

TALLER DE JUEGOS ROMANOS
DE *GALLAECIA VIVA*:
INVESTIGANDO Y RECREANDO LOS JUEGOS
DE LA ANTIGUA ROMA

LUCÍA COSTA SUÁREZ-TORGA

lcostast@gmail.com

Licenciada en Historia

FERNANDO LILLO REDONET

fillo@edu.xunta.es

IES San Tomé de Freixeiro

ADRIÁN RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ

adrian.rodriguez@edu.xunta.es

Presidente de *Gallaecia Viva*

IES Monte das Moas

Resumen

En este artículo presentamos el taller de juegos romanos de la asociación cultural *Gallaecia Viva* que contiene numerosos juegos romanos destinados a un público de diversas edades. La novedad reside en que muchos de ellos no habían sido recreados por lo general hasta el momento: juegos de lanzamiento, pistas de canicas y tableros como los distintos modelos del *XII scripta*, el juego conservado en Augusta Emerita y dos tipos del juego del oso.

Palabras clave

Juegos romanos, trompos, canicas, duodecimscripita, juego del oso.

Abstract

In this article we present a Roman games workshop of a cultural organization *Gallaecia Viva* where there are various Roman games for audiences of various ages. Many of these games have never been recreated until now, which is the specialty of this event. For instance, tossing games, marbles and boards representing different models of *XII scripta*, the game preserved in Augusta Emerita and two types of the bear hunting game.

Keywords

Roman games, Roman board games, peg-tops, marbles, XIIscripta, bear hunting game.

1. *GALLAECIA VIVA* Y LA RECREACIÓN DE JUEGOS ROMANOS

Desde hace algún tiempo los juegos romanos han sido objeto de estudio académico con varias monografías como las de Salza Prina Ricotti (1995), Fittà (1997), De’Siena (2009) o la más reciente de Dasen y Vespa (2021). Estos estudios especializados han dado lugar a otros trabajos de carácter más divulgativo que buscan recrear estos juegos y llevarlos al aula o a talleres para todo tipo de edades como los de Lillo Redonet (2004), Rieche (2004), Jiménez Sales *et alii* (2005) o De’Siena (2010). Queremos destacar especialmente el extraordinario trabajo del grupo de investigación *Locus Ludi*¹ de la Universidad de Friburgo, que aúna a la perfección las publicaciones de carácter científico con la divulgación por medio de exposiciones y recreaciones y una página web con actividades multimedia.

Actualmente los talleres de juegos romanos están muy extendidos y raro es el yacimiento o asociación que no ofrece alguno. Sin embargo, en estas recreaciones no siempre se recurre a fuentes solventes y abundan páginas en Internet con información muy poco contrastada. Desde *Gallaecia Viva*, asociación cultural con sede en A Coruña fundada en marzo de 2018 y que actualmente cuenta con 24 socios activos, hemos apostado siempre por la seriedad y la calidad. Fieles a nuestro lema *ad sapientiam per experientiam*, realizamos una investigación rigurosa antes de ponernos a recrear lo investigado. Así hemos procedido al crear nuestro taller de juegos romanos, que podemos considerar uno de los más completos que existe en nuestro país, y que sigue en constante crecimiento. Hasta la fecha hemos llevado a cabo tres talleres de juegos romanos. El primero en el espectacular contexto de la Torre de Hércules (A Coruña) con motivo del Día de la Romanidad, el sábado 4 de septiembre de 2021, donde se presentaron una serie de juegos romanos, divididos por categorías (juegos de tablero, juegos de movimiento, juegos de lanzamiento) que cautivaron la atención de un público de todas

¹ *Locus Ludi*. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity <<https://locusludi.ch/>> [31/12/2021].

las edades². El segundo tuvo lugar en un lateral del templo de Diana en Mérida en el desarrollo de Emérita Lúdica, el sábado 9 de octubre de 2021, con los mismos juegos desarrollados en la actividad de A Coruña, atrayendo igualmente gran cantidad de público, de diferentes edades³. El tercero, de dimensiones más modestas, se realizó en el local de la asociación, para público infantil y limitado a una serie de juegos de lanzamiento⁴.

Ciertamente la recreación de juegos romanos no es una tarea sencilla puesto que no contamos con reglas de juego escritas en la Antigüedad y muchas veces no sabemos conjugar de modo satisfactorio los datos de las fuentes literarias con los hallazgos arqueológicos (Lillo Redonet 2004: 3-6 y Schädler 2019). De todo ello encontraremos ejemplos a lo largo de este artículo. No obstante, pensamos que debemos proponer, al menos, hipótesis de juego, siempre con las debidas cautelas y advertencias, pero con el objetivo final de proponer los juegos romanos a las nuevas generaciones como aprendizaje y disfrute.

El catálogo de juegos de nuestros talleres es muy extenso y variado, desde juegos de lanzamiento y movimiento a juegos de tablero de diversa índole. Dada la imposibilidad de incluirlos todos aquí, hemos optado por la selección de los que a nuestro juicio nos parecen más novedosos e interesantes, algunos de los cuales se recrean por primera vez en nuestro país.

2. ALGUNOS JUEGOS ROMANOS RECREADOS POR *GALLAECIA VIVA*

2.1. Juegos de lanzamiento con nueces o tabas y trompos

Uno de los juegos de lanzamiento de nueces o tabas que se utiliza en la mayoría de los talleres de juegos romanos se ha “reconstruido” a

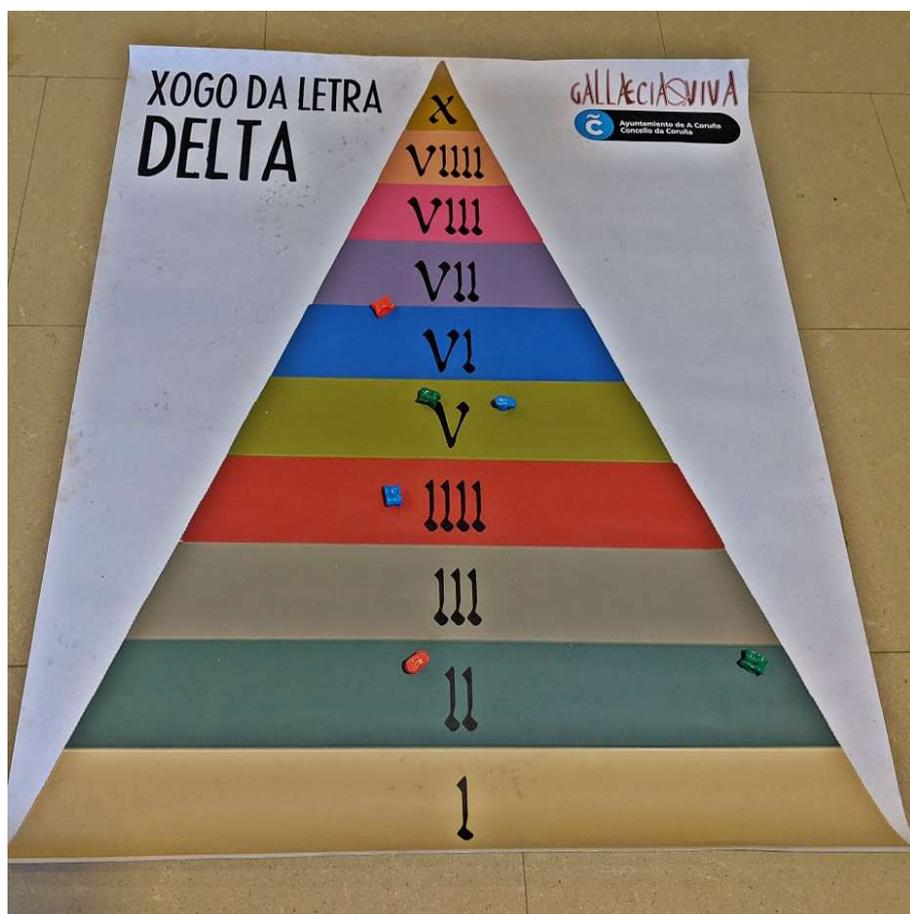
² Galería de fotos del taller:

<<https://www.flickr.com/photos/141453041@N08/sets/72157719775847554/>> [31/12/2021].

