 rº-79 vº.

mavera, época en la que el aire es más claro y en la que brotan los árboles y verdean los campos; *"bemeio"*, a semejanza del fuego, al estío caliente y seco; *negro*, al otoño, porque *"su elemento es la tierra y su complexion friura e sequedat"*; *blanco*, al invierno, porque se elemento es el agua, con sus hielos, nieves y lluvias. Establecieron esta semejanza según los cuatro humores que se crían en el cuerpo humano: en el verano, la sangre; en el estío, la cólera; en el otoño, la melancolía; y en el invierno, la flema. Y según estos cuatro tiempos y estos cuatro humores, hicieron cuatro grupos de ocho fichas cada uno: verde, rojo, negro y blanco. Estos cuatro grupos se colocaron en las cuatro esquinas de un tablero de sesenta y cuatro casillas, con *"quatro carreras en guisa de aspa"*, que parte de la segunda casilla de cada esquina. En cada una de éstas se colocan las ocho fichas de cada color: un rey, un roque, un caballo, un alfil y cuatro peones.

Comienza a jugar quien tenga las fichas verdes, hacia la derecha, contra el que tenga las rojas; el de las rojas, guardándose de las verdes, jugará contra las negras, y éste contra las blancas, siempre guardándose cada uno del precedente, y después juegan a *"su uoluntar"* y *"toman...unos de otros segund los quatro teimpos del anno reciben otrosi unos de otros"*. A la manera de este dicho ajedrez, figura también un *"Tablero de las tablas de los quatro tiempos del año"* (fol. 89 r^o), donde han de jugar cuatro personas y cuyas tablas son así mismo de los cuatro colores correspondientes a las cuatro estaciones.

Tras haber tratado de todas estas variedades del ajedrez, de los dados y de las tablas, que tuvieron su origen en la India, se pasa a hablar de otros juegos, inventados después por hombres, pero que participan de los anteriores, porque en ellos intervienen la inteligencia y el azar, y también a semejanza de sus fichas o *"trebeios"* con los peones del ajedrez. Estos juegos son los llamados *Alquerque* (fols. 91-93), del que existen tres variedades: el de *doce*, el de *nueve* y el de *tres*, según el número de sus fichas. En el *alquerque de doce*, el especialista W. BRANCH ha creído ver un antecedente del juego de las Damas.

El último de los tratados contenido en el códice alfonsi es el *Libro del acedrex e de las tablas que se juega por Astronomía* (fols. 95-97). El juego al que se califica de *muy noble, muy estranno y de grand entendimiento*, sobre todo para los que *"saben el arte de astronomia"*; está hecho basándose en *"los siete cielos en que estan los siete planetas"*, en el octavo *"en que estan los doce signos e las estrellas fixas"*, y en la posible influencia del movimiento de los planetas sobre estos signos del Zodíaco, bien favorable *"de amor"*, bien desfavorable *"de malquerencia"*. El tablero ha de tener siete lados, correspondientes a los entonces considerados planetas: Saturno, Júpiter, Marte, Sol, Venus, Mercurio y Luna. Este juego resulta de gran interés, ya que refleja el grado del *"saber de astronomia"* alcanzado en la época, cuando aún imperaba el sistema de Ptolomeo y faltaban casi tres siglos para que fuera establecido el sistema heliocéntrico por Nicolás Copérnico, quién, por otra parte, estudió y anotó personalmente la Tabla alfonsíes.

El tablero octogonal ha de estar dividido por ocho arcos concéntricos, que se corresponden a los siete cielos de los planetas, divididos a su vez de un total de 336 casillas. y el octavo donde están los doce signos. De ellos parten doce líneas que atraviesan los siete arcos de los dichos planetas, llegando hasta el elemento del fuego, representado por un cerco

color "bermeio", el primero de otros cuatro que ocupan el centro del tablero, correspondientes a los cuatro elementos: después del fuego, figuran el del aire, color *cárdeno claro*; el del agua, color blanco, y el de la tierra, color pardo. Sobre este tablero se colocan las figuras de los planetas: en el cerco más próximo a los signos zodiacales, estará Saturno, después Júpiter, Marte, el Sol, Venus, Mercurio, y, por último, la Luna. Por medio de un dado se sorteará que planeta corresponde a cada jugador, quién es mano, y cuantas casillas han de ir avanzando, según los puntos que marque al caer el dado³⁸. En este juego descubrimos la gran pasión del rey Sabio convertida en entretenimiento intrascendente y, también, podemos percibir una buena dosis de alegoría y simbolismo.

