



Juegos olvidados: ¿perdidos para siempre o aun salvables?
Jocs oblidats: perduts per sempre o fins i tot salvables?
Jogos esquecidos: perdidos para sempre ou ainda recuperáveis?
Forgotten games: lost forever or still salvageable?

Ulrich SCHÄDLER¹

Abstract: In this article we propose to reflect on the reconstruction of the rules of ancient board games. Is it possible to know the original rules? What can we do to reconstruct them? The research project *Locus ludi* deals with modules of game rules that, in theory, can be combined in any way. In this way, it is possible to test the functionality of game rule variants or reconstruction proposals, and even to create family trees.

Keywords: Ancient Archaeology – Board games – Rules.

Resumen: En el presente artículo nos proponemos reflexionar sobre la reconstrucción de las reglas de los juegos de mesa antiguos. ¿Es posible conocer las reglas originales? ¿Qué podemos hacer para reconstruirlas? El proyecto de investigación *Locus ludi* trata de módulos de reglas de juego que, en teoría, pueden combinarse de cualquier manera. De este modo, se puede comprobar la funcionalidad de variantes de reglas de juego o propuestas de reconstrucción, e incluso crear árboles genealógicos.

Palabras-clave: Arqueología antigua – Juegos de mesa – Reglas.

ENVIADO: 05.09.2023

ACEPTADO: 13.11.2023

Introducción

Supongamos que en un futuro lejano los arqueólogos excavaran un *Mensch ärgere Dich nicht* (o un ludo argentino) completo, con dados y todas las piezas, pero

¹ Profesor del Département d'histoire de l'art et d'archéologie de la Université de Fribourg (UNIFR).
E-mail: schaedler.u@bluewin.ch.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

desgraciadamente faltaran las reglas del juego.² ¿Sería posible reconstruirlas a partir del material? La respuesta es no, o al menos no completamente. A partir de los signos del tablero se puede determinar que se trataba de un juego de carreras para cuatro jugadores, que se jugaba en el sentido de las agujas del reloj. Se podría suponer con razón que el objetivo era probablemente recorrer el tablero una vez y ocupar las casillas pequeñas del mismo color a-b-c-d (o llegar al centro del tablero), pero quedaría abierto si con las cuatro piezas o sólo con una.

Los juegos difieren sobre todo en las pequeñas cosas. El diablo está en los detalles. Una de las preguntas que surgen es: ¿Qué ocurre si puedo moverme con una tirada de dados a una casilla que ya está ocupada por otra pieza? Para responderla, los investigadores buscarían en la historia de los juegos analogías, es decir, juegos que siguen mecanismos similares. Y allí encontrarían una gran variedad de soluciones. He aquí una selección:

- 1) No puedes mover a una casilla ocupada. Así que tienes que mover otra pieza.
- 2) Las casillas ocupadas no se cuentan cuando mueves, así que acabas en la casilla de detrás.
- 3) Las dos piedras cambian de lugar.
- 4) Puede haber más de una piedra en una casilla, pero aun así se podría distinguir si es piedra propia o ajena y exactamente cuántas piedras puede haber.
- 5) La piedra del cuadrado se captura colocando mi piedra en su lugar, como no ocurre en *Mensch ärgere Dich*. En este caso, la pregunta que sigue es si la piedra se elimina de una vez por todas o puede volver a ponerse en juego y, en caso afirmativo, cómo.

No hay forma, a menos que otras fuentes proporcionen información, de decidir qué regla se aplicaba a este juego. Pero todos sabemos que el atractivo del juego reside precisamente en este detalle de las reglas.

