

El Uril Caboverdeano.

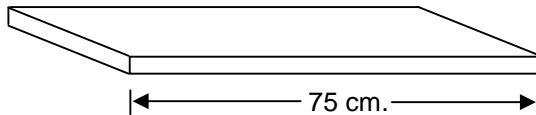
Adriano Rocha
Stela M. Ferrarese

El uril es un árbol que crece en la montaña en Cabo Verde en la parte rocosa, de difícil acceso, en la que sólo crece el mismo. Su semilla es recolectada para ser utilizada como fichas, dándole el nombre al juego.

Nosotros, para jugarlo en Argentina, usamos bolitas porque no tenemos uriles.

El juego era jugado por nuestros mayores. Nosotros creíamos que el mismo era sólo de Cabo Verde, pero en una muestra mundial de juegos de tablero un caboverdeano encontró que los nepaleses presentaron un juego similar. Lo que no sabemos es qué nombre recibe en Nepal.

Según Iván Bargna, en el Congo el juego se llama "Luba". La madera tiene 75 cm. de largo.



Al parecer el mismo está muy difundido en todo el mundo. Se pueden encontrar tableros con 2, 3, o 4 filas de casillas. En África es común encontrar tableros con 2 o 3 filas, pero a veces también suele encontrarse de 4 filas.

Hacia el siglo XIX, alemanes que recorrieron África llevaron de regreso a su país un juego al que denominaron "Bohnenpiel". Bohne significa "porotos" en alemán y por lo tanto Bohnenspiel es "juego con porotos". Ese juego en estados Unidos se denomina "Peant-Game" o sea "Juego con porotos". En Egipto se utilizan conchas para jugarlo por lo que su nombre es Juego de conchas. El investigador H. J. R. Murray encontró más de 200 versiones diferentes de este juego. Su denominación más utilizada es "Mancala", que es una palabra árabe proveniente de "nagala" que significa "mover" o "sacar". También es conocido con el nombre de "Kalaba", palabra ésta que ha llevado a muchos investigadores de juegos a relacionarla con los habitantes del desierto de kalahari por un lado, o bien ubicar el origen del juego en el

mundo asirio y que el nombre sería una derivación de Kalach, la que fuera su antigua capital.

Los datos más antiguos de la presencia de un juego con estos orígenes y características son un tablero con hoyos que está ubicado en Egipto, en la pirámide de Keops, de los Templos de Luxor y de Kurna, sólo que los datos recogidos de la tumba en la que el mismo ha sido hallado es circular y tiene cuentas, piedras preciosas, conchillas, etc. Este juego sería similar al Uril Caboverdeano.

Tal vez desde el Antiguo Egipto se diseminó llevado por las tribus nómades de la época. Su irradiación geográfica en África es hacia el Sur y el Este y no tanto hacia el Norte y el Oeste. Este dato nos orienta a la posibilidad de que el juego haya sido llevado por tribus nómades hasta las costas, y tal vez con el tráfico marítimo con los antiguos habitantes de las islas de Cabo Verde el juego fue transmitido y adoptado pero bautizado con un nombre propio de la región caboverdeana, cómo es el de la semilla del árbol con el que el mismo se juega.

Se ha encontrado un juego similar en algunas regiones de Asia y de América. En este último caso bien pudo haber sido traído, en la mente, por los esclavos africanos y jugado entre ellos en estas tierras y conservarse tal como se encuentra en la actualidad en la comunidad caboverdeana de Doc Sud (Avellaneda) en Argentina.

Según Erwin Glonnegger, el juego denominado Mancala (Bohnenspiel) puede jugarse en un tablero con un bloque de hoyos o bien hacer los hoyos en la arena. En los hoyos se pueden repartir en igual cantidad y en el sentido de las agujas del reloj, canicas, piedras, perlas, conchillas, nueces, chips o monedas. Según el investigador, el objetivo es conquistar los hoyos con menos de 3 piedras, que tengan cantidad par o impar de ellas. Para él y otros investigadores este juego con todos sus nombres diferentes, pero jugado igual en toda África, es el único en su forma.

“En Cabo Verde solíamos hacer hoyos en las playas para jugar.” Esto da la pauta que la tradición oral transmitió el juego y en cada zona se le dio el nombre propio del grupo que lo adoptaba. Seguramente las tribus que llegaban de la zona árabe a Cabo Verde antes que los portugueses transmitieran el juego y el mismo quedó arraigado en los grupos sociales milenarios y a partir de ellos llegó a nuestros días, no sólo en esta isla sino también en Europa, transmitido seguramente por quienes venían a conquistar y a buscar personas de esa región africana para esclavizar en América.

En el mundo islámico ha sido encontrado y se cree que puede tener connotaciones religiosas. Es probable que en sus orígenes el

juego haya tenido relación más bien con la religiosidad relacionada con la siembra, ya que el hoyo que se hace en la tierra para colocar una semilla, si uno/a lo ve en una zona en la que se conservan aún los antiguos sistemas de siembra, es igual al hoyo del tablero. En ese hoyo se coloca la semilla, o sea, “se ha sembrado”, la que se espera que germine para finalmente dedicarse a “cosechar”. Esa es la vida de las sociedades/ culturas de base agrícola. El traslado a lo lúdico seguramente pudo haber tenido, por lo tanto, en sus orígenes, como tantos otros juegos de la humanidad, un sentido ritual y tal vez corresponden a mitos relacionados con las cosechas.

