

LOS JUEGOS DE MESA A LO LARGO DE LAS CIVILIZACIONES



BEGOÑA PEREIRA PAGÁN

Responsable de Análisis de Datos de APS.
Departamento de Seguridad
EMPRESARIOS AGRUPADOS



IGNACIO JIMÉNEZ PEREIRA

Digital Marketing profesional y
E=Commerce - Online Advertising Manager
KERAHEALTH FRANCE LLC, DUBAI

El mundo lúdico ha acompañado al ser humano desde sus inicios. Los restos arqueológicos encontrados lo demuestran. Los juegos han servido para estimular el intelecto y la competitividad, socializar y divertirse.

En la ciudad neolítica de Ain Ghazal, al este de la ciudad jordana de Ammán, se han encontrado restos de tableros datados de hace unos 8000 años, en lo que parece ser una especie de **mancala**¹.



Figura 1. Senet (Amunhotep III). Museo de Brooklyn.

¹ El mancala corresponde a una amplia familia de juegos de mesa básicamente africanos y también asiáticos que comparten una serie de características comunes: el tablero está compuesto por una serie de receptáculos (que pueden ser agujeros hechos en el suelo o en un bloque de madera) organizados en filas que contienen una serie de piezas (semillas, guijarros, canicas) que son los elementos móviles del juego. El movimiento básico es el que habitualmente se llama "de siembra", que consiste en tomar todas las piezas contenidas en uno de los receptáculos e ir las depositando de una en una en receptáculos consecutivos a partir del siguiente al que las contenía. Se han hallado numerosos ejemplos de este juego en grabados rupestres de al-Jusasiyah, en Qatar. En la actualidad, sigue siendo muy común en Levante y en África subsahariana.

Uno de los juegos más antiguos fue hallado en Ur, la ciudad de Iraq; es del 3000 a. C., y consiste en un tablero, dados y contadores. Pero el **Senet**, del antiguo Egipto, es probablemente el primer juego con nombre propio que se conoce. El vocablo "senet" significa tránsito y se asocia con el *Libro de los Muertos*, cuyo capítulo XVII nos habla de cómo entrar y salir del inframundo. En concreto, el Senet sería una especie de paseo por el mundo inferior, el Duat, donde se celebraba el juicio de Osiris. El alma del difunto tenía que sortear allí seres malignos y varios peligros, atravesando puertas; la victoria en el juego simbolizaría el triunfo ante dichas pruebas.

Representaciones de este juego se encuentran en pinturas murales egipcias datadas en 5500 años. En la tumba de Tutankamón se encontraron cuatro Senet. Quizás, la pintura



Figura 2. Nefertari jugando al Senet. Tumba de Tutankamón.

más emblemática sea aquella en la que se ve a Nefertari, esposa de Ramses II, jugando contra alguien invisible, quizá los mismos dioses, tal vez el propio Osiris. En la tumba de Hesy², hay una imagen donde el número de peones por contrincante es siete, mientras que en otras representaciones aparecen 10.

Al parecer, el juego era muy popular siendo jugado por todos los estratos sociales. No se han encontrado las reglas escritas de forma explícita.

La clase baja jugaba marcando en la arena las celdas del tablero, y empleando como fichas de juego, piedras o piezas de cerámica improvisadas. Pero, en general, la fabricación del juego era una labor artesanal; en función del poder adquisitivo del propietario, se empleaban diversos materiales: barro cocido, hueso o marfil, nácar, madera o metal.

Al igual que con el Senet, el **Juego real de Ur** es uno de los juegos de mesa más antiguos del mundo. Ur, antigua ciudad sumeria de la Baja Mesopotamia, fue la patria de Abraham, fundada aproximadamente sobre el 4500 a. C. En la década de los años 20 del siglo pasado, el británico Leonard Wooley, mientras excavaba las tumbas reales del desierto de Nasiriya (sur de Irak), desenterró hasta cinco tableros de este juego de mesa; el mejor conservado se dató en el 2600 a.C. y, actualmente, se encuentra en el Museo Británico. Está construido en madera con incrustaciones de huesos, conchas, lapislázuli y piedra caliza roja. Posteriormente, se han encontrado más juegos en dicho cementerio (de 16 tumbas reales), llegando a un total de 14.