² Texto original publicado en alemán en *Null Ouvert. Magazin für analoge Spielkultur*, N° 0, 2021, p. 58-61.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

Después de todo, un método para comprobar las reconstrucciones de reglas es jugar realmente la partida: una regla que conduce a un juego injuzgable no puede ser correcta. Hace unos años, por ejemplo, Florian Heimann, entonces estudiante de bachillerato, descubrió que el supuesto molino redondo romano, cuya regla de juego había propuesto Carl Blümlein en su libro *Bilder aus dem römisch-germanischen Kulturleben* (*Imágenes de la vida cultural romano-germánica*) en 1918, simplemente conduce a un bucle sin fin.³

El juego, considerado por algunos como el juego de mesa romano más popular, no puede haber existido en esta forma. Los numerosos dibujos de ruedas tallados en los suelos de mármol de las ciudades romanas debían de tener otra función. Queda por ver si esta constatación llevará a los museos arqueológicos a prohibir el juego en sus programas educativos y en las tiendas de los museos.

Uno de los problemas, por tanto, es lo incompleto, a veces incluso contradictorio de la tradición. También cabe dudar de la competencia de los autores para hablar de juegos, sobre todo cuando están muy alejados en el tiempo de su objeto real. En ninguna fuente escrita de la antigua Grecia o Roma el autor se preocupó por describir con precisión las reglas de un juego de mesa.

El autor del poema en alabanza de Piso (*Laus Pisonis*), por ejemplo, quiere destacar las especiales habilidades estratégicas de Calpurnio Piso como general mediante un juego de *latrunculi*. Y en el siglo II, Pólux en su léxico *Onomastikon* (IX, 97) describe el juego de líneas griego con la precisión necesaria para explicar el origen y el significado del proverbio “sacar la propia piedra de la línea sagrada”.⁴

Incluso cuando quieren ser precisas, las descripciones de las reglas de los juegos históricos son incompletas para nuestros estándares. Por ejemplo, Alfonso X de Castilla

³ HEIMANN, Florian & SCHÄDLER, Ulrich, “The loop within circular three men's morris”, *Board Game Studies Journal Online*, 8, 2014, p. 51-61.

⁴ Sobre este juego, véase SCHÄDLER, Ulrich. “Pente grammai - the Ancient Greek Board Game *Five Lines*”, en: Jorge Nuno Silva (ed.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*, Lisboa, 2009, p. 169-192; KIDD, Stephen. “Pente Grammai and the Holy Line”, *Board Game Studies* 11.1, 2017, p. 83-99.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

y León describe el juego de *Alquerque*, precursor de las damas, en su libro de juegos de 1284.⁵ Las damas vencen a las damas contrarias saltando por encima de ellas.

Desgraciadamente, no dice si las fichas sólo pueden avanzar o también retroceder. Porque esto plantea la cuestión de qué ocurre con una pieza que ha llegado al otro extremo del tablero. La pregunta no es fácil de responder. El alquerque era muy popular en Europa en la Edad Media. Pero, ¿se jugaba ya según las mismas reglas que las damas o se trata de un desarrollo posterior? Las opiniones difieren al respecto. Y las colecciones medievales de apuestas para el ajedrez, los juegos de *backgammon* y el juego del molino presuponen simplemente el conocimiento de las reglas del juego.

I. Un juego, muchas variantes

Básicamente, al intentar reconstruir reglas perdidas de juegos históricos surge el siguiente problema: en realidad, los juegos tradicionales sólo existen en variantes. La única regla válida del juego no existe. Ya en la Edad Media, el rey Alfonso X describió no menos de 15 juegos diferentes de *backgammon*. Y aún hoy podemos observar lo diferentes que son las reglas de la casa según qué familias jueguen al *Uno*, al *Rummy* o incluso al *Monopoly*, para el que existen reglas de juego oficiales.⁶

Y cuando hablamos de juegos egipcios, griegos o romanos, estamos hablando de juegos que se jugaron durante siglos, y en zonas geográficamente extensas. Es poco probable que el juego romano de los *latrunculi* se jugara exactamente con las mismas reglas en Roma en el siglo I a.C. que doscientos años más tarde, por ejemplo, en Éfeso. Sí, posiblemente las reglas diferían de una legión a otra, de una aldea a otra, de una familia a otra.

