PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: LIBRO DE LOS JUEGOS DE ALFONSO X EL SABIO: ACEDREX, DADOS E TABLAS

Ana López Moreno

Irene Montes Peña

Juan Murillo Morales

Irene Negro Fenero

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

Coordinadores del Proyecto

- Manuel hernández Vázquez
- Alejandro Barceló Hernando
- Matilde Arroyo Parra

Autores del trabajo

- Ana López Moreno
- Irene Montes Peña
- Juan Murillo Morales
- Irene Negro Fenero

LIBRO DE LOS JUEGOD DE ALFONSO X EL SABIO: AJEDREZ, DADOS Y TABLAS

Año 2010

Edita:

MUSEO DEL JUEGO S.L.

C/ Comunidad de Madrid nº 3

28230 LAS ROZAS

CIF: B4023106

www.museodeljuego.org

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

1. Introducción

2. Método de trabajo

3. Resultados

4. Conclusiones

5. Referencias bibliográficas.

6. Índice de ilustraciones

MUSEO DEL JUEGO

1. INTRODUCCIÓN

El "Libro de los Juegos del Rey Alfonso X El Sabio", es un manuscrito encuadernado en piel, con 98 hojas de pergamino, de un tamaño de 40x28 cm, que se conserva en la Biblioteca de El Escorial. En la primera página se lee:

"Juegos diversos de Axedres, dados, y tablas, con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey Don Alonso el Sabio".

El Libro de los Juegos está dividido en siete partes claramente separadas por folios en blanco. No parece casual este número en un monarca que dividió en siete el tratado jurídico de las partidas, en múltiplos de siete las tablas astronómicas, y que en el Setenario habla entre otras cosas de las siete letras que son las iniciales de otros tantos nombres de Dios, de las siete enseñanzas que recibió de su padre, de las siete virtudes, de las siete ventajas del reino de Sevilla, de las siete Artes libres y los siete planetas y metales. Hay una evidente presencia de la numerología mística en toda la obra alfonsina, y el tratado de los Juegos no es ninguna excepción.

Para comenzar con su análisis, debemos cuestionar cuando y donde fue escrito. La respuesta viene en el colofón de la última página, en donde se dice:

MUSEO DEL JUEGO

"Este libro fue començado e acabado en la cibdat de Seuilla: por mandado del muy noble Rey Don Alffonso fijo del muy noble Rey Don Fernando e dela Reyna Donna Beatriz Sennor de Castiella e de Leon de Toledo de Gallizia de Seuilla de Cordoua de Mvrcia de Iahen de Badaioz e dell Algarue. en treynta e dos annos que el Rey sobredicho regno. En la Era de mill e trescientos e veynte e un Anno".

Nuestro calendario actual, el año de terminación es 1283, un año antes de la muerte del Rey Alfonso. La fecha de comienzo no nos es conocida, y solamente cabe hacer conjeturas sobre el período de tiempo necesario para elaborar un códice de tales características. Al observar las dos columnas de hermosa letra gótica, con gran número de iniciales de adorno, y cuando se repara en las 150 miniaturas, 10 de ellas ocupan una página completa, se hace evidente el laborioso proceso de ilustrar y caligrafiar que tuvo que requerir.

Hay un indicio interesante, que no ha sido comentado por los historiadores, en el texto del tratado de Ajedrez dictado personalmente por el propio rey. En el se habla del "tiempo de las pazes" como propicio para cometer una tarea de "mostrar sus tesoros e sus riquezas e las cosas que tienen nobles e estrannas". Es tentador considerar el período entre 1262 y 1264, cuando el Rey Alfonso se acomodo en Sevilla tras haber dominado con éxito la insurrección musulmana de Niebla.

¿Quién escribió el libro? En la primera miniatura aparece el propio rey dictando a un escribiente, rodeado de otros personajes, presumiblemente los ajedrecistas encargados de reunir el material. Solalinde demostró que Alfonso el Sabio tenía "participación

MUSEO DEL JUEGO

inmediata en dos momentos de la génesis de sus obras: en el primero dirigía su composición, y en el último, ya acabada la obra, la corregía". Entre estos dos extremos queda la parte que el rey solía encargar a sus colaboradores, aunque sin que ello excluyese sus ocasionales aportaciones propias, en alguna obra como las "Cantigas", muy importante.

