



Manera de alegría: los juegos del Rey Sabio

Manera d'alegría: els jocs del Rei Savi

Um modo de alegria: os jogos do Rei Sábio

A kind of joy: the Wise King games

Braulio VÁZQUEZ CAMPOS¹

Abstract: The «Book of Games» is one of the most luxurious works to have emerged from the *scriptorium* in the service of King Alfonso X the Wise, but it is also one of the most content rich. It constitutes the foremost evidence of the board games played in the Castilian court in the 13th century, especially chess, backgammon, and dice. Its pages not only encompass explanations of the mechanics and strategy of these recreational activities, but also display an entire world view through allegories, metaphors, philosophical discussions, and political interpretations. This paper endeavours to dissect each of these aspects.

Keywords: Game – Chess – Backgammon – Dice – Middle Ages – Alfonso X the Wise – Philosophy – Astrology – Astronomy – Worldview – Political thought.

Resumen: El «Libro de los juegos» es una de las obras más lujosas salidas del *scriptorium* al servicio del rey Alfonso X el Sabio, pero también de las más ricas en contenido. Constituye un testimonio de primer orden de los juegos de mesa que se practicaban en la corte castellana del siglo XIII, en especial el ajedrez, las tablas y los dados. Sus páginas no sólo recogen explicaciones de la mecánica y la estrategia de estos juegos, sino que también despliegan toda una cosmovisión a través de alegorías, metáforas, discusiones filosóficas e interpretaciones políticas. El presente artículo se esfuerza por desgranar cada uno de estos aspectos.

Palabras-clave: Juego – Ajedrez – Tablas – Dados – Edad Media – Alfonso X el Sabio – Filosofía – Astrología – Astronomía – Cosmovisión – Pensamiento político.

ENVIADO: 24.09.2023
ACEPTADO: 22.10.2023

¹ Doctor en Historia por la [Universidad de Sevilla](http://www.us.es) y Director del [Archivo Histórico Provincial de Sevilla](http://www.archivo-historico-provincial-de-sevilla.es) (España). E-mail: braulio.vazquez@juntadeandalucia.es.



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

I. Un libro singular para un rey único

Podría considerarse extravagante que un rey medieval, cuyo nombre va unido además al apelativo de «Sabio», ordenara una exorbitada inversión como la que suponía la elaboración de un lujoso libro miniado para dedicarlo... al juego. Y es llamativa tal rareza porque, pese a los esfuerzos de Johan Huizinga, hace casi un siglo, por poner a la altura de los conceptos de *homo sapiens* y de *homo faber* el de *homo ludens*², sigue siendo generalizada la opinión de que lo lúdico es trivial. Pero no era tal para Alfonso X.

La obra a la que nos referimos es conocida como *Libro de los juegos de Ajedrez, Dados y Tablas*; *Libro del axedrez, dados e tablas*; o, simplemente, *Libro de los juegos*. Se localiza, bajo la signatura RBME T-I-6, en la Biblioteca del Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial: un edificio monumental construido cerca de Madrid por Felipe II, descendiente de Alfonso y, como él, un enamorado de la astrología, el ajedrez y los libros. El manuscrito, como nos informa –algo infrecuente en la época– su propio colofón, fue empezado y terminado en 1283 en Sevilla, la misma ciudad en la que escribo estas líneas.

Claro está, esa fecha se refiere a la elaboración material de la obra, pues en lo que se refiere a la intelectual las distintas hipótesis apuntan a un arco cronológico cuyo inicio data de 1262. Casi todos sus 98 folios de pergamino, de unos 400 por 280 milímetros, están decorados con 150 preciosas miniaturas (151, si contamos doble la del *folio* 77 vuelto). Fue uno de los códices más lujosos producidos con destino a la cámara regia, para el disfrute del Rey Sabio y, probablemente, de sus más allegados.³ Estaba al nivel

² HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: el juego y la cultura*, versión española de Eugenio Imaz. México: Fondo de Cultura Económica, 1943.

³ WOLLESEN, Jens. T. «*Sub specie ludi...* Text and Images in Alfonso El Sabio's "Libro de Acedrex, Dados e Tablas"», p. 306, *Zeitschrift für Kunstgeschichte* (LV), 1990, pp 277-308. Estas obras se escribieron no para el común de la población, sino para círculos selectos de sabios (DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, Ana. «El "Libro de los juegos" y la miniatura alfonsí», p. 60, en *Alfonso X el Sabio. Libros del Ajedrez, dados y tablas*, vol. 1, pp. 29-123. Madrid-Valencia: Patrimonio Nacional - Vicent García, 1987).



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

de otros tesoros de la biblioteca real, como las *Cantigas*, el *Lapidario*, el *Picatrix* o la *General Estoria*.⁴

Pero no sólo fue un libro escrito *para* el Rey, sino en buena medida *por* el Rey. Me explico. Está fuera de toda duda que las obras que durante siglos se atribuyeron a Alfonso X fueron, más bien, una labor colectiva, aunque bajo la dirección del Rey Sabio.⁵ Unos miembros del equipo reunían manuscritos en latín, árabe o hebreo, otros traducían, otros redactaban... También estaban los profesionales de la escritura, que a partir de borradores plasmaban con primorosa letra la versión definitiva, y, por supuesto, los dibujantes e ilustradores que decoraban con miniaturas los huecos dejados para ello.

Cuál era la auténtica implicación de Alfonso X en cada caso no puede saberse, pero sí cómo percibía él su función, pues así lo transmite su *General Estoria*:

El rey faze un libro, non porqu'él le escriba con sus manos, mas porque compone las razones d'él, e las emienda et yegua e enderesça, e muestra la manera de cómo se deven fazer, e desí escrívelas qui él manda, pero dezimos por esta razón que el rey faze el libro.⁶

⁴ ALVAR, C. «Alfonso X», p. 3, en ALVAR, C., y LUCÍA, J. M. *Diccionario filológico de literatura medieval española: textos y transmisión*. Madrid, 2002, pp. 1-5.

⁵ SOLALINDE, Antonio G. «Intervención de Alfonso X en la redacción de sus obras», *Revista de Filología Española*, II (1915), pp. 283-288. Véase también MENÉNDEZ PIDAL, Gonzalo. «Cómo trabajaron las escuelas alfonsíes», *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 4 (1951), pp. 363-380; «El rey faze un libro...», en F. RICO MANRIQUE (coord.), *Historia y crítica de la literatura española*, vol. 1, t. 2, 1991, pp. 152-156. También: ALVAR, C. «Alfonso X»; DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, Ana. «El “Libro de los juegos” y la miniatura alfonsí», pp. 31-40; SCARBOROUGH, Connie L. «Autoría o autorías», p. 331, en MONTOYA, J. y DOMÍNGUEZ, A. (coords.). *El Scriptorium alfonsí: de los Libros de Astrología a las Cantigas de Santa María*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Editorial Complutense, 1999, pp. 331-337.

⁶ *General Estoria*, libro XVI, capítulo XIV. Tomado de ALVAR, C. «Alfonso X», p. 2.



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

No obstante, en el caso del *Libro de los juegos* autores como Ricardo Calvo⁷ o Sonja Musser Golladay⁸ se inclinan a pensar, basándose en giros lingüísticos presentes en el texto, que la implicación intelectual y hasta emocional de Alfonso en esta obra fue muy intensa. Entiéndase así cuando a lo largo de este trabajo me refiera al Rey Sabio como «autor».

II. El concepto alfonsino de «juego»

Si de algo no se puede acusar a los intelectuales al servicio de Alfonso X, es de pereza a la hora de definir el marco conceptual de sus libros, ya fueran jurídicos, históricos o, como en este caso, lúdicos. Por ejemplo, en las *Partidas* sus autores se desviven por dotar de contexto a cada noción considerada por ellos esencial, suministrando una información impagable sobre su contexto político, religioso y social (o, al menos, sobre la visión que las élites tenían de él). Así sucede también en la obra que nos ocupa ahora.⁹ Nada más comenzar, en su primer *folio*, se entra de lleno en la definición de juego: es una «manera de alegría» querida por Dios para que los hombres «pudiessen soffrir las cueytas e los trabajaos quando les viniesen».¹⁰ Esto es, pasatiempos para sobrellevar las penas de la vida, pero en sintonía con la reivindicación que Alberto Magno y Tomás de Aquino habían hecho del concepto aristotélico de εὐτραπέλια, el juego practicado con

⁷ CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», pp. 128 y 211, en *Alfonso X el Sabio. Libros del Ajedrez, dados y tablas*, 2 vol. Madrid-Valencia, 1987, I, pp. 125-235.

⁸ GOLLADAY, Sonja M. «Los Libros de acedrez, dados e tablas»: *Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's «Book of Games»*. Tesis doctoral: Universidad de Arizona, 2007, p. 51.

⁹ He consultado la copia digital del manuscrito de El Escorial T.I.6, [disponible](#). Mis transcripciones parciales están cotejadas con: CROMBACH, Mechthild. «Transcripción de los textos del manuscrito original», en *Libros del Ajedrez, dados y tablas*, I, 1987, pp. 237-393; GOLLADAY, Sonja M. «Los Libros de acedrez, dados e tablas»..., Appendix A1: Critical Transcription of the LJ's Text, pp. 1.234-1.381.

¹⁰ Sigo las «Normas de transcripción paleográfica» de manuscritos de bibliotecas, establecidas en las Jornadas de Cooperación Bibliotecaria de 2001 por el Grupo de Trabajo Catalogación de Manuscritos. No obstante, opto por respetar la «i» en lugar de transcribir «j» en palabras que hoy se escriben con esta última.



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

honestidad y templanza. Santo Tomás identificaba la εὐτραπεία con la «iucunditas»¹¹, que no sólo se puede traducir como «alegría», sino que también hace referencia al deleite, al placer, a lo que de agradable tiene la vida.¹² Más allá de esta consideración positiva del juego en general, alguno en particular seguiría mereciendo en la Castilla del siglo XIII la misma condena moral que diversos Padres de la Iglesia habían enunciado siglos atrás.¹³ Lo veremos más adelante.

Imagen 1



Los juegos al aire libre eran concebidos como entrenamiento para la guerra y la caza. *Cantigas de Santa María*, Códice Rico, folio 240r. Patrimonio Nacional, Real Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, RBMECat T-I-1.

¹¹ MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás. «Alfonso X “el Sabio” y los juegos en la Edad Media», p. 2, *Revista Hispanoamericana T.O.R.*, n.º 2 (abril 2021), pp. 1-11.

¹² MIGUEL, Raimundo de. *Nuevo diccionario latino-español etimológico*. Leipzig: Imprenta de F. A. Brockhaus, 1867, p. 501.

¹³ MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás. «¡Blasfemar y perder la cabeza! El problema de los juegos de dados en la Edad Media», en VIOLANTE, Susana (coord.). *Lo agonial: expresiones medievales sobre el amor, el juego y la guerra: Actas, Coloquio Argentino 2022 RLFM*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Celina Ana Lértora, 2022, pp. 259-270. [Libro digital](#).



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

Volviendo al prólogo del libro, después de establecer el axioma del juego como alegría, llegaba una primera clasificación: las actividades lúdicas que se practicaban al aire libre, ya fuera con armas, ya fuera con objetos más inocuos (tales como una pelota), pensados para ejercitar la fuerza y la velocidad de los varones (hoy diríamos deportes), se contraponían a aquellas que se realizaban en interiores, «seyendo» (es decir, estando sentado), a las que podían jugar toda suerte de personas de cualquier sexo, edad y condición: estos últimos son, claro está, los que nosotros llamamos «juegos de mesa».

Imagen 2



«Ferir la pelota», un deporte medieval. *Cantigas de Santa María*, Códice Rico, folio 61v. Patrimonio Nacional, Real Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, RBMECat T-I-1.



