

EL LIBRO DE LAS TABLAS DE ALFONSO X EL SABIO

Jesús Basulto y José Antonio Camúñez

Universidad de Sevilla
Julio de 2011

LIBROS DELAS TABLAS

1. Introducción

El *Libro delas Tablas* comprende los folios 72r a 80r, un total de 8 folios y medio, que recogen 15 juegos de tablas que son acompañados por 17 miniaturas. En la primera miniatura, folio 72r, al igual que las que aparecen al comienzo de los libros del ajedrez, folio 1r, y los dados, folio 65r, aparece el rey dictando a un copista, al que señala con el dedo índice; la escena recoge a la derecha dos personajes que podrían ser jugadores de tablas, y a la izquierda hay un ayudante del copista que mira al rey y también señala al copista.



En la segunda miniatura, folio 73r, podemos observar el proceso de fabricación del tablero que se va a usar en el juego de tablas. Vemos a la izquierda de la miniatura un carpintero que está construyendo el marco donde se encajará una superficie de madera; en el centro otro carpintero está alisando dicha superficie donde se jugará y, a la derecha de la miniatura, vemos un tablero ya acabado. El tablero, que es de forma rectangular, tiene en los lados mayores un gran marco de madera que tiene entrantes en forma de media luna donde se pondrán las piezas con las que se jugará, además se observa una barra que divide cada uno de estos lados en dos partes iguales. La barra está formada por dos trozos de madera que salen de la



mitad, perpendicularmente, de cada uno de los lados mayores del tablero, sin encontrarse. El proceso de fabricar los instrumentos del juego es también recogido en los libros de ajedrez, folio 1v, y dados, folio 65v.

El texto que acompaña a estas dos primeras miniaturas, folio 72r y folio 72v, nos habla sobre el tablero y las piezas, que llama tablas, que como veremos entrarán, se moverán y saldrán del tablero gracias a los puntos que resulten de lanzar los dados.

La palabra tablas que el manuscrito usa para llamar a las piezas o fichas con las que se juega, proviene de la palabra latina “tabulae”, plural de “tabula”. El manuscrito se sirve del nombre de las piezas para denominar a estos juegos, como también ocurre en el ajedrez, que llama a las piezas “scacci”, plural de “scacus” o peón, en el juego de alquerque, con “merelli” que es el plural de “merellus” o pieza, y los “draughts” que son las piezas, las damas, para jugar al juego de damas.

Sobre el tablero, la barra y las casas el manuscrito afirma que,

“...a de seer cuadrado, e en medio a de auer sennal en guisa que se fagan quatro quadras, e en cada quadra ha de auer seys casas, que se fagan por todas ueynt e quatro,... por esso fue fallado por mejor de fazer barras de fuste al tablero, cauadas a manera de media rueda en que puedan encasar las tablas que an de seer redondas”

La “sennal” o señal es la barra que podemos ver en el tablero recogido en la miniatura folio 73r, que divide el tablero en cuatro quadras¹. Cada quadra está dividida en seis huecos que el manuscrito llama casas, donde la forma de estas casas es de media luna para así poner (*encasar*) la tablas o piezas que, como el manuscrito nos dice, deben de ser redondas.

En las miniaturas que acompañan a los distintos juegos de tablas aparecen jugando dos jugadores, excepto cuando los jugadores son niños que son acompañados por sus maestros. Para distinguir las piezas de estos jugadores en manuscrito afirma que,

“E otrossi a mester que la meetad delas tablas sean duna color e la otra meetad dotra, por que sean connoscidas vnas dotras”.

Los colores permiten distinguir las tablas o piezas de los jugadores que, como veremos se mezclarán en las casas a lo largo de las quadras del tablero.

Y sobre el número de tablas por jugador, se afirma que

“E an a seer quinze de cada color, por que en la una quadra dela meytad del tablero pueden poner en cada una casa dos e ficar tres pora de fuera pora fuera...”

El texto está afirmando que el número de piezas por jugador es de 15, ahora bien, veremos que muchos otros juegos de tablas juegan con 12 piezas por jugador.

Si hasta ahora hemos hablado del tablero y las tablas, para jugar a las tablas necesitamos los dados. Veamos que nos dice el manuscrito,

“los dados a mester for fuerça que ayan las tablas, Ca bien assi como el cuerpo non se podrie mouer sin los pies, assi ellas no se mouerien sin ellos pora fazer ningun iuego...”.

Y al comienzo del folio 72r afirma,

“... que como quier que ayan mester dados con que se iueguen que muestran ventura, por que ellas se an de iogar cueradamente tomando del seso alli do fuere mester. E otrossi de la ventura”,

¹ Quadra es una palabra latina usada en el castellano antiguo, aquí se interpreta como cada una de las cuatro partes o cuadrantes en que se divide el tablero.

que nos remite a la historia de un Rey y tres sabios que discutieron sobre las ventajas o no del seso, ventura y cordura, folios 1v y 2r.

Para poder usar los dados en los juegos de tablas, el manuscrito propone numerar las casas de cada quadra por medio de los enteros,

“...seys... cinco, quatro, tres, dos y as”,

y dice

“ca por fuerça derecha segunt los puntos delos dados an ellas de iogar en aquellas casas que son sennaladas pora ellas”,

es decir que son los puntos que lanzan los dados lo que mueven las tablas.

Y sigue,

“E el sennalamiento es tal que en las casas delas quadras de dentro del tablero son ordenadas los puntos de los dados de estas guisa”.

Veamos dicho orden,

“En la que es primera en el departimiento del tablero contra la orilla de cabo en que no a casa es por al seys, e la otra cabo della cinco, e la otra quatro, e la otra tres, e la otra dos, e la otra as. Onde qui quisiere contar daquella casa que esta cerca la barra en que no a casa...”

Los textos: “contra la orilla de cabo que no a casa...”, y, más adelante dice “...la barra en que no a casa” los interpretamos como la “sennal²” que divide al tablero en dos partes, lo que nos permite afirmar que el orden de las casa dentro de cada quadra es el siguiente: la casa más próxima a la barra recibe el orden seys, el siguiente el cinco y así hasta llegar a la última casa que tiene el valor de as (el uno).

Mostramos un dibujo de un tablero para ilustrar la identificación de las casas.

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

En este dibujo del tablero, las tablas o piezas se introducen en los huecos o casas que aparecen sombreados. También, como veremos, la identificación de las casas va a permitirnos describir los distintos juegos de tablas del manuscrito. Con estas identificaciones de las casas, ya podemos mover las tablas “en derredor” del tablero. Una advertencia nos dice el manuscrito sobre como mover las tablas, así una tabla que está en un cierta casa y que debe moverse

cuando, por ejemplo, al lanzar un dado resulta tres puntos, no debe contarse la casa donde está la tabla, ya que, “ca sisse contasse e uiniessse as, en ella misma se estarie”.

Aunque el texto que estamos siguiendo no nos informa sobre qué hacer con los puntos que resultan al lanzar dos o más dados, de la observación de algunas miniaturas del manuscrito de Alfonso X y de los capítulos XIII y XXX del *Liber de Ludo Aleae* de Girolamo Cardano³, podemos suponer que los distintos puntos pueden usarse para

² La “sennal” es llamada barra en los juegos de Tablas. Esta es también la interpretación de Murray (1941).

³ Girolamo Cardano (1663). *Liber de Ludo Aleae*. A cura di Massimo Tamborino. Filosofia e Scienza Nell’Età Moderna. Francoangeli. 2004.

entrar, mover o salir del tablero una o dos tablas, siempre que se pueda y, además, si por ejemplo al lanzar dos dados salen los puntos dos y tres, podemos usar dos puntos para una tabla y los otros tres para otra, o también usar cinco puntos en una tabla siempre que sean factibles usar los puntos dos y después tres o tres y después dos.