También apreciamos este procedimiento en el Libro de los Juegos al demostrarnos un sugestivo párrafo del problema ajedrecístico nº60 (folio 40v), en el que por única vez en el códice aparece un comentario adicional distinto de la pura transcripción descriptiva de las jugadas. Dice así:

"E magüer que auemos fecho otro iuego departido que se semeia con este. mandamos fazer este por que es mas fremoso i mas sotil".

El "mandamos fazer" no hubiera sido permisible en ningún

compilador y nos hace ver que es el propio monarca quien interviene. En otras ocasiones, la referencia al rey intercera persona nos indica su lejanía momentánea del redactor, como en la variante del juego de Tablas llamada "el emperador", "por que el lo fizo". Las dos terceras partes de los "iuegos departidos" o problemas de ajedrez proceden de tratados árabes mas antiguos, y las fuentes concretas son, como veremos identificables. La tarea básica del equipo de ajedrecistas sevillanos fue la de compilar y traducir los textos, en

MUSEO DEL JUEGO

ocasiones modificando con ligeras alteraciones las posiciones ajedrecistas originales. El restante tercio de problemas sin antecedentes pudo en parte ser inventado por los propios compiladores, y hay indicios suficientes en el estilo de muchos para suponerlos. No sabemos si los redactores eran árabes, cristianos o judíos, pues los tres aparecen implicados en la miniatura de forma repetida. El primordial papel desempeñado por traductores hebreos en otras obras alfonsinas sugiere que este pudo ser también el caso en el presente códice.

2. MÉTODO DE TRABAJO

Para la obtención de información acerca del Libro de Alfonso X el Sabio hemos consultado la biblioteca de la facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, donde hemos podido acceder a un compendio del libro original que se encuentra en la Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial. El informante a través del cual obtuvimos la localización de éste tomo ha sido el profesor Manuel Hernández Vázquez.

Así mismo, tras un proceso de investigación obtuvimos la localización de un ejemplar del libro en la biblioteca Castro (C/Alcalá 109, Madrid), del que hemos extraído valiosa información que nos ha ayudado a completar de forma documental el proceso de campo.

MUSEO DEL JUEGO

3. RESULTADOS

Dentro de este apartado realizamos un análisis de las partes principales que componen el libro (Acedrex, dados y tablas) así como otros juegos mencionados de menor calado: juegos de los cuatro tiempos dell año, del alquerque y de astronomía.

EL LIBRO DEL AÇEDREX

La primera parte, la más extensa del tratado de los juegos, está dedicada al ajedrez, y abarca desde el folio 1 al folio 64r. Tanto folios como cuadros tiene el tablero de ajedrez. Tampoco parece casual que en la parte final de la compilación de problemas se observe una necesidad para alcanzar el mágico número de 64 folios dedicados al ajedrez. En toda esta sección, las páginas llevan arriba el encabezado "Libro del Acedrex".

En los folios 1 al 5v está contenida toda una introducción al ajedrez, en la que tras unas palabras iniciales de Alfonso X el Sabio sobre la filosofía y el significado de los juegos se detallan los componentes del ajedrez, las reglas de juego, los movimientos, las capturas y el valor relativo de las piezas. Hay seis miniaturas que completan visualmente las explicaciones del texto.

Por la importancia que entraña el tratado para la historiografía ajedrecística cabe señalar sus orígenes: el remoto ajedrez hindú, llamado chaturanga, pasó a Persia en donde ya en el siglo VI se le conocía con el nombre de "chattang". Los árabes aprendieron el ajedrez al conquistar Persia durante el califato de Omar, transformando el nombre en "Schatransh". La evolución fonética al

MUSEO DEL JUEGO

portugués "xadres" y al "as-xedres" es evidente, y refleja la ruta geográfica que siguió el juego para introducirse en Europa.