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

Pero Alfonso va más allá de considerar los juegos un divertimento: los convierte en una alegoría de un profundo debate filosófico entre el determinismo y el libre albedrío (folios 1 vuelto a 2 recto). Se nos cuenta allí que en «India la Mayor» había «un rey que amava mucho los sabios, e tenielos siempre consigo, e fazieles mucho a menudo razonar sobre los fechos que nascien de las cosas» (difícil sustraerse a ver en el rajá un trasunto del propio Alfonso X). Este soberano amparó un debate entre tres sabios. El primero defendía «que más valie seso que ventura», es decir, la prevalencia del entendimiento frente al ciego azar, mientras que el segundo sostenía lo contrario. El tercero, en cambio, armonizaba tales extremos, aseverando que

... la cordura derecha era tomar del seso aquello que entendiesse omne que más su pro fuesse, e de la ventura guardarse omne de su danno lo más que pudiesse, e ayudarse della en lo que fuesse su pro.¹⁴

Pero lo más interesante: como demostración de sus argumentos, los sabios inventaron sendos juegos: el ajedrez (dominio del «seso»), los dados (de la «ventura») y las tablas, donde la inteligencia del jugador decidiendo mover unas fichas u otras en el tablero modulaba la suerte marcada por los dados. Este enfrentarse talentosamente al azar es presentada en el *Libro de los juegos* como la opción más perspicaz y acorde con el funcionamiento del mundo.¹⁵

Esta alegoría de la dialéctica entre libre albedrío y determinismo no era nueva, si bien los redactores alfonsinos la modificaron y enriquecieron con su solución de compromiso¹⁶. Anteriormente, los tratadistas en lengua árabe habían empleado la contraposición entre las tablas reales (*nard*) y el ajedrez (*šaṭrangġ*) para confrontar dos doctrinas: *yabr* y *qadr*.

La primera (*yabr*) se remontaba a los tiempos fundacionales del islam. Pretendía responder a un seguimiento literal del Corán y de los «hadices» (los dichos atribuidos a

¹⁴ Cfr. GRANDESE, P. «Sulla composizione del libro dei giochi di Alfonso X el Sabio», p. 177, *Annali di Ca' Foscari. Rivista di lingue e letterature straniere dell'Università di Venezia*, XXVII (1988), pp. 171-81.

¹⁵ CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», p. 150.

¹⁶ CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», p. 155.



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

Mahoma), y se identificó con el rígido destino que la omnipotencia y omnisciencia de Alá imponía a sus criaturas. Partiendo del axioma de que el azar no es más que el hado sólo conocido por la infinita sabiduría de Dios, pero oculto a los mortales por el velo de la ignorancia, y puesto que en las tablas se empleaban dados, encarnación por antonomasia de la suerte, este juego fue el elegido para representar la doctrina del *ḡabr*.

Sin embargo, a fines del siglo VII surgió una nueva escuela, defensora del libre albedrío (*al-qadr*), que subrayaba –como en el judaísmo y en el cristianismo coetáneos– la libertad de elección moral entre el bien y el mal como clave para el resultado del juicio divino en el *Yawm al-qiyāmah* (el Día de la Resurrección). ¿Y en qué juego había una libertad de elección tal como en el ajedrez, donde el individuo, limitado por unas reglas y por un tablero finito, podía decidir, conforme a su entendimiento, entre un número de jugadas mayor que la cantidad de estrellas del firmamento?¹⁷ Esta disputa teológica, entretejida con distintos intereses de grupo y opiniones políticas, devino pronto en derramamiento de sangre, pues los Omeyas se apropiaron de la doctrina del *ḡabr* para descalificar a sus enemigos políticos como rebeldes a la voluntad de Alá, representada, claro está, por el califa.¹⁸

Tendremos ocasión de profundizar en la filosofía subyacente a cada juego. Pero analicemos ahora cada uno de ellos más en detalle.

¹⁷ De hecho, mayor que el número de átomos del universo observable, que según la física moderna alcanza una magnitud de en torno a 10^{80} . Claude Elwood Shannon, fundador de la teoría de la información, al lidiar con el problema teórico de programar una computadora para que jugara al ajedrez, calculó que el número de partidas diferentes que pueden desarrollarse supera las 10^{120} (cifra conocida como «número de Shannon»). SHANNON, Claude E. «[Programming a Computer for Playing Chess](#)», *Philosophical Magazine*, Ser.7, vol. 41, n.º. 314, marzo 1950.

¹⁸ PAREJA CASAÑAS (ed. y trad.), Félix María. *Libro del ajedrez, de sus problemas y sutilezas: según el ms. arab. add. 7515 (Rich) del Museo Británico*. Madrid, 1935, vol. 2, pp. LXIII-LXIV (obra árabe anónima, coetánea del *Libro de los juegos*). Golladay presenta la historia alfonsina de la invención de los tres juegos como un debate entre la predestinación que defendería el islam y el libre albedrío cristiano (GOLLADAY, Sonja M. «*Los Libros de achedrex, dados e tablas*»..., p. 1.225), pero no sabemos si realmente los autores lo tenían en mente. Lo cierto, como hemos visto, es que el debate se había producido mucho antes en el seno del propio islam.



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

III. Jugar «seyendo»

El *Libro de los juegos* se ocupa, pues, de los que se practican sentado alrededor de un tablero. Los autores decidieron articular de manera nada casual su materia en siete partes, número sobre cuyo simbolismo habré de regresar:

1. Ajedrez.
2. Dados.
3. Tablas.
4. Variantes de los juegos anteriores en mayor formato, siendo el más complejo el «grant acedrex» de doce por doce casillas.
5. Juegos de cuatro jugadores: ajedrez y tablas de las cuatro estaciones.
6. Alquerque, cuya variante de doce parece ser el origen del juego de las damas.
7. Juegos astrológicos: escaques y tablas que se juegan «por astronomía».

Ahora bien, entre todos Alfonso destacaba los tres primeros:

Por ende, nos, don Alfonso, por la gracia de Dios rey de Castiella, de Toledo, de León, de Galizia, de Sevilla, de Córdoba, de Murcia, de Jahén e del Algarve, mandamos fazer este libro en que fablamos en la manera daquellos iuegos que se fazen más apuestos, assí como *acedrex*, e *dados*, e *tablas* (**folio 1**).

Es de ellos principalmente, y de su distinto papel y consideración en el pensamiento alfonsino, de lo que me ocupo en las siguientes líneas.

III.1. El ajedrez

El ajedrez era la disciplina lúdica más exigente desde un punto de vista intelectual. Y, precisamente, el uso intensivo de la razón lo convertían en el símbolo ideal de ciertas virtudes morales. Dan fe de ello numerosos textos árabes y latinos muy anteriores a Alfonso X, pero siento cierta predilección por una imagen que puede valer por todas aquellas citas: el mosaico que desde principios del siglo XII decora el pavimento del presbiterio de la basílica de San Savino, en Piacenza.



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

Imagen 3



[Mosaico del presbiterio la Basílica de San Savino](#) (Piacenza).

Se representan allí las cuatro virtudes cardinales (fortaleza, justicia, templanza y prudencia), rodeando la alegoría del tiempo. La templanza, abajo a la izquierda, está encarnada por un peregrino con un bastón, que llega a una taberna donde se adivina a unos parroquianos divirtiéndose y jugando a los dados. El viajero permanece de pie y se limita a aceptar una bebida, alejado de los tahúres. En cambio, la prudencia, también abajo, pero a la derecha, es personificada, cómo no, por un jugador de ajedrez, que para ganar ha de ser reflexivo, cauto y moderado. Sin embargo, en el *Libro de los juegos*, como veremos, se prescinde casi totalmente de tales consideraciones moralistas (presentes, en cambio, en las *Siete Partidas*, así como en las *Cantigas*).¹⁹ Se diferencia así de otras obras medievales como el *Ludus scacchorum* del dominico Jacopo da Cessole (o Jacobus de Cessolis), cuyo *leitmotiv* es la crítica social y moral tomando como excusa los escaques.²⁰

¹⁹ MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess*, p. 529. Oxford: Clarendon, 1913; WOLLESEN, Jens. T. «*Sub specie ludi...*», p. 278.

²⁰ CESSOLE, Jacopo da. *Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scacchorum* (c. 1300), luego conocido como *Ludus scacchorum* o «Juego del ajedrez». Hay versión castellana de Martín Reyna, impresa en Valladolid en 1549. LEMARCHAND, Marie-José (ed). *El juego del ajedrez o Dechado de Fortuna*. Madrid: Siruela, 2006.



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

Imagen 4



[Detalle del presbiterio la Basílica de San Savino](#) (Piacenza): el ajedrez como símbolo de la prudencia.

Pero ¿qué ajedrez es el que conocía Alfonso? Para comprenderlo, merece la pena dedicarle unas líneas a su evolución histórica.²¹ Es el descendiente directo de un antiguo juego de la India, el llamado en sánscrito *čaturaṅga*, que significaría «de cuatro miembros», en alusión a las diferentes armas simbolizadas: infantería (los peones), elefantes (tal significa el árabe *al-fīl*, del pelvi *pīl*), caballería (los caballos/caballeros) y roques (en árabe *ruḥḥ*, del persa *rohḥ*, y este del pelvi *rah*, carro de guerra). El *čaturaṅga* pasaría, probablemente entre los siglos III a VI d. C., a Persia, donde vería modificadas sus reglas y también su nombre, que en pelvi (el persa medio de época sasánida) sería *čatrang*. Con la conquista de Persia por los musulmanes en el siglo VII d.C., el nuevo juego, adaptado al árabe clásico como *šitrang*, se difundiría por todo el Califato, y desde allí irradiaría a la Europa cristiana por diversas rutas, como la península ibérica, el sur

²¹ Sobre la historia del ajedrez, es imprescindible el clásico de MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess*. Véanse también WILKINSON, Charles K., y DENNIS, Jessie M. *Chess: East and West, Past and Present*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art, 1968; GOLOMBECK, Harry. *A History of Chess*. Nueva York: G.P. Putnam's & Sons, 1976; EALES, Richard G. *Chess: The History of a Game*. Nueva York / Oxford: Facts on File Publications, 1985; y SHENK, David. *La partida inmortal: Una historia del ajedrez*. Madrid: Turner, 2009.



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

de Italia y Bizancio. A los reinos hispano-cristianos llegó, naturalmente, desde al-Ándalus, donde se llamó *aššīṭranġ* o *aššaṭranġ*, que daría lugar al castellano «acedrex», «axedrez», que devendría en nuestra palabra «ajedrez».²²

El *šīṭranġ* se jugaba, como el actual, sobre un tablero de 64 escaques y con 32 piezas o trebejos, 16 por jugador. Sus reglas diferían un tanto de las actuales²³:

1. El rey: podía desplazarse una sola casilla, ya fuera en horizontal, en vertical o en diagonal; en esto no hay variaciones con el nuestro. La victoria en el juego era consecuencia del jaque mate (del árabe, adaptado del persa, *aššāb māt*, «el rey ha muerto»): acaecía cuando, después de haber sido amenazado por un trebejo enemigo, el rey no podía trasladarse a ninguna casilla libre de piezas o en la línea de ataque del antagonista, ni cubrirse con algún miembro de su tropa. El movimiento del «enroque»²⁴ no había sido incorporado. La posición de «rey ahogado»²⁵ conllevaba la derrota, y no las tablas.
2. El *fīrṣān*, «consejero» o «visir»: ocupaba el lugar de nuestra reina, pero sólo movía una casilla en diagonal en cada movimiento, por lo que era una pieza mucho más débil que aquélla. La palabra *fīrṣān* provendría del

²² VÁZQUEZ CAMPOS, Braulio. «El Rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez», pp. 294-300, *Alcanate: Revista de estudios Alfonsíes*, 2010-2011 (7), pp. 293-328. Cfr. MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás, «“Translatio ludorum”. La recepción del ajedrez musulmán en el reino de Alfonso X», *Patristica Et Mediaevalia*, 2022, n° 2(43), pp. 43-56.

²³ Cfr. PAREJA CASAÑAS (ed. y trad.), Félix M. *Libro del ajedrez, de sus problemas y sutilezas: según el ms. arab. add. 7515 (Rich) del Museo Británico*, vol. 2, XXXIV-XXXIX.

²⁴ Único movimiento en el que se mueven dos piezas en la misma jugada, el rey y cualquiera de las dos torres en su situación inicial y con ciertas condiciones. El rey se desplaza dos casillas en dirección a la torre con la que piensa enrocarse, mientras que la torre se coloca en la casilla adyacente del lado opuesto del rey.

²⁵ Que se produce cuando el jugador al que le toca mover sólo puede hacerlo con el rey, que no se encuentra en estado de jaque, pero que únicamente puede desplazarse a casillas en las que se pone en tal situación.