³ Galerías de fotos de la jornada: <<https://photos.google.com/share/AF1QipNg8RAB8RN9UcnyfB4i6637--ZWXM8TCivqTq9K2ekEj6BIDgCpjHok0KpUGYSNg?key=bTZoaTBrVmxGNjkwZkVSbVIIT3BXcjRZbXNnaThB>> [31/12/2021] y <<https://www.flickr.com/photos/141453041@N08/sets/72157720011779572/>> [31/12/2021].

⁴ Fotos en: <<https://twitter.com/GallaeciaViva/status/1469769708467625994>> [31/12/2021].

partir de unos versos algo confusos de un poema atribuido espuriamente a Ovidio titulado *Nux*, “El nogal” (vv. 81-84). Según estos versos se marcaba en el suelo con greda (tipo de arcilla blanca) la letra griega delta, que es un triángulo, y luego “Cuando esta se dividía en escalones (secciones), la nuez que caía dentro ganaba tantas nueces como líneas había tocado” (*Haec ubi distincta est gradibus, quae constitit intus/quot tetigit virgas, tot capit ipsa nuces.* vv. 83-84). Como se ve, el juego no está muy claro en la cita textual ni se ha encontrado ningún ejemplo arqueológico del mismo, que, por lo demás, sería de carácter efímero, si se trazaba con greda.



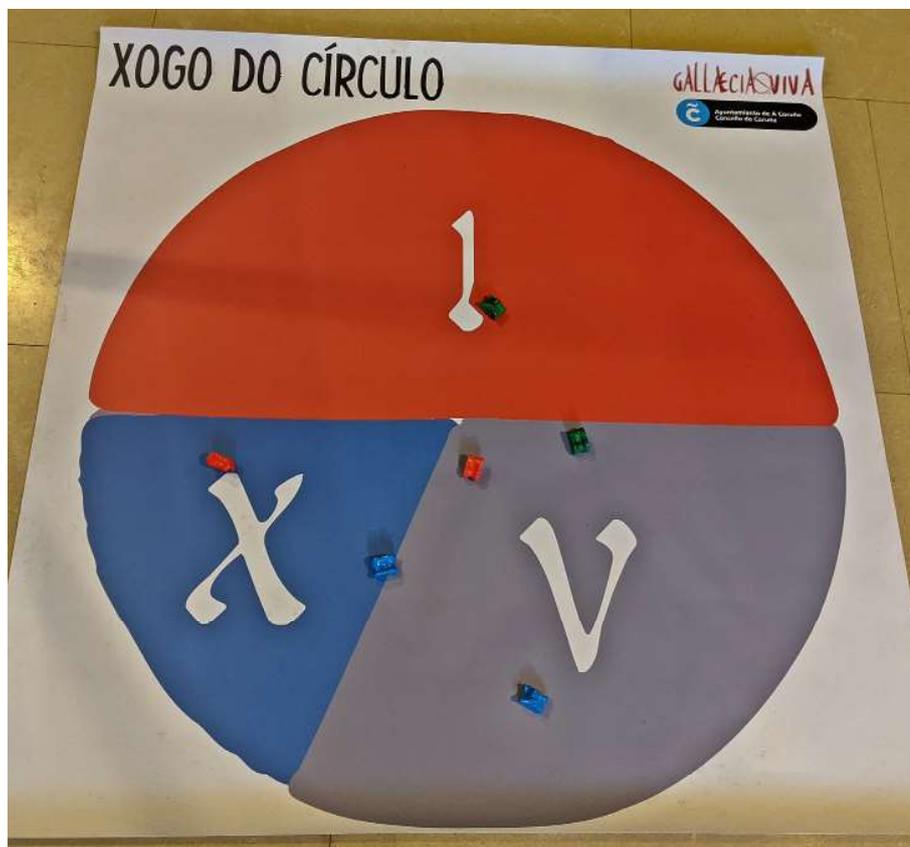
La recreación moderna más generalizada propone un triángulo (letra delta) en el suelo subdividido en diez secciones (o un número in-

ferior si se desea) que pueden llevar un número romano que indique su puntuación de I a X, siendo X la división más pequeña y alejada. Los jugadores se sitúan a una distancia convenida del dibujo y el primer jugador lanza desde ese lugar tres o cinco nueces. Se puntuarán las que caigan en alguna de las subdivisiones de acuerdo con el número asignado a cada una. En caso de que caigan en la línea que separa dos espacios, los jugadores deberán establecer entre ellos qué puntuación se le atribuye según la colocación de la nuez (más arriba o más abajo) o según un criterio acordado previamente (adjudicándose bien la puntuación inferior, bien la superior). Cuando el primer jugador ha lanzado todas sus nueces, contabiliza sus puntos y las retira para que pase el turno al siguiente lanzador. Puede establecerse el número de rondas que se desee. Otra opción de juego es que una vez que el primer jugador ha tirado sus tres o cinco nueces, no las retire, ni se haga la cuenta inmediatamente, sino que tiren los demás jugadores a continuación para puntuar al final. En esta modalidad hay que estar atento para saber a quién pertenecen las nueces que puntuarán. También puede ocurrir que una nuez desplace la de otro jugador para bien o para mal, es decir, que la saque del dibujo o que la empuje a una subdivisión mayor o menor. En estos casos la puntuación se establece de acuerdo con la posición final de las nueces, una vez que todos los jugadores han lanzado. Habrá jugadores que intenten desplazar a propósito alguna nuez del adversario colocada en un lugar de alta puntuación.