La única diferencia con el ajedrez que practicamos hoy, estriba en el movimiento más limitado que tenían dos piezas del ajedrez arábigo-medieval. El movimiento más limitado del alfil y de la alforza (lo que conocemos por dama o reina a raíz de la transformación del siglo XV) hacía que las partidas de los grandes jugadores árabes fuesen comparativamente más lentas y prolongadas en su desarrollo que lo son en la actualidad. Por ello, los entusiastas ajedrecistas islámicos comprendieron los logros de sus grandes campeones en los llamados "mansubat", o posiciones concretas que presentaban el camino seguido por algún famoso jugador para alcanzar la victoria.

Como dice en un párrafo muy significativo el tratado de Alfonso X el Sabio, el atractivo de los problemas o "iuegos departidos" no es solamente estético, sino práctico, porque se juega más rápido:

"…Queremos dezir delos iuegos departidos que asacaron los omnes, en el que son como cosas nueuas & extrañas de oyr & por esso se pagan dellas. & otrossi por que se iuegan mas ayna."

Los ajedrecistas medievales cristianos procedían de los "mansubat" islámicos, no obstante la mentalidad difería. En los ajedrecistas

MUSEO DEL JUEGO

árabes, lo principal era el culto a la belleza o el incremento de la propia destreza ajedrecística a trvés del estudio de maniobras complicadas. En el mundo europeo, en cambio, los atractivos se fundamentaban más pragmáticamente en la ganancia de tiempo y dinero.

Los ajedrecistas medievales cristianos necesitaban, por tanto, anotar y retener las posiciones ajedrecísticas que iban conociendo en sus experiencias. La más importante compilación medieval de juegos de partido es la que realizó Alfonso el Sabio. Este presenta en los folios que van del 5v al 64r del Códice. En total hay 103 problemas de ajedrez o juegos de partido. Los problemas se representan con el tablero colocado horizontalmente entre dos jugadores. El texto del problema está colocado antes que la miniatura con el diagrama correspondiente. Luego viene el enunciado del problema y más tarde la descripción, farragosa y detallista. Existe una gran curiosidad si nos fijamos en los personajes retratados en las miniaturas. Allí desfilan árabes, judíos, músicos, el reconocible rey Alfonso X y la reina así como el infante don Sancho.

Hay que señalar que las figuras de las miniaturas contienen en numerosos ocasiones claves ajedrecísticas. Por ejemplo: en la miniatura del folio 17v que presenta el problema ajedrecístico número 18, en la cual aparece un importante personaje árabe, sentado en un trono, con una aureola alrededor de su cabeza y empuñando un cetro dorado. Lo importante de esta miniatura es que nos demuestra que el artista alfonsino tuvo, por lo menos en ocasiones, la intención de tratar, no sólo a los reconocibles reyes y personajes contemporáneos suyos, sino a figuras del pasado

MUSEO DEL JUEGO

relacionadas más o menos legendariamente con los problemas de ajedrez.

Dentro de esta compilación también destacamos la partida entre un caballero cristiano y uno árabe que cierra el tratado en el folio 64 (problema 103), simbolizando el famoso encuentro entre Alfonso VI de Castilla y Ben Ammar, el astuto embajador de Al Mutamid de Sevilla, que con su ardid ajedrecístico forzó la retirada de las tropas cristianas. En resumen, hay bastantes indicios para suponer que las figuras de las miniaturas encierran todavía numerosos secretos en clave por descubrir.

Inicialmente los problemas están clasificados, y con arreglo a un criterio muy curioso: el número total de piezas que hay en la posición, que se pretende que sea progresivamente decreciente:

"…fablaremos primero de los mayores iuegos departidos que se fazen con todos los trebejos del acedrex: que no cuellen ende ninguno & depuse diremos como uan menguado…".

Con arreglo a esto el primer problema tiene 30 piezas en total, el segundo 29, el tercero 28 y así va decreciendo el número hasta el problema número 69, en el que hay seis piezas. A partir de aquí, el

MUSEO DEL JUEGO

número de piezas es variable e cada problema y el criterio inicial se ha abandonado completamente.

Muchos de los problemas transcritos en el Libro del Acedrex de Alfonso el Sabio tienen su origen probable en alguna partida real suya, como el número 60. Pero la fuente, con mucho más importante, de la compilación alfonsina es el tratado de Abu-Bakr Muhammad ben Yahya as-Suli, la más grande personalidad del ajedrez árabe. Por ello, es fácil suponer que el compilador alfonsino, en alguna de las miniaturas que representan a ajedrecistas árabes (por ejemplo, la 7), intentase retratar al más famoso tratadista del Islam.