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

persa *farzin*, y éste del pelvi *frāzen*, «guardián». En árabe andalusí se decía *alfarza*, que pasaría al castellano como *alferza*.

3. El alfil: movía dos casillas en diagonal, saltando por encima las piezas que pudieran estar en su camino. De esta manera, cada alfil sólo podía acceder a 8 casillas del tablero.
4. El *faras*, caballero o caballo: movía como el actual caballo.
5. El roque: movía como nuestra torre.
6. Los *bayādiq*: movían como los actuales peones, una sola casilla hacia delante, pero, al igual que éstos, capturaban en diagonal. No podían, sin embargo, avanzar dos casillas en su primer movimiento. Si conseguía llegar a la octava fila (es decir, a la primera del contrincante), el *baidaq* promocionaba, pero sólo a *firzān*.

Mientras que en la India del Imperio gupta y en el Imperio de los iraníes (o sasánida) las piezas del *čaturaṅga/čātrang* gozaban de una representación naturalista de hombres, caballos y elefantes, los musulmanes optaron, mayoritariamente, por símbolos abstractos con decoración geométrica. La causa era la iconoclastia que rezuma la sunna, así como los dichos del primer imam del chiísmo, ‘Alī ibn Abī Ṭālib, primo y yerno del Profeta. No obstante, ello no impidió que en esa cultura se fabricaran trebejos figurativos.²⁶

De manera nada sorprendente, cuando el ajedrez llegó a la Europa cristiana, hacia el siglo X, no se modificaron apenas las reglas, pero se prefirió, en contraposición al mundo islámico, representar las piezas de forma naturalista. Lógicamente, los nombres y funciones a los de los «cuatro cuerpos» del antiguo ejército hindú tuvieron que

²⁶ MAKARIOU, Sophie. «Le jeu d'échecs, une pratique de l'aristocratie entre l'islam et chrétienté des IXe-XIIIe siècles», pp. 129 y 134-136, *Les Cahiers de Saint-Michel de Cuxa*, 2005 (XXXVI), pp. 127-140; MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás. «“Translatio ludorum”. La recepción del ajedrez musulmán en el reino de Alfonso X», pp. 44-45.



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

adaptarse a nuevas realidades. En el *Versus de scachis*, poema en latín de ca. 997 sobre el ajedrez hallado en dos manuscritos del monasterio benedictino de Einsiedeln (actual Suiza), y en otros textos más o menos coetáneos, encontramos cambios significativos: la reina (*regina*) sustituyó al *firzán* o visir, los condes (*comites*) o los obispos (*episcopi*) a los alfiles o elefantes, y las torres a los roques o carros de guerra; se mantuvieron los peones (*pedites*) y los caballeros (*equites*), cuya función y naturaleza no habían cambiado en el ejército de la Europa medieval.

Los jugadores pertenecían a todos los estamentos sociales –también en el mundo islámico–, pero el ajedrez pasó a ser un atributo del tiempo libre de los más privilegiados. Tenemos un testimonio de primer orden en el testimonio del médico judío de Alfonso I «el Batallador» de Aragón, el oscense Mosé Sefardí, convertido al cristianismo en 1106 con el nombre de Pedro Alfonso. En su obra *Disciplina Clericalis* el ajedrez era contado entre las «probitates», esto es, las actividades propias del caballero ideal, junto a montar a caballo, nadar, disparar flechas, contender en pugilato²⁷, cazar y escribir poemas:

Probitates vero hae sunt: Equitare, natare, sagittare, cestibus certare, aucupare, *scaccis ludere*, versificari²⁸.

Mas no sólo era una actividad viril, ya que también las hijas de las familias nobles gustaban de ejercitarla.²⁹ La dedicación al ajedrez era cuestión de estatus y de poder, no de sexo.

En Castilla, antes de nacer Alfonso el Sabio, el ajedrez ya era el juego por excelencia de la corte, junto a las tablas. En una miniatura del *Libro de los juegos* algunos han querido ver a Fernando III y a Beatriz de Suabia disputando una partida de escaques. Sea esa

²⁷ «Cæstus, us» (o «cestus, us») era el cestón, una «especie de guante guarnecido de plomo con el que combatían los atletas». MIGUEL, Raimundo de. *Nuevo diccionario latino-español etimológico*, p. 130. Cfr. FORCELLINI, Egidio. *Lexicon totius Latinitatis*. Padua: 1771, voz «Cæstus, us».

²⁸ HILKA, Alfons, y SÖDERHJELM, Werner. «Petri Alfonsi Disciplina Clericalis, I: Lateinischer Text», *Acta Societatis Scientiarum Fennic*, 1911, (38/4). IV. Recogido en «[Exemplum De mulo et vulpe. De septem artibus, probitatibus, industriis](#)». La cursiva en la cita es mía.

²⁹ MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess*, p. 435.



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

identificación cierta o no (imposible aseverar una cosa u otra), el Rey Santo, y no tenemos por qué dudar del elogio que incluyó su hijo en el *Setenario*, era

... muy sabidor [...] de jugar tablas e *ascaques* e otros juegos buenos de muchas maneras.³⁰

Imagen 5



¿Fernando III y Beatriz de Suabia jugando al ajedrez? El hombre es sin duda de la familia real, como denota su birrete blasonado con castillos y leones. *Libro de los juegos*, folio 47v.

Así pues, no es de extrañar que Alfonso X afirmara que «el acedrex es más assessegado iuego e onrrando [*sic*] que los dados nin las tablas»³¹, que era «más noble e de mayor

³⁰ ALFONSO X. *Setenario* (edición e introducción de Vanderford, Kenneth H.). Barcelona: Editorial Crítica, 1984, p. 13. Ya lo notó Ricardo Calvo, aunque sin señalar la fuente (CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», p. 149).

³¹ *Libro de los juegos*, folio 2 vuelto.



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

maestría que los otros [juegos]»³², o que le dedicara 64 de los 98 folios del total del *Libro de los juegos*.

Decíamos que en la Europa cristiana no se modificaron apenas las reglas ajedrecísticas, pero sí es cierto que se habían introducido movimientos novedosos. Sabemos, por el poema que dedicó a este juego el sabio sefardí Abraham ibn Ezra (1092-1167), que en el siglo XII el firzān («férez» en hebreo) ya podía desplazarse en su primer movimiento a la tercera casilla en una de las dos diagonales posibles; y que también podría hacerlo el peón llegado a la octava casilla (el que hoy denominamos peón «coronado», y Alfonso X peón «alferzado»). Estas novedades se mantuvieron en el manual técnico que es el *Libro del acedrex* integrado en el *Libro de los juegos*. Pero recogieron algunas diferencias más respecto al oriental. ¿Se debieron tales invenciones a sus redactores, o estos no hicieron más que reflejar la práctica castellana coetánea? Veamos las permanencias y las evoluciones que testimonian sus páginas.

En el *Libro del acedrex* se conservan las denominaciones árabes y persas de los trebejos (alferza, alfiles, roques), o bien se traducen literalmente (rey, peones y caballos, «mas los sus nombres derechos son cavalleros»³³). En cuanto a sus movimientos, se incorporaron algunos que iban en la línea de dar más agilidad al juego: el primero, el salto de la alferza que mencionaba un siglo antes Abén Ezra; el segundo, aunque sin otorgarle carácter de regla general, el desplazamiento inicial de dos casillas para el peón, que podía ejecutarse sólo hasta que se comieran piezas:

Pero bien *ay algunos* que usan a iogar de los peones a tercera casa la primera uez. E esto es fasta que tomen, ca después no lo i pueden fazer.³⁴

Asimismo, se normaliza el tablero bicolor, en contraposición a los del mundo islámico, donde no solían colorearse las casillas³⁵:

³² *Libro de los juegos*, folio 1 vuelto.

³³ *Libro de los juegos*, folio 3.

³⁴ *Libro de los juegos*, folio 4 recto. La cursiva en la cita es mía.

³⁵ La primera referencia escrita a escaques diferenciados cromáticamente es la de los manuscritos de Einsiedeln (R. CALVO, «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», p. 157).



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

E la figura del tablero es que a de ser quadrado, e ha de aver ocho carreras, e en cada carrera ocho casas que son por todas sessenta e quatro casas. E la meytad de las casas an de seer d'una color, e la meytad de otra. E otrossí los trebeios.³⁶

Los trebejos, en el texto, son llamados luego *blancos* y *prietos*, pero no se deja claro la elección de colores para las casillas, variando en las distintas miniaturas. Eso sí, éstas muestran siempre tonalidades más claras en la casilla a la derecha de la primera fila de cada jugador, como sucede hoy.³⁷ Y, como la reina actual, el alferza se colocaba en la casilla central de su color.³⁸ Las innovaciones del equipo alfonsino fueron de orden mucho más complejo si analizamos la recopilación de problemas de ajedrez que desarrollaron entre los folios 5 recto y 63 vuelto.³⁹ Se trata de ciento tres situaciones tácticas que en realidad son ochenta y una, descontando las repeticiones y variantes por las que optaron los compiladores alfonsinos debido a consideraciones simbólicas.⁴⁰ Dos tercios son *mansūbāt*, de filiación árabe-persa. Ricardo Calvo apreció en ellos cierto canon estético, que debía cumplir ciertos requisitos: belleza de la idea del problema, independientemente del número de jugadas necesarias para ganar; verosimilitud de la posición inicial; asociación con narraciones de partidas supuestamente ocurridas; casi siempre el rey estaba amenazado por un mate inminente si sus piezas no lo impedían contraatacando con incesantes jaques al rival; y se desarrollaba en maniobras geométricamente

³⁶ *Libro de los juegos*, folio 3 recto.

³⁷ TREND, J. B. «Alfonso el Sabio and the Game of Chess», p. 397, *Revue Hispanique*, t. LXXXI [y último], n° 1 [París, 1933], pp. 393-403.

³⁸ BORDONS ALBA, C. «El ajedrez, juego de reyes», p. 204, *Alcanate. Revista de Estudios Alfonsíes*, V, 2006-2007, pp. 191-263; «Problemas de ajedrez», p. 578, *Alfonso X el Sabio: Catálogo de la Exposición*. Murcia: Comunidad Autónoma Región de Murcia, Ayuntamiento de Murcia, Caja de Ahorros del Mediterráneo, 2009, pp. 574-584.

³⁹ Estudiados en su día por: MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess*, pp. 282-304, 326-27 y 571-579; CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», pp. 167-235. Discrepa del anterior GOLLADAY, Sonja M. «*Los Libros de acedrex, dados e tablas*»...», pp. 62-63 y 141-368.

⁴⁰ El *Libro del acedrex* cuenta con 64 folios, correspondientes a las 64 casillas del tablero, de manera que estiraron el material disponible en la bibliografía que utilizaron, e inventaron nuevos problemas de forma un tanto forzada. CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», p. 135; GOLLADAY, Sonja M. «*Los Libros de acedrex, dados e tablas*»...», pp. 151-153.

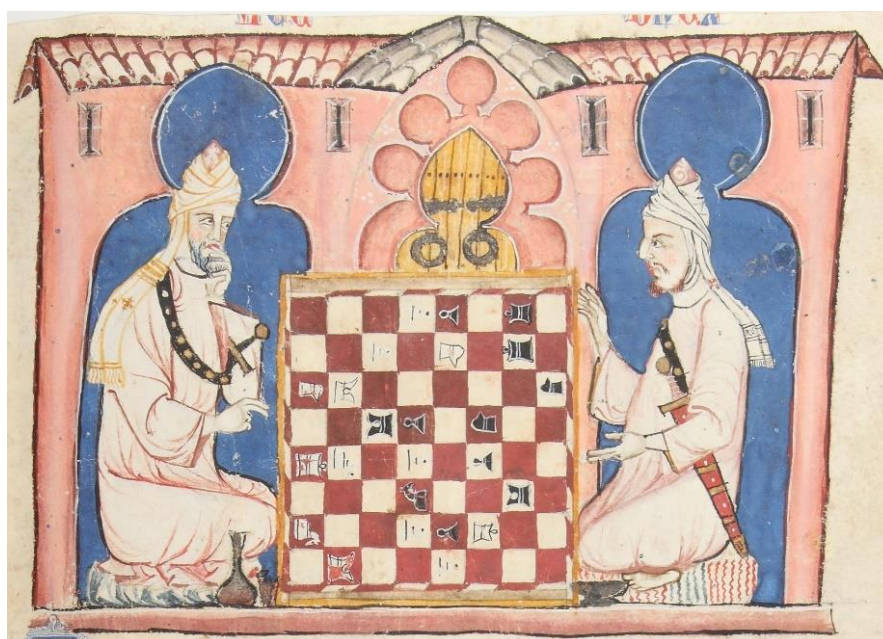


Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

muy elaboradas.⁴¹ Las principales fuentes de estos problemas, y también de los arabis-
 mos del *Libro del acedrex*⁴², son maestros como: Abú Naam (ca. 900 d.C.); al-‘Adlī «el
 Rumí» (s. IX), autor de un *Kitāb al-šarānġ* («Libro del ajedrez») y de un *Kitāb al-nard*
 («Libro de las tablas»); al-Rāzī, que jugaba con el anterior en presencia del califa al-
 Mutawakkil, y que escribió *Elegancia en el ajedrez*, y, por encima de todos, al-Šūlī, fallecido
 a mediados del siglo X, que fue la principal inspiración para los redactores alfonsinos.⁴³

Imagen 6



Uno de los problemas del *Libro de axedrez*: comienza dando jaque el roque blanco; mate
 en doce jugadas. *Libro de los juegos, folio 12 recto.*

⁴¹ CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», pp. 133-134.