En cambio, el texto recoge cómo capturar una tabla del jugador contrario o como podemos proteger las tablas frente a las capturas por el jugador contrario. Veamos que nos dice el manuscrito,

“...assi como el iuego ell acedrex quando falla algun trebeio solo apartado delos otros que no a y qui lo guarde e lo puede tomar, otrossi el delas tablas si non estan dobladas, ell otro que lançare aquella suerte que conuiene aquella casa la puede tomar a aquesta sola, e no hay y qui gela deffienda”.

Vemos que cuando un jugador tiene una tabla aislada, “single man”, en una casa, en inglés se dice que la tabla es un “blot” (en latín: “homo vagans”, “solus”, “nudus or unicus”), el otro jugador puede ocupar dicha casa siempre que los dados muestren puntos que permitan llevar una de sus tablas a dicha casa, que la capturará y la sacará fuera del tablero. Una tabla capturada puede, en alguno de los juegos de tablas, volver a entrar al tablero, que en muchos juegos entra en la quadra desde donde comenzó a moverse por el tablero. Cuando las tablas de un jugador están dobladas en una cierta casa, el otro jugador, aunque puede pasar por encima de ella, no puede ponerse en la casa ocupada y, de esta manera el jugador protege sus tablas de los ataques del otro jugador.

Finalmente, el texto menciona dos formas que los jugadores tienen para acabar una partida: la barata y la manera. Veamos que nos dice el manuscrito,

“La barata delas tablas es cuando ell un iogador toma tantas tablas all otro que no a después casas en que entrar con ellas, e pierde por y el iuego. Et manera es que maguer tenga pocas tablas e entra con ellas, que non pueda iogar maguer quiera ell uno ni ell otro. “

Vemos que la “barata” es una forma que tiene de ganar el jugador que ha sacado fuera del tablero varias tablas del otro jugador y que tiene en cada una de las casas, de la quadra de entrada del otro jugador, dos de sus tablas. Al no poder entrar las tablas, el jugador pierde la partida. En cambio, la “manera” es una situación donde ambos jugadores no pueden mover sus tablas y así no hay vencedor ni vencido, es decir ocurre un empate (*mannar*). En el juego de tablas del Emperador veremos un ejemplo.

2. Los Juegos de Tablas

La primera fuente que hemos consultado ha sido el artículo de H.J.R. Murray (1868-1955), el más grande de los historiadores del ajedrez, cuyo título es: “The Mediaeval Games of Tables”, publicado en 1941. Este trabajo incluye los quince juegos del manuscrito del rey Alfonso X, dentro de un total de 26 juegos de tablas ordenados alfabéticamente.

El libro de H. J. R. Murray sobre History of Board-Games. Other than Chess, publicado en 1952, segunda edición en 1978. Este libro recoge en la sección dos del capítulo 6, que llama Race-Games, los juegos de tablas en Europa. Las manuscritos que contienen juegos de tablas son: el de Alfonso X; el de museo británico llamado Kings 13 A. xviii,

los manuscritos franceses e italianos de Bonus Socius⁴ (BS.) y Civis Bononiae (CB.); el libro De Vetula⁵ y el libro de Cardano, entre otros.

El siguiente libro es el de David Parlett (1999) sobre The Oxford History of Board Games. Hemos consultado su capítulo cuatro, The Tables Turned, donde recoge parte de los juegos del manuscrito de Alfonso X.

De los dos volúmenes de R. C. Bell sobre Board and Tables Games from many Civilizations, editado en 1960, hemos consultado la edición de 1979. Nos hemos interesado por el capítulo I del primer volumen que llama Race Games y contiene varios de los juegos de tablas del manuscrito de Alfonso X.

El último de los libros que hemos consultado ha sido el de Willard Fiske (1831-1904) sobre Chess in Iceland and in Icelandic literatura: with historical notes on other table-games, publicado en 1905. Nos hemos interesados en las páginas 69-367, donde recoge información sobre juegos de tablas, de alquerque y otros juegos. Contiene también información sobre el manuscrito de Alfonso X.

En contra de otras clasificaciones que han sido utilizados por los autores anteriormente citados. el orden que hemos seguido para describir los quince juegos ha sido el que recoge el manuscrito,. La razón de seguir dicho orden proviene del carácter pedagógico que desarrolla el libro de los juegos de Alfonso X en sus distintos libros en que está dividido.

Los nombres de los quince juegos, la localización de los textos y sus miniaturas son los siguientes:

| Nombre del Juego de Tablas | Folios del Texto | Folio de la miniatura |
|--------------------------------|------------------|-----------------------|
| Las quinze tablas | 73r | 73v |
| Los doze canes o doze hermanos | 73v | 74r |
| Doblet | 74r | 74v |
| Fallas | 74v | 75r |
| El seys, dos e as | 75r | 75v |
| El emperador | 75v-76r | 76r |
| El medio emperador | 76r | 76v |
| La pareia de entrada | 76v | 77r |
| Cab e quinal (I) | 77r | 77v |
| Cab e quinal (II) | 77r | 77v |
| Todas tablas | 77v | 78r |
| Laquet o Laquete | 78r | 78v |
| La buffa cortesa | 78v | 79r |
| La buffa de baldrac | 79r | 79v |
| Reencontrat | 79v | 80r |

Veremos que todos estos juegos de tablas son variaciones antiguas del juego de backgammon.

Sobre la procedencia de estos juegos de tablas, que recoge el manuscrito de Alfonso X, se han propuestos dos posibles orígenes: (1) los juegos romanos de tablas: Ludus Duodecim Scriptorum, Alea y Tabula o (2) los juegos persas de tablas, adoptados por los árabes, llamados Nard; juegos que aparecieron antes del año 800 después de cristo y que son también del tipo backgammon. Willard Fiske, página 173, se inclina que los juegos de tablas de Alfonso X provienen de los juegos

de tablas Nard que se jugaban con dos dados. David Parlett (página 74 de su libro citado) también es de la misma opinión que Fiske. Ahora bien, veremos que en los juegos de tablas de Alfonso X, unos juegos usan dos dados y otros tres, y algunos proponen que se juegue con dos o tres dados. También, el Obispo Isidoro de Sevilla, en *Orig. xviii. 60 ff.*, siglo vii, describe un juego que llama Alea o Tabula, aunque lo

⁴ Manuscritos anteriores a 1300 después de Cristo. Civis Bononiae es posterior.

⁵ De Vetula es un poema que abarca tres libros que fue escrito en Francia en el siglo XIII en latín.

describe como si fuera el juego de Ludus Duodecim Scriptorum⁶. Como concluye R. G. Austin (1935), Isidoro de Sevilla está describiendo el juego de Tabula, un juego muy semejante al backgammon actual⁷. Estas evidencias de los dados y de Isidoro de Sevilla nos inclinarían a suponer que los juegos de tablas recogidas por Alfonso X provienen de ambas fuentes: persa y romana.

2.1 Este es el primer iuego que llaman las quinze tablas

El pequeño texto que describe este juego en el folio 73r es,

“El primer iuego dellas es este que llaman las quinze tablas o las seys o quantas y pudieren poner de quinze fasta una”.

En este juego de tablas, cada jugador puede jugar con una tabla hasta quinze tablas⁸.

La miniatura, el folio 73v, nos describe la distribución de las tablas de cada uno de los jugadores en el tablero.



Recogemos a continuación un esquema de esta miniatura, donde el tablero está tumbado sobre el lado mayor del jugador de la izquierda.