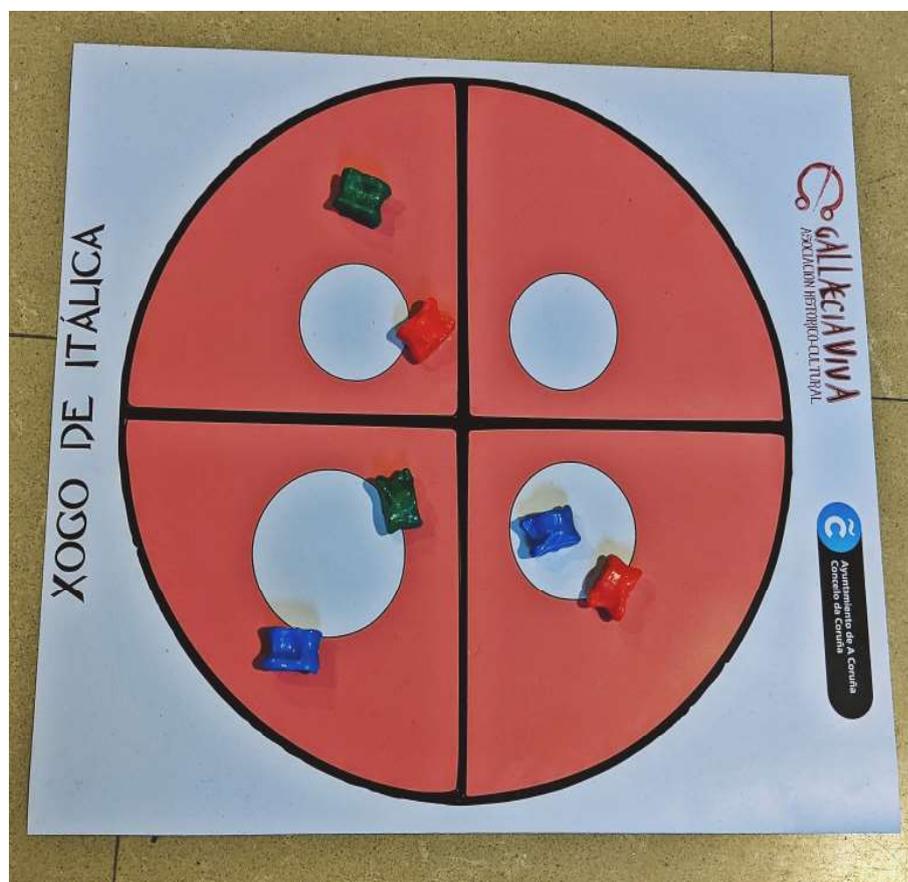
Relacionado con este juego está el que Pólux (*Onomasticon* IX. 7. 102) llama ὄμιλλα (ómila) y que consiste en trazar un círculo en el suelo y lanzar una taba con habilidad para que caiga dentro de él. La descripción se ha puesto en relación con una terracota del Museo del Louvre del primer cuarto del siglo V a. C. procedente de Beocia⁵ donde se ve a tres jugadores alrededor de un círculo dividido en secciones desiguales. En la recreación moderna se traza un círculo similar al que aparece en la terracota citada añadiendo una numeración según la dificultad. También se permite expulsar del círculo las tabas del adversario que hayan caído en él por medio del choque de la taba que se lanza.

⁵ Ficha del Museo del Louvre:

<<https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010259728>> [31/12/2021].



Posiblemente relacionado con este juego esté el tablero circular con dos líneas perpendiculares que se cruzan en el centro y cuatro pequeños círculos de diverso tamaño en cada cuadrante encontrado en Itálica, en el pasillo de acceso oriental al Anfiteatro (Bendala Galán 1973: 265). Así lo hemos incorporado nosotros a nuestro taller en la sección de lanzamiento. El objetivo es que las tabas caigan en los círculos interiores de distinto tamaño, preferiblemente sin tocar sus bordes, pudiendo establecerse algún tipo de puntuación para los círculos de menos diámetro. Un juego similar, aunque con un diseño algo distinto aparece en uno de los mosaicos de la famosa Villa del Casale en Piazza Armerina en el que no hay duda de que se trata de un juego de lanzamiento (Schädler 2018: 89). En el caso del mosaico parece que se lanzan una especie de discos. Quizá en este tipo de tableros se utilizaban también monedas.



Los trompos, tan populares en España en el siglo XX, eran también un entretenimiento de griegos y romanos. Nos llaman la atención los sistemas de lanzamiento que eran distintos de los actuales. Hemos recreado dos trompos, uno griego inspirado en una pieza cerámica del Museo del Louvre de época clásica⁶ y otro romano, tomando como base el ejemplar hallado en Vindonissa de madera y cobre (latón en nuestra recreación) (s. I d. C.)⁷. Lo mejor para observar su funcionamiento es visionar los vídeos que hemos grabado bailando ambos trompos⁸.

⁶ Ficha del Museo del Louvre:

<<https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010261476>> [31/12/2021].

⁷ Fotos de ambos trompos en Dasen (2019: 52).

⁸ Vídeo del trompo del Louvre: <<https://youtu.be/n8dqnFEnLI>> [31/12/2021].

Vídeo del trompo de Vindonissa: <<https://youtu.be/tEThQz9dr7Q>> [31/12/2021].



2.2. Pistas de canicas y máquina de apuestas

Las pistas de canicas (Schädler 1994, 2013 y 2019b) se han encontrado en la propia Roma (Basílica Julia, Templo de Venus y Termas de Caracalla), en Pompeya (foro triangular o cuadripórtico del teatro) o en ciudades del norte de Africa como Timgad y Cherchell (Argelia) o

Dougga (Túnez). Se trata de lastras de mármol o piedra colocadas en escalones o en el suelo de espacios públicos como el foro o las termas. Los modelos son variados, pero suelen tener en común una serie aleatoria de pequeños hoyos y algunas un espacio rectangular dispuesto en la parte superior que podría hacer las veces de meta. A veces, como sucede en el ejemplar de Timgad, existe un hoyo especial, que otorgaba la victoria, indicado con una P provista de dos trazos horizontales que sería un monograma de *Palma Feliciter* o mejor *Palma Et Laurus*, atendiendo este último a los dos premios que se daban en las carreras del circo, la palma y la corona de laurel. En el caso de Cherchell (Waille 1893: 402-403), el hoyo de la victoria está indicado con una especie de flecha que también podría interpretarse como una palma en su parte superior. Es posible que en estas pistas se utilizaran también nueces, tabas e incluso monedas, aunque creemos que las canicas de barro, piedra o vidrio serían el mejor elemento de juego.

En nuestro taller hemos realizado dos modelos portátiles de pistas de canicas utilizando arcilla en lugar de mármol. Uno de ellos reproduce la pista de Cherchell que contiene una inscripción latina que invita al juego: *Sepone iur(g)ia et veni ludamus*, “Deja las disputas y ven, juguemos”. El original escribe IVRIA, posiblemente escrito en lugar de *iurgia*, disputas. Como las reglas concretas son desconocidas hemos establecido las siguientes teniendo en cuenta la experimentación práctica. En una primera fase los jugadores deben lanzar sus canicas para conseguir introducirlas en la serie de hoyos enmarcados en el rectángulo superior. No suele ser una tarea sencilla que pueda hacerse en un solo lanzamiento, puesto que hay gran cantidad de hoyos y están muy juntos. Normalmente el jugador lanza la canica que cae en un hoyo lo más cercano posible a los del rectángulo y luego en otro lanzamiento intenta alcanzar esa posición. Una vez que consigue colocar su canica en un hoyo del rectángulo puede pasar a la siguiente fase que es intentar colarla en el punto indicado con la flecha o palma de victoria. Gana el jugador que lo consigue con el menor número de lanzamientos/turnos.



El segundo modelo es el de la pista que hoy se exhibe al aire libre en las Termas de Caracalla en Roma. Aquí no hay un hoyo específico de meta, sino solo un rectángulo como destino final de las canicas. En la parte inferior hay un texto parcialmente borrado. El cartel explicativo *in situ* interpreta así las letras inscritas: *NESCIS / PLORAS / AGIS / CAVEBIS* (*VE* escritos con ligadura) “No sabes, lloras, mueves, tendrás cuidado”. Sin embargo, nosotros proponemos otra lectura fundamentada en la singular disposición, en que existen más letras en la lastra, hoy muy borrosas, y en la distinta lectura de algunas letras.