⁴² Véase GALMÉS DE FUENTES, Álvaro. «Alfonso X el Sabio y la creación de la prosa literaria
 castellana», en MONDÉJAR, J., y MONTROYA, J. (coord.). *Estudios alfonsíes. Jornadas lexicografía, lírica,
 estética y política de Alfonso el Sabio*. Granada: Servicio de Publicaciones de la Universidad, 1985, pp. 33-
 58.

⁴³ MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess*, pp. 169, 198-199; PAREJA CASAÑAS, Félix M. *Libro
 del ajedrez, de sus problemas y sutilezas*, vol. 2, XXI-XXV; CALVO, R. «El “Libro de los juegos” de Alfonso
 X el Sabio», p. 133; GOLLADAY, Sonja M. «Los Libros de acedrex, dados e tablas»..., p. 159.



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

El tercio restante de problemas tendría un origen mayoritariamente islámico, pero sin identificación clara⁴⁴. Entre estos últimos, catorce o quince⁴⁵ corresponderían a un nuevo estilo. Quizá su invención pueda deberse a los redactores alfonsinos⁴⁶. Difería sensiblemente del estilo islámico: eran escasas las piezas en liza; los alfiles podían aparecer en posiciones imposibles; el número de jugadas para dar mate era muy rígido; se tenían que cumplir condiciones restringidas, como dar mate con un peón determinado, o jugando cada pieza una sola vez, por ejemplo; desproporción entre bandos⁴⁷...

III.2. Los dados

Después de la representación de lo que se jugaba «por seso», les llegaba el turno a los dados, los máximos exponentes de la «ventura» (folios 65 vuelto a 76 recto del *Libro de los juegos*). Eran el más antiguo y simple de los juegos tratados por el equipo alfonsino, y tenían el dudoso honor de ser el que menor estima social, moral e intelectual suscitaba. Desde el punto de vista social, era considerado propio de gente soez de todos los estamentos, incluidos los caballeros y clérigos que no tenían el comportamiento que se esperaba de su estatus, que precisamente era justificado ideológicamente por la conducta ejemplar que debían tener.

Respecto a la vertiente moral, la Iglesia condenaba los juegos de azar no por ellos en sí, sino por el hecho de que las partidas solían ir acompañadas por blasfemias y peleas, además de por borracheras y por la presencia de prostitutas: desde los apologetas cristianos del Imperio romano y primeros Padres de la Iglesia hasta los moralistas de los siglos XI y XII, pasando por Isidoro de Sevilla, menudearon las reprobaciones⁴⁸. ¿Y

⁴⁴ MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess*, p. 181.

⁴⁵ Problemas 73 a 87. Murray adjudicó el número 85 tanto al estilo europeo como al árabe.

⁴⁶ CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», p. 129.

⁴⁷ CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», p. 134.

⁴⁸ MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess*, pp. 408-410. FITÉ I LLEVOT, Francesc. «El lot de peces d'escacs de cristall de roca del Museu Diocesà de Lleida, procedents del tresor de la col·legiata d'Àger (s. XI)», p. 289, *Acta historica et archaeologica mediaevalia* (5-6), 1984-1985, pp. 281-312. LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M.^a Teresa (2009). «“Más valie sesso que ventura”: El ajedrez en la Edad Media

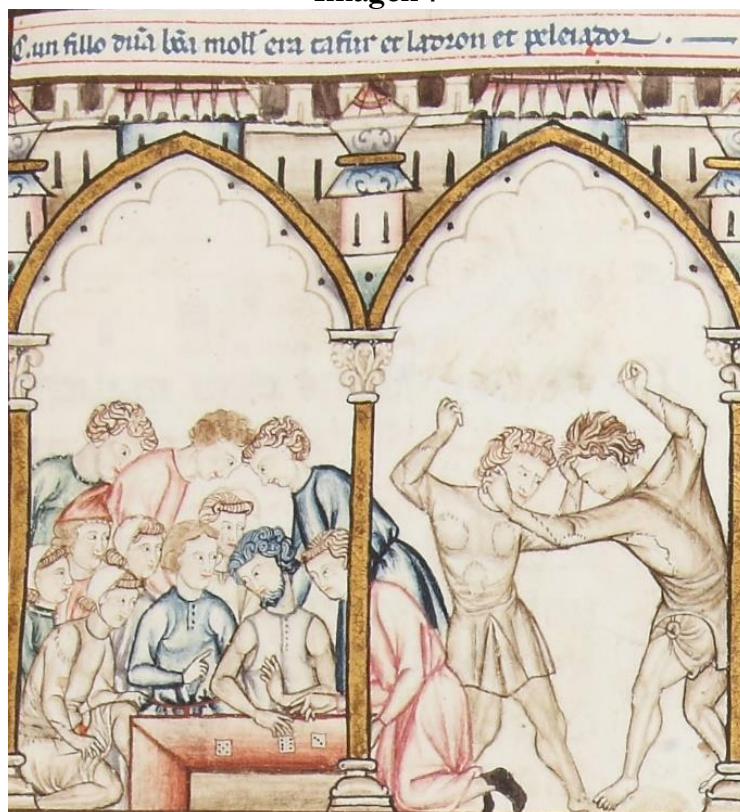


Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

qué decir de la consideración intelectual de un juego cuyo mecanismo era lanzar unos pequeños poliedros cúbicos abandonándose a la pura suerte, sin intervención alguna del entendimiento? El único mérito del jugador era saber retirarse a tiempo.

Imagen 7



Pelea en taberna a causa de los dados. *Cantigas de Santa María*, Códice Rico, folio 113 recto.
 Real Biblioteca del Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, RBMECat T-I-1.

Hispana», p. 561, en *Alfonso X el Sabio: Catálogo de la Exposición*. Murcia: Comunidad Autónoma Región de Murcia, Ayuntamiento de Murcia, Caja de Ahorros del Mediterráneo, 2009, pp. 560-573. MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás, «Alfonso X “el Sabio” y los juegos en la Edad Media», p. 2. MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás, y GARCÍA ALMEIDA, Lucía. «Alejandro Neckam (1157-1217): Sobre los jugadores de dados. Estudio y traducción». En COSTA, Ricardo da; MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2), pp. 70-102.



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

Teniendo en cuenta estos antecedentes, no es de extrañar que los dados acabaran asociados a uno de los episodios más dolorosos y humillantes en el imaginario colectivo cristiano. En el Evangelio según San Juan, capítulo 19, versículos 23 a 24, podemos leer:

Los soldados, después que crucificaron a Jesús, tomaron sus vestidos, con los que hicieron cuatro lotes, un lote para cada soldado y la túnica. La túnica era sin costura, tejida de una pieza de arriba abajo. Por eso se dijeron: «No la rompamos; sino echemos a suertes a ver a quién le toca». Para que se cumpliera la Escritura: *Se han repartido mis vestidos, Han echado a suertes mi túnica*. Y esto es lo que hicieron los soldados⁴⁹.

Y aunque ni en el Evangelio, ni en el versículo 19 del salmo 22 al que alude, se mencionan los dados como medio de jugarse la túnica inconsútil, desde hace siglos su representación es omnipresente en pinturas, libros, películas... En la misma Sevilla donde se alumbró esta obra, cada año se pueden contemplar en la procesión del Santo Entierro de la Semana Santa, entre los *arma Christi* o instrumentos de la Pasión de Cristo, unos dados.

Es significativo, en este sentido, que al empezar describiendo los autores alfonsinos los dados, advirtieran que debían ser

[...] tres figuras quadradas de seys cantos, eguales tamanno ell uno como ell otro, en grandeza et en igualdad de la quadra. Ca, si en otra manera fuesse, no caeríe tan bien d'una parte como d'otra, et sería enganno más que uentura (*folio 65 recto*).

Dejando constancia de la existencia de dados cargados que usaban los tahúres para ganar sus apuestas. Por otra parte, el diseño de los dados era igual que el de los nuestros. El material podía ser madera, piedra, metal o hueso, si bien recomendaban este último, el más pesado que pudiera ser.

⁴⁹ *Biblia de Jerusalén* (1984), Bilbao: Editorial Española Desclée de Brouwer.



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

Imagen 8



[La Resurrección de Cristo en el Libro de Horas de la familia De Grey](#) (c. 1390). En primer término, los dados, junto a la túnica que se jugaron los soldados. Biblioteca Nacional de Gales, NLW MS 15537C.

Sobre los tipos de juegos en el que se empleaban los tres dados, había todo tipo de variantes: «a mayores» (sacar la mayor puntuación posible); a obtener el menor tanteo; a sacar tiradas de valores o combinaciones concretos... Y así hasta doce (número nada casual) juegos, a partir de los cuales



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

[...] se pueden entender todos los otros que iuegan en las otras tierras, que son fechos o se pueden fazer d'aquí adelant de que nos non sabemos (*folio* 71 vuelto).

III.3. Las tablas

Las tablas, o tablas reales, era el juego conocido como «nard» en Persia y el resto del mundo islámico⁵⁰, o el τὰβλη⁵¹ (lat. *tabula*) del Imperio Romano de Oriente (documentado a fines del siglo V). Sobre su origen, se ha hablado del *Ludus duodecim scriptorum* de época romana clásica, e incluso del «Juego Real de Ur» (antes del 2.600 a.C.)⁵². En la península ibérica era conocido desde mucho antes de la época del Rey Sabio. De hecho, el *Libro de los juegos*, que les dedica sus folios 72 recto a 80 recto, trata de una variante «que llaman en Espanna Emperador» (*folio* 75 vuelto), por haberla inventado el rey conocido por este título: Alfonso VII de Castilla y León, «imperator totius Hispaniae» (1105-1157).

En este juego, los resultados obtenidos en los dados se sometían a cierta estrategia, conducente a sacar todas las fichas propias del tablero antes que el adversario. Se desarrollaba sobre un tablero rectangular, dividido en cuatro «cuadras», en cada una de las cuales había lo que llama el *Libro de los juegos* seis «casas» o espacios diferenciados, resultando así en veinticuatro casillas.

Señala el redactor que las casas, «en algunas tierras», las hacían «llanas et pintadas», mientras que las «tablas» o fichas, de doce a quince por jugador, y de dos colores diferentes, podían ser cuadradas o redondas. Explica que en un momento dado se pensó que, a fin de señalar mejor las casas, era más práctico añadir al tablero barras de fuste con incisiones semicirculares, para que pudieran encajar en ellas las tablas redondas, y así se aprecia en las miniaturas. El «nard» persa, y el islámico en general, usaba dos dados

⁵⁰ <https://www.alhambra-patronato.es/juego-de-las-tablas-> .

⁵¹ AUSTIN, Roland G. «Zeno's Game of τὰβλη», *The Journal of Hellenic Studies*, 1934, 2(54), pp. 202-205. Doi:10.2307/626864.