Vemos que hemos ordenado las quadras de la miniatura de la manera siguiente: en la

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | | | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| | | | | b | b | b | b | b | b | b | b |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| | | | | n | n | n | n | n | n | n | n |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

quadra inferior de la derecha, quadra I; la superior derecha, quadra II; la inferior izquierda, quadra IV y, finalmente, superior izquierda, quadra III.

Vamos a suponer que uno de los jugadores juega con quinze tablas blancas (usaremos la letra b para las tablas blancas) y el otro, quinze tablas negras (usaremos la letra n para las tablas negras). La distribución de las tablas es la mostrada en el tablero, donde en la quadra I están dobladas las

tablas blancas y en la quadra IV están dobladas las negras. Además, las tablas blancas tienen dos en la casa seis y una en la casa cinco ambas de la quadra II, las negras tienen dos en la casa seis y una en la cinco ambas de la quadra III.

A falta de más información, para interpretar este juego de quinze tablas vamos a recurrir al resto de juegos de tablas y al juego conocido de backgammon⁹, con lo que sus reglas son: (a) Las tablas blancas deben recorrer las quadras II y III hasta llevarlas a la quadra “que es en derecho daquella”, es decir la quadra IV; igual deben hacer las tablas negras que deben llevarse a la quadra I después de haber pasado por las quadras III y II; (b) cuando una tabla es capturada o sacada del tablero debe entrar en la quadra de donde

⁶ Este juego de Ludus Duodecim Scriptorum estaba formado por tres líneas, y cada línea estaba formada por dos grupos de seis letras. La eliminación de la línea intermedia generó el juego de Tabula.

⁷ R. G. Austin (1935). *Roman Board Games II*. Greece & Rome, vol. 4, No. 11, pp. 76-82.

⁸ Murray pone el ejemplo de jugar con seis tablas por jugador.

⁹ Murray también interpreta este juego de quinze tablas como uno de Backgammon.

partió al principio de la partida; (c) cuando un jugador ha llevado todas sus tablas a la quadra opuesta, debe proceder a sacarlas fuera del tablero y (d) cuando un jugador tiene varias tablas fuera del tablero debe entrar todas antes de mover las que tiene dentro del tablero. Todos los movimientos de las tablas se hacen usando los puntos que resultan al lanzar tres dados. Gana la partida el que más pronto saca sus tablas del tablero.

Una vez las tablas de cada jugador han entrado en sus correspondientes quadras, quadra I para las negras y quadra IV para las blancas, los jugadores deben sacarlas del tablero. El primero que saque sus tablas del tablero gana la partida.

2.2 Este iuego llaman los doze canes o doze hermanos

El texto que describe este juego en el folio 73v es,

“E esto es por que se iuega con doze tablas, por que uengan dos a dos dobladas en las seys casas de dentro en la una delas quatro quadras del tablero, qual escogiere el que ouiere de iogar primero. E el que mas ayna las pudiere doblar delos dos iogadores, ganara, por que ell otro nol podra tomar tabla en quanto la casa estudiere doblada. Pero cadauno de los que iogaren deue tener las tablas en la mano o en el tablero fuera de las casas en que ouieren de iogar, e nola poner en ellas fata que uenga la suerte delos dados por que las ha de meter”

Ahora, ordenamos las quadras de la miniatura como hicimos en el juego anterior, es decir: en la quadra inferior de la derecha, quadra I; la superior derecha, quadra II; la inferior izquierda, quadra IV y, finalmente, la superior izquierda, quadra III.

Como se observa en la miniatura 74r que acompaña a este juego, cada jugador tiene doce tablas en la mano que debe ir metiendo según las suertes que resulten al lanzar dos dados. Las tablas deben ponerlas dobladas en las seis casas de la quadra que ambos jugadores han elegido para jugar. Una tabla aislada, blot, puede ser capturada y debe entrar de nuevo. Gana la partida el que antes logra poner dobladas todas sus tablas. En este juego las tablas no se mueven por el tablero, entran para doblarse y son capturadas si están aisladas. Cuando una casa tiene dos tablas dobladas, el jugador ya no puede poner más tablas.



En la miniatura se observa que están jugando dos niños en la quadra I, que son ayudados por sus tutores. Se observa que los dados han sacado los puntos 3-2.

Puede probarse que el número de configuraciones finales que pueden darse es 64, donde incluimos los casos de que todas las tablas dobladas sean blancas o negras, que conducen a un ganador o un perdedor. Ahora bien, también puede acabar la partida cuando, por ejemplo, se tiene en las casas 1,2 y 3 dobles blancas y en las casa 4,5 y 6 dobles negras, que produce un empate.

Hemos de pensar que al ser los jugadores niños, el juego pretende que éstos aprendan que al doblar una tabla de una casa, entonces la protege; que cuando los dados sacan, por ejemplo, los puntos 3-2, pueden usar el punto 3 para entrar una tabla, siempre que la casa esté libre, tenga una tabla aislada del contrario o contenga una de sus tablas; o el punto 2 para entrar otra tabla en una casa en las mismas condiciones que la anterior; o también usar la suma 5 para entrar una tabla en una casa que no tenga tablas dobladas del otro jugador. Además los niños deben aprender los comportamientos de los puntos

que lanzan los dados, por ejemplo, experimentar que sacar la puntuación seis tiene mayor probabilidad que otra puntuación, etc.

2.3 Aqueste iuego llaman doblat

El tablero que presenta la miniatura, folio 74v, es el que vemos a continuación.

Recogemos a continuación un esquema de la miniatura, donde el tablero está tumbado sobre el

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| | | | | | | b | b | b | b | b | b |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| | | | | | | n | n | n | n | n | n |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |



lado mayor del jugador de la izquierda de la miniatura. Este juego es, en parte,

lo contrario que el juego de los doce canes o los doce hermanos. Es decir ahora los jugadores tienen sus doce tablas dobladas en dos quadras opuestas, que siguiendo la miniatura, las pondremos en las quadras I y IV. El texto de este juego está recogido en el folio 74r y afirma

lo siguiente:

“Cadauno delos iogadores deve tener las doze tablas, e poner las dobladas, vna sobre la otra. Cadauno en su quadra del tablero, que sea la una en derecho dela otra. E el que uenciere la batalla lançare primero. E deuen se baxar aquellas doze tablas que estan sobre las otras por las suertes delos puntos delos dados. E otrossi se deuen leuar, e el que las ante leuare ganara el iuego”. Vemos que los jugadores deben sacar sus tablas fuera del tablero, así las tablas sólo pueden salir del tablero y no moverse por otras quadras. Los jugadores deben sortear quién lanza los dados en cada partida, es decir deben hacer “batalla”. Además,

“Et si por auentura qual quiere delos iogadores lançare suerte que no tenga tablas de que la fazer tan bien de baxarla como de leuarlas, deuelo fazer ell otro iogador. “

Es decir, un jugador puede ganar por los puntos que otro jugador no pueda utilizar para mover sus tablas.

Este juego busca que cada jugador aprenda a sacar sus tablas del tablero. En la miniatura se observan jugadores maduros, lo que debe servir para valorar las dificultades de apreciar los comportamientos de los tres dados para lograr ganar la partida.

Murray señala que el juego de doblat es una simplificación de un juego que se jugaba en Inglaterra, en los días de Tudor and Stuard.

2.4 Este es el iuego que llaman fallas

La miniatura que acompaña a este juego en el folio 75r, es:

La distribución de las quince tablas de cada uno de los jugadores es recogida en el tablero siguiente.



| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|----|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | | | | | 13 | | | | | | |
| n | | | | | b | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | 13 | | | | | | |
| b | | | | | n | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

Las reglas de este juego están recogidas en el folio 74v,

“En quando son assi entablados deve cadauno de los iogadores punnar como cadauno adula (lleve) aquellas dos tablas en derredor fata la su quadra, lo mas ayna que pudiere, ca alli las a de entablar de guisa que las lieue en saluo, e en leuando las deve guardar

que el otro non gelas fiziera, ca si no auierelas a tornar a la quadra onde las mouio. E si fallasse que alli o el deve entrar el otro auie entablado sos tablas, falleçrie que no podrie entrar, e perderie el iuego por ello.”

