



Los juegos en la Nueva España durante el siglo XVI, según Cervantes de Salazar

Hugo Arturo Cardoso Vargas

[Localice en este documento](#)

Buscar

Resumen: Gracias a la labor descriptiva de Cervantes de Salazar es posible el conocer las distintas modalidades del juego como por ejemplo el salto, juego de bola a través del aro, bolos o brillos y pelota a mano. Seguro es que no eran los únicos juegos pero son los que el autor del Túmulo imperial de la Gran Ciudad de México considero dignos de registrar para la posteridad..

Palabras clave: Cervantes de Salazar, Nueva España, juegos, cultura popular

Introducción.- A través de la historia hay un conjunto de actividades que no siempre son destacados por estudiosos e investigadores. Las razones son diversas: Reconocer que no es necesario entretenerse en identificar, estudiar y problematizar esas actividades; explicar -sin olvidar justificar- por qué son actos que no significan ni entrañan la esencia humana sin faltar la visión política y de gobierno de la historia.

Así es, las actividades que no implican el conflicto por un lado o el lucimiento por el otro en la historia del hombre no son objeto de estudio ni de interés; pues, la lucha política y la consecuente sucesión de dinastías, grupos o partidos en el ejercicio del poder político es la parte más obvia de la historia centrada en el conflicto. Aunque también está la otra historia; la historia del oropel, del incienso y de la mirra; es decir, la de la fiesta y lo festivo; esto es de las celebraciones por nacimientos, casamientos, asunción y muerte de los integrantes de la familia real o gobernante. Dos perspectivas históricas importantes que olvidan, hay que insistir, acciones o hechos históricos que escapan a estas visiones. La lista de temas que están fuera de estas perspectivas es enorme y salvo la moda (o el vestido en particular) existen algunos que apenas emergen y se convierten en contenidos en espera de ser abordados.

Un ejemplo de esta ausencia es el juego. Aunque esto no implica reconocer que no hay ningún trabajo sobre este tema; la ausencia está más en -y desde- la historia. Esto porque desde un texto clásico y desconocido de Alonso de Villegas [1] y otro clásico -y precursor- de Huizinga [2] en el ámbito de la filosofía hasta el de Elías [3] en la Sociología sin olvidar a Caillois [4] han considerado al juego como un

ámbito especial de estudio. Cada uno de estos autores aborda desde marcos teóricos e históricos particulares el estudio del juego.

El abordaje teórico del juego.- Alonso de Villegas, en su discurso 39, denominado *Del juego*, establece cinco modalidades de juegos. La primera “es que principalmente se gobierna de ingenio, como el ajedrez”; la segunda, “consta de ingenio y destreza, como la pelota”; la tercera, “es ingenio, destreza y fuerza como la lucha”; la cuarta, “tiene parte de ingenio y parte de suerte como los naipes”; la quinta, y última, “consta solo de suerte, como los dados”. Según este autor en el juego intervienen primero el ingenio, después la destreza, enseguida la fuerza y finalmente la suerte. Aunque sólo hay una relación directa entre ingenio y suerte en las barajas. Esta es una propuesta poco conocida y hasta por interés arqueológico aparece aquí.

Por su parte, Huizinga diferencia al *homo sapiens* del *homo faber* para identificar al *homo ludens*. Este es el hombre que juega y, por ende, adquiere su lugar entre el hombre que fabrica y el hombre que piensa. Esto no implica afirmar que “todo el hacer del hombre no es más que un jugar” sino que al contrario, hay en el autor la convicción “de que la cultura humana brota del juego -como juego- y en él se desarrolla”. En consecuencia, el autor trata de demostrar no “el lugar que al juego le corresponde entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”. Por su parte Elías señala que “la sociología se ocupa de los hombres: sus interdependencias se sitúan en el centro de su labor. La expresión ‘relaciones humanas’ suscita con frecuencia la impresión de que se trata sencillamente de aquello que sucede día a día y hora a hora en el estrecho círculo de experiencia de la propia persona, en su familia y su profesión” [5]; por ende, plantea dos cuestiones interesantes. Por un lado, el autor destaca el papel del poder (que sustituye por el concepto fuerza relativa de juego) en el juego [6] y esto le permite construir una tipología de los juegos en pre-juegos (modelo de entramado no normado) [7] y juegos (modelos de entramados normados) [8]. De acuerdo a este autor se tienen juegos de dos personas; juegos de varias personas en un plano; juegos de varias personas en diversos planos. Claro que también hay una sub-clasificación en estas categorías. Por otro lado, se plantea el aspecto cuantitativo del juego a través de una tabla de “crecimiento de las posibilidades de relación en función del número de individuos insertos en un entramado de relaciones” con que demuestra cómo van creciendo las posibilidades de vinculaciones que tienen cada uno de los seres humanos. [9]

Finalmente Caillois plantea una hipótesis interesante: “los juegos son innumerables y de múltiples especies” y recupera, inicialmente, las cualidades del juego; que son: ser de libre participación; una actividad separada en tiempo y espacio del tiempo normal; es incierta; es improductiva; está reglamentada y es ficticia. Además, elabora una clasificación esclarecedora y -sobre todo- útil para estudiar las distintas modalidades del juego. Así señala el autor que

“Propongo con este fin una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se juega al fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se juega a la ruleta o a la lotería (*alea*), se juega al pirata como se interpreta a Nerón o a Hamlet (*mimicry*) y mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*)” [10]

Caillois elabora una propuesta para clasificar -y estudiar con mayor detalle- el juego en sus modalidades a partir de un elemento definitorio: competencia, azar, simulacro o vértigo. Con esto es evidente que se va complementando la propuesta general que plantea Huizinga y hasta Elías. Por otro lado, también es cierto que existen algunos -muy pocos- estudios sobre el juego como el de García García [11]. El autor clasifica los juegos que servían para ocupar el ocio en la España del Siglo de Oro. Así diferencia entre juegos de niños (saltos, suertes y pelota); entretenimientos y recreaciones honestas (organizadas según protagonistas); juegos de azar (naipes, casas de juego y conversación y juegos de mesa); juegos caballerescos (juegos galantes, bufones y gente de placer, torneos y juegos de cañas); fiestas de toros; bailes; lecturas y teatro. Las actividades que describe el autor abarcan un conjunto muy amplio: de recreación a través de teatro y otros espectáculos como los títeres y los volantines; por ende, no corresponden, necesariamente, a actividades lúdicas. Otro ejemplo es el baile tanto popular como de danzas historiadas y lo mismo se dice de la lectura y la palabra; en especial con los libros de devoción y las prácticas piadosas que se supone son consecuencia obligada de su lectura. Además el texto está ilustrado con una cantidad de reproducciones de pinturas y grabados de distintas facturas pero que contienen aspectos lúdicos como tema central.

Pereira Salas [12] es el único que hasta ahora trata de manera exclusiva el juego en Iberoamérica. El

autor hace una interesante clasificación de los juegos: juegos épicos de caballería (incluye correr cañas, sortija y otros como estafermo, alcancías, pasos de armas y cabalgatas); hípicas populares (carreras y andadas de caballos y el juego del pato); de espectáculo (que incluye corrida de toros y peleas o riñas de gallos); deportivos (como chueca, pelota y bolos); de la calle (volantín y rayuela); juegos de envite y azar (naipes, cartas y dados); público de lotería y sitios de recreación (plazas, pulperías, billares). Este texto es de imprescindible consulta par cualquiera que desee estudiar los juegos en la América hispánica; porque además de lo ameno e inédito de su temática también es clave la información de primera mano (legislación, actas de cabildos e incluso cartas personales). Todo esto hace que el lector tenga un amplio panorama de los juegos que durante la época colonial contribuyeron a hacer más llevadera, más propicia para resistir el tiempo entre las fiestas y menos esperada que las celebraciones. Porque bastaba el estuvieran de acuerdo 2 contrincantes para llevar a cabo alguna de las modalidades del juego en esa región de América. Para México existe texto clave y desconocido de Gómez de Orozco [13] para describir juegos y deportes desarrollados en la Nueva España y *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México* (2000).