⁵² AUSTIN, Roland G. *Roman Board Games II. Greece & Rome*, vol. 4, 1935, n.º. 11, pp. 76-82. MURRAY, Harold. J.R. «The Mediaeval Games of Tables», *Medium Aevum*, 1941, pp. 57-69. DOI: 10.2307/43626206



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

hexaédricos para determinar los movimientos, pero Alfonso X contemplaba utilizar a veces un tercero, en ciertas modalidades. El *Libro de las tablas* explica hasta catorce variedades del juego. La conocida como «todas tablas», con 15 fichas distribuidas siguiendo la propuesta hecha en 1941 por Harold Murray, era muy parecida al actual *backgammon*.

Imagen 9



«Este iuego llaman todas tablas». En los lados más largos del tablero se pueden apreciar los listones labrados con formas semicirculares para que encajen las tablas. *Libro de los juegos*, folio 77 vuelto.

El recorrido de las fichas de un jugador debía hacerse en el sentido de las agujas del reloj, y las del otro en sentido antihorario. En cada tirada podían moverse, según la puntuación obtenida, bien dos fichas (una por cada dado) o una sola, con la limitación de no poder pasar por una casilla ocupada por dos o más tablas rivales. Por otra parte,



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

una tabla podía capturar a otra enemiga cuando llegaba a una casilla donde ésta se hallara sola. La ficha capturada salía del tablero y se incorporaba de nuevo al juego, aunque desde lugares diferentes al *backgammon* actual. Intentar sacar las tablas propias, capturar las enemigas y entorpecer su recorrido al mismo tiempo, implicaba una labor de reflexión que emparentaba este juego más con el ajedrez que con los dados.

IV. Los juegos de gran formato

Entre los folios 81 recto y 85 vuelto el *Libro de los juegos* expone variantes de los juegos anteriores en mayor formato. El primero de ellos era el «grant acedrex», cuyo origen, como el del ajedrez a secas, lo sitúa el *Libro de los juegos* en la India, también como representación de una batalla entre dos ejércitos. Pero en este caso se añadían, junto al rey y a los roques, «aves et bestias extrañas» de las que los antiguos reyes utilizaban como insignia de nobleza y de poder. La bestia más poderosa era una mítica y gigantesca ave voladora llamada «anca», capaz de cazar un elefante y llevarlo a su nido. Esta ocupaba el puesto del férez.

Pero también se enumeraban otras figuras dobles, inspiradas en animales reales, como la alimaña semejante a la cocatriz (híbrido entre «bestia et pescado»), pero que a diferencia de aquélla tenía componentes de lagarto, y que es descrita y dibujada como un cocodrilo del Nilo; la especie de cierva de cuello largo llamada «zaraffa», a todas luces nuestra jirafa; el llamado unicornio, definido como una especie de rinoceronte; y, finalmente, el león.

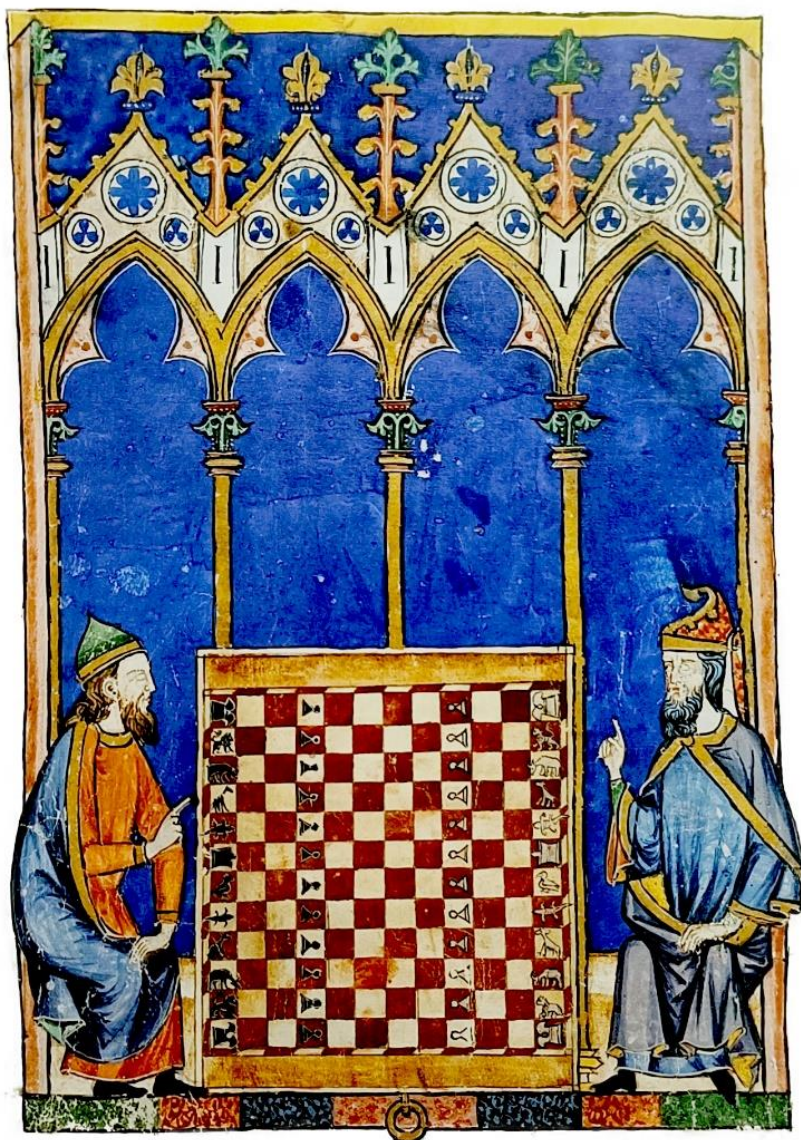
Los movimientos de tan llamativas piezas se desarrollaban en un tablero de doce por doce casillas, con veinticuatro trebejos —la mitad de ellos peones— para cada contrincente. Igual que en el ajedrez normal existía una variedad donde se introducía el factor suerte utilizando dados de seis caras, en el «grant acedrex» podían emplearse dados octaédricos para determinar qué pieza mover en cada turno.



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

Imagen 10



El «grant acedrex». *Libro de los juegos*, folio 82 vuelto.



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

Con los dados de ocho «llanas» o caras triangulares mencionados, claro está, podían jugarse asimismo diversos lances sólo de dados, a semejanza de lo que se hacía con los hexaédricos.

Imagen 11



«E este es el departimiento destos dados, et esta es la su figura dellos que aquí está pintada». *Libro de los juegos*, folio 83 vuelto.

Con dados heptaédricos, se jugaba otro ajedrez de diez por diez casillas, donde desaparecían las bestias del «grant acedrex» y se introducía una pieza adicional respecto a las del ajedrez normal, que movía como nuestra torre, pero sólo dos casillas, el conocido como «juyz». Contra la costumbre alfonsina, este nombre no era traducción del de la pieza equivalente de los tratados árabes, el «dabbaba», que aludía a un ingenio bélico utilizado en los asedios⁵³. Como los dados empleados, por no tener un número par de «llanas», mostraban dos suertes hacia arriba en cada tirada, el número que apuntaba contra el lanzador era el que determinaba la suerte. También se explicaba cómo jugar a

⁵³ GOLLADAY, Sonja M. «Los Libros de acedrex, dados e tablas»..., p. 536.



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

los dados de este tipo independientemente del ajedrez. Finalmente, el llamado juego de las «tablas del acedrex de las diez casas» se jugaba con treinta y cuatro tablas redondas y dados de siete caras, sobre un tablero similar a las de las tablas normales, pero de veintiocho casillas. Por otra parte, las variantes eran similares a las de las tablas normales.

Imagen 12



«E este es el departimiento deste iuego, et esta es la figura dell entablamiento, et de cómo se iuega ell Emperador en este tablero». *Libro de los juegos*, folio 85 vuelto.



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

V. Ajedrez y tablas de cuatro jugadores

Los cultísimos autores del *Libro de los juegos* decidieron recoger en su obra modificaciones del ajedrez y de las tablas inspiradas en la naturaleza, o, mejor dicho, en cómo la concebían ellos. Y, así, describieron variedades de estos juegos diseñados «a semeiança de los quatro tiempos dell anno que assacaron los sabios antigos» (folios 87 recto a 89 vuelto). La justificación filosófica era una mezcla de las cuatro estaciones observadas en latitudes templadas con la teoría de los cuatro elementos de Empédocles, y con la de Hipócrates sobre los cuatro humores, los fluidos corporales cuyo equilibrio determinaba la salud y hasta el carácter de una persona. Así, cada jugador sería identificado por un color: el verde se asignaría a la tríada primavera-aire-sangre; el bermejo, a la del verano-fuego-cólera (de χολή, bilis); el negro, a la del otoño-tierra-melancolía (μελαγχολία, bilis negra); y el blanco, a la del invierno-agua-flema.

El tablero era el de ocho por ocho escaques, esto es, sesenta y cuatro; pero se le dibujaba un aspa en el centro, cada una de cuyas diagonales unía dos cuadrantes de cuatro casillas en las esquinas opuestas. A cada jugador se le asignaban ocho trebejos, distribuidos como se ve en la imagen número 13, a razón de un rey, un roque, un caballo, un alfil y cuatro peones, que podían promocionar a alferza si llegaban al otro extremo. Todas estas piezas movían como en el ajedrez normal. El turno inicial era para el jugador verde, atacando al rojo; éste debía enfrentarse al blanco pero defendiéndose del verde; el negro también contra el blanco pero guardándose del rojo⁵⁴; y el blanco debía ir contra el rojo protegiéndose del negro. Ahora bien, después cada uno podía jugar a voluntad, atacándose libremente. Subrayemos que en estas partidas debían hacerse apuestas de dinero.

⁵⁴ En una evidente confusión, lo que dice el texto es que «el que tiene los negros ha de iogar otrossí a la mano derecha contral que tiene los prietos», es decir, ¡los negros! (*Libro de los juegos*, folio 87 vuelto).



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

Imagen 13



«Et esta es la figura del tablero et de los trebeios, et este es el su entablamiento, que aquí está pintado». *Libro de los juegos*, folio 88 vuelto.

En cuanto a las tablas, se optaba por una radical innovación en el tablero, que seguía siendo cuadrado, pero con las barras cuyas muescas redondas acogían las piezas dispuestas en círculo. La circunferencia se dividía en cuatro partes, con seis casas cada una.

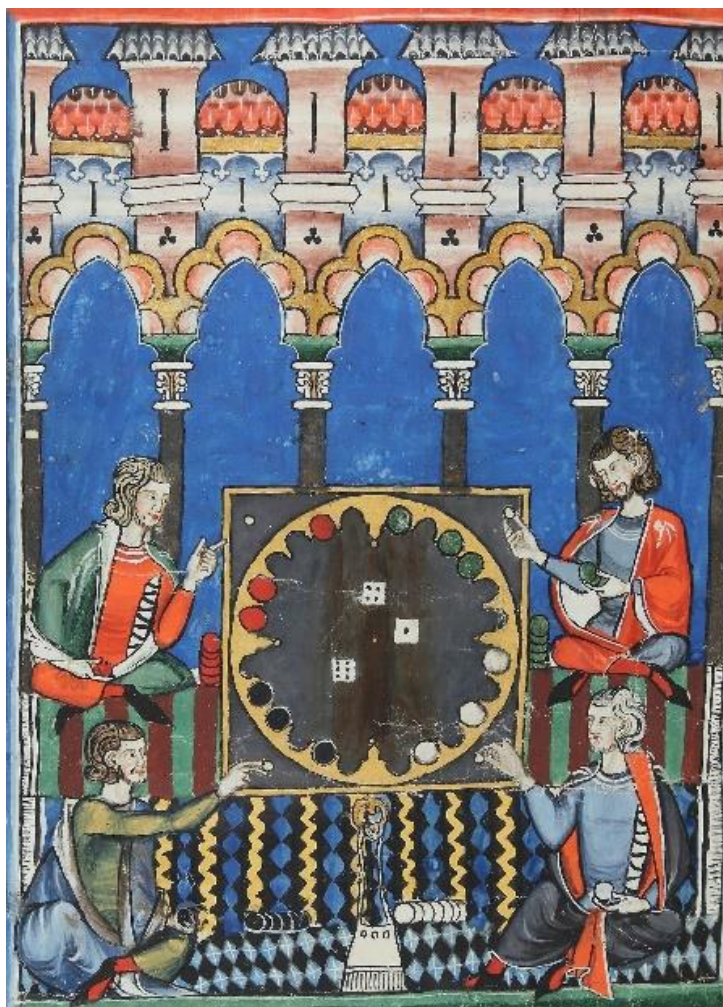


Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

Cada jugador tenía doce tablas con colores similares al ajedrez de los cuatro tiempos. Se tiraban los dados para decidir quién abría la partida, y luego continuaban el turno el resto de los contendientes, en sentido antihorario.