El jugador de las tablas blancas debe llevar las dos tablas que tiene en la casa del as, en la quadra III, a la quadra II, donde ya tiene trece tablas, pasando por las quadras IV y I. El de las tablas negras debe llevar las dos negras de la casa de as de la quadra II a la quadra III, donde tiene ya metidas trece tablas. Si alguna de estas tablas fuera capturada debería entrar de nuevo en el tablero en la quadra donde fueron entabladas al comienzo de la partida. Si, por ejemplo, una tabla blanca fuera capturada, no podría entrar en la quadra III si el jugador negro tuviera dobladas sus tablas en las seis casas de la quadra III, con lo que perdería la partida. Esta forma de ganar la partida es lo que hemos llamado en la introducción la “barata”.

Seguimos con el texto,

“Orossi el que lançase en manera que no ouiesse do yr, si no en la casa que ell otro ouiesse poblada perderi el iuego por que falleçrie. Onde por esta razon llaman fallas a este iuego”.

Es decir, si uno de los jugadores está bloqueado, por ejemplo, con seis de sus tablas colocadas en casas consecutivas, entonces pierde la partida. Esta forma de ganar es otra forma de la “barata”.

El texto finaliza diciendo que,

“Pero bien se pueden perder o ganar e en otra manera, si por auentura cadauno delos iogadores aduxiere sos tablas en saluo a la su quadra que no se fieran unas a otras, el

Es decir, si ambos jugadores consiguen llevar sus tablas a sus cuadras, ganará el que antes las saque del tablero.

También, las trece tablas que ya está en sus quadras, pueden también capturar a las otras dos tablas, y también, ser capturadas.

La miniatura, folio 75v, recoge el lanzamiento de tres dados que muestran los puntos 5-5-5.

Como señala Murray, este juego de fallas es una simplificación del juego inglés llamado fayles o Fails que recoge el manuscrito (King's, 13, A. xviii, ff. 158-60); au nombre en francés es Failles.

2.5 Este es el iuego que llaman el seys, dos e as

La miniatura de este juego es recogida en el folio 75v.

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 8 | | | | | | |
| b | b | n | n | n | b | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |



La distribución de las tablas es la que recogemos en el tablero.

Vamos a suponer que el jugador que “*uence la batalla a la mano*”, juega con la blancas y pone sus quince tablas en la quadra III de esta guisa: ocho en la casa del seis, cuatro en la casa del dos y tres en la casa del as. El otro jugador, pone sus quince tablas negras de esta manera: cinco tablas en las casas dos, tres y cuatro de la quadra III. La elección de la quadra III es la misma que en la miniatura.

El texto de este juego viene recogido en el folio 75r y afirma que,

“E por que aquel que uence la batalla...deue iogar primero e tomar las mas casas que pudiere en la otra quadra que esta de lado. E ell otro que iogara empos el, otrossi tomara las mas casas que pudiere en essa misma quadra. E si tomando las casas firiere ell uno all otro una tabla o mas deue las tornar no ala quadra quel esta en derecho, ni a la quadra quel esta de lado, mas a la quel esta en pospunta. E desque las metiere en esta quadra deuelas traer en derredor por todas las cuadras fasta aquella quadra donde se deuen leuar. E el que mas ayna las leuare ganara el iuego. “

El movimiento de las tablas que parten de la quadra III, es pasar por las quadras IV y I y entrar en la quadra II. Las capturas de tablas sólo son permitidas cuando éstas están en la quadra IV. Cuando una tabla es capturada debe volver a entrar en el tablero por la quadra I (la que está en diagonal o “*pospunta*” de la quadra III), y entonces deben pasar por las quadras IV y III y entrar en la quadra II. Una vez que un jugador ha metido todas sus tablas en la quadra II debe ponerlas a salvo sacándolas del tablero. Vemos que algunas tablas, las que no son capturadas, se mueven en sentido contrario de las agujas del reloj, mientras que las capturadas, una vez han entrado, se mueven en sentido de las agujas de reloj. En la miniatura se ven jugando dos mujeres y los puntos de los dados son 4-5-6.

2.6 Este es el iuego que llaman en Espanna emperador, por que el lo fizo

Este juego es también recogido por el manuscrito (K, 158a) con el nombre de Ludus Anglicorum que se juega con dos o tres dados, en cambio el juego del Emperador se juega con tres dados, en Italia se llama Testa (BS., y CB.), en Francia es Tieste et Impérial (BS.).



La miniatura de este juego es recogida en el folio 76r. Vemos que este juego se juega con tres dados.

La distribución de las quince tablas por jugador es la que recogemos en el tablero siguiente:

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| n | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| b | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

El jugador que “*uence la batalla a de lançar primero*”, que vamos a suponer que juega con la blancas, pone sus quince tablas en la casa el as de la quadra III. El otro jugador, pone sus quince tablas negras en la casa del as de la quadra II. La elección de la quadra III y la quadra II es la misma que en la miniatura.

El texto de este juego viene recogido en los folios 75v y 76r y afirma que,

“E el que uenciere la batalla..., e traer las tablas por las suertes delos dados en derredor por las quadras del tablero, fata que las entable en la quadra do ell otro tenie las suyas. E esso mismo deue fazer ell otro iogador contra el.

E si en passando las unas por las otras se firieren, aquellas se deuen tornar a la quadra o primeramente fueron puestas. E dalli las deuen sacar otra uez como de primero fata que uengan a la quadra do se deuen entablar. E en passando unas por otras e firriendosse e tormando otra uez como de cabo pora iogar, el que las entabla en aquella quadra o deuen e las lieua en salvo, aquel gana el iuego.”

El movimiento de las 15 tablas blancas consiste en salir de la quadra III, pasar por las quadras IV y I y entrar en la quadra II. Las 15 tablas negras se mueven al contrario, es decir salen de la quadra II, pasan por las quadras I y IV y entran en la quadra III. Las tablas que son capturadas (*feridas*) deben entrar en la quadra de donde partieron al comienzo de la partida. Gana la partida el jugador, que una vez ha llevado todas sus tablas a la quadra correspondiente, debe sacarlas del tablero.

Veamos a continuación las dos maneras que hay de ganar en este juego.

“Pero ay dos cosas que fazen los buenos iogadores, la una es manera e a otra barata. E la manera se faz pora defender se el que tiene iuego que nol pierda. E la barata pora ganar el iuego mas el saluo el que lo tiene meior”.

Vemos que nos está recordando las dos formas de acabar la partida ya comentadas en la introducción de este libro, a saber, la *manera* y la *barata*. Ahora añade cuando es conveniente usar una o la otra.

A continuación describe la *manera*:

“E la manera es desta guisa: que cadauno tenga tantas tablas que non pueda entrar en las casas dela quadra del otro por suerte que lance, seyendo todas las casa presas por las sos tablas e por las del otro. E deuen para mientes (fijarse) que maguer (a pesar de) fique una tabla en las casas dela¹⁰ quadra o a de entrar, que nola ponga sobre la otra

¹⁰ Pasamos al folio 76r.

suya maguer este sola, nin sobre las otras que estan dobladas como quier que la suerte diga que lo podrie fazer si en otro iuego fuesse. E desta guisa por que ell uno ni ell otro non pueden entrar, llaman a este iuego manna, por que el danno uiene equal de amas las partes”.