Este marco general del juego es apropiado para describir los juegos que menciona Cervantes de Salazar [14] en texto poco conocido. El texto son los cuatro siguientes diálogos a *México en 1554* y son los diálogos IV, V, VI y VII.

Francisco Cervantes de Salazar.- Se señalarán los datos biográficos de Francisco Cervantes de Salazar a partir de O’Gorman [15]. Cervantes de Salazar, una de las personalidades más interesantes del siglo XVI mexicano, nació entre 1513 y 1518 en la ciudad española de Toledo; sus padres: Alonso de Villaseca de Salazar y María de Peralta. Después ingresó a la Universidad e Salamanca en la Facultad de Cánones y logró al grado de bachiller. En 1539 viajó, se presume, a Flandes; regresó a España y se desempeñó como secretario latino del cardenal García de Loaisa y ese año escribió la Epístola en el libro *Vergel de santidad* publicado por Luis Lobera de Ávila. Cuatro años después tradujo y publicó *Introducción a la sabiduría* de Luis Vives dedicado a la infanta María, hija de Carlos V; el 15 de agosto de 1545 escribió una Epístola a Juan Maldonado y seguía como secretario de Loaisa. En junio de 1546 publica sus *Obras* y en 1550 ingresó a la Universidad de Osuna como catedrático de Retórica pero en mayo desembarca en México invitado por su primo Alonso de Villaseca. El 3 de junio de 1553 al inaugurarse la Real y Pontificia Universidad de México le corresponde pronunciar una Oración latina. A partir del 21 de julio se hace cargo de la cátedra de Retórica con un sueldo de “150 pesos de oro de minas anuales”. Realizó gestiones aprobadas para lograr grados de Bachiller, Licenciado y Maestro en Artes. El 6 de noviembre de 1554 se imprimió *Linguae latinae exercitatio* de Vives con comentarios de Cervantes y siete diálogos (los 3 que constituyen *México en 1554* y los cuatro de los juegos que se describen en este texto). En 1557 inició la redacción de su *Crónica de la Nueva España* por lo que el Ayuntamiento de la Ciudad de México en sesión del 24 de enero de 1558 solicitó al rey le nombre cronista de la Nueva España y durante 5 años el salario del 200 pesos de oro común para redactar su obra. En 1560 publicó el *Túmulo imperial de la gran ciudad de México*, una las obras más importantes del naciente llamado género de relación de sucesos en Nueva España.

En 1563 presentó una real previsión para la canojía en el Cabildo de la Catedral de México y dividió actividades entre labores docentes y administrativas en la Universidad y las actividades en el Cabildo de la Catedral hasta que el 29 de marzo de 1567 fue electo rector de la Real y Pontificia Universidad de México cargo que ejerció hasta el 10 de noviembre de 1568 y, nuevamente, en 1572 hasta noviembre de 1573. Fue nombrado por el Consejo de la Inquisición como consultor en junio de 1571, que desempeñó hasta marzo de 1575. Finalmente, el 14 de noviembre de 1575 murió Cervantes de Salazar que durante su existencia que vivó en México participó en las principales instituciones de la naciente y compleja organización política novohispana. Porque ingresó en la Real y Pontificia Universidad como docente y alumno y fue electo rector; el Ayuntamiento de la Ciudad de México le nombró cronista y fue miembro del cabildo eclesiástico de la Catedral y consultor del Tribunal de la Inquisición de México. Pocos personajes de la historia de México lograron desempeñar distintos cargos en instituciones tan complejas y también dedicarse a su propia producción literaria.

Aparecen como apéndice primero del *México en 1554* los siguientes cuatro diálogos latinos en que describe Cervantes de Salazar los juegos del siglo XVI. Al respecto va la nota de que fueron escritos en España y se imprimieron en México en 1554; además, por primera vez en castellano según la versión de Vicente Gáos. En el primer diálogo se describe el salto; en el segundo, juego de bola a través de un aro; el tercero juego de bolos o birlos y el cuarto juego de pelota a mano.

¡Ganancia bien inocente,
sin sudor ni sangre!

El salto.- En el primer diálogo [16], Cervantes de Salazar describe el juego del salto. En este diálogo intervienen sólo dos personajes: Morales y Mata que inicia con el reto de Morales: “¿Quieres batirme a salto conmigo?”, la respuesta de Mata “encantado; pero, dime a qué clase de salto y qué nos jugamos” y la propuesta de Morales “el que gane cada partida se llevará unos cordones de seda” para que “la lucha sea más reñida”. Una vez definido el premio se eligió el tipo de salto motivo del juego y competencia; porque “como hay varios tipos de salto, di a cuál quieres que juguemos: si sobre un solo pie y con el otro en alto, o a pies juntos” dice Morales y la respuesta de Mata: “a pies juntos será menos peligroso.”

Pero era importante fijar “las reglas de la partida”: esto es, “¿saltaremos de frente, de espalda, de través, y a un solo salto cada vez o a varios?” pregunta Mata y responde Morales: “No soy Jano para poder saltar tranquilamente de espaldas. Quien pudiera hacerlo necesitaría ver más que Argos y estar atento a un lado y otro. Déjate, pues, de esto, que a menudo hay peligro de que se traben o enreden las piernas, y se dé en el suelo. Si te parece, saltemos a pies juntos hacia aquel árbol, bien a salto sencillo, bien a doble salto seguido.” Pero si esto no fuera suficiente, insiste en que “este (el doble salto seguido) será de mejor tono y como estamos en ayunas, más saludable.” Acepta Mata porque: “Tiene razón en todo. Si se desayuna, con el vientre lleno, la agitación hace mucho daño y no es bueno saltar.” Una vez convenida la competencia, definidas reglas y tipo de salto faltaba señalar dos sitios: “Sea este salivazo el punto de partida, y la meta el árbol.” Por ende, “hemos de saltar dentro de estos límites”. Pero restaba la regla que definiera al ganador de la competencia; así, propone Morales “aquel de nosotros que adelante más el cuerpo, de dos saltos seguidos, ganará la apuesta.” Mata propone que salga primero Morales y le recuerda invocar el auxilio de ranas y saltamontes (irónica referencia a auspicios griegos y romanos) antes de iniciar su participación. Aunque no le fueron propicios porque “¡Ah! Cometiste un error, te pasaste un buen trecho del punto de partida señalado, y no teniendo que pararte al dar el segundo (salto), te detuviste un instante.” Morales -buen jugador y mejor perdedor- dice “Confieso mi culpa. Tú has ganado.” Y Mata remata: “¡Ganancia bien inocente, sin sudor ni sangre!”

En la segunda “ronda” le corresponde ahora a Mata iniciar; pero nada ventajoso indica “para evitar todo impedimento, a mi victoria, voy a dejar aquí la capa, a despojarme del calzado y la túnica, a quitarme el gorro, y a aflojarme el cincho.” La respuesta irónica (o excesivamente deportiva) de Morales no se hace esperar: “Saltarás mejor aún, si te quitas también la camisa.” Una vez despojado de “todo impedimento”, Mata realiza su salto con un resultado que sorprende tanto a su contrario como a él mismo: “¡Santo Dios, lo que he avanzado! Con razón se dice que el arte ayuda a la naturaleza.” Una vez más Morales reconoce su derrota y da su explicación: “Me doy gustoso por vencido. Me parece no ya que saltas, sino que vuelas. Y no se debe tanto esta agilidad y ligereza tuyas a haberte quitado las ropas, cómo a tu disposición y a tu continuo ejercicio.” Mata no deja de aprovechar la oportunidad para recordar, a su adversario, que desde el inicio la competencia fue dispereja y con enorme ventaja; porque “con esa gordura que tú tienes, mejor te está andar con cangrejos y tortugas que perseguir ciervos.” Lo anterior significa que en tanto Mata era un atleta consumado, como se comprueba por los resultados de esta competencia, como Morales era un obeso sin disposición, ni agilidad ni ligereza deportiva. Por ende, no es extraño que, además de la derrota Morales tenga que cargar con los comentarios desfavorables de su contrincante y su única defensa es atajar estos agravios: “¡Menos burlas!”. Como buen competidor -más que por espíritu deportivo- Morales propone otra competencia: “pero, ya que no tuve éxito en este salto, probemos otros. Saltemos con pértiga, que es de lo más distinguido, o bien compitamos a salto de altura, a ver quién pasa más alto de frente una cuerda tendida de parte a parte.”