Imagen 14



«Et esta es la figura del tablero et de las tablas et de sus colores et dell entablamiento».
Libro de los juegos, folio 89 vuelto.



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

VI. Alquerque

Tras exponer los tres juegos presentados a su rey por los sabios de la India, y luego desarrollados y modificados por «omnes sabidores de iogar», el equipo alfonsino pasa a otros juegos que considera inventados en tiempos posteriores a aquel episodio legendario (*folios 91 recto a 93 vuelto*).

El primero es el «alquerque de doce», considerado el «mayor de todos los otros alquerques», que contaba con más trebejos que los demás. A cada jugador les correspondían 12 piezas iguales a los peones del ajedrez, dotadas de colores distintos a los del contrincante, que podían moverse por 25 posiciones. Los contrincantes colocaban sus fichas en los extremos opuestos del tablero, quedando un lugar vacío en el medio para poder comenzar la partida.

Para ver quién tenía la mano (el primer movimiento), se lanzaban unos dados. En realidad, el que movía primero tenía la «peoría», es decir, la desventaja, porque era quien antes perdía una ficha: al ocupar la posición vacía, el otro jugador hacía saltar su trebejo por encima para ocupar la posición inicial de este trebejo que se llevaba. Es decir, se trataba de un mecanismo de comer piezas similar al de las damas, aunque en este último caso se juegue sobre un tablero de ajedrez.



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

Imagen 16



«Et esta es la figura dell Alquerque et de los iuegos, et de cómo están puestos en sus casas». *Libro de los juegos*, folio 91 vuelto.

Otras variantes eran la conocida como «Cercar la liebre»; el alquerque de nueve trebejos que se jugaba con dados; el de dieciocho (con dados o sin dados); y el de tres, semejante al tres en raya.

VII. Jugar «por astronomía»

Quizá el hallazgo más vistoso (y menos jugable) de toda la obra sea el ajedrez «por Astronomía», una innovación quizás inspirada en tradiciones lúdicas árabes y persas⁵⁵, y descrito como

⁵⁵ Para distintas opiniones sobre los posibles antecedentes orientales de este juego, véase MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás. «Alfonso X “el Sabio” y los juegos en la Edad Media», pp. 9-10.



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

... muy noble et muy estranno e muy apuesto, e de grand entendimiento pora los entendidos, e mayormiente pora aquellos que saben la Arte de Astronomía (*Libro de los juegos, folio 95 recto*).

En realidad, poco tenía que ver con el ajedrez, ni en trebejos ni en su mecánica. El tablero pretendía ser una representación del modelo geocéntrico ptolemaico del universo, con sus siete cielos, por cada uno de los cuales se movía su planeta correspondiente emitiendo rayos de amor o de «mal querencia», más un octavo donde se encontraban los doce signos del Zodíaco y el resto de estrellas fijas.

A cada jugador se le asignaba un planeta: Saturno, Júpiter, Marte, el Sol, Venus, Mercurio y la Luna, descritos primorosamente con la iconografía de los dioses romanos homónimos. El tablero era heptagonal, pero los escaques se distribuían en una gran circunferencia interior, en cuyo centro había cuatro círculos concéntricos simbolizando los cuatro elementos que hemos descrito líneas atrás: el más exterior para el fuego en color rojo, y hacia el interior el aire en cárdeno claro, el agua pintada en blanco, y en el núcleo la tierra, de color pardo. Desde el círculo elemental exterior, el del fuego, avanzaban hacia los jugadores ocho franjas concéntricas, significando los ocho cielos. La más exterior, y más cercana a los jugadores, era lisa, y en ella estaban las figuras de los doce signos zodiacales: Aries, Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpio, Sagitario, Capricornio, Acuario y Piscis. De cada signo salía una línea hacia el centro de la circunferencia que dividía las siete franjas circulares interiores, hasta llegar al círculo del fuego, de manera que se conformaban doce sectores.

Los siete cercos de los siete cielos estaban un poco «cauados» (cavados, ahondados), y en cada uno de ellos se colocaba una tabla cuadrada del mismo color que la figura del planeta que le correspondía. También se distribuían teniendo en cuenta los signos zodiacales: Saturno en Acuario, Júpiter en Sagitario, Marte en Escorpio, el Sol en Leo, Venus en Tauro, Mercurio en Virgo y la Luna en Cáncer. El cerco planetario exterior, donde se movía Saturno, se dividía en ochenta y cuatro casillas, decreciendo este número en doce casillas en el adyacente, y así sucesivamente hasta llegar el cerco de doce casillas donde se desplazaba la Luna.



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

Para comenzar el juego se tiraba un dado heptaédrico para decidir la mano. Posteriormente, cada tirada determinaba cuántas casillas avanzaba cada planeta. Según la casilla alcanzada, se ganaban o perdían puntos de un total de doce, que era la cantidad asignada a cada jugador al comienzo de la partida. Estos puntos tenían un valor pecuniario, acordado por los participantes previamente.

Imagen 16



«Et esta es la figura del tablero, et de los siete planetas de cómo están entabladas en él».
Libro de los juegos, folio 96 recto.

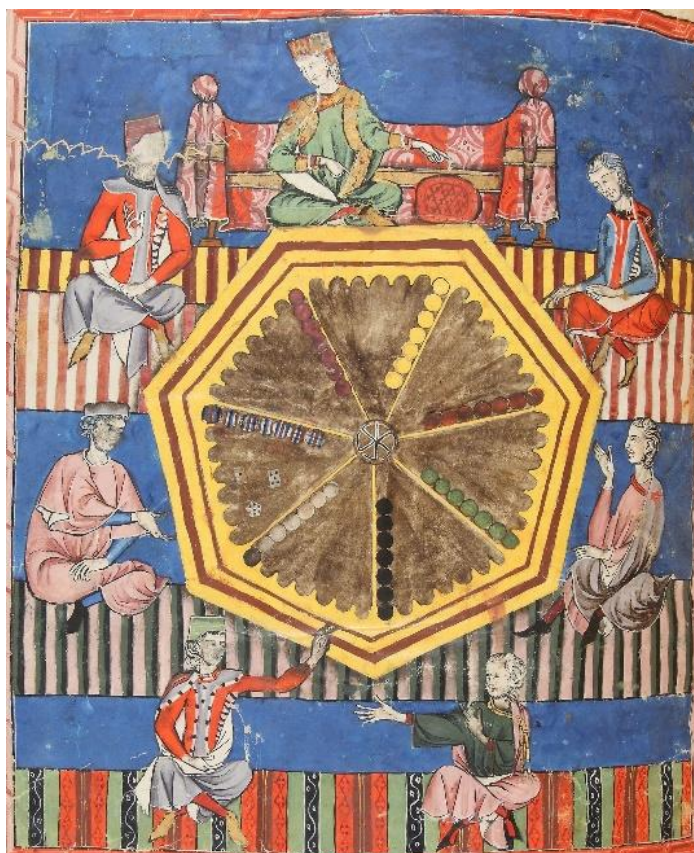


Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
 ISSN 1676-5818

En cuanto a las tablas, su tablero era asimismo de siete lados, y en cada uno de ellos había siete casas. Las tablas, siete por jugador, estaban coloreadas según el planeta al que pertenecían: Saturno de negro, Júpiter de verde, Marte de rojo, el Sol de amarillo, Venus de violeta, Mercurio multicolor, y la Luna blanca. Se colocaban en la primera casa por la izquierda de cada sector, y se jugaban hacia la derecha, moviéndose conforme a las tiradas de tres dados heptaédricos. Cada jugador contaba con siete tantos (cada uno con un precio acordado en maravedís, o de otra moneda) al principio de la partida.

Imagen 17



«Et esta es la figura del tablero, et de las tablas». Significativamente, el rey (arriba, con birrete decorado con castillos y leones) juega con el Sol. *Libro de los juegos*, folio 97 vuelto.



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

VII.1. *Homo ludens, homo philosophicus*

Llega la hora de preguntarse si estamos ante algo más que meras diversiones lúdicas de moda en la corte. Ciertamente, la fuerte inversión en un libro miniado como éste bien podría responder a un antojo del monarca: ejemplos no faltan en la historia de derroches excéntricos sin más justificación que el capricho de los gobernantes. No obstante, el lector avisado habrá deducido, de la descripción de los diferentes juegos, que esta obra es mucho, muchísimo más, que un mero manual de ajedrez, dados y tablas. Y si añadimos lo que sabemos de otras obras del taller alfonsino, ya sean literarias, historio-gráficas o jurídicas, llegamos a la conclusión de que el círculo de eruditos que rodeaba al Rey Sabio había articulado una auténtica cosmovisión, una «Teoría del Todo», por así decir. En este proyecto cultural de carácter total los juegos, muy en particular el ajedrez, no fueron un elemento secundario.

Dejando al margen los aspectos puramente técnicos de los juegos, hemos visto que el libro comenzaba con una discusión filosófica fundamental, la de si con la sabiduría podemos sortear los embates de la fortuna. Más adelante, en el ajedrez y las tablas de las cuatro estaciones, se incorporaban referencias a los cuatro elementos que para Empédocles eran los componentes básicos del mundo real, y a los cuatro humores, según Hipócrates los fluidos vitales que determinaban nuestra salud e incluso nuestro comportamiento. Finalmente, en el ajedrez y las tablas jugadas «por astronomía» se reflejaban las ideas aristotélicas y ptolemaicas sobre el universo, conocidas en la corte castellana a través de diferentes traducciones árabes de textos helenísticos⁵⁶.

Merece la pena detenerse en estos últimos juegos, diseñados para una selecta minoría de iniciados, los más cercanos a Alfonso X, pues es obvio que no cualquiera tenía los conocimientos para participar⁵⁷. Los siete planetas moviéndose por los doce sectores zodiacales del tablero (12 y 7, números místicos por excelencia) no era una simple reproducción del escenario cósmico observable: en el mecanismo del juego también ca-bían las supersticiones astrológicas sobre el influjo de las estrellas tanto sobre el

⁵⁶ WOLLESEN, Jens T. «*Sub specie ludi...*», p. 278.

⁵⁷ MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás. «Alfonso X “el Sabio” y los juegos en la Edad Media», pp. 8-9.



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

movimiento de los planetas como sobre el propio destino humano. No es sorprendente, pues Alfonso X era un firme creyente en la astrología⁵⁸: de ahí su patrocinio de la traducción de *El libro conplido en los iudizios de las estrellas* de Ibn Abī-l-Riḡāl, o del *Libro de las cruces* de ‘Ubayd Allāh. En el prólogo de esta última traducción, los traductores alfonsinos se amparan en la autoridad de Aristóteles para afirmar que los cuerpos terrenales se gobernaban por los celestiales, eso sí, por voluntad divina:

[...] el dicho de Aristótil, que dize que los cue[r]pos de yuso, que son los terrenales, se mantienen et se gobiernan por los movimientos de los corpos de suso, que son los celestiales, por voluntad de Dyos⁵⁹.

Algo llama la atención poderosamente en el cosmos simbolizado en el ajedrez astronómico alfonsino: la ausencia de esa mención a la voluntad de Dios. De hecho, nada se dice tampoco del noveno cielo que en la astronomía medieval de origen aristotélico-ptolemaico impulsaba los demás, el *Primum Mobile*⁶⁰. Tampoco del «Empyreus»⁶¹, que en la cosmología cristiana medieval estaba más allá de todas las esferas celestes, y acogía, como tan vívidamente cantaría Dante en su *Divina Comedia* pocas décadas más tarde, a Dios, las jerarquías angélicas, la Virgen María y las almas de los bienaventurados. Tiene

⁵⁸ WOLLESEN, Jens T. «*Sub specie ludi...*», p. 287. SÁNCHEZ PÉREZ, José A. «El Libro de Las Cruces», p. 77, *Isis*, vol. 14, n° 1 (mayo 1930), pp. 77-132. Véase, de GARCÍA AVILÉS, Alejandro. «Alfonso X y la tradición de la magia astral», en DOMÍNGUEZ, A., y MONTROYA, J. (coord.). *El Scriptorium alfonsí: de los libros de astrología a las «Cantigas de Santa María»*, pp. 83-104; ««Imágenes mágicas»: la obra astromágica de Alfonso X y su difusión en la Europa bajomedieval», en RODRÍGUEZ LLOPIS, M. (coord.). *Alfonso X: aportaciones de un rey castellano a la construcción de Europa*. Murcia, 1997, pp. 135-172.