Vemos que se trata de una situación donde cada jugador ha capturado tablas del contrario y cuando intentan entrarlas de nuevo al tablero no lo pueden hacer, de ahí que no exista un vencedor y se produzca un empate. Ahora bien, para que ocurra este empate, se debe jugar el juego del Emperador exigiendo que: cuando una tabla de un jugador entre de nuevo en la quadra de la que partió al comienzo de la partida, ésta no puede ponerse en una casa donde el jugador tenga una tabla aislada o tenga tablas dobladas. El texto quiere que nos fijemos (*para mientes*) en esta regla a pesar de que “*la suerte diga que lo podrie fazer*” si “*en otro iuego fuesse*”.

La otra forma de acabar la partida es la *barata*, veamos su descripción:

“La barata es quando el un iogador tiene meioria del otro, e tiene doze tablas (por que) entabladas por que ell otro maguer entre non pueda salir, e delas otras que tiene a se de baxar o fazer y alguna a que de. E quandol da quatro tablas o mas el iuego baratado, por que puede leuar sus tablas en salvo o dar le mas si quisiere, e gana el iuego por este iogar”.

Esta forma de “*barata*” consiste en que uno de los jugadores tiene ocupados seis casas consecutivas con tablas dobladas que impiden al otro jugador avanzar las casas que tiene dentro del tablero.

2.7 Este iuego llaman el medio emperador

La miniatura de este juego es recogida en el folio 76v.

Este texto de este juego es recogido en el folio 76r. La distribución de las tablas es la misma que la del Emperador. En cambio, los movimientos de las tablas sólo pueden darse entre las quadras II y III, así las tablas blancas saldrán de la quadra III y entrarán en la II, las negras se moverán al contrario. Se permite jugar a la *manera* pero no a la *barata*. Se juega con dos dados.



Este juego se llama Ludus Lombardorum en el manuscrito (K, 159a).

2.8 Este iuego llaman la pareja de entrada

El texto de este juego es recogido en el folio 76v y la miniatura en el 77r que muestra tres dados con los puntos 2-2-6.

Recordemos que el orden de la quadras de la miniatura es: en la quadra inferior de la derecha, quadra I; la superior derecha, quadra II; la inferior izquierda, quadra IV y, finalmente, la superior izquierda, quadra III.

Veamos los movimientos de las 12 tablas que tiene cada jugador:



“Los iogadores que iogaren este iuego deuen tenerlas fuera delas casas, e meter las en la una delas quatro quadras el tablero en qual se avinieran assi como los doze canes. E aquel que primero las y metiere deuelas traer por la quadras el tablero fasta la otra quadra que esta en derecho della, e alli las entablara si pudiere, e leuarlas. “

Vemos, que al igual que el juego de los *doze canes*, los jugadores deben entrar cada uno doce tablas en las casas de una de la quadras del tablero, poniendo dos tablas en cada casa. En la miniatura, los jugadores han elegido la quadra IV, según nuestra notación. El primero que entre sus doce tablas, las debe llevar a la quadra que “*esta en derecho della*”, la quadra I, pasando por las quadras III y II, donde una vez “*entabladas*” las debe sacar del tablero.

Siguiendo con el texto,

“E si trayendo cadauno sos tablas a la quadra donde se deuen leuar firieren alguna dellas, deuela tornar a aquella quadra o fueron primeramente entabladas. E deue punnar en traer la quanto mas pudiere a aquella quadra donde se deuen leuar, e el que mas ayna las leuare ganaga el iuego.”

Vemos que cuando alguna de las tablas es capturada, entonces debe entrar en el tablero en las casas de la quadra IV. También nos dice que el primero que las saque del tablero, cuando están en la quadra I, ganará la partida.

Y sobre el lanzamiento de los dados, afirma que,

“E a tanto de auentaia qualquiere delos iogadores que lançare par en los tres dados o en los dos, que a de fazer toda aquella suerte en quanto lançare par. E demas a de auer la mano pora lançar otra uez. “

Nos dice que cuando lanza tres o dos dados, si en dos de ellos salen los mismos puntos¹¹, entonces el jugador que los lanzó puede lanzarlos otra vez. En la miniatura se observa que hay dos dados que muestran dos puntos y un tercero muestra un seis. También se dice que este juego también se puede jugar con dos dados.

Respecto de por qué este juego se llama *pareia e entrada*, es explicado por el mismo texto: “*pareia de entrada*” porque “*quando lançan la pareia an de cumplir toda*”. Porque los dados pueden lanzarse otra vez por el mismo jugador cuando dos dados salen con los mismos puntos.

2.9 Este iuego llaman Cab e quinal

Este juego recoge el texto en el folio 77r.

Presenta dos miniaturas en el folio 77v, el tablero de la miniatura de la izquierda se juega con tres dados y el de la derecha lo hace con dos.

Vamos a comenzar con el juego que se juega con tres dados.



Recogemos a continuación el tablero de la izquierda que está en el folio 77v.

¹¹ Este es la interpretación de Murray al decir que cuando sale un doble entonces debe seguir lanzando los dados. Ahora bien, puede verse en el Libro de los Dados que la palabra “*par*” aplicado al juego de Triga se interpreta que al lanzar los tres dados estos deben mostrar los mismo puntos.

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | | | 1 | 1 | | | | | | |
| | | | | 5 | 5 | | | | | | |
| | | | | b | n | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

Vemos que las quince tablas blancas están en la casa cinco y las otras quince negras en la casa seis, ambas en la quadra II, como muestra el tablero de la izquierda de la miniatura.

Los movimientos de las tablas son:

“Deuen se traer enderredor por las otras

casas delas quadras del tablero, fata la otra quadra que este en derecho della o fueron entabladas, e dalli se deuen leuar. E si alguna dellas se firieren en trayendolas, deuen las tornar e entrar con ellas en la casas dela quadra onde mouieron, si las fallaren uazias o senzillas, o sobre las suyas quantas quiere que sean.”

Vemos que las tablas blancas y negras deben salir de la quadra II, pasar por las quadras I y IV y, finalmente, entrar en la quadra III¹². Si alguna de las tablas es capturada debe entrar de nuevo por la quadra II. También, nos recuerda que una tabla entra en una casa que está vacía (uacia), sin tablas, *senzilla*, que no esté doblada por una tabla del contrario y cuando está ocupada por sus tablas.

Y sobre el comienzo de este juego, dice:

“E an la mano las del cinco, por que si las del seys que estan un punto delante iogassen primero aurién dos meiorias: la una un punto que aurién demas, e la otra la mano.”

A saber, comienza el juego el jugador de las blancas. Vamos a seguir con el juego que se juega con dos dados.

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|----|----|----|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | | | | 14 | 14 | | | | | | |
| | | | 1b | b | n | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | 1n | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

Recogemos a continuación el tablero de la derecha que está en el folio 77v.

Vemos que hay catorce tablas blancas en la casa cinco y una blanca en la casa cuatro, todas en la quadra II. Y las tablas negras, vemos que hay catorce en la casa seis en la quadra II y una negra en la quadra del seis de la

quadra III. Como muestra el tablero de la derecha de la miniatura¹³.

Los movimientos de las tablas son:

¹² La afirmación de Murray de que las tablas estén entabladas al principio en la quadra I y moverlas hasta la quadra IV, es otra forma de jugar con este juego de Cab e quinal.

¹³ Murray recoge esta distribución de las tablas en las quadras I y IV, ahora bien, su texto presenta un error al afirmar “uno en el cinco”, donde debe decir “uno negro en la casa del seis de la quadra IV”.

“E ell andar e el leuar destas tablas a sse assi de traer como ell otro iuego que desuso diximos que se tienen con este que se iuega con tres dados. “.