Si para Mata estas opciones no son suficientes propone Morales “Y si no te gusta esto, tratemos de ver quién trepa más peldaños de esta ancha escalera.” La respuesta de Mata es “no me opongo, aunque en esta clase de salto hay más peligro”. Las razones son obvias; no es lo mismo saltar en despejado una cuerda que impulsarse ante una escalera con el riesgo de no caer en un escalón o incluso cayendo en un peldaño se corre el riesgo de lesionarse una pierna, la rodilla o el tobillo. Sin olvidar que se puede perder el equilibrio y dar el jugador al suelo con toda su humanidad. Morales reconoce en su oponente que “fácilmente lo sortearás con esa ligereza de piernas que tienes.” Al iniciar la competencia, en su primer salto exclama: “¡Por Pólux!, Trepé, sin tocar suelo, seis peldaños de un solo salto” y le recuerda a Mata que le toca saltar a él. Una vez ejecutado su salto Mata se erige -nuevamente- en vencedor “poco me faltó para trepar ocho.” Insiste en que “gané de nuevo la apuesta”. Pero decide también una nueva competencia: “Ahora, si quieres, juguémonos otra cosa.” Morales, que con toda seguridad le afectaba ya su mala condición física responde “¿No será mejor que regresemos a casa? y explica: “la agitación corporal, como

los médicos dicen, es un conveniente ejercicio, con tal de que no llegue a producir fatiga.” En esto coincide Mata quien concluye con un comentario final “en momento oportuno hablaste, pues ya empezaba a cansarme de este combate”.

A manera de conclusión, en este diálogo ilustra Cervantes de Salazar no sólo las posibilidades del salto como una actividad deportiva y de competición sino como una manera de proporcionar opciones tanto de competencia como de premios. Los “combates” de saltos son tanto de altura a partir de una cuerda, de distancia (en un pie o con los dos), de frente de espalda o de través, en uno solo o varios saltos y para alcanzar altura medible por los escalones de una escalera. También se establecen recompensas o premios a los ganadores de cada modalidades de esta competencia.

No achaques a trampa mi destreza en
el juego ni rebajes esta brillante victoria

Juego de bola a través de un aro.- De acuerdo a nota del editor se supone que este juego sea una variante del *pale-maille* francés -juego con una bola que debería pasar por un aro de fierro después de ser golpeada por un mazo- que requería un campo de juego despejado y llano para poder ubicar en el centro el aro. El aro, que giraba sobre su eje, tenía como variante que cada lado era diferente; así si la bola cruzaba por un lado se acreditaba el tanto al tirador; pero si cruzaba por el lado contrario no. En el juego [17], descrito en las páginas 141 y 144, participan Garcés y Mota es esa modalidad del juego de aro con un lado que contaba y el otro que no proporcionaba tantos. El diálogo lo inicia Garcés con una sentencia y un reto. La sentencia: “Mira una Rodas y mira un claro” (Rodas hace las veces de un espacio despejado y llano en medio de la vegetación y el claro es para insistir en la propiedad espacial y territorial del juego). El reto: “Voy a probar qué clase de hombre eres.” Sorprendido, ante el cuestionamiento, Mota pregunta “¿por qué dices eso?”. La respuesta de Garcés no se hace esperar “puesto que con medios desiguales y en lugar desfavorable, me has retado tantas veces al juego de bola a través de un aro, ahora, en este espacio despejado y llano y porque tenemos iguales armas, te batas equitativamente conmigo, tú que tanto te jactas, abusando de la ventaja de estar en tu propio campo.” Mota no se queda sin responder “lo amplio y llano del terreno invita, en efecto al juego” y da sus condiciones para jugar “con esta bola”; porque, “esa otra es demasiado grande y más nueva, y apenas podrá pasar por el aro con gran esfuerzo.” Además, “el aro, parece demasiado flexible, y las rayas transversales que distinguen las partes anteriores y posteriores de la circunferencias están tan desgastadas y mal trazadas que no es fácil distinguir un borde de otro.” Parecería que las condiciones del juego están dadas por el campo pero no cumplen ni la bola ni el aro con los requerimientos para jugar y lo que parecería una suerte de justificaciones de Mota para eludir el encuentro señala “no quiero poner reparos, no vayas a pensar que trato de eludir la lucha. Acordemos, pues, el número de juegos, las condiciones y la apuesta.” Porque un juego, una competencia, una justa sin recompensa, sin premio no tiene razón de ser. Garcés decide que “el premio al vencedor será una moneda de plata y se la llevará el que primero gane dos partidas, cada una de las cuales la haremos a ocho tantos” definido el premio se procede a las reglas y la primera es saber “quién saldrá primero”. La respuesta es precisa: “El que más acerque la bola al aro” que lleva a otra pregunta “¿y desde qué raya o punto de partida, hemos de lanzar la bola?”

Garcés propone otra regla que señale el punto de partida para la salida del juego: “desde esta raya que señalo con cal o que trazo con la punta del mazo” y la respuesta de Mota parece contradictoria: “¿tan lejos del aro?”. A esta objeción señala Garcés “de aquí al aro hay un declive, de forma que, al más leve impulso, correrá hacia él la bola.” Pero si el punto de partida era problemática también lo sería la meta; por eso pregunta Mota: ¿y dónde estará para hablar como los antiguos, la cal opuesta a la estacada, es decir, el límite más lejano correspondiente al más cercano?” Garcés, quien parece ser mejor jugador porque conoce al detalle cada una de las reglas del juego, propone que sea “a la altura de aquella piedra que sobresale {donde} estará la meta.” y “el que la toque o pase con la bola, perderá la delantera, y el adversario se apuntará un tanto.” Ahora bien, al calor del juego -evidentemente- hay jugadas que se deben definir tanto si valen y son permitidas como las que no y señalar el valor de cada movimiento de la bola que logren los contendientes. Por eso pregunta Mota “¿Y cuantos tantos hará el que meta la bola por el aro, sin tocarlo, desde el punto de partida, o eche fuera de los límites, de un solo golpe limpio de bola, y dentro del espacio acotado, la bola del compañero?” “El que logre hacer una de ambas cosas dos veces, se apuntará al final cuatro tantos.” responde Garcés y Mota emite un nuevo cuestionamiento “¿cuánto espacio habrá de haber entre las bolas -ya veo que la victoria no es fácil- para poder arrojar la contraria fuera de la señal de salida?” Ante tantas preguntas de Mota, que parece ser un jugador novel, Garcés le responde que “el espacio habrá de tener el largo del mazo”; pero insiste en lo importante: “déjate de más preguntas y empecemos a jugar, a ver si mirando aprendes lo demás y me dejas de una vez tranquilo.”

Una vez definidas cada una de las posibles opciones de juego, con todas sus implicaciones, tanto Mota como Garcés están listos para iniciar la contienda. Mota, como buen competidor, no duda en invocar a los dioses del juego a que acudan en su ayuda: “¡Qué la suerte me acompañe!” exclama e inicia la partida con la jugada que consiste en “cerrar la puerta”; o sea, en imposibilitar la llegada de la bola del contrario hasta el aro al obstruir su ruta. Garcés expresa su única opción para superarla: “como no dé fuerte al aro por el otro lado, no podré expulsar la bola.” La jugada no es fácil y exclama Mota “¡Fallaste el golpe! (en consecuencia) te llevo la delantera.” Pero no fue suficiente esta equivocación del contrario; porque Mota insiste en que “¡Caramba! Qué bien hice estos dos tantos y con qué limpieza. Metí la bola por el aro desde el punto de partida.” Como resultado de esa jugada Mota conserva la delantera y le toca tirar de nuevo. Ante la ventaja del contrario Garcés no se queda impávido y protesta “No puedes pegar con el mazo por segunda vez a la bola que ya has movido”. Mota trata de justificarse: “apenas la rocé con el mazo” pero insiste, con cierto espíritu deportivo y de apego a las reglas, “en fin, ya que así lo manda la regla, tiras tú”. No olvida agregar, con cierto resentimiento, “otra cosa dirías si hubiera árbitros” otorgado a estos personajes la decisión en la competencia porque conocen las reglas del juego, las interpretan y aplican a cada situación concreta que en el juego se va presentando. En la siguiente oportunidad Garcés reconoce fue errado su tiro porque “en mala posición nos hemos quedado” y que “como en la guerra, en el juego la fortuna es varia.” A pesar de esta equivocación señala a su contrincante que “estamos empatados, pero espero adelantarte en breve”. Como respuesta Mota recurre a un adagio de Erasmo “¡aún no parió la cabra y ya el cabrío está resumiendo!” para insistir en que “hasta ahora conservo la delantera, lo que es ya buena parte del triunfo.”