----*NESCIS*
 -----*PLORAS*
 -----*AGIS CAV(E)BIS*

Creemos que el texto es en realidad un tablero de XII *scripta*, tipo de juego del que hablaremos más abajo, que se puede restituir así:

LVDERE NESCIS
PERDIS PLORAS
VINCIS GAVDIS

En ILS 8626d se recoge precisamente una lectura similar hecha por Rossi, citada también en Ihm (1891: 215), salvo que escriben *gaudes* en lugar del *gavdis* que leemos en la lastra original. La traducción sería: “No sabes jugar, pierdes, lloras, vences, te alegras”. De este modo la

lastra de las termas de Caracalla se aprovechaba para jugar a dos juegos distintos, aunque no sabemos si ambos fueron inscritos a la vez o en momentos distintos.



En cierto modo relacionada con las pistas de canicas está una máquina de apuestas única de *ca.* 500 d. C., procedente de Constantinopla, encontrada en las inmediaciones del hipódromo en 1834, y conservada en el Bode Museum de Berlín que lo adquirió en 1891 (nº 1895)⁹. Realizada en mármol tiene una altura de 77 cm, una anchura de 55 y una profundidad de 57. La parte frontal presenta una pista de canicas con rampas descendentes en zig-zag y diversos agujeros por los que pueden colarse las bolitas; unos llevan a niveles inferiores de la rampa y otros conducen fuera de la pista. En la parte inferior se sitúa un relieve con dos cuadrigas compitiendo y animadores de fondo. La parte trasera es un gran hueco que, según la ficha técnica del museo, representa la puerta del

⁹ Ficha del museo: <<http://www.smb-digital.de/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&module=collection&objectId=1408916&viewType=detailView>> [31/12/2021]. Buenas fotografías de la pieza con explicaciones en <<https://mooseandhobbes.wordpress.com/2016/08/27/what-happens-in-konstantinopel-stays-in-konstantinopel/>> y <http://penelope.uchicago.edu/~grout/encyclopaedia_romana/circusmaximus/bode.html> [31/12/2021].

Kathisma (palco imperial) que conducía desde el hipódromo al palacio imperial. El lateral derecho muestra tres relieves: en el superior dos personas sostienen un panel que podría ser el cartel anunciador de los juegos y dos músicos tocando el *aulós*, la doble flauta; el medio refleja la urna para el sorteo de la posición de salida de las cuadrigas que se realizaba con bolas con el color de cada equipo, y el inferior representa una cuadriga a la carrera con un animador (*hortator*). Si leemos este último relieve en relación con el inferior de la parte frontal y el también inferior de la parte lateral izquierda podemos completar el desarrollo de una carrera en la que intervienen cuatro cuadrigas. Por último, el lateral izquierdo muestra también tres relieves que admiten una lectura cronológica de abajo arriba. En el inferior vemos la cuadriga victoriosa con el auriga alzando el látigo de forma victoriosa mientras espera la palma de la victoria que se le ofrece. Este relieve inferior representa el fin de la carrera que recorre las partes bajas de la pieza. En el medio se ve al auriga ganador a caballo con los atributos del vencedor en las manos, una palma y quizá una bolsa con las ganancias, en el momento de saludar a una mujer asomada a una ventana, posiblemente una admiradora. En la parte superior aparece un relieve casi paralelo al del otro lado con las personas que sostienen el cartel y los músicos debajo, aunque en esta ocasión puede interpretarse que se está enrollando o bajando para significar el fin de la carrera. Suponemos que para jugar se colocaban cuatro bolas en la parte superior de la rampa con los colores de los equipos que competían en el circo: azul, rojo, blanco, verde. Los agujeros contribuían a que no fuera posible deducir qué bola alcanzaría la meta en primer lugar. Lógicamente el juego incluía apuestas.

En nuestra recreación¹⁰ nos hemos tomado algunas licencias con el original encaminadas a enriquecer la experiencia estética y de juego. En lugar de relieves hemos utilizado pinturas reproduciendo, lo mejor que hemos podido, los elementos del original. Recordemos que es muy probable que la pieza estuviera pintada con vivos colores. Teniendo en cuenta que las partes bajas pueden leerse como la representación de una carrera real hemos decidido colorear cada cuadriga con uno de los cuatro colores de los equipos. Algunos creen que en Bizancio solo competían azules y verdes, pero otros piensan, a través de los testimonios de algunos poemas, que los rojos eran un equipo filial de

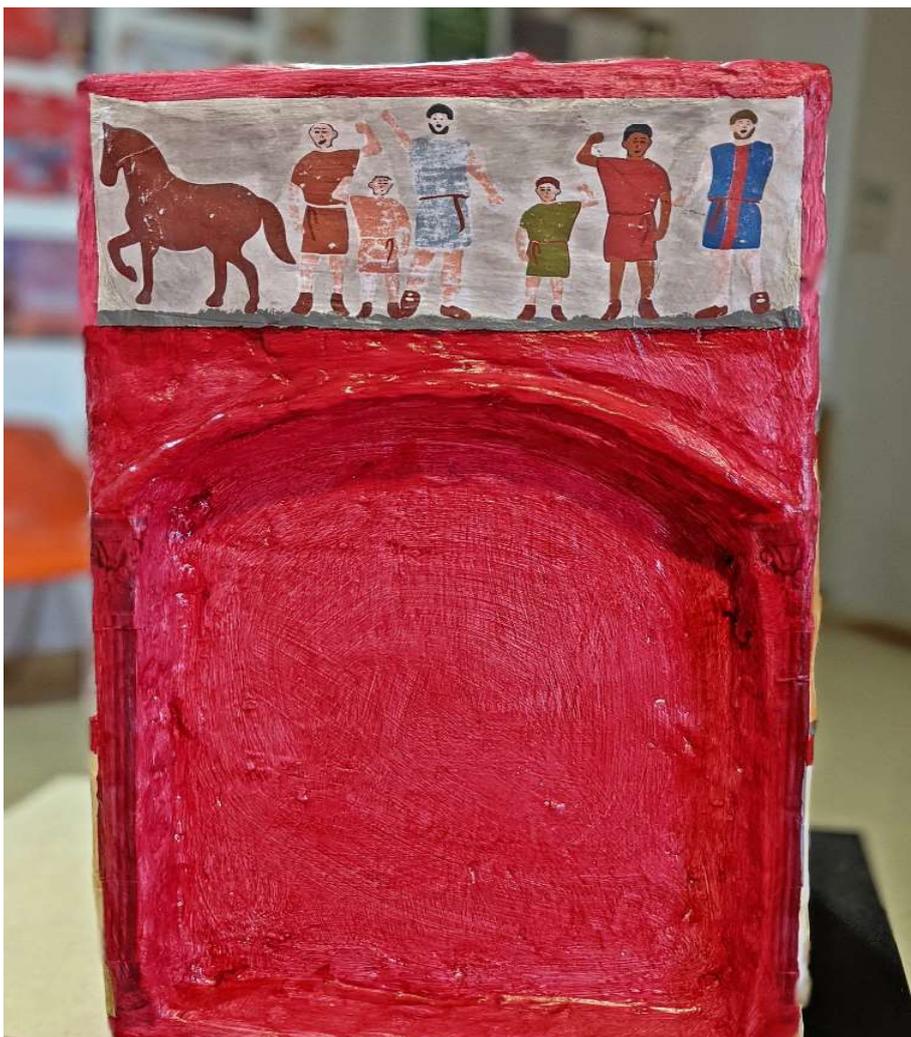
¹⁰ Vídeo con el funcionamiento de la máquina de apuestas:

<<https://youtu.be/W1VjzI1xXvM>> [31/12/2021].

los azules, mientras que los blancos lo eran de los verdes. De igual modo, para suscitar mayor empatía y dar a conocer a algunos de los aurigas más famosos transmitidos por la epigrafía y los poemas hemos inscrito los nombres en griego de algunos de ellos asociados a su color correspondiente: Constantino (blanco), Porfirio (azul), Faustino (verde) y Juliano (rojo). De igual modo hemos colocado un texto griego en el cartel μίσσος ἠνιόχων (carrera de carros) tomado de un programa de espectáculos del circo del siglo conservado en un papiro (POxy. 34 2707).