Vemos que la diferencia con el de tres dados es que ahora las blancas tienen ya una tabla metida en la quadra III donde todas las tablas deben llevarse, pasando antes por la quadras I y IV.

2.10 Este iuego llaman todas tablas

En este juego cada jugador tiene quince tablas y se juega con dos dados. Su nombre proviene de que las quince tablas, de cada jugador, están distribuidas por las cuatro quadras del tablero; en francés se llama Toutes Tables; Tavole es el nombre italiano; Cotton describe Todas Tablas con el nombre de Iris.

La miniatura es recogida en el folio 78r.

El texto de este juego de tablas está recogido en el folio 77v

La primera parte del texto de este juego recoge la distribución de las tablas en la quadras II y III de la miniatura, la parte superior del tablero. Veamos que nos dice:



“... E en las dos quadras que son derecho la una dela otra ponen en la una en el seys cinco tablas de una color, e dessa misma ponen dos al as en la otra quadra que esta en derecho della, e en misma quadra contralla ponen otrossi las tablas como esta que auemos dicha.”

Recogemos a continuación nuestra propuesta de distribución de las tablas en las quadras II y III:

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | | | | | 5 | | | | | | |
| n | | | | | b | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | 5 | | | | | | |
| b | | | | | n | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

Vemos que en la quadra II ponemos cinco tablas blancas (tomamos el color blanco que corresponde a las tablas de color amarillo del jugador de la derecha) en la casa del seis y en la quadra III ponemos dos tablas blancas en la casa del as, como recoge el texto: “... E en las dos quadras que son derecho la una dela otra ponen en la una en el seys cinco tablas de una color, e dessa misma ponen dos al as en la otra quadra que esta en derecho Della”.

A continuación, el texto afirma que: “e en misma quadra contralla ponen otrossi las tablas como esta que auemos dicha.”, que nosotros interpretamos que se pone cinco tablas negras (tomamos el color negro que corresponde a las tablas de color marrones del jugador de la izquierda) en la casa del seis de esta quadra III, y dos tablas negras en la casa del as de la quadra II. Nuestra propuesta de distribuir las tablas no se corresponde con la distribución que muestra la miniatura 78r. En efecto, en la miniatura la distribución es: cinco blancas en la casa del seis y dos tablas en la casa del as ambas en la quadra II y cinco tablas negras en la casa del seis y dos tablas negras en la casa del as ambas en la quadra III. Ahora bien, la distribución que muestra la miniatura 78r está en contradicción con la regla que recoge el siguiente texto que aparece al comienzo de este juego

“Otro iuego a y que llaman todas tablas por que se entablan derramadamente¹⁴ en todas las quatro quadras del tablero”

Es decir, tanto las tablas blancas como las negras deben distribuirse por las cuatro quadras del tablero y, así, la solución que recoge la miniatura 78r no está de acuerdo con la regla anterior, ni con el texto que acompaña a este juego de tablas.

Veamos ahora el texto que recoge la distribución de las tablas en las quadras I y IV, que corresponden a las quadras inferiores de la miniatura 78r.

“E en las otras dos quadras que son cabo dessas, en la casa dell as ponen cinco tablas dela color que pusieron las otras cinco en la casa el seys. E en las del cinco ponen tres tablas en cadauna dessas colores. “.

Recogemos a continuación la distribución de las tablas en las quadras I y IV:

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | | | | | 5 | | 3 | | | | 5 |
| n | | | | | b | | b | | | | b |
| | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | 5 | | 3 | | | | 5 |
| b | | | | | n | | n | | | | n |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

La distribución de las tablas en la quadra I y IV del tablero es: cinco tablas blancas en la casa del as en la quadra I y cinco tablas negras en la casa del as de la quadra IV, ya que el texto afirma que debemos colocar cinco tablas en las casas del as de las quadras que están de lado de las quadras II y III, respectivamente, “dela color que pusieron las otras cinco en la casa del seys”. Además hay

que poner tres tablas en cada una de las casas del cinco en las quadras I y IV “dessas colores”, es decir los mismos colores que las tablas de la casa del seis de las quadras II y III, respectivamente. Vemos que según esta interpretación, la distribución que mostramos en este tablero en las quadras I y IV corresponde a la que muestra la miniatura 78r en sus quadras inferiores, la I y IV. Esta interpretación no está de acuerdo con la regla de que tablas del mismo color deben estar en cada una de las cuatro quadras. Para cumplir con la regla, tenemos que redistribuir las tablas en las quadras I y IV del tablero. Nuestra solución es:

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | | | | | 5 | | 3 | | | | 5 |
| n | | | | | b | | n | | | | b |
| | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | 5 | | 3 | | | | 5 |
| b | | | | | n | | b | | | | n |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

donde hemos puesto tres tablas negras en la casa del cinco de la quadra I y tres tablas blancas en la casa del cinco en la quadra IV.

La propuesta de Murray (1941) es la distribución de las tablas que recogemos a continuación:

¹⁴ De la palabra derramamiento, derivado de derramar. La derrama es la operación de repartir entre todos los vecinos de una población una contribución u otra carga (Diccionario de María Moliner, 1977).

Esta solución de Murray de intercambiar los colores de las tablas de la casa del as de las quadras I y IV, no se corresponden con los colores de las tablas de la casa del seis de las quadras II y III respectivamente, tal como recoge el texto en este apartado. Así, Murray toma los colores de las tablas de la casa del as de las quadras I y II a partir de los colores de

| | | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | | | | | 5 | | 3 | | | | 5 |
| n | | | | | b | | b | | | | n |
| | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | 5 | | 3 | | | | 5 |
| b | | | | | n | | n | | | | b |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

las tablas de la casa del as de las quadras II y III, respectivamente. Esta propuesta no está justificada por no ser recogida por el texto que acompaña a este juego de Todas Tablas. A partir de esta propuesta, Murray aplica la regla ya citada y pone tres tablas blancas en la casa cinco de la quadra I y tres negras en la misma casa de la quadra IV. La solución de Murray es el juego de tablas denominado backgammon.

Si en el juego del backgammon las dos tablas negras, en el caso de que superen los ataques de las cinco blancas de la quadra II, deberán enfrentarse con tres tablas blancas, en nuestra solución las dos tablas negras, que igualmente se enfrentan con las cinco tablas blancas de la quadra II, si superan estos riesgos y entran en la quadra I, entonces se deben enfrentar con cinco tablas blancas. Para las tablas negras que entran en la quadra IV, si en el backgammon, se enfrentarán con cinco tablas blancas, en nuestra propuesta, se enfrentarán con tres tablas blancas. Vemos pues que mientras en nuestra propuesta los riesgos de las negras disminuyen al pasar de la quadra I a IV, en el backgammon ocurre al revés, los riesgo de las negras aumentan al pasar de la quadra I a la IV. El comportamiento de las tablas blancas es el mismo que el descrito para la tablas negras.

Veamos los movimientos de las tablas,

“E iueganse assi. El que ouiere la mano iogara a qual parte quisiere trayendo dos tablas dell as contra las casa del seys o tienen las cinco tablas.”.

Es decir, el movimiento de las tablas blancas es llevarlas todas a la quadra II, pasando por las quadras III, IV y I, contrario a las agujas del reloj. Las tablas negras se moverán en el sentido de las agujas del reloj, es decir llevaran todas sus tablas a la quadra III, pasando por las casas de la quadra II, I y IV.

Veamos que ocurre con las capturas,

“Pero si algunas tablas se tomaren, an las de tornar a la quadra do estan la dos tablas en ell as. E dalli leuar la ala quadra do estan las cinco tablas en al casa del seys, e dende leuar las. E este iuego se iuga con dos dados”.