El conservador del Museo Británico, Irving Finkel, experto en escritura cuneiforme, descubrió una tablilla que contenía un tratado sobre el juego, escrita en 177 a. C., copia de un documento anterior. Así, supo que se empleaban tabas de cordero y de buey como dados, en cantidad de tres, y que ganaba el jugador que sacase antes del tablero sus cinco fichas. Los dados evolucionaron posteriormente a la forma de tetraedros con dos de sus vértices descabezados y otros dos no. En las casillas del tablero hay 20 que tiene diversas figuras geométricas y cinco rosetones.

² 2600 a.C. aprox., en la tercera dinastía.



Figura 3. Mehen juego con piedras, de Abydos, 3000 a.C., Museo Neues. De Anagoria - Trabajo propio, CC BY 3.0. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=47317369>.

Volviendo a Egipto, cabe mencionar el juego **Mehen**, del que se tiene noticias desde hace 5000 años, que fue prohibido en la tierra de los faraones desde hace 4300 años hasta hace 2700, aunque se desconoce la causa. El nombre procede de un dios serpiente protector de Ra. Solo hay referencias al juego en pinturas.

Otro de los juegos egipcios que evolucionaron desde aquellos lejanos tiempos es el conocido como **Perros y Chacales**. Se cree que Anubis, el dios perro, estaba relacionado con él ya que las piezas de los restos encontrados acaban en una cabeza de perro; las piezas contrarias en una de chacal, lo que también lo relaciona con el dios Bes. El juego hallado en la tumba de la princesa egipcia Reny-Seneb, perteneciente a la XII dinastía (aprox. 1800 a. C.) es una caja rectangular de unos 10 cm x 15 cm cuya tapa está perforada con 58 agujeros, 29 para cada jugador. Las piezas del juego son palitos de marfil que se van introduciendo en los agujeros. La caja se apoya en cuatro patas. Se cree que es un juego de carreras para dos personas que deben mover sus piezas por caminos independientes hasta la meta final.

Aunque se dice que el **Go** surgió en China hace 4000 años, no hay pruebas fehacientes de ello. Sí se sabe que se menciona en los libros Zuo Zhuan de historia china (546 a. C.). Denominado **Weiqi** en China, **Baduk** en Corea, **Igo** en Japón, finalmente adoptó el nombre de Go en Occidente, donde empezó a jugarse a finales del siglo XIX. La tradición cuenta que un antiguo emperador chino encargó a su consejero, entre 2300-2200 a. C. la creación de un juego que enseñara disciplina, concentración y equilibrio a su hijo.

Hay que señalar que sobre el 600 d. C., el **Go** se consideraba como una de las “Cuatro virtudes”³ que debían tener los caballeros chinos. Tras la unificación de Japón por el general Tokugawa Ieyasu en el siglo XVII, se crearon 4 escuelas de Go y un torneo en el que lucharían por el título de *Godokoro*. Actualmente los grandes jugadores de Go son personajes importantes y sus torneos son de ámbito mundial, atrayendo a jugadores de muchos países, aunque siguen predominando los de procedencia japonesa, china y coreana.

En el poema épico hindú *Mahabharata* se cita el **Pachisi** (el juego del 25); efectivamente, nuestro conocido **Parchis**. En aquella época, los tableros se hacían de tela en forma de cruz y se utilizaban caparazones de cauri o conchas como dados, las fichas se hacían en madera, y más tarde en hueso o marfil en forma de colmena. Aunque algunos remontan su origen al siglo IV a.C., las pruebas lo sitúan en épocas mucho más recientes. Se conoce que el emperador indio Akbar (1542-1605) lo jugaba con asiduidad y de una forma un tanto peculiar. Utilizaba uno de los patios de su palacio en Agra como tablero gigante con casillas de mármol, situándose en el centro y lanzando los caparazones cuyo resultado podía ser 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10 o 25. Dieciséis mujeres de su harén hacían de piezas, ataviadas de distintos colores: rojo, verde, amarillo y negro. Las que ganaran disfrutarían de su favor.