Después vienen una serie de referencias a las opciones de juego: hacia donde mira el aro y como enderezarlo cuando se movió a causa del juego con o sin intervención de las bolas de los contendientes; el largo que se acordó para poder golpear la bola del contrario para sacarla del campo de juego con la consecuente ganancia para el que expulsa la bola; el que se debe pegar y no empujar la bola con el mazo. Garcés no evita expresar su inconformidad e invita a su contrincante: “juega limpio y no hagas trampa”. Mota insiste en que “le di a la bola como la ley manda y sin jugar sucio”; pero como su rival no está conforme entonces “repetiré el tiro”. No hay respuesta de Garcés sino declararse vencido “te concedo el triunfo en esta partida”; aunque para seguir en el juego pone sus condiciones “no juego más, como no me des alguna ventaja”. Pero Mota se defiende: “no achagues a trampa mi destreza en el juego, ni rebajes esta brillante victoria”. Mota propone a Garcés el “siguiente arreglo” para continuar con el juego “sal tú primero todas las veces o, antes de iniciar el juego, toma tres tantos de ventaja.” Más aún si no son atractivas ninguna de las opciones insiste Mota “lo más que puede concederse en una partida”; es decir, que “cada vez que saquemos la bola fuera de los límites, a mí me valdrá dos tantos y a ti, cuatro.”

Esta tercera proposición es la que acepta Garcés y reconoce “¿cómo no, si al darme generosamente tanta ventaja, has puesto tu habilidad de jugador, ya que no por debajo, cuando menos al nivel de la mía? “ Así Mota y Garcés inician, con esta nueva modalidad la segunda partida del juego de bola a través del aro; al tirar Mota reconoce “poco me faltó para perder la delantera”. A lo que responde Garcés “¡Cómo! La perdiste y me la has pasado a mí, al haber rebasado la meta.” Mota se justifica “confieso que crucé la raya, pero la bola retrocedió hacia el aro” por eso pierde y el tanto se lo lleva Garcés quien al iniciar su participación coloca su bola en la “misma boca del aro” y reta a su contrario “a mi juicio, no la sacarás de aquí nunca.” Pero Mota tiene una sorpresa hace girar el aro y Garcés explota: “¡Maldita piedra! Detuvo tu bola cuando ya estaba casi fuera de la meta.” Después de esa jugada Mota sentencia “voy a terminar fácilmente contigo”. La respuesta de Garcés es franca “No te equivocaste. Como la víctima, yo mismo forjé la espada” ; más cuando observa “qué quieta se quedo tu bola, mientras la mía fue a parar a cien leguas.” En al siguiente jugada Garcés reconoce su derrota “tu golpe fue tan potente, que para evitar mayor riesgo me veo obligado a pegarle a mi bola por detrás del aro y precisado en el acto a lanzar de cualquier modo mi bola, como quien borra con un esponja lo que había mal escrito, como algo que no quiso pensar.” Pero si la mala fortuna acompaña a Garcés, la misma diosa fortuna le sonrío a Mota porque “metí la bola en el aro, arrojando lejos la tuya, así que no sólo te he ganado por un sino por dos.” Garcés sólo puede exclamar “Quédate tú; yo, de mala gana, tengo que marcharme.” La razón es simple “me está llamando mi madre”.

En conclusión, el juego de aro con Garcés y Mota describe las posibilidades del juego así como la importancia de que los contrarios reconozcan las reglas y sobre todo se ajusten a sus disposiciones.

El afortunado debe conducirse co
humildad y el derrotado con prudencia

Juego de bolos o birlos.- El tercer diálogo [18], páginas 147 a153, enfrenta a Marino y Alcázar en una partida de bolos con la mediación del mayordomo que cumple la función de árbitro. El diálogo lo inicia Marino interrogando a Alcázar: “¿por qué sin reposo y con tanto ardor, no teniendo cuenta alguna de la salud, en día festivo y en las primeras horas de la tarde, nada propicias a la meditación te entregas a la lectura?”; agrega “Recuerda cuán verdadero es aquello que comúnmente se dice: que lo que no se alterna con el reposo no dura (frase de Ovidio) y apela a Quintiliano “el mayor maestro de la adolescencia” para recordar “que, para no odiar, en lugar de amar las letras, hay que dar cierto descanso a la labor literaria”. Responde Alcázar “no teniendo otra cosa que hacer, ésta hacía” y agrega “pero puedes disponer de mí como gustes, pues precisamente llegaste en hora en que vienes a servir de descanso”. Propone Marino “ya que te has encomendado completamente en mis manos, vayamos a solazar el espíritu en la finca que tengo junto a la ciudad.” Una vez ahí señala dos opciones; “recojámonos en ella, bien a pasear simplemente, bien a jugar a los bolos, si te gusta hacer ejercicio.” Alcázar, por su parte, responde “decide ti, que siempre sabes aconsejar cosas provechosas y honestas” y se despide de la lectura con estas palabras “adiós, pues, oh Musas, y hasta la noche en que yo, que me he pasado todos estos días, en sedentarias labores, volveré a vuestros brazos más animoso.” Marino presume a su huésped “esta es mi casa, y aquella que se levanta sobre el ribazo, y desde la cual se divisa todo el contorno, la del mayordomo.” Reconoce Alcázar que “la perspectiva de la casa es en verdad agradable, y tal como le gusta a Horacio, cuando habla del ancho panorama del campo.”

En este momento se acerca el mayordomo a darles la bienvenida y a responder a pregunta expresa de Marino “yo, con salud de atleta o pugilista, o de toro, si prefieres. Hasta ahora -y Dios quiera que así sea siempre- no he sufrido el menor trastorno.” Marino le ordena “saca, pues, mientras nos preparas algún bocado, unos cuantos bolos, si los tienes, y las correspondientes pelotas” porque “quiero reanimar a Alcázar con este juego.” El mayordomo es un verdadero experto en el juego; pues responde

“Tengo a mano un par de juegos: uno sazonado y bien seco y otro nuevo, recién traído de la tienda. Las pelotas son, en cada juego, de la calidad de los bolos.” (recuerda además) que “para jugar hay dos campos, a fin de que nada falte para gozar plenamente: uno junto a la casa, y el otro bajo aquellos árboles, junto a la orilla del río.” [19]

Alcázar un mudo testigo del diálogo, indica “los bolos nuevos nos vendrían mejor, porque no será fácil que los tumben el viento. Y, como estamos en verano, será preferible jugar a la sombra.” El mayordomo plantó los bolos e invita a los amigos para establecer las reglas del juego; “fijad a cuantas partidas vais y cuál será la apuesta” con la finalidad de que “no vaya luego a haber discusiones cuando estéis jugando.” Una vez en el campo de juego, ubicado junto al río, Alcázar exclama “Por Pólux! El terreno es sólido, firme, llano, igual, largo, ancho, libre y sin guijarros que retarden el correr de la pelota.” Esto lo aprovecha Marino para invitar al mayordomo para que participe como “árbitro y juez de todo litigio” en el juego y las razones son