Maquina de apuestas (vista frontal)



Máquina de apuestas (vista por detrás)



Máquina de apuestas (lateral derecho)



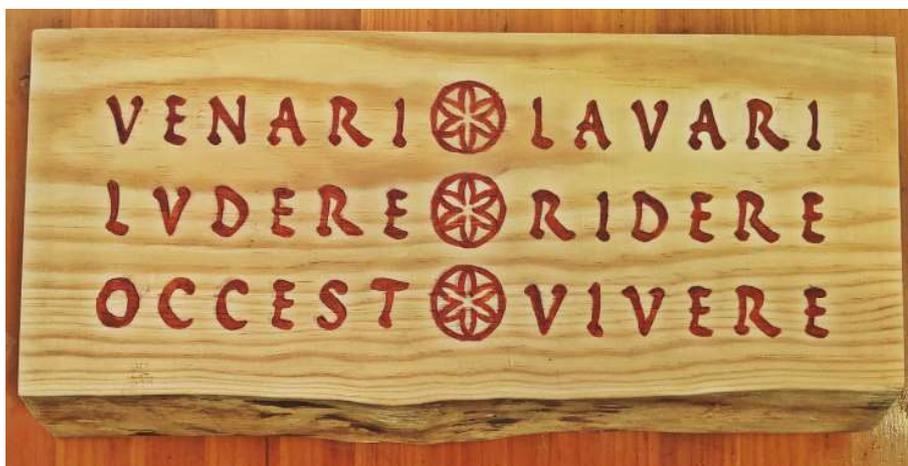
Máquina de apuestas (lateral izquierdo)

2.3. Juegos de tablero

Uno de los juegos de tablero más abundantes en el Imperio romano era el que llamamos *duodecim scripta*. Schamber (2009) ha contabilizado 113 ejemplares con textos en latín, a los que habría que añadir los escritos en griego y los que no tienen letras sino casillas indicadas por rayas verticales, cuadraditos, pequeños círculos u otro tipo de símbolo. El propio nombre que le damos hoy al juego es problemático porque significa “doce marcas” y los tableros tienen en realidad tres líneas de texto en las que cada una contiene doce letras divididas en dos grupos de seis. Quizá el nombre se refiera a una sola de las líneas con doce letras en total o a un sentido alegórico del número doce como muestra este pasaje de Ovidio (*Ars*, 3, 363ss): “Hay otro tipo de juego: dividido exactamente en tantas casillas como meses tiene el año fugaz”. Si la traducción es “doce líneas” quizá pueda referirse a las líneas imaginarias que se pueden trazar uniendo verticalmente las letras de cada renglón. Hay quien interpreta el nombre como “doce puntos”, el número máximo si se utilizan dos dados. Es posible también este pasaje de Isidoro de Sevilla (*Etim.* 18, 24) está hablando de este juego de tres líneas: “Explican igualmente que los caminos mismos del tablero están divididos en seis casillas, de acuerdo con las edades del hombre, que forman a su vez, tres hileras en concordancia con los tres momentos de la vida. Por eso dicen que el tablero está dividido en grupos de tres líneas”.

Los textos latinos de estos tableros presentan generalmente dos tipos de contenidos: uno relacionado con el juego y el ocio y otro que expresa la alegría por las victorias del pueblo romano. Del primer caso tenemos el famoso tablero encontrado en Timgad (*CIL* VIII 17938; Schamber nº 59) que hemos reproducido en madera en nuestro taller y que dice: “Cazar, bañarse, jugar, reír, esto es vivir”.

<i>VENARI</i>	<i>LAVARI</i>
<i>LVDERE</i>	<i>RIDERE</i>
<i>OCCEST</i>	<i>VIVERE</i>



Del segundo tipo puede valer como ejemplo este tablero encontrado en Roma (*ILS 8626^a*;) que dice: “Los partos muertos, el britano vencido, jugad romanos”.

<i>PARTHI</i>	<i>OCCISI</i>
<i>BR[I]TT[O]</i>	<i>VICTVS</i>
<i>LUDIT[E]</i>	<i>[R]OMANI</i>

Hay una serie de tableros encontrados en Roma (Schamber, n° 3 y 13-22) que podrían incluirse en el primer tipo señalado más arriba relacionados con los juegos del circo a través de los textos inscritos.

TABVLA CIRCVS
BICTVS RECEDE
LVDERE NESKIS

“El tablero es un circo; vencido, retírate; no sabes jugar” (Schamber n° 22) no puede ser más claro al identificar al tablero de juego con la pista del circo.



*CIRCUS PLENVS
CLAMOR INGENS
IANVAE TNSAE*

“El circo lleno, el griterío ingente, las puertas tensas” (Schamber nº 15) nos coloca en el preciso y tenso momento en que la carrera va a comenzar.



*EVGENE EVGENI
DECIES MILIES
FACIAS BENETO*

“Noble Eugenio, que consigas 10.000 sestercios para el jugador azul” (Schamber nº 3) nos habla del mundo de las apuestas. Aunque Schamber traduce Eugene Eugeni, por “Good spirit, good spirits”, creemos con Purcell (1995: 24) que se está refiriendo a un auriga famoso llamado Eugenio.



Como vemos, es posible que los jugadores que utilizaran estos tableros se sintieran verdaderos aurigas al recorrer el tablero con sus fichas. Incluso un poema de la *Antología Latina* (192) con el título *De Tabula* habla de que los colores de las fichas podían ser el rojo y el blanco, dos de los cuatro equipos tradicionales que competían en el circo. El verbo *currant* puede hacer referencia a la carrera imaginaria.

*Discolor ancipiti sub iactu calculus adstat
 Decertantque simul candidus atque rubens.
 Qui quamuis parili scriptorum tramite currant,
 Is capiet palmam, quem bona fata iuvant.*

Bajo la incierta tirada se alzan los trebejos de dos colores
 y juntos combaten el bando blanco y el encarnado.
 Aunque corran por la igualada senda de los escaques,
 se llevará la palma aquel al que la buena suerte ayude.

(trad. de F. Socas. *Antología Latina*, Gredos, 2011: 212)

Con estos supuestos nos atrevemos a proponer un juego en el que compitan dos jugadores con cuatro fichas cada uno. Uno tendría dos fichas azules y dos rojas, puesto que azules y rojos competían en alianza e incluso se cree que los rojos se convirtieron en una filial de los azules; el otro, por su parte, contaría con dos verdes y dos blancas por la misma razón aludida.