En 1862, se publicó en Inglaterra un juego llamado **Puchese**, variante del Pachisi. Y en 1896 se creó el **Ludo** (“Yo juego” en latín), que simplificaba las reglas del Pachisi, haciéndose muy popular. Otras variaciones en Europa fueron **Le jeu de**

³La pintura, la caligrafía, la música y el Weiqi (el Go).

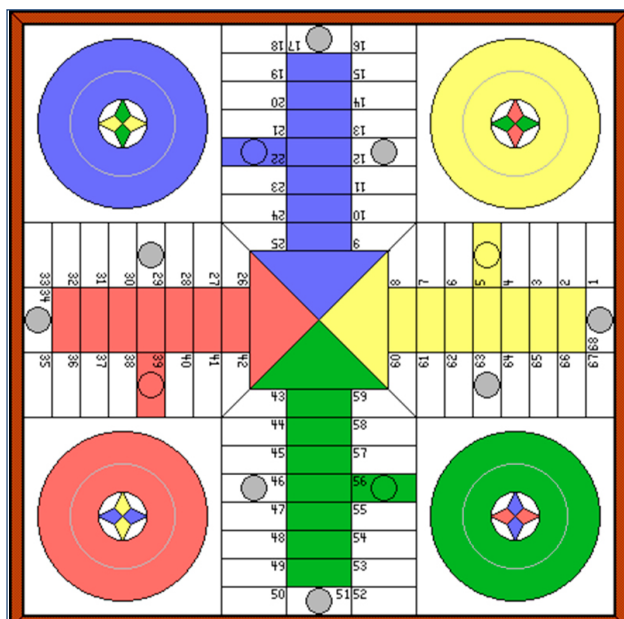


Figura 4. Tablero de Parchís

dada en Francia, **Mensch-Ärgere-dicht-nicht** en Alemania o simplemente **Parchís** en España.

Muy parecido al parchís, está el llamado **Patolli**, uno de los juegos más antiguos de la América Prehispánica. Lo jugaban los teotihuacanos (200 a. C.- 1000 d. C.); los toltecas (750-1000); los habitantes mayas de Chichén itza (1100-1300) y los aztecas (1168-1521). Fue descrito por el franciscano español, Bernardino de Sahagún (1540-1585) en su *Historia General de las Cosas de la Nueva España*, escrita en español y náuatl, conocido como *Códice Florentino*.

No podemos dejar de hablar de **Backgammon**, del que se dice que fue inventado por el sabio indio Qaflan, representando el transcurso de un año. El tablero tiene 24 puntos, para las horas del día; los 12 puntos de cada mitad son los meses del año y los signos del Zodiaco; las 30 fichas son los días del mes; los dos dados constituían el día y la noche y los 7 puntos que suman las caras opuestas de los dados representan los 7 días de la semana y los 7 planetas del Sistema Solar, hasta entonces conocidos. En la Antigua Roma se llamaba **Ludus duodecimus scriptorum** (*Juego de las 12 líneas*). Se cuenta que Nerón disfrutaba mucho con él apostando grandes cantidades de dinero. En el siglo I se le denominó **Tábula** (mesa), por lo que se conocía en la Europa de la Edad Media como **Tablas**; así lo recoge Alfonso X el Sabio. El nombre actual proviene del inglés (*Back* = hacia atrás o retroceder y *gammon*: juego, en inglés medieval). En España hubo un fallido intento de llamarlo «**Chaquete**».

Aunque el **Ajedrez** es un juego relativamente moderno, sus orígenes vienen de mucho tiempo atrás. Su evolución viene marcada por su expansión desde Asia hasta Europa. Hoy en día, prácticamente se acepta que el antiguo juego indio **Chaturanga** se encuentra en el centro de su origen. En el *Mahabharata* aparecen las primeras menciones sobre él. Se cree que el juego griego de la **Petteia** podría haber influido en el Chaturanga dando lugar al ajedrez. Hay varias representaciones de la Petteia, incluyendo un ánfora del siglo VI a. C. en la que se ven a los héroes Aquiles y Ajax disputando una partida.