Es decir, la tabla que es capturada debe salir del tablero y entrará por las suertes de los dados por la quadra de donde estaban sus dos tablas del mismo color. También, una vez todas las tablas blancas están en la quadra II, deben sacarlas fuera del tablero y, de la misma forma, una vez que todas las tablas negras están quadra III, deben sacarlas fuera del tablero.

Para terminar queremos señalar una coincidencia que hemos encontrado en el Liber de Ludo Aleae, un libro que Girolamo Cardano (1501-1576) escribió sobre 1564 y que

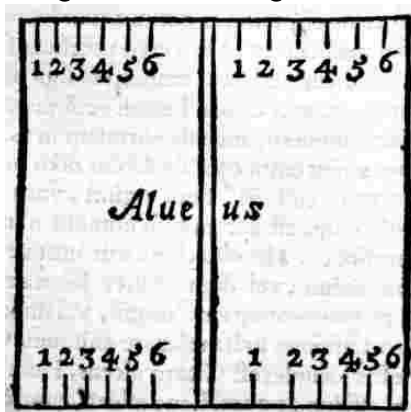
sería publicado en 1663. Máximo Tamborino ha vuelto a editar una nueva edición de este libro en 2004¹⁵.

Vamos a ver que en el capítulo XXX de esta obra de Cardano se describe un juego de tablas cuya distribución de las piezas o tablas coinciden con la distribución de las tablas de la miniatura 78r del juego de Todas Tablas.

El texto latino dice: “*In totis tabulis quinque tabulae ponuntur in ultima sede collusoris a dextra tua, el duae in prima a sinistra tua; tres in secunda tua a dextra, et quinque in sexta tua a sinistra*”. Donde vemos que Cardano nos informa que el juego es “Todas Tablas” (totis tabulae).

En el tablero del juego de tablas Cardano hemos añadido nuestra identificación de las quadras utilizada en los juegos anteriores.

Quadra II Quadra I



Vemos que Cardano ha enumerado las casas siguiendo nuestro orden, ({1,2,3,4,5,6} desde el borde izquierdo de la tabla a la barra), para las quadras II, parte superior, y III parte inferior, ambas en la parte izquierda de la tabla de Cardano, y al contrario ({6,5,4,3,2,1} desde el borde derecho de la tabla a la barra), en las quadras I, superior, y IV, parte inferior, ambas en la parte derecha de la tabla de Cardano.

Del texto latino vamos a recoger la distribución de las tablas en las casas de las cuatro quadras.

Quadra III Quadra IV

Primero, el jugador de la izquierda debe colocar sus quince tablas de la forma siguiente: cinco tablas en la casa del seis de la quadra IV y dos tablas en la primera casa de la quadra III; a continuación coloca tres tablas en el casa del dos en la quadra IV y cinco tablas en la casa del seis en la quadra III. El texto latino termina diciendo que el otro jugador, el de nuestra derecha debe poner sus tablas en los lugares opuestos al del primer jugador, es decir cinco tablas en la casa del seis de la quadra I y dos tablas en la primera casa de la

quadra II; a continuación coloca tres tablas en el casa del dos en la quadra I y cinco tablas en la casa del seis en la quadra II. Usando nuestro orden de las casas, la distribución de las tablas en este juego de Cardano es la siguiente.

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | | | | | 5 | | 3 | | | | 5 |
| b | | | | | b | b | | | | | b |
| 2 | | | | | 5 | | 3 | | | | 5 |
| n | | | | | n | n | | | | | n |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |

Si comparamos esta tabla del juego de Cardano con la tabla que recoge la miniatura 78r del juego de Todas Tablas, vemos que la distribución de las tablas en la

tabla de Cardano coincide con la que recoge la miniatura 78r del juego de Todas Tablas.

¹⁵ Girolamo Cardano (1663). Liber de Ludo Aleae. A cura di Massimo Tamborino. Filosofia e Scienza Nell’Età Moderna. Francoangeli. 2004.

2.11 Este iuego llaman Laquet o Laquete

Este juego de Laquet se juega con dos dados y es, según Murray, parecido a juego francés llamado trictrac.

La miniatura de este juego es recogida en el folio 78v, vemos que muestra dos dados.

La distribución de las tablas en el tablero que recoge la miniatura, folio 78v, es la que recogemos en el tablero siguiente:

| QUADRA II | | | | | | QUADRA I | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|-----------|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1 | | | | | | | | | | | 1 |
| b | | | | | | | | | | | n |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| | | | | | | b | b | b | b | b | 4 |
| | | | | | | | | | | | n |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| QUADRA III | | | | | | QUADRA IV | | | | | |



Las quince blancas se ponen dos en la casa del seis, tres en las casas cinco, cuatro, tres y dos, todas en la quadra IV; y en la quadra II se pone una tabla blanca en la casa del as. Las tablas negras se ponen catorce en la casa del as de la quadra IV y una negra en la casa del as de la quadra I. En el texto de este juego se ordenan las quadras en contra de las agujas del reloj: la primera corresponden a nuestra IV, la segunda es la I, la tercera es la II y, finalmente, la cuarta es la III. Este

orden de las quadras no se sigue en otros juegos. Como el orden de las quadras no es importante para jugar a estos juegos, nosotros hemos propuesto el orden que aparece en todos los dibujos de los tableros, que sólo se adelanta en una unidad al orden usado en este juego de Laquete.

El texto de este juego, folio 78r, afirma que,

“E en este iuego non se fieren la vnas tablas a las otras. E la suerte que non pudiere fazer ell un iogador la a ell otro. E el qui las ante leuare daquela quadra o deuen seer entabladas ganara el iuego.”

Vemos que no se permiten capturas y, también, que la suerte que un jugador no puede usar para mover sus tablas la puede utilizar el otro jugador.

El texto de este juego no recoge cómo deben moverse las tablas. Una propuesta, ya considerada por Murray, es: la tabla blanca de la quadra II debe moverse por la quadra III y entablarla en la quadra IV; la tabla negra de la quadra I debe moverse por las quadras II y III, para entablarla en la quadra IV. Una vez estas dos tablas están en la quadra IV, los jugadores deben sacar sus tablas fuera del tablero.

2.12 Este iuego llaman en las otras tierras la buffa cortesa

La miniatura de este juego es recogida en el folio 79r.



El texto de este juego es recogido en el folio 78v, y afirma que,
“E es tal como el iuego que dizen la pareia en traer las tablas e en leuar las e en todas cosas, si no que a tanto de auentaia que la suerte que non puede fazer ell un iogador que la faz ell otro. E destas a y otra menor que se iuega con dos dados”.

Se trata del mismo juego que el de la pareia de entrada. La diferencia está en que si un jugador no puede usar los puntos de los dados, entonces éstos pueden ser usados por el jugador contrario.

La miniatura, folio 79r, muestra a dos jugadores con las tablas en las manos, donde uno de ellos ha introducido tres tablas y el otro dos en la quadra IV. Se observa dos dados que muestran los puntos 2-5.

Este juego es de procedencia italiana y su versión española es la Pareia de Entrada; en Alemania se llama Puff y en Inglaterra Paumecary.

2.13 Este iuego llaman la buffa de baldrac

La miniatura de este juego es recogida en el folio 79v.

Como en otros juegos, la quadra inferior de la derecha es la quadra I; la superior derecha, quadra II; la inferior izquierda, quadra IV y, finalmente, la quadra superior izquierda es la quadra III.

El texto recogido en el folio 79r, afirma que

“E otro iuego ha y a que llaman la buffa del baldrac, e ieuigasse con tres dados, e lançan batalla e el que uençe la batalla iuega primero. E an de entablar amos los iogadores primero las tablas en sennas quadras dela una parte del tablero, segunt la suerte delos dados.”