“Puesto que eres tan entendido en juegos, tu función será plantar las filas de bolos a la debida distancia, prescribir las reglas, según las cuales habrás de fallar imparcialmente, dirimir cualquier disputa que surja, volver a colocar los bolos tumbados, señalar con una piedrecilla, o con cualquier palito, el sitio en que se pare la pelota lanzada desde las rayas, y en el centro del cual de cara al bolo del medio, y a pies juntos, hayamos de ponernos exactamente. También será misión tuya, llevar la cuenta de los tantos a que fijemos la partida, no sea que por olvido o por error nos apuntemos indebidamente de más o de menos.” [20]

El juez tiene un papel esencial en el juego y los contrincantes acuerdan “tú, mayordomo, como juez y director, dicta las reglas” pues “en cada partida nos jugaremos una moneda de plata, y el juego lo ganará el que primero haga veinte tantos.” Una vez convenidas las reglas y el monto de la apuesta, señala Alcázar “quitémonos las ropas y aprestémonos al juego”; pero indica el mayordomo

“Ya que así lo queréis, os convine saber que las reglas de este juego no son siempre las mismas sino que con frecuencia cambian a voluntad de los jugadores. Las que voy a daros serán equitativas y apropiadas a este campo y a vosotros, así que respetadlas en todo.” [21]

A la petición del mayordomo de respetar las leyes del juego responden Marino y Alcázar “prometemos considerarlas más inviolables que si fueran de Licurgo, Solón o Draco, que según la Antigüedad, fueron grabadas en sangre. O, si lo prefieres, las acataremos más religiosamente que el pueblo acogió las inspiraciones otorgadas a Numa Pompilio por la ninfa Pieria.” El rústico mayordomo ignorante de quienes eran Licurgos, Solones y Dracos responde “a cuento de qué habláis de Solón ni de Dragón? ¿acaso hay peces o víboras que os devoren, si no obedecéis a mis reglas?”. Los comentarios de los interlocutores no

inmutan al mayordomo que insiste

“Esta raya que trazo con uno de los bolos será el término desde el cual lancéis la pelota contra los rangos de bolos. Desde aquí a los bolos hay una distancia apropiada al peso de ellos y a vuestras fuerzas.”

Señala además

“Aquí, delante de los rangos, habrá una segunda raya; desde el centro, o a cualquiera de ambos lados de ella plantaremos el rey o bolo principal. Como habéis acordado ia un total de veinte tantos, el que desde aquí, desde esta primera línea, tumbe con la pelota este bolo, hará cuatro tantos. Ahora bien, el que no rebase esta primera raya, o no alcance esa que está delante de los bolos, hará falta, al quedarse corto, y el adversario se apuntará un tanto y el culpable perderá el derecho a una tirada. También suele trazarse, detrás de las filas, otra raya: el que la desborde o la toque no caerá menos en falta que el que no llegue a la del medio, y será castigado con la misma pena. Y ahora esto: la distancia entre cada bolo será igual a la longitud de cada uno de ellos extendidos en tierra, pues si se plantaran más juntos podríais derribar demasiados de un solo tiro, y si estuvieran más separados, demasiados pocos. Los plantaremos en filas de a tres, bien en los sitios acostumbrados, bien, si lo preferís, en otros nuevos.” [22]

Por eso señala Alcázar “preferimos sitios nuevos, pues los de siempre están algo hundidos y no será fácil volcar los bolos.” El mayordomo insiste en su papel de árbitro y establece la siguiente regla:

“Al que desde la raya de salida meta la bola en medio de las hileras de bolos, sin tumbar ninguno, se le contará como si hubiese derribado uno; pero el que haga lo mismo, en la segunda tirada, caerá en falta, igual que el que, en la primera, se pase o se quede corto, perdiendo, por lo tanto, la delantera y cediéndosela al compañero. Además, el que a atacar las filas de bolos, derribe exclusivamente el del centro, que vale un poco más que los ocho restantes, aunque menos que el rey, se apuntará dos tantos; y esto sólo a causa del valor del bolo, pues en cambio el que tumbe todo los demás no logrará más que un tanto.” [23]

No es suficiente esta regla tercera; por ende reitera el mayordomo que

“La cuarta regla es como sigue: si de un primer tiro, la pelota choca con alguna piedra o contra la pared aquella, y habiendo sobrepasado las filas de bolos, retrocede hasta ellos y derriba alguno, la tirada será nula, pero si se queda parado entre las filas, y el bolo fuera impedimento para que el que hubiese de jugar pudiera hacerlo libremente se retirará de allí, y el que tira actuará limpiamente, y erguido, frente al bolo central, de modo que, al retirar la pelota, ni con ella ni con la mano tumbe los bolos.”

Y la última regla será que:

“A ninguno de ambos os estará permitido, si veis que la pelota avanza despacio, ayudarla ni soplando ni dándole con el pie, para evitar toda trampa. Y si un bolo al ser tocado, se corre de sitio, pero sigue de pie, la tirada será nula. También, en el caso de que, de esta forma, tumbe unos bolos, y uno caiga sobre otro, no siendo fácil distinguirlos, entonces el que quede encima se considerará derribado, pero el tanto no se le contará al que lo tumbó, sino al adversario, no sea que pensando más en el provecho propio que en el ajeno, se dé ocasión a la disputa.” [24]

Aunque claro, “si pareciera más conveniente acabar de volcar con el dedo al bolo que haya vacilado, se le cambiará de sitio, plantándolo, en el centro de las filas.” Después de dar a conocer a Marino y Alcázar las reglas que regirán la contienda el mayordomo señala “tras esto, sólo queda decir a quién le toca salir, echándolo a suerte.” Marino responde “No me gusta confiar mi dinero al azar, que es ciego, sino al arte; que salga el que, desde determinado sitio, tumbe más bolos” y al coincidir Alcázar insiste Marino: “¡Qué la suerte me acompañe!” En su tiro Marino derriba seis bolos y reta a Alcázar “a ver si puedes igualarme”; Alcázar derriba uno más y señala “vayamos a la línea de salida y empecemos el juego” y agrega “tiro bajo buenos auspicios.” El mayordomo los invita a jugar bien e indica “delante de las hileras centrales coloco al rey”. La petición de Alcázar de contar con buenos auspicios tiene sus frutos: “¡Por Pólux! ¡Qué maravilla! Tumbé el rey y otros cuatro bolos. Me parece que voy a ganarte esta partida.” Esta maniobra molesta a Marino quien reclama al mayordomo “date prisa, apártate de ahí, no vaya a tropezar en ti la pelota” y es mayor su malestar porque reconoce “me equivoqué, la pelota salió rodando por entre las filas de bolos, sin tumbar ninguno y se ha parado tan lejos de ellos, que creo que será mejor darme por vencido que seguir jugando.” Ante esa actitud el mayordomo recrimina a Marino: “¿por qué te desanimas

tan pronto? La fortuna en el juego es variable, y no hay en él muchos escollos que no es fácil evitar como no se juegue poniendo los cinco sentidos.” En este momento del juego se hace el balance: Alcázar tumbó ocho bolos y Marino sólo uno y el primero fanfarronamente dice “Ahora, para evitar discusiones luego, observa atentamente: voy a tirar todos los bolos a un tiempo. ¡Necio de mí! Si fuera ciego no hubiera jugado peor. A ti te toca otra vez. Seducido por la codicia de querer tirarlos todos, no tiré ninguno”. Por esta equivocación el ánimo de Marino cambia:

“Esto ocurre muchas veces. El que quiere estar a la vez en dos lugares, no está en ninguno. Voy a atacar ¡Por Hércules! el lado exterior derecho, pues los bolos interiores no están bien a tiro. Me salió estupendo. Si calculas la ventaja que me llevas, sólo me sacas un bolo, pero yo te llevo, en cambio, la ventaja de la delantera.” [25]

El mayordomo le recuerda que “hasta el juego nos advierte, del modo más claro, que no hay que desesperar en la adversidad. Y a su vez da a entender a Marino que no hay que cantar victoria hasta haber triunfado.” Agrega