En el *Libro de los Reyes* del poeta persa Ferdowsi (s. X) se cuenta cómo se creó el ajedrez a raíz de la aspiración al trono de un reino recién conquistado que tenían dos hermanos. Los sabios consultados resolvieron el dilema recreando la batalla entre ambos en un tablero de 64 casillas del mismo color. En él dispusieron unas figuras de madera de teca oscura y de marfil blanco, a las que les asignaron el mismo papel que habían tenido en la contienda, fijando movimientos particulares para cada una de ellas. No se puede demostrar la realidad que cuenta el libro, pero, por lo menos, se conoce la existencia en la India de un juego bélico sobre un tablero. Otra leyenda, quizás la más conocida, cuenta que un matemático oriental inventó el Ajedrez y que el rey de Persia quiso conocerlo en persona para ofrecerle el premio que quisiera. El árabe Al-Sefadi relata que el matemático pidió 1 grano de trigo por la primera casilla y que tal cantidad se fuera doblando en la siguiente sucesivamente hasta cubrir los 64 cuadrados del tablero, algo que, al principio, le sonó al monarca como insignificante. Este ordenó a su gran visir que procediera a dárselo. El visir se dio cuenta muy pronto de que era inviable pagar al matemático (los términos de la progresión geométrica arrojaban la cifra de 18.446.744.073.709.551.615 gramos, es decir, más de 18 trillones).

El nombre de Chaturanga proviene del sánscrito *Chatur*, que significa “cuatro”, y *Anga*, que se refiere a “miembros” o “fuerzas”. Esto implica cuatro miembros o fuerzas y hace que la gente se plantee si en origen el número de participantes era ese, en lugar de dos, aunque otros creen que el número se refiere a cuatro castas o grados de cada ejército: el rey, el caballo, el elefante y el carro, acompañados de soldados de infantería.

Los persas conquistaron la India haciendo que el Chaturanga se propagara rápidamente por todo su territorio, evolucionando al conocido como **Chatranj** persa (s. VII). Las rutas comerciales, sobre todo la de La Seda, así como las guerras favorecieron el intercambio cultural entre pueblos afectando, obviamente a los juegos de mesa. El Chatranj acabó con el uso de los dados y se convirtió, finalmente, en un enfrentamiento entre dos ejércitos. Se duplicaron los guerreros y se reemplazaron o añadieron otras piezas, como la llamada alferza, que significa consejero o visir; al llegar a Europa, los franceses la llamaron *fierge*, nombre que acabó por pronunciarse *vierge* (virgen) por lo que, posteriormente acabaría siendo la actual reina. Los elefantes fueron llamados al-fil, que significa precisamente “el elefante” y cambiaron de forma.

Es muy probable que el Chatranj llegase a Europa con los árabes a partir del s. VII a la Península Ibérica y más tarde, a través de las Cruzadas, cuya primera campaña finalizó en la conquista de Jerusalén en el año 1100. En la Península Ibérica el nombre derivaría hasta **Xadraj** y después a Ajedrez; aquí, el Chatranj se expandió por todo el territorio y se empezaron a escribir tratados y surgieron variantes sobre este juego. Entre 1251 y 1283, Alfonso X el Sabio encargó la redacción del *Libro de los juegos* o *Libro del ajedrez, dados y tablas*, obra polémica en la época ya que era la primera vez que un rey negro y moro podía ganar a un rey blanco y cristiano y las reinas o damas peleaban y se enfrentaban a los caballeros de la corte. Ganaba la partida el jugador

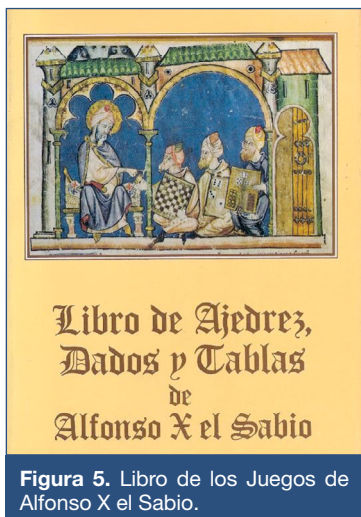


Figura 5. Libro de los Juegos de Alfonso X el Sabio.