Según cuentan en todos los grupos étnicos esos huecos son los que se hacían (y aún se hacen) para sembrar en la tierra. Otros opinan que los hoyos del juego pueden ser cabañas de una población. En todos los casos el objetivo siempre es el mismo: competir en la cosecha, lo que exige un trabajo mental matemático en el desarrollo del juego. Por ello se van dibujando las tramas sociales de las aldeas o pueblos.

Nosotros no podemos confirmar que realmente el origen del juego en sí. Probablemente haya sido creado por algún pueblo en la era pre cristiana (si nos regimos por el catolicismo) o tal vez tenga más de 3000 años su origen. El nombre que se le da en Cabo Verde es uril por el árbol que brinda sus semillas para la práctica del mismo. Tampoco podemos confirmar que su origen en este país sea religioso. Sí podemos decir que cuando los portugueses llegaron a las islas caboverdeanas consideramos que las mismas estaban ya habitadas por seres humanos africanos que practicaban el mismo.

Es posible que los portugueses hayan mantenido en secreto la existencia de habitantes a su llegada e invasión de las islas porque al carecer de mano de obra para la navegación explotaron a los nativos de las islas de Cabo Verde. Esa es una teoría que se tiene, que no se puede demostrar y no todos creen. También podemos decir que en las islas, cuando yo era pequeño (Don Adriano), en el campo se sembraba haciendo un huequito en la tierra y el juego es una imitación de siembra y cosecha y antiguamente lo practicábamos haciendo huequitos en la tierra o en la playa. Nosotros usábamos uriles pero también hay pueblos que usan las conchas o caracoles de mar.

El juego puede haber llegado desde la zona occidental de África o tal vez de la zona de Asia en el mundo árabe, porque en las islas hay algunas palabras que se usan que tienen similitud con palabras de origen árabe.

Difícilmente podamos especificar el lugar preciso y la época en que el mismo comenzó a jugarse y cómo se diseminó adquiriendo,

NGANKONGIFE 2

probablemente, características particulares en cada región en la que comenzó a practicarse.

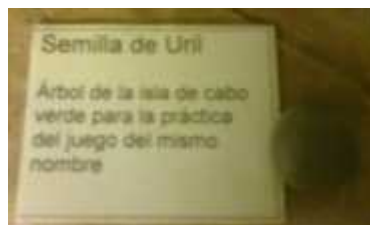
Si bien nosotros tenemos varios uriles, ninguno de ellos tiene en los extremos figuras humanas o antropomorfas o de animales, las que a su vez tienen un hoyo en el que cada jugador deposita su semilla.



Tablero con trozos de conchas de mar¹



Uril Museo del Juguete Étnico Allel Kuzen²



Semilla de uril en Museo del Juguete Etnico Allel Kuzen

¹ Confeccionado por Fabián H. Delaloye Cáceres para Empresa Allel Kuzen adquisición Fila. Fernández, Neuquén

² Confeccionado por Fabián H. Delaloye Cáceres para Museo del Juguete Etnico Allel Kuzen.

Para jugar Uril se procede de la siguiente manera:

Elementos de juego:

Fichas: son, como dijimos antes, semillas de uril, o bolitas en su defecto, o cualquier otra semilla que se quiera utilizar.

La cantidad de semillas que se usan como fichas son 48.

Tablero: realizado con madera consistente, el mismo tiene forma de un rectángulo cuyo tamaño es de 65 cm. de largo por 22 cm. de ancho y 6 cm. de alto. En cada extremo suelen tener un hoyo en el que se debe depositar la cosecha. Cada uno/a usa el hoyo ubicado en el extremo izquierdo.

Puede haberlos de otros tamaños, los que siempre han de ser proporcionales o sea formar un rectángulo.

El mismo, en su cara superior, tiene 12 bocas, recipientes u hoyos, los cuales tienen forma de depósito cóncavo profundo.

El diámetro de cada boca en su parte superior es de 3cm. Las mismas están colocadas en dos líneas de 6, tal como se puede ver en la foto 1.

Desarrollo:

La cantidad de jugadores que se enfrentan en el juego siempre es dos.

El modo de jugarlo es de a uno por vez.

Es un juego de “siembra” y “cosecha” de semillas / bolitas entre dos contrincantes.

El objetivo de cada jugador/a es cosechar la mayor cantidad de semillas.

La forma de jugarlo es la siguiente: cada uno/a tiene, como pertenencia, 6 recipientes de su lado, y 24 bolitas/ semillas, las que sumadas hacen las 48 totales, necesarias para desarrollar el juego. Cada uno debe elegir un recipiente del cual va a salir sembrando semillas / bolitas **hacia su derecha**.