Un buen número de los problemas de ajedrez de Alfonso el Sabio carece de antecedentes conocidos en los tratados arábigos, aunque su estructura y estilo permite adscribirlos sin lugar a dudas al canon estético musulmán. Pero es necesario aquí detallar los rasgos fundamentales de este patrón estético de los "mansubat" para valorar adecuadamente la aportación de Alfonso el Sabio a la historia y a la evolución del ajedrez.

En primer lugar, los compositores árabes no daban importancia al número de jugadas necesario para ganar, sino a la belleza de la idea. Por regla general, ésta consistía en un ataque de mate al rey

MUSEO DEL JUEGO

enemigo.

El segundo rasgo importante, es que los ajedrecistas musulmanes daban enorme importancia a la verosimilitud de una posición, que debían parecer obtenida de una partida viva.

Una tercera característica es que el rey del bando atacante casi nunca intervenía en la solución, y estaba arrinconado y, por lo general, sometido a una amenaza de mate inminente en una o dos jugadas. Ello obligaba al atacante a desenvolverse a toque de tambor, dando jaques continuamente, sin dar respiro al enemigo.

Por último, solamente el ajedrez árabe presenta maniobras tan geométricas elaboradas como el recorrido de la torre en zig-zag o circular, o el ataque alternativo de caballos.

La presencia de todas, o alguna, de estas características en los problemas de Alfonso el Sabio que no tienen filiación conocida, permite adscribirlos al estilo y patrón islámico, aunque hubiese sido compuesto en Sevilla por un compilador cristiano.

Pero entre las posiciones sin filiación previa del Libro de Acedrex, hay un pequeño grupo (73-84, 86 y 87) que aparece de repente con unas características absolutamente nuevas: se establece que el mate

MUSEO DEL JUEGO

se tiene que dar en un número rígido y exacto de jugadas, "ni más ni menos" dirá el texto alfonsino, en marcado contraste con los enunciados de los problemas de estilo árabe que preveían el mate en menor número de jugadas si el defensor no encontraba la línea de mayor resistencia. Aparecen condiciones adicionales insólitas.

Murray, establece el trascendente significado de este grupo de problemas: "…Nos encontramos en un mundo completamente diferente: la creación del problemista europeo. De un modo u otro, el compilador del rey Alfonso ha descubierto una pequeña colección de problemas, la obra de un compositor europeo, y ha procedido a añadirla sin más a su grupo de mansubat".

Conviene ahora señalar la interrogante que plantean la repeticiones de un mismo problema en la compilación alfonsina. Hay dos temas que se repiten hasta cuatro veces: el tema de Dilaram y el mate de Abu Naam. Otro tema de As-Suli aparece tres veces. También los hay repetidos una vez, de forma que con éste cómputo, los 103 problemas alfonsinos nos dan 81 posiciones diferentes.

Las causas de la repetición de los problemas están encaminadas, en primer lugar, al mecanismo inherente a toda compilación. Si un tema es lo suficientemente popular como para ser incluido el compilador asumirá el riesgo varias veces. En otros casos, la inclusión repetida de un problema puede ser deliberada, bien por una especial predilección hacia él mismo o bien por carencia de material original para llenar el número de hojas requeridas.

MUSEO DEL JUEGO

Al principio, la compilación de problemas no encierra dificultades, y va realizándose ordenadamente según el plan de ordenación decreciente de los juegos de partido con arreglo al número de piezas. Pero alrededor del problema 50 comienzan las dificultades. Los compiladores empiezan entonces a repetir posiciones ya presentadas, arreglándolas con nuevas formas deliberadamente, pero ello no basta, y el material islámico con pocos trebejos es tan escaso, que a partir del problema 69 deciden abandonar este criterio restrictivo. Colocan entonces tres problemas arábigos más con elevado número de piezas (70, 71 y 72) y acto seguido, en una racha, la colección de problemas europeos que probablemente habían compuesto ellos mismo o utilizaban en sus propios juegos de partido. Con ello se consigue llegar hasta el folio 54, y la parte final vuelve entonces a incluir las últimas e inevitables repeticiones, hasta completar el libro con algunos originales islámicos más, llegando así al folio 64.