ciendo la mayoría de normas y reglas actuales. Los peones, por ejemplo, pueden cambiarse por una pieza ya capturada si llegan a la última fila, y, además, pueden mover dos casillas si aún no se han movido. El alfil, ya puede desplazarse por todo el tablero a lo largo de su movimiento diagonal, aunque pierde la capacidad de saltar piezas. Se introduce el enroque italiano, que evolucionó hasta el enroque actual. La reina se podrá mover en todas las direcciones, etc. Por fin, en 1737, Philip Stamma de Aleppo engloba definitivamente las reglas actuales del Ajedrez, con su libro *El noble juego del ajedrez*.

En Rusia, el Ajedrez es un Juego Nacional. Como dato curioso, el 5 de octubre de 1944, el Senado de España, recomendó su enseñanza obligatoria en los colegios, reconociéndolo como ciencia y deporte. En efecto, 156 países lo reconocen en la actualidad como una disciplina deportiva.

Pasemos al **Dominó** que fue creado alrededor del 1000 en China, a partir de la evolución de juegos de dados más antiguos. Los chinos transformaron los dados indios de 6 caras en piezas planas con dos resultados formados por un número de puntos que oscilaba entre uno y seis. El Dominó chino constaba de piezas más largas que el actual, talladas en marfil, los puntos negros hechos de ébano. El juego del Dominó chino se divide en dos bandos, el ejército y los civiles. Se piensa, que una de sus variantes dio paso al **Mahjong**.

El dominó se popularizó en Europa hacia el siglo XVIII desde Italia, principalmente desde Venecia o Nápoles. Alrededor del siglo XVIII, se incorporaron las caras vacías sin puntos. Sus veintiuna piezas reflejaban las diferentes combinaciones que se pueden conseguir con dos dados. Aunque con el tiempo se fue aumentando el número de piezas hasta treinta y dos, al duplicar los propios números (conjuntos de puntos) para formar las fichas dobles.

Las primeras fichas europeas se hacían en hueso, pero hacia 1840, se empezó a unir a la lámina de hueso, otra de ébano por el envés, mediante tachuelas de latón. El nombre de Dominó, es un galicismo de *domino*, capucha blanca y negra utilizada por los clérigos cristianos en invierno. En toda Hispanoamérica, su popularidad es muy considerable.

que diera jaque mate⁴ al contrario. El tablero constaba de 64 casillas también (8 x 8), pero se alternan en ellas los colores negro y blanco.

En 1450 se inventa la imprenta y en 1495 se publica el *Llibre del jochs partiste del schachs* en Valencia, considerado como el primer tratado de Ajedrez del mundo. En los siglos XV y XVI, pleno Renacimiento, es donde van apare-

El **juego de la serpiente o de la Oca** es uno de los que son atribuidos a los egipcios mencionado anteriormente, el *Me-hen* (que se enrosca), en el que podían intervenir hasta seis jugadores. La espiral del tablero era una serpiente enroscada. Se comenzaba a jugar con unas fichas y dados por la cola y se tenía que llegar a la cabeza para ganar la partida.

El florentino Francesco I de Medici (1574-1587) le regaló al rey de España, Felipe II, un Juego de la Oca, y a partir de ahí, se extendió rápidamente, tanto por España como por toda Europa.

Existe una teoría curiosa que apunta que los orígenes de este juego hay que buscarlos en el misterio templario, y la supuesta existencia de mensajes ocultos en su tablero, distribución y número de casillas. El juego de la Oca escondería una guía del camino de Santiago que entonces se hallaba en manos musulmanas. Dado que los templarios eran los guardianes de los lugares santos, así como de los caminos que conducían a los mismos, el juego de la Oca habría sido utilizado como mapa simbólico y cifrado del Camino. Las casillas de ocas eran los emplazamientos seguros donde poder refugiarse; el pozo, el laberinto o la muerte serían lugares peligrosos o evitados por la orden. Otras casillas hacen alusión al gremio de constructores a los que los templarios llamaban compañeros constructores, y con los que colaboraron en diversas ocasiones. El caracol y la pata de oca simbolizaban este gremio sobre el tablero.