EL JUEGO DE LAS DAMAS.- Hasta hace poco tiempo los diferentes historiadores se han limitado prácticamente a señalar a Francia como el país originario del juego de las Damas³⁹. Pero, como ocurre con la "dama poderosa o reina" del ajedrez, el juego de las Damas es de origen español, y así lo avalan los libros españoles del juego de las damas, que ya en el siglo XVI tienen un altísimo nivel⁴⁰, mientras que el primer libro francés procede del siglo XVII y el juego que describe es muy elemental⁴¹, por su parte Govert Westerveld defiende el origen español del juego, aportando numerosas referencias bibliográficas que apoyan su tesis⁴². En el ameno y desenfadado prefacio que Juan Torres Fontes escribe para la obra de Westerveld, podemos leer que "el juego de las damas en sus primeros pasos debió ser entretenimiento noble y sencillo, sosegado y tranquilo, poco ruidoso, de corto y suave andar y pequeños saltos, apropiado para mujeres delicadas y cultas, lo que les permitiría cubrir horas de soledad. Pero hubo alguien después, taimado, que inventó lo del soplo –y al que lo hace soplón– al aprovechar el descuido del de enfrente, lo que rompió la equidad del juego limpio y dio paso al estudio, a fijar posiciones, vigilancia de los flancos, en otras palabras, se pasó de la táctica a la estrategia, al juego forzado. También el juego adquiría mayor altura y riesgo cuando hubo en cambio, una hábil jugada permitía llevar una dama a la meta, con lo que se lograba el doblote, sobre otra pieza, nominada en mi tierra con el majestuoso nombre de reina, la cual, con libertad de movimientos puede recorrer en línea oblicua todas las direcciones del tablero, cual soberana que extiende su dominio por todo su reino y sobre sus súbditos"⁴³.

El tablero tiene en total 64 casillas –ocho filas de ocho casillas cada una, alternando las casillas blancas y las negras–, se juega con doce fichas –blancas y negras– por cada bando, dispuestas en tres hileras, situándose de manera que entre ficha y ficha quede una

38 Véase El Libro de Ajedrez..., págs. 47-48.

39 Entre otros véase Harold James Ruthven MURRAY: *A history of Board-games other than chers*, Oxford, 1952, pág. 75.

40 Véase Antonio de TORQUEMADA: *El ingenio, o juego de Marro, de punta, o Damas*, Valencia, 1547.

41 Véase Pierre MALLET: *Le jeu des dames –Avec toutes les maximes et règles, tant générales que particulières, qu'il faut observer an icelui. Et la méthode d'y bien jouer*, Paris, 1668.

42 Véase G. WESTERVELD: *ob. cit.*, y Gerard BAKKER: *Damtijdschrift Het Nieuwe Damspel*, Utrecht, 1983, pág. 44 y 1987, págs 42-46 (Cit. por G. WESTERVELD: *ob. cit.*, pág. 1X).

43 Juan TORRES FONTES: Prefacio (de la *ob. cit.* de G. Westerveld), pág. 1.

casilla libre; las fichas o damas se mueven en oblicuo de una en una casilla y así mismo "comen" o "toman" las del bando contrario; al llegar a la meta se hace doblete, pasando estas dos fichas superpuestas o "reina" a tener una movilidad asombrosa sobre el tablero.