Como las reglas del *XII scripta* nos son desconocidas, suele relacionarse con el actual backgammon y se han propuesto varias reglas básicas relacionados con los tipos de juego conocidos como *race games*. Se adjudican quince fichas por jugador que se desplazan por el tablero siguiendo la puntuación obtenida con dos o tres dados. El sentido del recorrido ofrece varias posibilidades. Algunos proponen que un juego encontrado en Ostia (*CIL XIV 5317*) que sustituye las frases por letras del abecedario sería un tablero de principiantes indicando las letras el sentido en el que deben moverse las fichas.

CCCCC	BBBBB
AAAAA	AAAAA
DDDDD	EEEEEE

El objetivo del juego sería llevar con ayuda de los dados las quince fichas de cada jugador desde los puntos A hasta los E para sacarlas del tablero. Ganaba el primero que sacaba todas sus fichas del tablero. Según este tablero las fichas entrarían en la fila central señalada con la A. La entrada de las fichas se realizaría con la tirada de dados por parte de uno y otro jugador. Ningún jugador podría continuar a la parte B hasta que tuviese todas sus fichas en la parte A.

No obstante, han aparecido también tableros en Roma con las letras del alfabeto en sentido correlativo que pueden sugerir otros recorridos e incluso alguna con grupos iguales de las primeras letras del alfabeto que no implican recorrido alguno.

[ABCDEF GHIKLM]
NOPQRS TVXYZ.
ABCDEF GHIKLM

(Schamber nº 54)

ABCDEF ABCDEF
ABCDEF ABCDEF
ABCDEF ABCDEF

(Schamber nº 53)

Otra hipótesis es que el recorrido para ambos jugadores fuera desde la parte superior izquierda a la inferior derecha avanzando como una serpiente. Sin embargo, hay autores que proponen que un jugador debía realizar el recorrido desde la parte inferior derecha del tablero hasta la parte superior izquierda pasando por la sección central, mientras que el otro debía hacer el recorrido inverso desde la parte superior izquierda a la inferior derecha.

Teniendo en cuenta todas estas variantes, en nuestros talleres proponemos dos niveles de dificultad.

Nivel avanzado

El recorrido de las fichas sigue el tablero de Ostia. Se utilizan 15 fichas por jugador (o 5 si se desea una partida rápida) y tres dados. El objetivo es llevar todas las fichas propias desde A hasta las casillas E desde las que pueden empezar a salir del tablero. Gana el jugador que saca todas sus fichas del tablero desde las casillas E.

1. Al principio de la partida ninguna ficha se encuentra en el tablero. Se las introduce en las casillas A según la puntuación de los dados para que realicen posteriormente el recorrido B-C-D-E. Para hacerlo más sencillo se puede suprimir la regla de que todas la fichas de un jugador deben estar en las casillas A para poder pasar a B.

2. Cada uno juega por turno y avanza las casillas indicadas por la puntuación de los dados. Las cifras pueden ser utilizadas separadamente

o sumadas. Por ejemplo, si se saca 1, 4 y 2 puede elegirse entre avanzar una sola ficha 7 casillas o dos fichas (una 1 y otra 6; una 4 y otra 3, una 5 y otra 2) o tres fichas (una 1, otra 4 y otra 2). Solo puede ocuparse una casilla si a) está vacía; b) está ocupada por una o más de las fichas del jugador que pretende ocuparla. En este caso no hay límite para las fichas que pueden ocupar una casilla; c) está ocupada por una ficha del oponente. En este último caso la ficha del oponente es retirada del tablero y éste debe introducirla de nuevo en el mismo antes de poder mover alguna de sus otras fichas.

Es posible que la posición de las fichas del oponente impida el movimiento que uno desee o produzca que uno no pueda moverse. Siempre que exista posibilidad de mover una ficha, debe moverse. Si no existe lugar donde mover, el turno pasa al otro jugador.

3. Cuando un jugador tenga alguna ficha en las casillas E puede proceder a retirarla del tablero obteniendo una puntuación que rebase la última casilla E (no es necesario obtener la puntuación exacta).

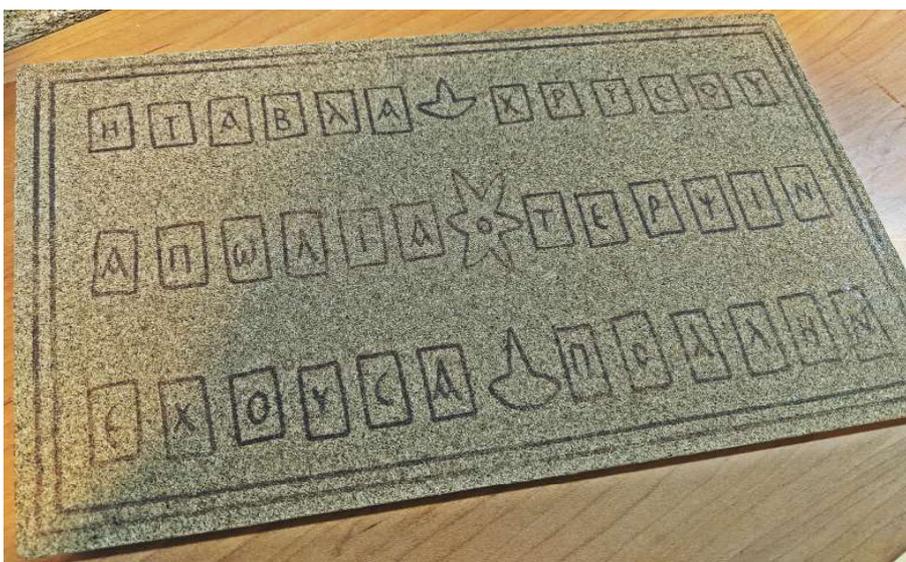
Nivel sencillo

En este nivel ambos jugadores comienzan el recorrido en la parte superior izquierda y siguen como una serpiente pasando por la línea central hasta pasar la última casilla inferior derecha. Solemos jugar con cinco fichas por jugador para una partida rápida. Las normas de movimiento de las fichas son iguales a las del nivel avanzado.

Los tableros de *XII scripta* también podían contener textos griegos. Nosotros hemos recreado dos ejemplos. El primero procede de Sagalassos (Turquía) (Talloen 2018: 103 con foto), datado en el siglo III d. C., y contiene un texto en letras mayúsculas que dice: “Disfruta jugando, alégrate al ganar, no te encolerices en la derrota”.



Otro tablero procedente de Éfeso, encontrado cerca de la Biblioteca de Celso en el pórtico este de la Calle de los Mármoles, es de época imperial romana (Talloon 2018: 106 con foto) y tiene las letras inscritas en casillas con un contenido irónico: “El tablero que produce gran placer con la pérdida de dinero (oro)”.