“Para evitar confusiones en el curso posterior del juego, contemos vuestros respectivos tantos. Por ahora, gana Alcázar con ocho tantos. Tú, Marino, tienes siete. Pero como, en cambio, te toca tirar primero, la victoria está dudosa, ya que a la vez, cada uno de ambos sois vencedor y vencido: el uno, en efecto ha perdido la delantera, pero gana por un tanto.” [26]

Así se reinicia el juego con Marino en la delantera y señala “desde aquí voy a tumbar las filas de bolos. Me juego en esta tirada la vida o el triunfo. ¡Por aquí, por aquí!” acción que provoca la respuesta burlona de Alcázar “es inútil que te inclines así sobre la pelota: no tiene orejas para oír tus deseos y correr adonde tú le indiques”. Pero sucede lo contrario “¡Conque no eh! Pues me oyó y aún escuchó mi ruego. Si no me engaño mucho, te gano: derribé nueve bolos, lo que no se había hecho hasta ahora, así que tengo ya dieciséis tantos.” Ahora el malhumorado es Alcázar quien reclama al mayordomo “¿qué haces ahí parado, mayordomo? Compón las filas. Voy a darme el gusto, ya que así lo quiere la suerte, de atacar la meta misma o de arramblar violentamente con los bolos.” Pero el árbitro le indica “fuiste más allá de ti mismo: a pesar de la amplitud del campo desbordaste la última raya, perdiendo una ocasión de atacar las filas y anoto un punto a tu adversario.” Esto confirma la ventaja de Marino a quién le “quedan por tumbar tres bolos, para ganar la partida”; pero Alcázar reconoce “me doy por vencido” e invita a su contrincante “empecemos otra, pues no tengo la menor esperanza de alcanzar la victoria, aunque juegues mal adrede, llevándome tanta ventaja”

Alcázar inicia una nueva partida y coloca en la línea media el rey “usando de mi derecho como derrotado, para que, aunque lo queramos, no podamos dejar de tumbarlo.” Responde Marino “está bien, pero, puesto que he ganado, me toca tirar primero. Aquí estarán ahora la meta, el punto de partida y la primera raya” y confirma el mayordomo “así lo ordenan las reglas, sólo que la raya final será aquella roca, a la que procuraréis no llegar si no queréis caer en falta.” Si Marino empezó mal el primer juego, en el segundo no le fue mejor: “la pelota se me escapó, por descuido, de las manos, por eso no tumbé el rey y apenas rebasé la raya de salida” además “no puedo dejar de reprochármelo: me he quedado alejado de las filas en todo lo que mide el campo.” Por su parte, dice Alcázar “la fortuna vuelve a soplarme -recibí una buena lección- derribé el rey y tres bolos más de las filas.” La respuesta ahora es de un sereno Marino “no por eso voy a desesperarme sin más, ya he conocido otras veces lo que es tener fortuna de cara. Qué la suerte me sea propicia!” Esa jugada hace exclamar al mayordomo “¡vaya éxito! Tuviste más suerte de la que hubieses podido desear. Te resarciste bien, tumbando cinco bolos, con que ¡ánimo!”

Por su parte Marino hace una recomendación a su rival: “mantente dentro de tus límites y cuando juegues junto a las hileras, juega limpio” y en la siguiente jugada Alcázar pregunta al mayordomo: “¿te parece que estoy colocado en regla?” responde el árbitro “completamente”. Después de ejecutar su tirada se percata Alcázar que estuvo a punto de cometer una falta “bien grande” y sólo derribó un bolo. Esto porque “la fortuna no permanece igual nunca” y pregunta al mayordomo “¿cómo estamos ahora, no vaya a haber luego error en las cuentas?” El dictamen del mayordomo es claro: “hasta ahora ganas tú, con ocho tantos, y Marino tiene cinco. Pero como tu segunda tirada vino a ser nula, la delantera sigue en poder de Marino.” Marino en su turno va comentando su intención de acometer los bolos desde la raya de salida hasta tirar el bolo central -o rey- y saca sus cuentas: “así, que si cuento bien, como antes de esta jugada tenía cinco tantos, he alcanzado siete, a los que se añaden, por tumbar el rey, cuatro, que suman once.” Por ende agrega “si en un par de tiros más lograra hacer, cosa fácil, otros cinco, tendría muchas esperanzas de triunfo.”

Alcázar realiza una infortunada jugada al fallar en su intento de tirar al rey pero se queda cerca de las

hileras y el mayordomo comenta “consuélate cuanto quieras, pero me parece que para ti ya no va a haber lucha posible, yendo tan por debajo de Marino.” La respuesta del jugador es inmediata: “¿a qué viene el meterme miedo? Aprendí a no desalentarme en los momentos de peligro” y con orgullo indica que en su jugada tumbó siete bolos “lo que nunca reputé posible”. Marino protesta porque “te has metido tú mismo con la pelota entre las hileras” y se recurre al árbitro que dictamina que la jugada no fue limpia y debe repetirla. Así en esta nueva oportunidad Alcázar derriba sólo cinco bolos que si le cuentan; en cambio Marino tuvo la desgracia de que su tiro fuera contra una piedra que desvió la pelota. Alcázar no pierde la ocasión para reprochar a su rival el que “hubieras vencido, de no ponerte orgulloso” y repite las palabras de Periando -uno de los siete sabios de Grecia- “el afortunado debe conducirse con humildad y el derrotado con prudencia”. De inmediato saca sus cuentas y le reitera a su rival “perdiste la primacía en el turno, y, si no me engaño, ahora te llevo dos tantos.” Pero la fortuna también le juega en contra porque en su turno no derribó ningún bolo, a pesar de recorrer las filas centrales. La alegría de Marino es obvia “ya navego dentro del puerto, y a mi parecer, no volveré a ser agitado por la tormenta.” Enseguida pide al mayordomo “ordena de nuevos los bolos, pues están torcidos y mal plantados. Creo que están demasiado hundidos para que, sin dificultad, puedan ser tumbados, así que iguala el suelo echando un poco de tierra.”

Después de ejecutar lo que le indicara Marino, el mayordomo exclamar “¡Por Júpiter, qué escabechina! (es decir ¡qué destrozo!) Derribaste el rey con casi todos los restantes bolos. La victoria es tuya, Marino”. Y Marino dice al mayordomo “y la apuesta es para ti, que irrepudablemente nos has mantenido en la obediencia a las reglas.” Concluye el diálogo con el agradecimiento del mayordomo a la dádiva otorgada y la despedida de Alcázar: “Adiós, las Musas me reclaman nuevamente” y, sin duda, regresaría a la lectura de sus libros favoritos. El mayordomo, por su parte, también se despide “y a mi, la ovejas que ya regresan del pasto.”

Un dato interesante es que el Cabildo de la Ciudad de México en sesión del 21 de junio de 1527 aprobó la “prohibición a los oficiales de la Ciudad de jugar bolos o pelota en días hábiles pena, la primera vez de 10 pesos de oro, la segunda 20 pesos y 20 días de cárcel y, en la tercera el destierro de la ciudad.” [27]

En este diálogo, Cervantes de Salazar describe el juego y destaca la importancia tanto de saber las reglas como de aplicarlas. Así, la figura del mayordomo erigido en juez y árbitro del enfrentamiento entre Mario y Alcázar es clave porque les permite saber y acordar las reglas que se aplicarán a lo largo del juego y también someterse a las decisiones -las que sean- de ese juez. Por eso el comentario final de Marino es vital porque un buen juez tiene su recompensa no sólo por participar como juez sino en el reconocimiento que los otros, los jugadores, le dan. Claro un buen jugador también debería reconocer la importancia de la imparcialidad y buen criterio para la aplicación de las reglas en cualquier competencia deportiva.

Sólo de una manera pueden salvarse los que están perdidos: no esperando salvación alguna.

Juego de pelota a mano.- De acuerdo a nota del editor en francés se designa a este juego como *jeu de paume* y en latín *pila palmatoria* porque el juego consistía en recibir y devolver con la palma de la mano la pelota; también el juego dio origen a la raqueta porque de inicio se jugaba con la mano desnuda, después con guante y finalmente con cintas alrededor de la mano. Al respecto Luis G. Tufiño [28] en su texto intitulado *El juego de la Pelota en la República del Ecuador* publicado en 1915 describe el juego de pelota en la modalidad vasca; lo que no corresponde con el que describe Cervantes de Salazar. El diálogo [29], páginas 157 a 161, es entre Gaitano, Bivero, Manrique, Mendoza y el Maestro que funge como árbitro y juez.