LOS JUEGOS DE NAIPES.- Hay quien los tiene por orientales, y quien cree que son europeos, y algunos sostienen que son relativamente modernos. Roger Caillois⁴⁴ afirma que un texto tardío y sin autoridad narra que en China un oficial de la corte presentó al Emperador, hacia 1120, treinta y dos tabillas de marfil. Unas se referían al Cielo, otras a la Tierra, algunas al hombre y la mayoría a nociones abstractas como la suerte o los deberes de los ciudadanos. El soberano las mandó producir y distribuir por todo el imperio. El juego, denominado "*mil veces diez mil*", número total perfecto, cuenta con 30 cartas –tres series de nueve láminas cada una y tres triunfos, que son las cartas denominadas respectivamente "*mil veces diez mil*", "*la flor blanca*" y "*la flor roja*"-. Sobre las cartas cósmicas hay dibujadas cuatro marcas rojas correspondientes a los puntos cardinales, y sobre las cartas humanas dieciseis marcas correspondientes a las virtudes, llamadas por analogía, cardinales: benevolencia (templanza), justicia, orden (fortaleza) y sabiduría (prudencia); cada una expresada cuatro veces. La suma de las marcas del juego resume el número de estrellas. El juego es pues un microcosmos, un alfabeto de emblema que cubre el universo. Esta tendencia enciclopédica aparece no con menos claridad en los juegos indios, igualmente sistemáticos pero más estrechamente sometidos a la teología.

En el siglo XVI, Aboul Fazl Allami describe un juego de 144 cartas –doce series de doce láminas-. Abkar lo redujo a 96 –ocho series de doce cartas-. El juego de 96 cartas, se admite que es una adaptación islámica de un juego indio de 120 cartas, divididas en diez series de doce láminas cada una, correspondiente a las diez encarnaciones o avatares de Vishnú e ilustradas con sus símbolos. Este juego es llamado *Desavatara* y aún hoy se juega en la India. Cada serie comprende dos figuras, el *rey* y el *visir*, y diez cartas de puntos numeradas del 1 al 10.

En occidente se mencionan por primera vez en el siglo XIV, al parecer las primeras prohibiciones contra dados y naipes se remontan al reinado de Jaime II, y datan de 1320. Alfonso IV impondría fuertes sanciones, no sólo a los jugadores sino también a los espectadores, y Pedro IV en las Cortes de 1342 legisló en materia de juegos prohibidos, aunque las medidas que dispuso hacían referencia, fundamentalmente, a su práctica en el palacio real o por parte de personas de condición honrada. En otros países europeos, como Alemania, Francia, Italia o en los otros reinos peninsulares se introducen en fechas posteriores, así mismo desde 1382 menudean las prohibiciones sobre el juego y fabricación de cartas⁴⁵.

44 Véase Oswald WIRTH: *El Tarot de los imagineros de la Edad Media*. Teorema S.A., Barcelona, 1986 (Prefacio de Roger Caillois), págs. 9-11.

45 Véanse Nestor LUJAN: ob. cit., págs. 163-164, y Pablo PÉREZ GARCÍA: *La comparsa de los malhechores. Un ensayo sobre la criminalidad y la justicia urbana en la Valencia preagermanada (1479-1518)*. Diputació de Valencia, 1990, pág.

Según Covarrubias el inventor de las barajas fue un tal Nicolás Pepín, en las primera puso sus iniciales N. y P., y de ahí vino "naype". Otra tradición atribuye a los naipes origen barcelonés, inventados por un tal Villán. Juan de la Cueva cita detalles biográficos de este personaje, que se identificó con el maligo espíritu del juego, en su poema: "*Los inventores de las cosas*":

*Vilhan, nacido dentro de Barcelona
De humildes padres y plebeya gente
Según dice el autor que de él escribe,
Fue sólo él que en el mundo dio principio
A la invención de los dañosos naipes
Y por ello acabó debidamente
En poder de unos fieros bandoleros
En un pozo por ellos arrojado...*

Toda la literatura del Siglo de Oro hormiguea en metáforas sobre este Villán. Los dineros que en el juego corrían eran los bienes de Villán, a las trampas que se hacían en el juego se las llamaba floreo de Villán, a la ciencia de los tahures se la denomina la sabiduría de Villán, etc.