Existe otro juego de tablero al que algunos llaman *tabula* y otros *alea* sosteniendo que es una versión modificada del *XII scripta* caracterizada por la desaparición de una de las tres líneas, quedando así reducido a dos líneas de doce casillas cada una. Por testimonios encontrados en Ostia y Roma, Schädler (1995: 89-95) cree que en el paso de las tres líneas a dos se empezó suprimiendo una de las líneas exteriores datándolo entre el 250 y el 400 d. C. En los ejemplares conservados en los museos de Conímbriga (en piedra) y Braga (en ladrillo) no encontramos numeración de casillas; en todo caso no tenían texto en latín o griego. Otro ejemplo puede ser el tablero de mármol blanco de la iglesia de Saint-Just de Valcabrière (Saint Bertrand de Comminges). El edificio fue construido en el siglo XI y es posible, que el tablero sea una pieza reutilizada de la Antigüedad tardía (Goncalves 2014: fig. 10).

Las reglas para mover las fichas podrían ser idénticas a las del *XII scripta*. Sin embargo, los especialistas no se ponen de acuerdo en la dirección que debía tener el recorrido. Según Salette da Ponte (1986: 137), el recorrido de ambos jugadores iba desde la casilla superior derecha (I) hasta la casilla inferior derecha (XXIV) siguiendo un recorrido contrario a las agujas del reloj. Para otros el recorrido iría desde la casilla inferior izquierda hasta la superior izquierda siguiendo también un recorrido contrario al de las agujas del reloj. Cualquiera de los dos recorridos podría ser posible. Nosotros jugamos con dos dados y cinco fichas cada jugador para que el juego sea rápido y pueda realizarse en talleres de corta duración y seguimos el recorrido propuesto por Salette da Ponte.



En relación con el *tabula* hemos recreado también el curioso “tablero de Gruterus”, no conservado. Solo tenemos dibujos del mismo en diversos códices con algunas variantes. La hipótesis más plausible (Goncalves 2014) es que se trate de un tablero de *tabula* en vertical con 12 casillas por lado y una tachada en cada centro. En medio del tablero hay una inscripción griega de carácter cristiano que pretende dar suerte al jugador con la invocación:

ὧδε παίζονται
 εἰς τὰ βόλια
 Ἰ(ησοῦ)ς Χ(ριστὸ)ς
 νικᾷ
 Κ(ύρι)ε βοῆθει τοῦ ἐγράψαντος
 καὶ παίζοντος εἰς τὰ βόλια
 Ἀμήν

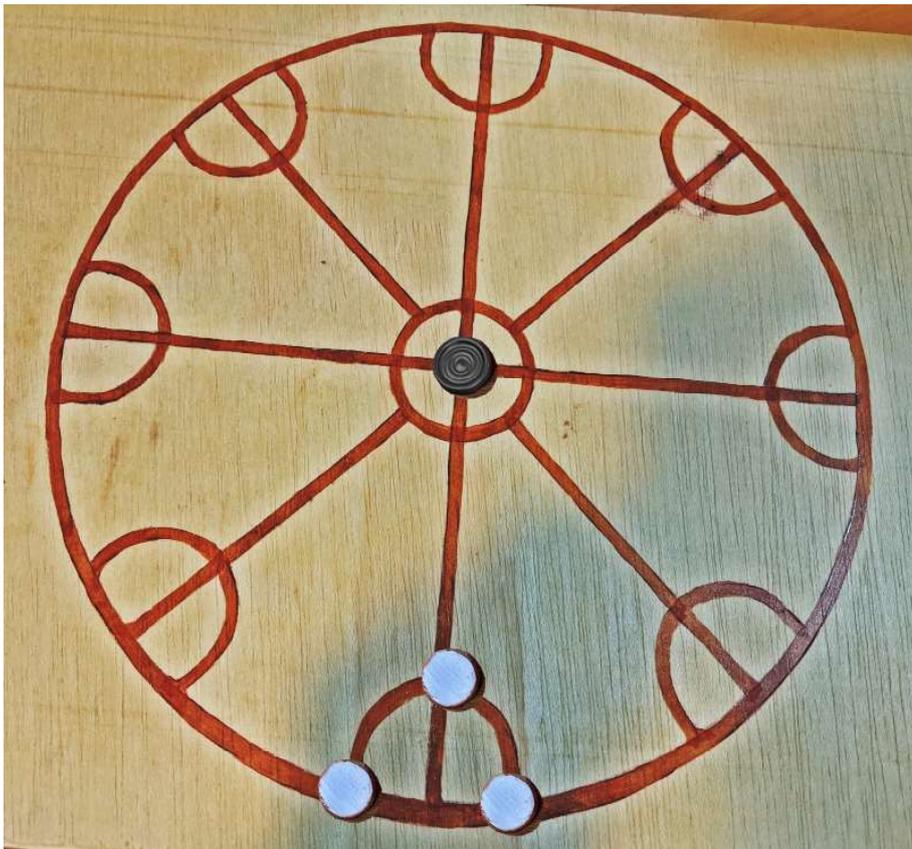
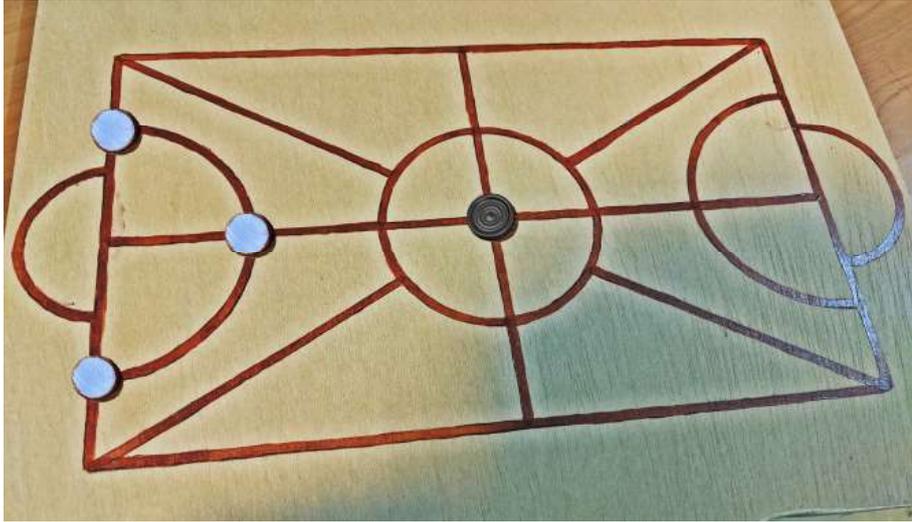
“Aquí se juega a los dados. Jesucristo vence. Señor, ayuda al que lo ha escrito y que juega a los dados. Amén”.

La datación propuesta es la de la Roma bizantina (554-772) y la inscripción ofrece una magia cristianizada para garantizar la victoria al jugador.