Unas reglas de juego uniformes, como nos enseña la historia moderna del ajedrez o del fútbol, sólo son necesarias si se quieren celebrar competiciones suprarregionales. Pero,

⁵ SCHÄDLER, Ulrich & CALVO, Ricardo. *Alfons X „der Weise“, Das Buch der Spiele. Deutsche Übersetzung und Kommentar*, Wien/Münster, 2009.

⁶ ALBERTARELLI, Spartaco. “1000 Ways to play Monopoly”, *Board Games Studies Journal* 3, 2000, p. 117-123.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

desgraciadamente, las fuentes no informan de campeonatos pan-romanos en el *Ludus Latruncolorum*. Se conocen algunas cosas sobre este juego, por ejemplo, cómo era el tablero y cuál era el mecanismo de ataque.

En la literatura romana hay varias declaraciones más o menos informativas sobre el juego, pero ninguna de estas fuentes tenía la intención de dar una descripción exacta de las reglas del juego, simplemente porque Varrón, Ovidio, Marcial y otros autores daban por sentado que sus lectores conocían el juego.⁷ Lo único que nos queda hoy es dibujar una imagen razonablemente significativa del carácter del juego a partir de la información dispersa. Por supuesto, también se puede proponer una regla completa del juego, pero no se debe pretender haber encontrado con ella la antigua regla del juego.

Con esta idea en mente, hemos hecho propuestas de cuatro juegos antiguos que pueden jugarse en el ordenador como parte del proyecto de investigación *Locus Ludi*, financiado por el Consejo Europeo de Investigación y dirigido por Véronique Dasen. Para investigar estas cuestiones, Cameron Browne y sus colegas han programado un millar de juegos tradicionales en un amplio proyecto de investigación. Han definido los llamados ludemas. Se trata de módulos de reglas de juego que, en teoría, pueden combinarse de cualquier manera. De este modo, se puede comprobar la funcionalidad de variantes de reglas de juego o propuestas de reconstrucción, e incluso crear árboles genealógicos.

⁷ SCHÄDLER, Ulrich. “Latrunculi — ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer”, *Homo Ludens IV*, Salzburg 1994, p. 47-67; SCHÄDLER, Ulrich. “Latrunculi — a forgotten Roman game of strategy rediscovered”, *Abstract Games Magazine* 7, 2001, p. 10-11. Quién quiera jugar el juego en línea: <https://locusludi.unifr.ch/ludus-latruncolorum/>



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Bibliografia

- ALBERTARELLI, Spartaco. "1000 Ways to play Monopoly", *Board Games Studies Journal* 3, 2000, p. 117-123.
- HEIMANN, Florian & SCHÄDLER, Ulrich, "The loop within circular three men's morris", *Board Game Studies Journal Online*, 8, 2014, p. 51-61.
<https://locusludi.ch/play-ancient-online-games>
<https://ludii.games>
- KIDD, Stephen. "Pente Grammai and the Holy Line", *Board Game Studies* 11.1, 2017, p. 83-99.
- SCHÄDLER, Ulrich. "Pente grammai - the Ancient Greek Board Game Five Lines", en: Jorge Nuno Silva (ed.), *Board Game Studies Colloquium XI, Proceedings*. Lisboa, 2009, p. 169-192.
- SCHÄDLER, Ulrich & CALVO, Ricardo. *Alfons X. „der Weise“, Das Buch der Spiele. Deutsche Übersetzung und Kommentar*, Wien/Münster, 2009.
- SCHÄDLER, Ulrich. "Latrunculi — ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer", *Homo Ludens IV*, Salzburg 1994, p. 47-67.
- SCHÄDLER, Ulrich. "Latrunculi — a forgotten Roman game of strategy rediscovered", *Abstract Games Magazine* 7, 2001, p. 10-11.