En torno al mundo del juego de cartas aparecen toda una serie de personajes que intervienen en los mismos, directa o indirectamente, en los garitos: *enganchadores, pedagogos, apuntadores, quiñoles, mirones, contadores, prestadores, barateros, capitanes, maulladores, modarres, etc.*, y el más vil de los parásitos era aquel que, según Quevedo dice en *El Buscón*, se afana y "*despabila velas, o trae orinales, mete naipes y solemniza las cosas del que gana: todo por un triste real de barato*". Toda la literatura picaresca y aun el teatro y la poesía satírica vienen llenos de metáforas prácticamente incomprensibles en la actualidad. El lenguaje del juego como el de la prostitución, era singularmente rico y lleno de imágenes⁴⁶.

Además de las trampas que solían hacer los *coimes* o gariteros, que no eran pocas, los jugadores profesionales, llamados también *ciertos*, porque eran muy diestros en trampas y apaños, en dar muerte a las bolsas o al *gato* –como también se las llamaba porque se hacían con piel de este animal–. Los tramposos combinados con el garitero, solían actuar en cuadrilla, formada por el *cierto* que era el más hábil y preparaba las barajas con trampa; el *rufián* que hacía desaparecer las cartas cuando acababa el juego para que nadie pudiera advertir los manejos; el *enganchador*, que se encargaba de captar incautos para el juego. Como era natural fingían no conocerse. Cuando aparecía otro jugador profesional –el llamado *entrunchón*– que podía conocerlos o denunciarlos, le incitaban a abandonar el juego dándole un soborno establecido. Las trampas eran innumerables, las cartas eran de un material burdo y muchas de ellas pintadas a mano, los tramposos podían doblarlas, arquearlas, mar-

46 En este tema es muy interesante la obra de Jean-Pierre ÉTIENVRE: *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe, siglos XVI-XVIII*. Tàmesis Books Limited, London, 1990- Edit. Castalia, Madrid, 1990.

carlas, tenerlas desiguales o escamotear los naipes. A las barajas *preparadas* se las llamaba de "*naipes hechos*".

Néstor Luján cita algunos juegos de cartas a las que, basándose en las obras literarias de nuestro Siglo de Oro, clasifica en: Juegos de niños –*taba, palmo, hoyuelo*–; juegos de medianos o de hombres –*quince, treinta y una, quinola, primera, renti, cientos, faraón, reparalo, flor, capadillo, reinado*–; y juegos mayores –*andabobos o carteta, el parar, los vueltos...* y en general todos los de apuesta a carta tapada, que se llamaban *juegos de estocada*–⁴⁷.

También François Rabelais en su *Gargantúa* (1542) cita, en su famosa relación una serie de juegos de cartas: *al paso; prima; arrastre; treinta y una; chinchón; carta tapada; roba, pasa, juega y fuera; me lo pienso; doblarse; campanillas; tarot; etc.*⁴⁸

En Europa se utilizan tres sistemas de *palos*: el italo-español, el francés y el germánico. Los *palos mayores* en el sistema italo-español son los *oros y copas*, que se corresponden con *diamantes y corazones* en el sistema francés y con *cascabeles y corazones en el germánico*. En el primero de los sistemas son series redondas y en los otros dos sistemas son series de color rojo. Los *palos inferiores* los constituyen en el sistema italo-español las *espadas y bastos*, que tienen su correspondencia con *picas y tréboles* en el francés, y *hojas y bellotas*, el germánico. Conforman las series alargadas en el sistema italo-español, las series negras en el francés, y las verdes en el germánico.