Las 48 semillas/ bolitas serán distribuidas 4 en cada recipiente (ver fotos 1 y 2). Cada jugador/a coloca, entonces, 4 semillas bolitas en sus 6 recipientes. Así $12 \times 4 = 48$. (Ver fotos 3 y 4) Colocadas las 24 semillas de cada jugador/a en los 6 recipientes, cada jugador se queda sin semillas en las manos. El/ a jugador/a que inicia el juego sembrando elige desde qué hoyo de su lado lo hace. Siempre la siembra ha de ser realizada hacia la derecha a partir del hoyo del cual

sacó las 4 semillas. Puede sembrar 1 semilla en cada hoyo, por lo que debe mirar bien desde qué hoyo comienza a sembrar.

Luego de haber sembrado hay que “cosechar”. Para “cosechar” se debe cosechar bolitas / semillas del lado del tablero del contrario y viceversa. O sea que cada uno/a cosechará en las 6 bocas o recipientes que le pertenecen al contrario y viceversa. Bajo ningún punto de vista ninguno de los dos puede **cosechar** de su propio lugar en el que ha **sembrado**.

Para cosechar en los recipientes contrarios se debe ir de derecha a izquierda. Y para cosechar todas las semillas o bolitas que hay en cada hoyo debe terminar en 2 o 3 semillas. Por ello se debe tratar de sembrar de manera tal que en el hoyo que se termina la misma queden 2 o 3 semillas así uno/a se las puede llevar.

Ejemplo: si estoy sembrando, pero en último casillero del contrario en el que yo sembré, quedan 2 o 3 uriles, los puedo cosechar para mí.

Si también en el anteúltimo y antepenúltimo hoyo la cantidad de semillas /bolitas termina en 2 o 3 los cosecho, en cambio si en un hoyo en el que termino de sembrar hay 4 bolitas/ semillas no es posible cosechar las mismas.

Aquí es cuando, según Don Adriano, se inicia el desarrollo mental de las matemáticas en el juego, porque uno cuenta la cantidad de uriles en sus casilleros y en los del contrario. Así es que siempre se busca sembrar desde un hoyo o casillero que permita terminar la siembra en 2 o 3 uriles, y así se los cosecha. Al mismo tiempo, cada uno debe cuidar sus propios hoyos para que el otro jugador no le pueda cosechar sus semillas. Ahí es cuando el juego comienza a convertirse en un desarrollo matemático, dando inicio a la mente en su trabajo de suma y resta.

Cuando uno/a comienza a sembrar desde un hoyo y la cantidad de semillas/ bolitas que posee son más que la cantidad de hoyos, por ejemplo 8 semillas y se sale de un hoyo que obligará a pasar por el mismo en la siembra, éste deberá ser saltado. O sea no es posible sembrar semillas en el hoyo del cual uno/a ha salido en el desarrollo de la siembra. Ver foto 5 para la posible ubicación del/ de la jugador/ a.

Ahora esa es la base general del juego. Uno va contando y por ejemplo, si uno cosecha del lado del contrario, todo eso siempre y cuando no tenga para pasarle, porque si el contrario ya no tiene para jugar pero yo sí tengo 2 acá, o 3 acá, y tengo para pasarle, ya es invalido; no vale la cosecha que yo hice.

Parece difícil pero cuando los chicos comiencen a jugarlo se puede comprender mejor.

Luego, y a medida que se va desarrollando el juego, uno va juntando semillas/ bolitas y las va sacando afuera, las coloca en el hoyo de su izquierda del tablero. Cada uno/a va contando sus semillas de uril o sus bolitas.

Por ejemplo yo puedo juntar 12 acá, 13, 14, 15 y siempre y cuando haya lugar doy toda la vuelta.

Para sembrar y cosechar y a su vez ganar el juego hay que hacer matemática. Uno/a tiene que ir controlando de aquel lado y el propio. Y a su vez el/la contrincante debe hacer lo mismo. Eso se hace para no caer en la trampa y es una táctica ante el/la rival para cosechar más. Al final, si tienen 24 cada uno, es empate; ahora si él/ella tiene 25 y yo tengo 23, mi contrincante ganó 1 punto.

Capote: Son 2 puntos. Si mi contrincante para aquel lado cosechó 37 y yo 11, ya vale doble, porque tengo que tener la mitad, después tengo que tener la cuarta parte. Una cuarta parte son 12. Para evitar que me anoten dos puntos en contra debo pasar siempre de 12, si tengo 11 son 2 puntos en contra.

El juego termina cuando se termina de cosechar, y puede ser que se hayan jugado esa sola vez y terminen 1 a 1 o 2 a 0. O varios partidos.

Hay torneos a 9 puntos.



Tablero y semillas de uril³

³ Propiedad del Sr. Adriano Rocha

NGANKONGIFE 2



Niñas y niños nietos/as de caboverdeanos practicando Uril

Don Adriano Rocha enseñando el juego Uril



Bibliografía de apoyo

Glonnegger, E.: (1999) "Los clásicos juegos de mesa (o "juegos de sociedad") Origen, Desarrollo e historia" en Homo Luden N°1 pp 19-28.

Ivan Bargna: (2000) "Arte Africano", Edit. Libsa, Madrid