⁵⁹ SÁNCHEZ PÉREZ, José A. «El Libro de Las Cruces», p. 80 (cita con la puntuación y alguna mayúscula modificada). Sobre esa traducción, finalizada en 1259, véase también MUÑOZ JIMÉNEZ, Rafael. «Los orígenes del “Libro de las Cruces”, de Alfonso X el Sabio (1ª parte)», *Revista de filología de la Universidad de La Laguna*, n° 1, 1982, pp. 153-176.

⁶⁰ AGUIAR AGUILAR, Maravillas. «Modelos cosmológicos medievales», p. 9, *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, n° 14, 1997, pp. 7-16.

⁶¹ Vocablo latino derivado del griego ἐμπύρειος, es decir, «ígneo», por suponerse repleto de fuego y de la luz pura de Dios.



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

razón Wollesen al señalar que el taller alfonsino desplegaba una visión del mundo más propia de la ciencia helenística transmitida por los árabes que de la teología cristiana⁶².

Más esotérica que aquella cosmología es la numerología entreverada en el *Libro de los juegos*. Ciertamente, es en el apartado «astronómico» cuando se acentúa el uso simbólico de los números⁶³, pero Sonja M. Golladay proporciona varios ejemplos de cómo la misma estructura de la obra, y hasta su volumen físico, se supeditaron a consideraciones aritméticas⁶⁴: el *Libro de ajedrez* se desarrolla sobre 64 folios, como una partida lo hace sobre las 64 casillas del tablero; la cifra de 151 miniaturas está compuesta de guarismos cuya suma es $7 (= 1 + 5 + 1)$; $7^2 + 7^2$ da como resultado 98, número de folios del código (incluyendo los que están en blanco)... Otro gran estudioso de la obra, Ricardo Calvo, creía que el deseo de no exceder los 64 folios del *Libro del acedrex* llevó a cierto apresuramiento en la redacción de sus últimas páginas. El mismo autor remarcó la división de la obra en siete partes, número místico que articula la obra legislativa (*Las Siete Partidas*), las tablas astronómicas y el *Setenario*⁶⁵. Siete son también las letras que componen el nombre «Alfonso» o la palabra «acedrex», casualmente.

En conclusión, más allá de lo lúdico, el *Libro de los juegos* plasma la quintaesencia de la cosmovisión de Alfonso X.

VIII. *Homo ludens, homo politicus*

El ajedrez, el protagonista del grueso de la obra, es el juego bélico por excelencia. «En el Oriente se encendió esta guerra / cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra», escribió Borges. Y, en efecto, su tablero es un anfiteatro que acoge desde su nacimiento un espectáculo alegórico, el de la batalla eterna entre dos ejércitos comandados por sendos reyes. Es inevitable que Alfonso, cualquier monarca en realidad, se viera reflejado en el discutir de una partida.

⁶² WOLLESEN, Jens T. «*Sub specie ludi...*», p. 289.

⁶³ VÁZQUEZ CAMPOS, Braulio. «El Rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez», pp. 309-311.

⁶⁴ GOLLADAY, Sonja M., «*Los Libros de acedrex, dados e tablas*»..., pp. 1.226-1.228.

⁶⁵ CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», p. 129.



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

Sin embargo, en los escaques Alfonso no veía simplemente una batalla, sino también su concepción de lo que era el reino y la naturaleza y función de la monarquía. Es fácil leer en las páginas del *Libro de los juegos* el mismo proyecto político que identificó Inés Fernández-Ordóñez en la obra jurídica e historiográfica del Rey Sabio: el origen divino de la autoridad real, el valor ejemplificante y de liderazgo de la figura del soberano, la unidad territorial, el monopolio legislativo real, la preeminencia de la función judicial...⁶⁶ En la misma introducción del *Libro de acedrez* leemos que el rey era «el mayor trebeio de todos los otros», al que se le podía dar «xaque», que era

... una manera de affrontar al señor con derecho, e de cómo dan mate, que es una manera de grant desonrra; assí como s'il venciessen ol matassen (*folio 2 vuelto*).

¿Qué significa esto? El jaque era símbolo de los procedimientos legales por los que el vasallo podía «affrontar al señor», oponerse a alguna orden suya justificadamente, o requerirle lo que consideraba suyo y no le era concedido arbitrariamente. En el derecho tradicional castellano, incluso, se contemplaba el *desnaturamiento*, la ruptura reglada del vínculo vasallático. De hecho, Alfonso X tuvo que hacer frente a varias asonadas en las que distintos nobles renunciaron a estar bajo su señorío, conforme a derecho. Frente al simple jaque, el mate representaba las maneras deshonorosas y *contra legem* de oponerse al soberano.

El rey, «el mayor trebeio» de todos, era primeramente un jefe militar, «sennor de la hueste». Los ocho peones, la vanguardia del ataque, personificaban al «pueblo menudo», mientras que la segunda fila de trebejos encarnaba a la élite social y militar. El alferza, por semejanza fonética aunque sin relación etimológica, era concebido «a semeiança del alfférez que tiene la senna de las sennales del Rey»; el portaestandarte. El de alférez y el de mayordomo mayor eran los dos oficios cortesanos de mayor jerarquía, como se ve muy gráficamente en los privilegios rodados de la época, donde su rueda central está siempre circundada por sus nombres (imagen 18). Y, de hecho, el de alférez era un

⁶⁶ FERNÁNDEZ-ORDÓÑEZ, Inés. «Evolución del pensamiento alfonsí y transformaciones de las obras jurídicas e históricas del Rey Sabio», *Cahiers de linguistique hispanique médiévale*, 2000 (23), pp. 263-284.



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

cargo sólo desempeñado por infantes de la casa real y por los «ricos hombres», que era como en la lengua castellana medieval, siempre tan precisa, se denominaba a los miembros de la cúspide nobiliaria⁶⁷.

Imagen 18



En el cerco exterior de esta rueda de privilegio rodado se puede leer: «El infante don Manuel, hermano del Rey, su alférez, conf[irma]. El infante don Ferrando, fijo mayor del Rey e su mayordomo». Privilegio rodado de Alfonso X a la ciudad de Murcia confirmando los heredamientos otorgados a sus pobladores (Murcia, 9 de abril de 1272). Archivo Municipal de Murcia, Pergaminos, n° 143.

⁶⁷ VÁZQUEZ CAMPOS, Braulio. «A los grandes debe poner en los grandes oficios»: nobleza, administración y política en el reinado de Alfonso X», pp. 213 y ss., *Alcanate: Revista de estudios Alfonsíes*, 2014-2015 (9), pp. 211-260.



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

Los caballos representaban a los caballeros, no sólo en su acepción de cuerpo militar sino en la de grupo social noble. Los roques, ya que no existían los carros de guerra, eran imagen de las «azes» o escuadrones que flanqueaban a los caballeros: podríamos interpretarlos como los caballeros de menor rango que eran vasallos de los ricos hombres. Los alfiles habían dejado de ser elefantes, pero tampoco eran obispos al estilo de las célebres piezas vikingas encontradas en la isla de Lewis, en Escocia (**imagen 19**).

Imagen 19



De izquierda a derecha, trebejos del obispo, el rey y la reina de la isla de Lewis (islas Hébridas Occidentales). Las piezas de ajedrez halladas en la isla, hechas en marfil de morsa y barbas de ballena, están repartidas entre el Museo Británico y el Museo Nacional de Escocia.

Durante la partida, todas las piezas podían ser muertas, pero no el rey, que sí era susceptible de recibir jaque «por quel pudiesen fazer salir de aquel lugar dó soviessse como desonrrado». Pero si lo acorralaban, de manera que no tuviera ninguna casilla adónde ir, recibía «*xamat* [jaque mate], que es tanto como muerto» (*folio 3 vuelto*). El rey se



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

desplazaba en el tablero, como pasa hoy, en calmosos movimientos de una casilla por turno (cuando se decidía jugarlo). Era consecuencia de la prudencia y la templanza que debían adornar al rey de carne y hueso – «non se deve arrebatat en las batallas» –, cuya obligación era reflexionar antes de actuar –«metiendo mientes en lo que ha de fazer»– (folio 3 vuelto). ¿No era ese el consejo que había dado a Alfonso X su padre, Fernando III el Santo, en el *Libro de los doze sabios*?

Non te rebates a fazer ningún fecho fasta que, primeramente, lo pienses. Salbo quando vieres tus henemigos delante ti, que aquí non ay que pensar, salbo ferir reziamente e pasar delante⁶⁸.

Pero si algo caracterizaba y justificaba al monarca medieval era encarnar la justicia⁶⁹. Los juristas alfonsinos lo dijeron de una manera mucho más poética:

... así como el alma yace en el corazón del home, et por ella vive el cuerpo et se mantiene, así en el rey yace la justicia, que es vida et mantenimiento del pueblo de su señorío⁷⁰.

Recordemos un detalle del que ya hemos hablado, y sobre el que Golladay llamó la atención en su tesis: en el ajedrez jugado sobre el tablero de diez por diez casillas se introducía una pieza adicional respecto a las habituales, y el nombre elegido para ella fue el de «juyz», esto es, juez. Es quizá la única ocasión en la que se optó por no traducir el término de los tratados árabes para el mismo trebejo, «dabbab»⁷¹. Y, por si quedara alguna duda: al describir el *Libro del acedrex* cómo debían fabricarse las piezas más lujosas, aquellas cuyas «fayciones [...] se fazen meior e más complidamientre», se afirmaba que «el Rey deve estar en su siella con su corona en la cabeça e la espada en la mano,

⁶⁸ «Cap. XLII. En que el rey no se rebata a hacer ningún hecho hasta que lo piense». Tomado de HERNÁNDEZ GASSÓ, Héctor, y ROMERO LUCAS, Diego. «*Libro de los doce sabios*». La conexión entre el consejo de Fernando III y estas citas del *Libro de los juegos* ya fue subrayada por GOLLADAY, Sonja M., «*Los Libros de acedrex, dados e tablas*»..., p. 101.

⁶⁹ MARONGIU, Antonio. «Un momento típico de la monarquía medieval: el rey juez», *Anuario de Historia del Derecho Español*, 1953 (XXIII), pp. 677-715.

⁷⁰ *Partida* II, título I, ley V. *Las Siete Partidas del rey don Alfonso el Sabio*. Madrid, 1807, t. II, p. 7.

⁷¹ GOLLADAY, Sonja M., «*Los Libros de acedrex, dados e tablas*»..., p. 536.



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

assí como si iudgasse o mandasse fazer justicia» (folio 4 vuelto). Las piezas regias de ajedrez de la isla de Lewis, que datan del siglo anterior, son exactamente así (imagen 19), pues la idea del soberano como mantenedor de la paz y de la justicia era tan antigua como la propia institución monárquica.

Los redactores alfonsinos forzaban un tanto sus explicaciones al proclamar la inviolabilidad de la persona real, única instancia de poder legitimada para hacer justicia, sin que pudieran tomarse represalias contra él. Cuando trata de las «avantais de los trebejos dell acedrex», se explica

[...] ca el Rey es acotado en guisa que puede tomar a todos e ninguno non puede tomar a él. E esto es a semeiança del Rey que puede fazer iusticia en todos los que la merecieren, mas por esso non deve poner la mano ninguno en él pora prenderle, nin ferirle nin matarle; aunque él fiero o prenda o mate. Mas bien le pueden fazer vergüença en tres maneras: faziéndol salir de la casa do está, o embargándol la casa o quiere entrar, e nol dexar tomar lo que quiere (folio 4 recto).