Los palos de la baraja española son los mismos que los del Tarot, pero sin los arcanos mayores. Pero las barajas, además de su utilidad primera que radica en los diferentes juegos a los que sirve de base material, encierra en sí otro campo fascinante: el que se refiere al simbolismo y a la interpretación de los diferentes palos y dentro de ellos las cartas⁴⁹. Las figuras reflejan la jerarquía social al uso, por eso en primer lugar se sitúa al rey, tras él el caballo o caballero; sin embargo la tercera de las figuras, la sota, encierra una cierta ambigüedad, pues si para unos representa al *pueblo* y por ello se la dibuja como un soldado a pie o *peón*, que es en la jerarquía militar el lugar que ocupa el pueblo llano; para otros representa a la *mujer*; y dentro de ella, a la mujer "*ligera y desvergonzada*". El resto de las cartas no tiene valor, excepto el as.

Entre los juegos de naipes españoles no suele citarse el *tarot*, que si bien es conocido, los jugadores españoles y portugueses mostraron hacia él cierto rechazo, y utilizan barajas comunes de 48 o 40 cartas –cuatro series o palos de 12/10 cartas, de las cuales hay tres figuras: rey, caballo y sota–. De todas maneras hay testimonios de que existen ejemplares, es decir, barajas o *tarocchi* traídos por italianos. Diego del Castillo en su *Tratado muy útil y*

47 Véase N. LUJÁN: *ob. cit.*, págs. 167-168.

48 Véase F. RABELAIS: *ob. cit.*, pág. 129.

49 En estos aspectos véanse las obras de Jean-Pierre SEGUIN: *Le jeu de carte*. Hermann, París, 1968, págs. 41-48; Detlef HOFFMANN: *Le monde de la carte à jouer*. Leipzig, 1972, págs. 12-15 y 20-21; Jean-Marie LHÔTE: *Le symbolisme des jeux*. Berg-Bélibaste, París, 1976, págs. 141-144, 300-311 y 318-320, y Jean-Pierre ÉTIENVRE: *ob. cit.*, págs. 297-324.

*provechoso en reprobación de los juegos (1528) dice: ...mostrome un cauallero un juego de naypes de Ytalia de sesenta y siete cartas, entre las quales está figurado un ángel y el cielo, el sol y la luna, ciertas estrellas, el mundo y fortuna, el padre santo con las llaues del cielo, la muerte y la vida, el infierno y demonio, y dende los emperadores, reyes y reynas y grandes señores con más número de puntos que juegan con ellos*⁵⁰. En 1568 unos naipes llaman la atención a los inquisidores en Cuenca, y así se expresa en un informe dirigido a la Suprema: "*A este Sancto Offiçio se an traído unos naypes hechos en aquellas partes de marca grande en que ay figuras del papa y otra de una muger con las mesmas ynsignias del papa y una figura de un angel con una trompeta como forma de llamar a juiçio y otras figuras. Paresçe manera de yrrisión de las cosas de nuestra Religión christiana. La persona que las truxo dize que las hubo en Alicante, que se los dieron unos marineros...y que en Valencia ha visto dellos e jugar ...a algunos ginoveses. En esta çiudad no entendemos que se vendan ni se an visto otros*"⁵¹. Tales barajas italianas estaban destinadas al juego, que se practicaba en Italia desde mediados del siglo XV, y no es el *tarot* de cartomancia, que se corresponde a un uso bastante reciente –no aparece documentado hasta el siglo XVIII–. A pesar de esto, no queremos decir, que no existiera un uso secundario y esporádico de cartomancia, practicado incluso con las barajas comunes, desde época muy temprana; y son frecuentes las expresiones " *echar los naipes*", " *echar las suertes de los naipes*", tanto en obras literarias como en los papeles de la Inquisición. En la comedia de Agustín Moreto, *El lindo don Diego*, por ejemplo, se dice:

*Fui a echar los naipes
porque don Diego te deje,
y, según las cartas salen,
o mentirá el rey de bastos,
o no ha de querer casarse.
(Acto III, v.v. 2848-2852).*

El juego de naipes, como los dados, llegó a constituirse en vicio nacional, y así lo detectan y escriben en sus memorias de viaje los extranjeros que nos visitan como Joly, Howell, Herauld, entre otros⁵². Cervantes describe en una de sus novelas ejemplares, *La ilustre fregona*, la carrera y ascenso social del pícaro Diego de Carriazo:

"Aprendió a jugar a la taba en Madrid, y el rentoy en las Ventanillas de Toledo, y a presa y pinta en pie en las barbacañas de Sevilla...pasó por todos los grados de pícaro hasta que se graduó de maestro en las almadrabas de Zahara donde es el finibusterrae de la picaresca... Allí está la suciedad limpia, la gordura rolliza, la hambre prompta, la hartura abundante, sin

⁵⁰ Véase Jean-Pierre ÉTIENVRE: ob. cit., pág. 298.

⁵¹ A.H.N. Inquisición, leg^o 2544, n^o 82 (informe de 27 de julio de 1568). Cit. por J.P. ÉTIENVRE: ob. cit., pág. 299.

⁵² Véase José María DIEZ BORQUE: *La vida española en el Siglo de Oro según los extranjeros*. Ediciones del Serbal, Barcelona, 1990, págs. 221-222.

*disfraz el vicio, el juego siempre, las pendencias por momentos, las muertes por puntos...
Aquí se canta, allí se reniega; acullá se riñe, acá se juega y por todo se hurta...*⁵³

Alusiones al juego de naipes en la literatura de los siglos XV al XVII aparecen continuamente, los moralistas advierten de los peligros del juego, que hace estragos entre las gentes de todos los grupos sociales, incluso, entre el estamento eclesiástico. A modo de ejemplo, podemos citar al sacerdote y gran poeta Luis de Góngora, que durante toda su vida fue un jugador impenitente, vicio que da pie a sus enemigos para dedicarle mordaces sátiras; por otra parte, su poesía encierra un lenguaje repleto de alusiones y metáforas que revelan que los naipes formaban parte de su perspectiva cotidiana⁵⁴. Otro autor eclesiástico, Tirso de Molina, no duda en una de sus obras de ambiente bíblico, *Tanto es lo de más como lo de menos*, en referirse, en un claro ejemplo de anacronismo, a cómo el *hijo pródigo* dilapida su fortuna, situándolo junto a otros personajes jugando a los naipes:

DIODORO: ¡Cinco!
NICANORO: ¡Siete!
LIBERIO: ¡Sota!
NISIRO: ¡Tres!
LIBERIO: El naipe me cupo.
NICANORO: Paro
esto más a cinco pintas.
NISIRO: Paro.
DIODORO: Paro.
LIBERIO: Digo y hago.
DIODORO: Caballo y dos.

La escena concluye con la pérdida de Liberio –el hijo pródigo– de una gran suma de dinero; estos son los primeros pasos del joven libertino de la parábola evangélica hacia su ruina económica. Obviamente, el texto del *Evangelio de San Lucas* no hace ninguna mención a los naipes, que todavía no se habían inventado: "...y pasados pocos días, el más joven, reuniéndolo todo, partió a una tierra lejana, y allí disipó toda su hacienda viviendo disolutamente"⁵⁵. Tirso de Molina al escenificar la vida disoluta de Liberio, escoge, entre otros, el vicio del juego de las cartas, tan extendido en la sociedad española, componiendo una escena propia de una comedia de capa y espada⁵⁶.

Se jugaba en los *garitos* o casas de juego, en las casas llanas o burdeles, y puede afirmarse que se jugaba en todas partes, y que casi todo el mundo arriesgaba dinero, en la medi-

53 Cit. por Marcellin DEFOURNEAUX: *La vida cotidiana en la España del Siglo de Oro*, Argos/Vergara, Barcelona, 1953, pág. 218.

54 Véase Bartolomé BENASSAR: *Los españoles. Actitudes y mentalidad del siglo XVI al XIX*, Círculo de Lectores, Barcelona, 1990, pág. 200.