El diálogo inicia con la invitación de Gaditano: “¿Vamos compañeros? Ya que nos hemos reunido cuatro y el mal tiempo que hace nos invita a ello, juguemos, si os parece, una partida de pelota” porque la actividad física como la que les propone a sus compañeros es “para esparcir el espíritu y cuidar también de nuestra salud”. Este diálogo se supone se realiza en la corte española; porque señala que esta invitación a jugar es posible “mientras el Príncipe Felipe regresa de cazar”. Bivero es el primero en responder “con menos nos convencerías, pues el mal tiempo invita a no salir de Palacio” y agrega “por lo demás, el juego de pelota es, aunque te faltó decirlo, honestísimo y propio como el que más a la gente noble.” Mendoza, interviene para cuestionar “¿por qué hacer algo que ya está hecho?” ¿a qué viene espolear a quien carece de freno?” e increpa: “mejor acordemos a cuántas partidas vamos, cuál será la apuesta y, primeramente, cómo vamos a formar pareja”. Manrique propone que las parejas deberán ganar dos partidas y que el valor de la apuesta por cada partida es de una moneda de oro que se podría aumentar. También sugiere las parejas las integren Gaitano y Bivero y él con Mendoza. Aunque Gaitano acepta no dejar de reconocer que “vosotros jugáis mejor.” Bivero, por su parte, pregunta “¿tenéis una pelota a mano?” Mendoza le responde ¿y de qué nos serviría aquí?” y propone “en el frontón nos la alquilará el maestro, junto con las

alpargatas y los guantes.”

Una vez en el frontón Manrique pide al maestro “danos cuanto antes todo lo que para el juego nos haga falta”, el maestro responde “a la entrada lo tenéis todo” y sugiere “quitaos esos sacos de largas mangas para jugar más desembarazadamente y andar más ligeros.” Agrega “poneos las alpargatas y los guantes; la pelota es resistente y dura”. Todo esto “es un consejo razonable” dice Mendoza. Una vez que los jugadores tienen los implementos necesarios para el juego, el maestro pregunta “necesito saber que os jugáis y a cuántas partidas vais.” Manrique recuerda “se ha propuesto una pieza de oro por cada partida. Como creo sabes, el vencedor te regalará dos dineros de plata.” El maestro, agradecido por la gratificación pregunta “decidme ahora, ya que en este juego las reglas suelen variar a voluntad de los jugadores, a cuáles queréis ateneros, para que yo pueda decidir a tenor de ellas.” Bivero, hace una solicitud de humildad o de desconocimiento “mejor, enseñanos tú, que en esto del frontón tienes tanta experiencia, las que sean más adecuadas a este lugar y para nosotros.” Y el maestro empieza a describir cada una de las reglas.

“Primeramente, en este juego, los tantos son cuatro y se cuentan así: quince, treinta, cuarenta y cuarenta y cinco. La victoria es de dos modos, ya se gane la raya o el juego. Echar la pelota abajo de la cuerda o tocarla, y no dar a la una o a la otra pared pasando la raya, será falta, apuntándose el contrario quince. La pelota puede devolverse al vuelo, recogiéndola con la mano. Pero la jugada no vale si se recoge al segundo bote. El que rebasa la señal hace quince, y ésta se marcará allí donde la pelota va a parar por su propio impulso, o donde el jugador, cortándose, la recoja. El que devuelva la pelota fuera de la cancha hará falta. Está permitido alentar, si se quiere, al compañero, pero no, decir algo al de la parte contraria. Esta cuerda tirante cierra el lugar, que ocupará el que haya de recibir la pelota, y del que éste se quitará cuando sea vencido por el que saque. El que haga unas que sin anunciarlo, será como si no hubiese tirado.” [30]

Agrega “aún hay otras reglas de este tipo, que os iré haciendo saber a medida que los acontecimientos lo pidan. Las que os he enumerado son las que la mayoría de los jugadores de frontón observan inviolablemente.” Manrique no sólo a nombre propio sino de sus compañeros asienta “también nosotros nos atendremos a ellas, de tal modo que si las quebrantamos en algo, seamos declarados en el acto culpable de haber violado la ley”. Por su parte Mendoza recuerda que las parejas ya estaban formadas e invita a “depositar ahora la apuesta en manos del maestro.” Interviene Bivero diciendo “no llevo dinero encima” y Gaitano interviene a su favor diciendo “yo salgo fiador tuyo, con tal de que me lo devuelvas hoy mismo, religiosamente”. Es decir, Gaitano le presta el dinero correspondiente a la apuesta a Bivero pero con la condición de que se lo reintegre el mismo día.

Pero, Rivero comenta “no faltaba más, descuida” y pregunta “¿quién recibirá primero?” y responde Mendoza “nosotros que jugamos menos” pero Bivero no está de acuerdo “no, no, echémoslo a suerte. ¿Qué pides, cara o cruz?”. El “volado” lo gana Rivero y su compañero y ordenan a sus contrincantes “vosotros recibiréis primero. Ponte en el sitio y prepárate para recibir. Es mejor que seáis atacado y retado primero.” Mendoza alienta a su compañero con estas palabras “Vamos compañero. Luchemos con gallardía”. Gaitano, por su parte, hace lo mismo “no nos durmamos nosotros tampoco” y agrega, “a comenzar pues. Pero antes que nada, advertid que el frontón queda cerrado por esos pilares y sabed que si la pelota da fuera, es falta.” Manrique, por su parte, exclama “Empecemos. ¡Qué nos acompañe la suerte!”. Rivero insiste “quiero entrenarme un poco” y Gaitano realiza un saque “que es sólo de prueba”. Pero interrumpe Mendoza “¡Basta! Seriedad en el juego, por favor.” Así que inicia la contienda con el saque “en serio” de Bivero y Mendoza exclama “¡recogida y devuelta, mira!” y ordena a su compañero “Manrique colócate en aquel rincón y quédate siempre a un lado, para que si me pasa la pelota, puedas recogerla tú al rebote.” Los primeros quince puntos son ganados por Gaitano y Bivero pues Mendoza devolvió la pelota por debajo de la raya. El siguiente saque de Bivero es erróneo “no le di a ninguna de las dos paredes” y el partido se empató a quince puntos por bando. Gaitano reclama a Bivero “a ver si en adelante pones más atención en el juego. No estamos compitiendo por lana de cabra ni por la sombra del asno, sino por el dinero, y lo que es más importante aún, por nuestro honor.”

Por su parte, Manrique sugiere a su compañero “fíjate bien, Mendoza, en dónde está la señal, no sea que nuestros adversarios la pasen.” Al equivocarse, nuevamente, sus adversarios exclama “estupendo: ganamos. Cambiad de puesto, pues nosotros hicimos treinta.” Aunque Gaitano replica “no estoy seguro. Los tantos son iguales,” por eso propone “que se averigüe el caso. A tu decisión apelo, maestro.” La decisión del maestro es inapelable “ganaron los contrarios, en efecto. Cambiad con ellos.” Después vienen una serie de acciones propias del juego hasta que Gaitano indica “ganamos raya. Ahora estamos empatados.” Gaitano indica a Manrique “en adelante saca mejor, si no quieres que te la devuelva peor” y a

Bivero “¡Hala, Bivero! Señala el sitio en que botó la pelota, para evitar confusiones.” El encuentro se desarrolla con gran habilidad por los contendientes por eso señala el maestro “¿Vaya destreza en el tiro! Durante buen trecho la pelota apenas rozó el suelo. Ya tenéis dos rayas, y a buena distancia. Si bien es verdad que a veces vuestros contrarios han sobrepasado otras aún más alejadas.” Gaitano reta a sus contrarios “estas (marcas) no las rebasarán fácilmente.” Mendoza responde “te equivocaste, las hemos pasado. Tenemos cuarenta. Vosotros tiráis ahora” e indica a su compañero “Manrique, ponte en el centro, puesto que Gaitano se ha colocado en la esquina” y responde “en él se pone siempre que puede. Que cada uno cubra celosamente su puesto.”