Obsérvese que, a propósito de la batalla alegórica que se ventila en el tablero, se tiene más en mente a levantiscos vasallos propios que a los enemigos extranjeros, y que se relaciona con la justicia impartida desde la corte. También se subraya la inviolabilidad de la persona real en términos casi idénticos a los de la *Partida* II, título XIII, ley VI, que reza así:

Et sobre todas las cosas del mundo debe el pueblo guardarse de le tañer [*al rey*] para matarle, nin para ferirle nin para prenderle⁷².

A nadie familiarizado con la historia medieval europea debiera extrañarle tales formulaciones. La conflictividad de las luchas de poder entre los reyes y las élites aristocráticas era continua. Alfonso sufrió rebeliones y conjuras gravísimas desde el mismo inicio de su reinado, varias encabezadas por miembros de su misma familia: su hermano Enrique con apoyo de los Haro (1255); su hermano Felipe al frente de gran parte de la nobleza (1272); su hermano Fadrique, al que ejecutó sumarísimamente (1277); su hijo Sancho y

⁷² *Las Siete Partidas del rey don Alfonso el Sabio*. Madrid, t. II, 1807, p. 107. El encorchetado es mío.



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

su hermano Manuel a la cabeza de una rebelión para privarle del trono (1282-1284)... Es normal que, al jugar al ajedrez, el Rey pensara más en todos ellos que en los benimerines norteafricanos que venían amenazando su reino desde 1275.

Conclusión

El *Libro de los juegos*, una de las joyas del taller alfonsino, es testimonio extraordinario de a qué y cómo se jugaba en la Plena Edad Media. Sin embargo, se trata de mucho más que un manual técnico-lúdico. Es un compendio de la «Teoría del Todo» que Alfonso X plasmó a lo largo y ancho de la producción cultural que impulsó en los campos jurídico, astrológico, literario, histórico y filosófico. Es muchas cosas a la vez: una aceptación de todo lo aprovechable por la Cristiandad de la cultura oriental (persa y árabe); una *disputatio* escolástica sobre el libre albedrío y el determinismo; la asunción del concepto aristotélico de εὐτραπέλία, o de la «iucunditas» de Tomás de Aquino; una fusión de cosmología ptolemaica, numerología y astrología; y una alegoría de la guerra, la justicia y el orden social tal y como eran concebidos por el Rey Sabio.

Fuentes

- ALFONSO X. *Las Siete Partidas del rey don Alfonso el Sabio*, t. II (vol. 2). Madrid: Imprenta Real, 1807.
- ALFONSO X. *Setenario* (edición e introducción de Vanderford, Kenneth H.). Barcelona: Editorial Crítica, 1984.
- ALFONSO X. *Libros del ajedrez, dados y tablas*. Madrid-Valencia: Patrimonio Nacional y Vicent García, 1987.
- CROMBACH, Mechthild. «Transcripción de los textos del manuscrito original», en *Alfonso X el Sabio. Libros del Ajedrez, dados y tablas*, vol. 1, pp. 237-393. Madrid-Valencia: Patrimonio Nacional - Vicent García, 1987.
- Biblia de Jerusalén*. Bilbao: Editorial Española Desclée de Brouwer, 1984.
- HERNÁNDEZ GASSÓ, Héctor, y ROMERO LUCAS, Diego. «[Libro de los doce sabios, Ms. 92 \(=77\) de la Biblioteca Menéndez Pelayo de Santander](#)», *Memorabilia: Boletín de literatura sapiencial*, 2002 (6).
- HILKA, Alfons, y SÖDERHJELM, Werner. «[Petri Alfonsi Disciplina Clericalis, I: Lateinischer Text](#)», *Acta Societatis Scientiarum Fennic*, 1911 (38/4).



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

Bibliografía

- AGUIAR AGUILAR, Maravillas. «Modelos cosmológicos medievales», *Revista de Filología de la Universidad de La Laguna*, n° 14, 1997, pp. 7-16.
- ALVAR EZQUERRA, Carlos, «Alfonso X», en ALVAR EZQUERRA, C. y LUCÍA MEGÍAS, J. M. *Diccionario filológico de literatura medieval española: textos y transmisión*. Madrid: Castalia, 2002.
- AUSTIN, Roland G. «Zeno's Game of τὰβλη», *The Journal of Hellenic Studies*, 1934, 2(54), pp. 202-205. doi: 10.2307/626864
- AUSTIN, Roland G. *Roman Board Games II. Greece & Rome*, vol. 4, 1935, n°. 11, pp. 76-82.
- BORDONS ALBA, Carlos. «El ajedrez, juego de reyes», *Alcanate. Revista de Estudios Alfonsíes*, V, 2006-2007, pp. 191-263.
- BORDONS ALBA, Carlos. «Problemas de ajedrez», *Alfonso X el Sabio: Catálogo de la Exposición*. Murcia: Comunidad Autónoma Región de Murcia, Ayuntamiento de Murcia, Caja de Ahorros del Mediterráneo, 2009, pp. 574-584.
- CALVO, Ricardo. «El “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio», en *Alfonso X el Sabio. Libros del Ajedrez, dados y tablas*, vol. 1, pp. 125-235. Madrid-Valencia: Patrimonio Nacional - Vicent García, 1987.
- DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, Ana. «El “Libro de los juegos” y la miniatura alfonsí», en *Alfonso X el Sabio. Libros del Ajedrez, dados y tablas*, vol. 1, pp. 29-123. Madrid-Valencia: Patrimonio Nacional - Vicent García, 1987.
- EALLES, Richard G. *Chess: The History of a Game*. Nueva York / Oxford: Facts on File Publications, 1985.
- FERNÁNDEZ-ORDÓÑEZ, Inés. «Evolución del pensamiento alfonsí y transformaciones de las obras jurídicas e históricas del Rey Sabio», *Cahiers de linguistique hispanique médiévale*, 2000 (23), pp. 263-284.
- FITÉ I LLEVOT, Francesc. «El lot de peces d'escacs de cristall de roca del Museu Diocesà de Lleida, procedents del tresor de la col·legiata d'Àger (s. XI) », *Acta historica et archaeologica mediaevalia*, 1984-1985 (5-6), pp. 281-312.
- GALMÉS DE FUENTES, Álvaro. «Alfonso X el Sabio y la creación de la prosa literaria castellana», en MONDÉJAR, J., y MONTOYA, J. (coord.). *Estudios alfonsíes. Jornadas lexicografía, lírica, estética y política de Alfonso el Sabio*. Granada: Servicio de Publicaciones de la Universidad, 1985, pp. 33-58.
- GARCÍA AVILÉS, Alejandro. «“Imágenes mágicas”: la obra astromágica de Alfonso X y su difusión en la Europa bajomedieval», en *Alfonso X: aportaciones de un rey castellano a la construcción de Europa*. Murcia: Editora Regional de Murcia, 1997, pp. 135-172.
- GARCÍA AVILÉS, Alejandro. «Alfonso X y la tradición de la magia astral», en DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, Ana y MONTOYA MARTÍNEZ, Jesús (coords.). *El Scriptorium alfonsí: de los libros de astrología a las «Cantigas de Santa María»*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Editorial Complutense, 1999, pp. 83-104.



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

- GARCÍA SOLALINDE, Antonio. «Intervención de Alfonso X en la redacción de sus obras», *Revista de Filología Española*, 1915 (II), pp. 283-288.
- GOLLADAY, Sonja M. «*Los Libros de acedrex, dados e tablas*»: *Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's «Book of Games»*. Universidad de Arizona (tesis doctoral), 2007.
- GOLOMBECK, Harry. *A History of Chess*. Nueva York: G.P. Putnam's & Sons, 1976.
- GRUPO DE TRABAJO CATALOGACIÓN DE MANUSCRITOS (2001). [Normas de transcripción paleográfica](#), Granada: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: el juego y la cultura*, versión española de Eugenio Imaz. México: Fondo de Cultura Económica, 1943.
- LEMARCHAND, Marie-José [ed.]. «*El juego del ajedrez*» o «*Dechado de Fortuna*» de Jacobo de Cessolis. Madrid: Siruela, 2006.
- LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M.^a Teresa. ««Más valie sesso que ventura»: El ajedrez en la Edad Media Hispana», en *Alfonso X el Sabio: Catálogo de la Exposición*, pp. 560-573. Murcia: Comunidad Autónoma Región de Murcia, Ayuntamiento de Murcia, Caja de Ahorros del Mediterráneo, 2009.
- MAKARIOU, Sophie. «Le jeu d'échecs, une pratique de l'aristocratie entre l'islam et chrétienté des IXe-XIIIe siècles», *Les Cahiers de Saint-Michel de Cuxa*, 2005 (XXXVI), pp. 127-140.
- MARONGIU, Antonio. «Un momento típico de la monarquía medieval: el rey juez», *Anuario de Historia del Derecho Español*, 1953 (XXIII), pp. 677-715.
- MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás. «Alfonso X “el Sabio” y los juegos en la Edad Media», *Revista Hispanoamericana T.O.R.*, n.º 2 (abril 2021), pp. 1-11.
- MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás. «“Translatio ludorum”. La recepción del ajedrez musulmán en el reino de Alfonso X», *Patristica Et Medievalia*, 2022, 2(43), pp. 43-56. [DOI](#).
- MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás, y GARCÍA ALMEIDA, Lucía. «Alejandro Neckam (1157-1217): Sobre los jugadores de dados. Estudio y traducción». En COSTA, Ricardo da; MARTÍNEZ SÁEZ, Nicolás (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2), pp. 68-101.
- MENÉNDEZ PIDAL Y GOYRI, Gonzalo. «Cómo trabajaron las escuelas alfonsíes», *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 1951 (4), pp. 363-380.
- MENÉNDEZ-PIDAL Y GOYRI, Gonzalo. «El rey faze un libro...», en RICO MANRIQUE, F. (ed.), *Historia y crítica de la literatura española*, vol. I, t. 2, pp. 152-156. Madrid: Editorial Crítica, 1991.
- MUÑOZ JIMÉNEZ, Rafael. «Los orígenes del “Libro de las Cruces”, de Alfonso X el Sabio (1ª parte)», *Revista de filología de la Universidad de La Laguna*, n.º 1, 1982, pp. 153-176.
- MURRAY, Harold J. R. *A History of Chess*. Oxford: Clarendon, 1913.
- MURRAY, Harold. J.R. «The Mediaeval Games of Tables», *Medium Aevum*, 1941, pp. 57-69. doi:10.2307/43626206
- PAREJA I CASAÑAS, Félix. *Libro del ajedrez, de sus problemas y sutilezas: según el ms. arab. add. 7515 (Rich) del Museo Británico*. Madrid: Ed. Escuelas de Estudios Árabes de Madrid y Granada, 1935.
- SÁNCHEZ PÉREZ, José A. «El Libro de Las Cruces», *Isis*, 1930, mayo, 14(1), pp. 77-132.



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

- SCARBOROUGH, Connie L. «Autoría o autorías», en DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, Ana, y MONTOYA MARTÍNEZ, Jesús (coords.). *El Scriptorium alfonsí: de los Libros de Astrología a las Cantigas de Santa María*. Madrid: Editorial Complutense, 1999, pp. 331-337.
- SHANNON, Claude E. (1950), «[Programming a Computer for Playing Chess](#)», *Philosophical Magazine*, 41(314), marzo.
- SHENK, David. *La partida inmortal: Una historia del ajedrez*. Madrid: Turner, 2009.
- TREND, J. B. «Alfonso el Sabio and the Game of Chess», *Revue Hispanique*, t. LXXXI [y último], n° 1 [París, 1933], pp. 393-403.
- VÁZQUEZ CAMPOS, Braulio. «El Rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez», *Alcanate: Revista de estudios Alfonsíes*, 2010-2011 (7), pp. 293-328.
- VÁZQUEZ CAMPOS, Braulio. «“A los grandes debe poner en los grandes oficios”: nobleza, administración y política en el reinado de Alfonso X», *Alcanate: Revista de estudios Alfonsíes*, 2014-2015 (9), pp. 211-260.
- WILKINSON, Charles K., y Dennis, Jessie M. *Chess: East and West, Past and Present*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art, 1968.
- WOLLESEN, Jens. T. «*Sub specie ludi...* Text and Images in Alfonso El Sabio's “Libro de Acedrex, Dados e Tablas”», *Zeitschrift für Kunstgeschichte*, 1990, (LV), pp. 277-308.