55 Lucas, 15, 13.

56 Véase Francisco FLORIT DURÁN: *Tirso de Molina ante la Comedia Nueva. Aproximación a una poética*. Edit. Revista Estudios, Madrid, 1986, pág. 86.

da de sus posibilidades. El gran poeta francés del siglo XV, François Villon, cuando habla de las tabernas parisinas, hace referencia al juego, afirmando que se juega más de lo autorizado por las ordenanzas. Estudiantes, obreros y vagabundos arriesgan en el juego la bolsa y el crédito. A un guardia conocido como tramposo, le legará tres dados con plomo y un bonito juego de naipes para adornar sus blasones:

*"Una vez mas, hago un don a Perrenet,
me refiero al Bastardo de la Barre,
porque es un buen chico y puro,
le doy a su escudo, en lugar de barra,
tres dados cargados, bien hecho,
y un precioso juego de cartas."⁵⁷*

Cuando Villon dice juego piensa en triquiñuela, toda la vida le parece una trampa, y haciendo suya la moral social del momento dirá que *"lo mal habido nunca engorda"*:

*"Pues seas portador de bulas,
fullero, jugador de dados o
falsificador, y te quemes
como los asados fueron,
seas ladrón, plagies o robes,
¿adónde va lo habido? ¿Qué creéis?
¡Todo a las tabernas y las muchachas!"⁵⁸*

Pero la gente de calidad tenía otros lugares de juego, más privados y exclusivos, son las llamadas salas de *conversación* que se ubicaban en las casas de algunos personajes pertenecientes a la élite social. Por ejemplo, el *hôtel* de Jacques Duchié, que murió en 1412 siendo jefe de cuentas, es una casa situada en la orilla derecha del Sena, en el barrio de los negocios, en la parisina calle de los Prouvaires. En la descripción que de ella hace Guillebert de Mez, encontramos referencias a una sala de armas, a la comodidad y confort, a los gustos refinados de su propietario, y a su inclinación hacia los juegos y la música, etc. Con respecto a los juegos nos dice: "Otra sala estaba provista con juegos de ajedrez, de tablas y de otros diversas maneras de juegos en gran número"⁵⁹.

Las autoridades, siglo tras siglo, renovaban las prohibiciones de los juegos de apuestas y, sin demasiado éxito, tomaban medidas para impedir que el juego arrastrara a la ruina a las familias de cualquier escalón social. Bennassar⁶⁰ nos proporciona dos ejemplos de cómo a nivel privado, algunas personas intentan preservar el patrimonio acumulado de tales

57 François VILLON: *Poesía*, Orbis-Origen, Barcelona, 1983, pág. 65 (*"El Testamento"*, v.v. 1093-1099).

58 Véase Jean FAVIER: François Villon, Fondo de Cultura Económica, México, 1989, págs. 162-163.

59 Véase Philippe CONTAMINE: Las instalaciones del espacio privado. Siglos XIV-XV, en *Historia de la vida privada*. 2. *De la Europa feudal al Renacimiento*. (Dirigida por Philippe ARIÈS y Georges DUBY), Taurus, Madrid, 1982, pág. 466.

60 Véase Bartolomé BENASSAR: *ob. cit.*, pág. 200.

peligros. Una viuda de modesta posición económica, Catalina Rodrigo, legó a su hijo una viña de unas dos hectáreas, y en el documento de cesión, para salvar su pequeño patrimonio, obligaba a su vástago a renunciar al juego *"de naipes, de dados o de cualquier otra clase en que se apostara dinero"*; y en un nivel social más elevado, un rico comerciante, conocedor de que numerosos mayorazgos se perdían a causa del juego, *"prohibió al heredero del mayorazgo que acababa de instituir jugarse más de diez ducados al día"*.

Como vemos el juego presenta dos vertientes muy distintas. Por una parte, el juego como entretenimiento, solaz, desarrollo de la inteligencia, etc. Por otra, los juegos de apuestas, pueden llevar al vicio, a la pasión desenfrenada, y lo que empieza en entretenimiento puede terminar en ruina, peleas, heridas y muertes; y en su entorno surge todo un mundo de delincuencia y marginación.