La revolución industrial, dividida en dos etapas que se desarrollaron entre 1750 y 1914, provocó por toda Europa cambios sociales, tecnológicos y culturales que afectaron directamente al desarrollo de los juegos de mesa. El más significativo para nuestros protagonistas fue la producción en serie y el desarrollo del capitalismo. Hoy en día, en el siglo XXI, se han convertido en un sector más de la economía que goza de una gran salud y son considerados un bien cultural.

En 1903, en Estados Unidos, Elizabeth Magie creó un juego llamado **The landlord's game**, patentado un año más tarde. En años siguientes, el juego adquirió gran popularidad en varias ciudades estadounidenses, aunque editándose sin el control de su autora. Ese descontrol derivó en la aparición en 1935, de un juego patentado por Charles Darrow al que llamó **Monopoly** que no era sino una versión del juego anterior que se jugaba en Atlantic City. Al principio, Darrow hacía sus unidades a mano. Intentó venderlo a la empresa juguetera de Parker Brothers,

pero fue rechazado. Entonces se arriesgó encargando la producción a una imprenta de Filadelfia realizando una tirada a baja escala. Su éxito fue tan espectacular que Parker Brothers no tardó en llamar a su puerta para proponer una oferta por sus derechos. Hoy en día, se acepta que la verdadera autoría del juego recae en Elizabeth Magie.

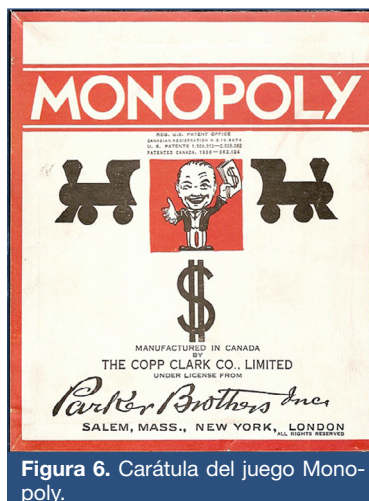


Figura 6. Carátula del juego Monopoly.

⁴ Palabra que procede del persa, *Sha-mat*, el Sha está perdido.

Se estima más de 500 millones de personas han jugado al Monopoly y, según el libro *Guinness*, la venta del juego ha superado los 275 millones de ejemplares y ha sido traducido a 43 idiomas. El Monopoly es el primero de otros muchos juegos considerados como modernos.

Durante todo el siglo XX han ido apareciendo juegos que han conseguido un gran éxito: **Stratego** (1947, Holanda), **Scrabble** y **Cluedo** (ambos de 1948), **Risk** (1957), **Mastermind** (1970) o **Trivial Pursuit** (1979).

En 1974, los americanos Gary Gygax y Dave Arneson, inventaron el primer *juego de rol* comercializado, llamado **Dungeon and Dragons** o **Dragones y Mazmorras**. Era un juego que solo requería papel, lápiz y dados para ser jugado, además de la imaginación de los jugadores que interpretaban el papel de un personaje, un rol. A lo largo de

los años se fueron publicando versiones con mejoras del reglamento.

De los últimos juegos en sumarse a la lista, cabe destacar, **Los colonos de Catán** (en alemán *Die Siedler von Catan*) o simplemente **Catán**; juego de mesa multijugador inventado por Klaus Teuber en 1995. Un fenómeno mundial en ventas y premios. El objetivo del juego es construir pueblos, ciudades y caminos sobre un tablero que es distinto cada vez, mientras se van acumulando varios tipos de cartas. Todos estos elementos proporcionan distintas puntuaciones, ganando la partida el primer jugador que llega a los diez puntos.

Este ha sido un recorrido somero sobre los juegos de mesa más famosos de la historia. Deseamos que les haya gustado. ■