EL LIBRO DE LOS DADOS

Los juegos de dados son mentados en el libro ,en las paginas comprendidas entre 65r al 71v.

Aparece aquí la primera miniatura representativa del rey A. el Sabio sentado en su trono, coronado con los escudos de Castilla y Leon en su manto y en actitud de dictado.

El sabio presento lod dados como símbolo de poder en las contiendas del hombre.

Describe como han de ser hechos: un cubo de 6 caras, de fuste, de piedra, de hueso o de todo metal.Las caras han de ser iguales porque

MUSEO DEL JUEGO

sino tiene engaño, y en las caras respectivas han de estar en 1-6, 5-2, 4-3. (en total 21puntos, 63 sumando los 3 dados correspondientes); el proceso artesanal de modelado, pulido y perforación del dado es descrito en la pagina 65.

En el libro, con la ayuda de 10 miniaturas más el códice, se describe diversos juegos de dados:

- Mayores
- Triga (3 variedades)
- Azar o reazar
- Marlota
- Riffa
- Par con ass
- Panquis

MUSEO DEL JUEGO

- Medio azar
- Azar pujado
- Guirguiesca

A excepción de mayores todos los demás son juegos departidos, donde hay apuestas monetarias y un ambiente de partidas medievales, en las cuales las armas y peleas a cuchillo están presentes.

Finalmente decir que las reglas de los juegos están explicadas con todo detalle en el texto y son inteligibles con un poco de paciencia.

JUEGO DE LAS TABLAS

Las claves del *libro de las tablas* aparecen explicadas en el epígrafe inicial del *Libro*: la confección y configuración física del tablero y de las tablas, las modalidades de "barata" y "manera" con que se resuelven los juegos, el necesario uso de los dados para el desarrollo de las partidas, se hace también referencia a cómo "fazer sus juegos lo mas sotilmente que pudieren", es decir, no hay que olvidar su componente sutil, el entendimiento o "seso" con que superar la "ventura" o azar que implica el inevitable uso de los dados.

Bajo esa advertencia, se da paso a detallar los aspectos destacados. Así se establece que el tablero:

MUSEO DEL JUEGO

"… á de seer cuadrado, e en medio á de aver señal en guisa que se fagan cuatro cuadras, e en cada cuadra ha de aver seis casas, que se fagan por todas veínt e cuatro (…) fazer barras de fuste al tablero cavadas a manera de media rueda en que puedan encasar las tablas que an de seer redondas," que las tablas:

"…a mester que la meetad (…) sean d'una color e la otra meetad d'otra por que sean coñocidas unas d'otras. E an á seer quinze de cada color por que en la una cuadra de la meitad del tablero pueden poner en cadaúna casa e ficar tres pora de fuera por abaratar el juego o pora amañar cuando mesterfuere, ca sin éstas non se podrié fazer", y han de ser dobles o "estar dobladas".

El desarrollo del juego es relativamente sencillo: las tablas se desplazan por el tablero en función de los puntos que arrojan los dados. A pesar de que el uso de estos implica el azar, son necesarios para el desarrollo de los diversos juegos de tablas.

La partida puede resolverse finalmente en "barata" o en "manera": "La barata de las tablas es cuando ell un jogador toma tantas tablas all otro, que no á después casa en que entre con ellas y pierde por ý el juego. Et manera es que Moguer quiera ell uno ni ell otro. Onde tan bien por la barata como amenos d'estas tres tablas que son más de doze non se podrié fazer".

Tras el preámbulo formativo se expone toda una galería de juegos

MUSEO DEL JUEGO

que pueden practicarse con las tablas. En cada uno de estos varía el número de tablas, su distribución sobre el tablero y el número de dados que se utilizan para desplazarlas.

El Libro de las tablas abarca desde el folio 72r al 80r, ambos inclusive, y forman la tercera parte del tratado de Alfonso X el Sabio, como ya hemos dicho. Contiene 16 miniaturas.