Vemos que antes de comenzar la partida se sortear quién debe ser el primero en lanzar los tres dados. De la miniatura deducimos que los jugadores introducen sus tablas en las quadras III o IV¹⁶ usando los puntos que resulten de lanzar los tres dados. En la miniatura se recoge una parte de la primera fase de este juego de tablas que consiste en introducir las tablas o piezas en el tablero, donde tanto el jugador de la izquierda como el de la derecha han introducido dos tablas negras y tres blancas en la quadra III, respectivamente. En esta primera fase del juego, el texto no dice nada acerca de si una tabla aislada de un jugador debe ser “comidas” por el otro jugador, así supondremos que en esta primera fase del juego no se permite “comer” tablas aisladas entre los jugadores. Una vez los jugadores hayan introducidos todas sus tablas en las quadras III o IV, comenzará la segunda fase de este juego de tablas.

“E después que cadauno ha entabladas sos tablas en las quadras segunt que diximos, trahen las segunt las suertes delos dados el unos contrall otro por las quadras del tablero. E si sse encuentran e se fallan descubiertas fieren se si quieren, e ha de tornar la tabla que es ferida a la quadra o primero fue entablada. E desta guisa traen los iogadores sus tablas ell uno contral otro fata que las passe cadauno all otra quadra del tablero en derecho o fueron entabladas primero.”

La interpretación que hacemos de este texto es que las tablas blancas, que están entabladas en las quadras III o IV, deben pasar primero por la quadra II y llevarse a la

¹⁶ Otra alternativa es coger las quadras I y II.

quadra I, y las tablas negras, que está entabladas en las quadras III o IV, deben pasar primero por la quadra I y llevarse a la quadra II, de esta manera las tablas de distintos colores se enfrentan en todas las quadras. Otra alternativa es que las blancas pasen por la quadra I y se lleven a la quadra II y las negras pasen por la quadra II y se lleven a la quadra I.

En este juego no se exige que los jugadores saquen sus tablas del tablero cuando las han llevado a sus correspondiente quadras I o II, así debemos pensar que el jugador que antes llevó sus tablas a *“all otra quadra del tablero en derecho o fueron entabladas primero”* gana la partida.

Cuando una tabla, por ejemplo blanca se mueve a una casa de una negra que está aislada, entonces la tabla negra *“es ferida”*, y el texto afirma que *“ha de tornar la tabla que es ferida a la quadra o primero fue entablada”*. Interpretamos esta parte del texto como que la tabla negra *“ferida”* debe salir del tablero y el jugador de la derecha (el de las tablas marrones) debe volver a meterla en las quadras III o IV usando los puntos que resultan al lanzar los dados. El texto también afirma que *“E si sse encuentran e se fallan descubiertas fieren se si quieren”*, es decir que no es obligatorio *“comer”*. Esta acción de *“comer”* o *“no comer”* tablas aisladas también puede darse para las tablas que han sido llevadas a sus quadras finales I o II.

Aunque el texto no indica el número de tablas por jugador, la relación de este juego de tablas con el de la Bufa Cortesa, que a su vez este último está relacionado con la Pareia de Entrada, nos lleva a proponer doce tablas por jugador para juego de la Buffa de Baldrac. Estas doce tablas por jugador deben entrarse en las quadras III o IV, donde también proponemos que como máximo se doblen, es decir no se admite que uno de los jugadores ponga tres o más tablas en una casa de las quadras III o IV, de esta manera se equilibran los recorridos de tablas blancas y las negras por las quadras del tablero y, también que las 24 tablas pueden ponerse dobladas en las doce casas de las quadras III y IV. Otra alternativa es eliminar la propuesta de que se doblen las tablas en cada casa y pensar que en la quadra que favorece a un jugador, el otro jugador puede introducir sus tablas para neutralizar la ventaja del otro jugador y, también, para estar preparado para *“comer”* tablas en las fase dos del juego. Esta última propuesta es la que se observa en la miniatura, donde ambos jugadores han introducido tablas en la quadra III.

El texto de este juego termina diciendo que

“E si lançaren suertes en los dados que non las pueden todas fazer, fazen la suerte mayor que pueden.”,

que es una regla del juego de Backgammon.

2.14 Este iuego llaman los Romanos Reencontrat

La miniatura de este juego es recogida en el folio 80r.

Vemos que la miniatura no recoge las tablas. Como en otros juegos ordenamos las quadras empezando con la quadra inferior de la derecha, quadra I; la superior derecha, quadra II; la quadra III, superior izquierda y, finalmente, la quadra IV, la inferior izquierda.

El texto de de este juego comienza en el folio 79v, vemos que nos dice: *“... e iuegasse con tres dados, e*



lançan primeramente batalla, e el que uence la batalla iuegasse primero”.

Y las entradas y los movimientos por el tablero son,

“E estan las tablas prietas desde iuego entabladas en la quadra el tablero a la mano derecha del que iuega con ellas dela otra parte del tablero. E las blancas estan entabladas otrossi de la otra parte el tablero a la mano derecha del que a de iogar con ellas. Et han de traer los iogadores cadauno sos tablas por las quadras del tablero fata o las ponga en la quadra del tablero de la otra parte en derecho o primero furon entabladas.”

Vamos a suponer que el jugador de la mano izquierda del tablero juega con tablas negras, prietas, y el de la derecha con tablas blancas. El jugador de la izquierda debe poner sus tablas negras en la quadra I y moverlas por las quadras II y III hasta meterlas en la quadra IV, de donde deberá sacarlas del tablero. El jugador de la derecha pone sus tablas blancas en la quadra III y moverlas por las quadras IV y I hasta meterlas en la quadra II, de donde deberá sacarlas del tablero. Como el texto no recoge el total de tablas por jugador, vamos a suponer, como lo hace Murray, que cada jugador tiene quince tablas. También, al no recoger el texto de este juego las distribuciones de las tablas en las quadras, debemos suponer que las tablas deben entrar en sus quadras usando las suertes de los dados¹⁷.

Veamos ahora las capturas,

“E si se encuentran e se fieren uno a otro, a de tornar la tablas que es ferida a la quadra o primero fue entablada.

Y sobre la protección de las tablas,

“E en este iuego non se puede doblar ninguna tabla fata o sean passadas la meytad del tablero, assi como el iuego dell emperador.”

Es decir, las tablas negras, prietas, sólo puede doblarse en las quadras II y III. Y las blancas en las quadras IV y I. La cita del juego del Emperador se refiere a la forma de acabar una partida llamada *manera*, donde se aplica a las tablas que han sido capturadas. Y finaliza diciendo que la fuerza de este juego es saber doblar las tablas por las suertes de los dados. En la miniatura de este juego no se observan tablas ni dados en el tablero.

Bibliografía

Austin, R. G. (1935). *Roman Board Games II*. Greece & Rome, vol. 4, No. 11, 76-82.

Bell, R. C. (1979), Board and Tables Games from many Civilizations, Edición de 1979. Dover Publication, Inc. New York.

Cardano, Girolamo (1663). Liber de Ludo Aleae. A cura di Massimo Tamborino. Filosofia e Scienza Nell'Età Moderna. Francoangeli. 2004.

Willard Fiske (1905), Chess in Iceland and in Icelandic literature: with historical notes on other tables-games. Florence. The Florentine Typographical Society.

Murray, H.J.R. (1941), The Mediaeval Games of Tables. *Medium Aevum*, 10, 2, 57-69.

Murray, H.J.R. (1952), History of Board-Games. Other than Chess. Segunda edición de 1978, editado por Harper Art Books, Inc. New York.

Parlett, David (1999), The Oxford History of Board Games. Oxford University Press.

¹⁷ A pesar de que la miniatura no muestra las tablas en las manos de cada jugador,