En el apartado de juegos de mesa hemos recreado también un tablero de mármol con cazoletas encontrado en Augusta Emerita datado en los siglos I-II d. C. (Museo Nacional de Arte Romano. Inv. DO2012/3/2). Está realizado en mármol blanco pulido y es casi cuadrado (39,5 cm de longitud, 38,7 cm de anchura y 4,5 cm de grosor). En el centro presenta dos cajas rectangulares rebajadas que son enmarcadas por 19 cazoletas de forma circular (Bejarano Osorio 2017). No sabemos cuáles serían las reglas de juego, pero Bejarano Osorio cree que el espacio central

serviría para lanzar los dados y las cazoletas se emplearían para alojar semillas, lo que lo relaciona con los juegos de tipo mancala que bien pudieron existir en la Antigüedad (Schädler 1998). Partiendo de esa hipótesis recreamos el juego de Augusta Emerita de la siguiente manera. El primer problema es el número impar de cazoletas (19), por lo que empleamos una como lugar donde se tira el dado que decide quien comienza la partida. Proponemos dos jugadores con dos recorridos que terminarían en su correspondiente espacio central (I-X). Al comienzo del juego ambos jugadores siembran cuatro piedrecitas en cada una de las cazoletas de su recorrido (I-IX). Luego el primer jugador coge las cuatro piedrecitas de cualquiera de sus cazoletas y las va sembrando, una en cada cazoleta subsiguiente, siguiendo su recorrido e incluyendo la casilla X en la siembra si se llega o se pasa de ella. El objetivo es llevar las piedrecitas a su casilla X. Por ejemplo, si el primer jugador coge las cuatro piedrecitas de su cazoleta VI sembrará una en la VII, otra en la VIII, otra en la IX y la última en la X. En otro ejemplo, si el primer jugador opta por sembrar las piedrecitas de su cazoleta VIII sembrará una en la IX, otra en la X, que se quedará ya ahí definitivamente, otra en el I y otra en el II de su contrincante. En consecuencia, si en la siembra se pasa de la casilla X, las piedrecitas restantes pasan al lado del contrincante y será este el que pueda moverlas. Lógicamente el número de piedrecitas por cazoleta varía durante el juego, pero siempre deben sembrarse en un turno todas las que estén en la cazoleta elegida, aunque solo sea una. Durante el turno de un jugador, si la última piedrecita sembrada cae en la casilla X se queda allí para siempre y gana un turno adicional. Por otro lado, si durante el turno la última piedrecita cae en un espacio vacío del lado del jugador que está moviendo, “captura” las piedrecitas de la cazoleta opuesta en el lado de su rival y se apropia de ellas, añadiéndolas a las que tenga en su casilla X. La partida termina cuando un jugador no tiene fichas para mover en su recorrido. Entonces se cuentan las fichas de las casillas X y gana el que tenga más. Las que hayan quedado en el recorrido del otro jugador no cuentan.



BIBLIOGRAFÍA

AA.VV. (2017), *Juegos y juguetes de Augusta Emerita*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

BEHLING, C-M. (2013), “Le mystère de la marelle ronde, *Archéo-théma* 31, 47.

BEJARANO OSORIO, A. M^a. (2017), “Tablero de mármol con juego de cazoletas”, en AA. VV., *Juegos y juguetes de Augusta Emerita*, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 34-35.

BENDALA GALÁN, M. (1973), “Tablas de juego en Itálica”, *Habis* 4, 263-272.

CONSTANZA, S. (2019), *Giulio Polluce, Onomasticon: excerpta de ludis. Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano*, Edizioni dell’Orso, Alessandria.

DA PONTE, S. (1986), “Jogos romanos de Conimbriga”, *Conimbriga* 25, 131-141.

DASEN, V. (dir.) (2019), *Ludique. Catalogue de l’exposition “Ludique! Jouer dans l’Antiquité”*, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin – 1er décembre 2019, Snoeck, Gent. Open Access: <<https://folia.unifr.ch/global/documents/309463>> [31/12/2021].

DASEN, V. & VESPA, M. (dirs.) (2021), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception*, Collection Jeu/Play/Spiel 2, Presses Universitaires de Liège, Liège.

DE’ SIENA, S. (2009), *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*, Mucchi, Modena.

DE’ SIENA, S. (2010), *Facciamo i giochi de igreci e dei romani*, Mucchi, Modena.

FITTÀ, M. (1997), *Giocchi e giocattoli nell’antichità*, Leonardo Arte, Milano.

GONÇALVES, V. (2014), “Le tablier de Gruterus: jeu de faussaire ou jeu chrétien? Réflexions autour d’une tabula lusoria tardo-antique (CIG, IV 8983)”, *Mélanges de l’École française de Rome* 126-2.

<<https://journals.openedition.org/mefra/2643>> [31/12/2021].

IHM, M. (1891), “Delle tavole lusorie romane”, *Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts / Römische Abteilung* 6, 208-220.

JIMÉNEZ SALES, A. *et alii* (2005), *Juguem como jugaven les nenes y els nens de Tarraco*, CdA de la ciutat de Tarragona, Tarragona.

LILLO REDONET, F. (2004), *Ludus. ¿Cómo jugar como los antiguos romanos?*, Áurea clásicos, Madrid.

LILLO REDONET, F. (2012), “*Ludus*. Juegos de la antigua Roma y juegos modernos para Latín, Griego y Cultura Clásica”, *Methodos* 1, 47-58. <https://ddd.uab.cat/pub/methodos/methodos_a2012n1/methodos_a2012n1p47.pdf> [31/12/2021].

MICHAELSEN, P. (2009), “Haretavl – hund efter hare som brætpil”, *Historisk Årbog for Thy og Vester Han Herred* 2009, 149–163.

PURCELL, N. (1995), “Literate Games: Roman Urban Society and the Game of Alea”, *Past and Present* 147, 3-37.

RIECHE, A. (1994), *So spielten die Alten Römer. Römische Spieleim Archäologischen Park Xanten*, Rheinland-Verlag, Köln.

SALZA PRINA RICOTTI, E. (1995), *Giochi e giocattoli*, Quasar, Roma

SCHÄDLER, U. (1994), “Murmelspieler auf dem Forum Romanum”, *Spielbox* 5, 54-57.

SCHÄDLER, U. (1995), “*XII Scripta, Alea, Tabula* – New Evidence for the Roman History of ‘Backgammon’”, en A. J. de Voogt (ed.), *New Approaches to Board Games Research*, Leiden, 73-98.

SCHÄDLER, U. (1998), “Mancala in Roman Asia Minor?”, *Board Games Studies* 1, 10-25

SCHÄDLER, U. (2002), “Bärenjagd in Augusta Raurica?”, *Augusta Raurica* 1, 8-11.

SCHÄDLER, U. (2013), “Jouer aux billes à l’époque romaine”, *Archéothéma* 31, 54-55.

SCHÄDLER, U. (2018), “Encore sur la «marelle ronde»: cent ans après Carl Blümlein”, *Kentron* 34, 87-98.

<<http://journals.openedition.org/kentron/2666>> [31/12/2021].

SCHÄDLER, U. (2019), “Reconstituer les jeux antiques: méthodes et limites”, en V. Dasen (dir.), *Ludique. Jouer dans l’Antiquité*, Catalogue

de l'exposition, *Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Snoeck, Gent, 20-22.

SCHÄDLER, U. (2019b), "Les pistes de billes", en V. Dasen (dir.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité, Catalogue de l'exposition, Lugdunum-musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019*, Snoeck, Gent, 66-67.

SCHAMBER, P. (2009), *XII Scripta: Compilation, Analysis and Interpretation*, Thesis DePauw University <https://quemdixerechaos.files.wordpress.com/2012/11/schamber_thesisfinal.pdf>[31/12/2021].

TALLOEN, P. (2018), "Rolling the dice: Public game boards from Sagalassos", *Herom* vol. 7 issue 1&2, 97-132.

WAILLE, V. (1893), "Note sur une *tabula lusoria* trouvée à Cherchel, et sur une inscription mentionnant l'ala sebastena severiana", en *Comptes rendus des séances de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres* 37^e année n° 6, 400-403.