El juego de las tablas se trata de un juego intermedio entre el puro intelecto, ejemplificado por el rey con el ajedrez, y el puro azar que simbolizan los dados. Las tablas se juegan moviendo fichas sobre un tablero con ayuda de dados, la variedad más popular en nuestro tiempo es el "Backgammon" –también descrito en el Códice-.

Las casas del tablero, que hoy se llaman puntos, convienen, según hemos indicado ya, que se señalen en el borde de la madera, en forma de media circunferencia para colocar las fichas gruesas y circulares ("tavlas") que dan nombre al juego.

El juego medieval de las tablas proviene de dos fuentes distintas; Una es romana conocida ya desde el siglo I con el nombre de "alea" o "tabula". La popularidad de las "tabulae" en el mundo clásico fue inmensa, y es muy posible que los soldados romanos del calvario se apostasen con él la túnica de Jesucristo. En el año 305 los términos alea y tabula eran sinónimos, pues el sínodo de Elvira así lo expresa en su prohibición, que también repite Isidoro de Sevilla y el código de Justiniano.

La Iglesia libró durante toda la alta Edad Media una batalla desesperada contra la difusión del juego popular, incluso entre los

MUSEO DEL JUEGO

clérigos. Pero no parece que sus prohibiciones tuvieran éxito. En la época en la que Alfonso el Sabio dicta su tratado, las tablas estaban prohibidas en Francia desde 1254 por orden de Luís IX. La otra fuente de estos juegos europeos de las tablas es el juego árabe de "Nard". Nard es una palabra persa que significa madera (aunque en la etimología popular árabe y persa, hacía derivar del juego de "Nardshir", del rey Ardshir, fundador de la dinastía sasánida). La más antigua mención del juego de Nard se encuentra en el Talmud babilónico compilado entre los años 300 y 500. Los árabes aprendieron el juego de Nard junto con el del ajedrez al conquistar Persia en los años 638-51, y pese a su temprana prohibición por los fundamentos islámicos, se siguió practicando por los califas, pues lo preferían al ajedrez, ya que si perdían, siempre le podían echar la culpa a los dados y no a su impericia.

Las dos variedades de las tablas difieren básicamente en que en la romana se jugaba con tres dados, y en la persa-árabe con dos. Las fichas del juego eran de madera, marfil u otro material más o menos precioso, se utilizaron en número de 15 por lo general. El tablero era básicamente el mismo en las dos fuentes, y sólo la barra que divide a las dos mitades solía ser más ancho en el persa, porque acostumbraban a tirar los dados en ella.

Ambas variedades fueron practicadas por los europeos durante la primera Cruzada, y se entremezclaron muy pronto en Europa.

El códice de Alfonso el Sabio describe varias modalidades de tablas:

- "Las quince tablas": se jugaba con quince fichas y tres dados cada jugador, lo que evidencia el origen romano-europeo de la

MUSEO DEL JUEGO

modalidad.

- "Los doze canes o doze hermanos": normalmente jugado por niños, se necesitaban doce fichas.
- "El doblet": se practica con tres dados y doce fichas.
- "Las fallas": se jugaba con quince fichas, trece se colocaban "en la casa del seys" y las otras dos en la "contraria".
- "El seys e dos e as": se jugaba con quince fichas colocadas inicialmente en tres grupos; tres fichas en A, cuatro en B y ocho en F, y tres dados.
- "El juego que llaman de Espanna emperador, por lo que fizo": se trata de una modalidad de tablas inventada personalmente por el Rey Alfonso X el Sabio. Consiste en, como sus pretensiones al imperio, una carrera de velocidad. El jugador de las blancas, coloca sus quince fichas en A, y en dirección del alfabeto tiene como zona de llegada S-Z. El jugador de las rojas, tiene sus quince fichas en Z y moviéndose en sentido inverso al alfabeto tiene que legar a la tabla F-A. Las fichas capturadas se deben de volver a la casilla inicial. Se juega con tres dados. La miniatura muestra al propio rey jugando a la modalidad inventada por él.
- "El medio emperador": es lo mismo pero jugado con dos dados en vez de con tres.
- "Cab e equinal": Se juega con quince fichas y tres dados. Al igual que en el anterior, comienza colocando el blanco sus quince fichas en la casilla T y las rojas sus quince en la S. En dirección

MUSEO DEL JUEGO

contraria al alfabeto hay que llegar al cuadrante F-A, comenzando a tirar las blancas para compensar la desventaja de la colocación inicial, a la que vuelven las fichas capturadas.

- "Todas tablas": es el actual juego del Backgammon. El blanco coloca inicialmente dos fichas en A, tres en H y cinco en L y F. El rojo, dos en Z, tres en Q y cinco en M y S. El blanco tiene la dirección del alfabeto y su zona de llegada es S-Z y el rojo tiene dirección contraria y su zona de llegada es en F-A. Se juega con dos dados. Las fichas aisladas son capturables.

- "Laquet": del que se dice que se ha inventado recientemente. No hay capturas y ambos jugadores siguen el orden alfabético en la dirección del movimiento hasta llegar a S-Z.

- "La Buffa de Baldriac": se juega con tres dados y los jugadores tienen inicialmente todas sus fichas fuera del tablero. Las blancas van entrando en el cuadrante A-F, moviéndolas en dirección al alfabeto hacia S-Z de donde deben ser sacadas. Las rojas entran en el cuadrante L-G, mueven en el sentido contrario al alfabeto y son sacadas en el cuadrante R-M.

- "Los Romanos Reencontrat": con todas las fichas fuera del tablero, ambos jugadores recorren el camino en el mismo sentido, entrando las blancas en A-F para salir en S-Z, y las rojas entran en M-R para salir por G-L. Tres dados, y no se pueden doblar las fichas en la mitad propia de cada jugador.

- <u>Juegos de los cuatro tiempos del año</u>

Aquí se presenta otro ajedrez, hecho a semejanza de los cuatro

MUSEO DEL JUEGO

tiempos del año. Explica como se hizo este tablero, así como deben ser sus colores sus piezas y como debe empezarse a jugar.

- Juego del alquerque

En este punto se concretan las diferentes modalidades en el juego del alquerque: número de jugadores (12, 9 o 3), tipo de tablero, con o sin dados

- Juegos de astronomía

El tablero debe tener siete lados, pues participan siete jugadores, cada uno con su planeta y con doce tantos. Dentro del tablero encontramos ocho círculos que representan a los ocho cielos. Dentro del octavo círculo ("cerco") se sitúan los doce signos del zodiaco. A su vez, dentro de los ocho "cercos" encontramos cuatro círculos que simbolizan los cuatro elementos. Se juega con un solo dado.

4. CONCLUSIONES

Alfonso X el Sabio escribió el primer libro que recoge de forma oficial una clasificación de los juegos (acedrex, dados y tablas; así como los juegos de los cuatro tiempos del año, del alquerque y de astronomía). Su calado histórico-cultural es de gran magnitud al servir como plataforma de referencia a venideras formas de clasificación.

Alfonso X es un referente y un precursor dentro del mundo científico, un avanzado de su tiempo, un pensador de hoy en el mundo del ayer. Mecenas de personas que trataron de innovar en su tiempo.

Este libro analiza de forma detallada y concisa tres grandes juegos e

MUSEO DEL JUEGO

intenta completar su visión ampliando su desarrollo a otras de las modalidades lúdicas de su tiempo.

Acompaña todos sus ejemplos con imágenes ricas en contenido y calidad, así como ilustrativas.

Es destacable y de gran importancia el contexto histórico-cultural en el que se escribe puesto que se configura en base a los sucesos históricos que acontecen en la época de su creación.

El libro presenta las múltiples posibilidades que ofrecían estos juegos (diferentes formas en los tableros, en las piezas, en las reglas, etc), que sin embargo hoy en día no admiten demasiadas variaciones.

En definitiva, nos permite indagar en el pasado de los juegos para poder comprender su evolución y su contenido hasta el día de hoy.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Castro, J. (2007). *Alfonso X el Sabio. Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerías*. Madrid. Fundación José Antonio de Castro.
- Solalinde, A. (1915). *Revista de filología española* II. Pp. 283-288.

ILUSTRACIONES

Las ilustraciones que aparecen en el texto, son imágenes obtenidas del facsímil del Libro del ajedrez dados y tablas que se conserva en la Biblioteca del Inef de Madrid.

MUSEO DEL JUEGO