Después de un intercambio de pelotas entre los jugadores Mendoza indica “la igualdad de condiciones ya no subsiste al haber perdido ahora tirando la pelota por debajo de la cuerda” pero Bivero reclama “el caso es dudoso.” El dictamen de maestro es definitivo “no hay ninguna duda, hicisteis falta. No podéis tirar de nuevo.” “Entonces -exclama Manrique- ganamos el juego.” El maestro por su parte sentencia “así es” y sugiere “empezad otro.” A esta invitación Bivero repara porque “no queremos jugar más, si nuestros contrarios no nos dan algo de ventaja, puesto que juegan mucho mejor que nosotros.” Así, Manrique propone “bueno, os damos quince, para que sigáis jugando.” El maestro interviene señalando que “es un buen arreglo, ya no tenéis por qué negaros a jugar de nuevo” pero no es suficiente pues Bivero insiste “si no nos cedéis el derecho de recibir primero, no nos conformamos con seguir jugando”. Manrique señala “no tenemos inconveniente en hacerlo”. El colofón es del maestro: “antes de empezar el juego, ya estáis en condiciones favorables, Bivero.”

Así inicia un nuevo juego entre Bivero y Gaitano contra Mendoza y Manrique. El saque le corresponde a Manrique y es Bivero quien recibe con tan mala fortuna que “sólo rocé (la pelota) con al punta de los dedos.” La respuesta de Mendoza es recogerla “al vuelo de un salto” Gaitano alcanza la pelota en el aire y después “la pelota botó de lado y Mendoza no ha podido devolverla. Tenemos quince (puntos)”. El maestro comenta “la pelota botó en falso, y así no hay quien la devuelva como no juegue muchísimo.” En la siguiente jugada Mendoza reclama a Bivero “no digas que saque sin avisar. Devuelve esa pelota.” y responde el aludido “me pasó de un lado, pero le di bastante bien con el revés de la mano.” Pero a ese revés responde Manrique al devolverla al vuelo con tal fuerza, que no pudiste ni acudir a ella.” En consecuencia, “también nosotros hemos hecho quince puntos, aunque como os dimos quince de ventaja a vosotros, vais aún adelante.” Pero Mendoza reconforta a su compañero “mantente firme y valeroso, pronto les empataremos.” El maestro interviene diciendo “estuviste profético. Ya estáis empatados: vuestro contrario no pudo devolver la pelota ni al primer bote ni de rebote” y Gaitano protesta “juegas poco limpio”. Pero Manrique responde “trataré de sacar mejor otra vez. Pero, cuidado, Mendoza, con estorbar la pelota y con molestarme en vez de servirme de ayuda.” Agrega además “hemos ganado, no obstante: la raya fue rebasada. A ver, maestro, cuenta ahora nuestros tantos.” El maestro sentencia “habéis hecho cuarenta, me parece que este juego lo ganáis vosotros, pues sólo os queda un tiro para la victoria.”

Gaitano increpa a su compañero “Ánimo, Bivero, sólo de una manera pueden salvarse los que están perdidos: no esperando salvación alguna. Es curioso que hasta ahora no hayamos ganado una sola raya.” Al saque de Manrique Gaitano responde de buena forma porque la pelota “la devolví contra la esquina y no pudo devolvérmela.” En consecuencia, “ya estamos otra vez empatados.” Más aún increpa a su pareja “un tiro más decide el juego, así que, Bivero, no te desanimes que, si fallas, estamos perdidos.” En la jugada siguiente Manrique se declara vencedor: “Al fin, os hemos ganado, pagáis vosotros.”; esto porque “al devolver Gaitano la pelota tocó la cuerda, lo cual, como sabéis de sobra, es falta.” Pero en esta ocasión la intervención del juez es dubitativa “no me fijé bien. Haced favor de repetir la jugada, si no lo tomáis a mal, ya que la suerte os es favorable.” Pero Manrique reclama “¿Por qué no emprendemos más bien una tercera partida en las condiciones anteriores, para que los adversarios queden en paz o nos deban el doble?”.

Y el comentario final de Gaitano es definitivo por lo que se acaba la discusión, el punto y el juego: “conozco bien la fortuna y sé que cuando se me rebela una vez no es fácil apaciguarla. Por lo tanto, de poco sirve cazar con perros muertos, según se dice. Además, lo que el mañana traerá, el acontecer mismo lo revelará.” Además a Gaitano lo llama el deber al cumplir sus actividades en el palacio: “ya es la hora, debo salir a recibir al Príncipe con la antorcha”.

Claro que la terminación abrupta del diálogo no permite saber si los perdedores aceptaron su derrota y, por ende, pagaron la correspondiente apuesta a los ganadores y al maestro -erigido en juez- el premio señalado.

De cualquier modo este conjunto de textos son un buen ejemplo de las actividades lúdicas que en el siglo XVI se desplegaron, especialmente, en la Nueva España pero recuperadas, trasladadas y

desarrolladas desde la vieja España. Gracias a la labor descriptiva de Cervantes de Salazar es posible el conocer las distintas modalidades del juego como por ejemplo el salto, juego de bola a través del aro, bolos o brilos y pelota a mano. Seguro es que no eran los únicos juegos pero son los que el autor del *Túmulo imperial de la Gran Ciudad de México* ... considero dignos de registrar para la posteridad.

Biblio-hemerografía

Caillois; Roger (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Traducción Jorge Ferreiro. México FCE, Colección popular no. 344.

Cervantes de Salazar; Francisco (2000) *México en 1554 y Túmulo imperial*. Edición, prólogo y notas de Edmundo O’Gorman. México Editorial Porrúa, Col. Sepan cuántos ... no. 25

Elías; Norbert (1999) *Sociología fundamental*. Traducción Gustavo Muñoz, Barcelona España Gedisa Editorial, Colección Hombre y sociedad, Serie CLA DE MA sociología

García García; Bernardo (1999) *El ocio en la España del siglo de oro*. Madrid España Akal Ediciones, Historia del mundo para jóvenes, Serie Historia de España

Gómez de Orozco; Federico (1932) “Juegos y deportes de la Nueva España” (en) *Anales del Museo de Arqueología México* Vol. VI.

Huzinga; Johan (2005) *Homo ludens. El juego y la cultura*. Traductor Eugenio Imaz. México FCE, Col. Edición Conmemorativa 70 aniversario no. 22

Departamento del Distrito Federal (1970) *Guía de las actas de Cabildo de la Ciudad de México siglo XVI*. México, FCE

Pereira Salas; Eugenio (1947) *Juegos y alegrías coloniales en Chile*. Santiago de Chile Empresa Editora Zig-Zag, Col. Historia y documentos

Semo Ilán (coor) (2000) *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*. México Pronósticos para la Asistencia Pública.

Tufiño; Luis G. (1915) El juego de la Pelota en la República del Ecuador”. cit. Vargas; José María *El Arte ecuatoriano*. <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/bameric/05818318790503973089079/index.htm>

Villegas; Alonso de (1594) *Fructus Sanctorum y quinta parte del Flos Sanctorum* (en) <http://parnaseo.uv.es/Lemir/Textos/Flos/Flos.html>

Notas:

[1] Villegas; Alonso de (1594) *Fructus Sanctorum y quinta parte del Flos Sanctorum*

[2] Huzinga; Johan (2005) *Homo ludens. El juego y la cultura*

[3] Elías; Norbert (1999) *Sociología fundamental*.

[4] Caillois; Roger (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*.

[5] Elías; Norbert (1999) *Sociología fundamental*. p118

[6] *Ibidem*, p 87

[7] *Ibidem* p 90 y ss.

[8] *Ibidem* 94 y ss.

[9] *Ibidem* p 119

- [10] Caillois; Roger (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. 41; subrayado del autor
- [11] García García; Bernardo (1999) *El ocio en la España del siglo de oro*. (1999)
- [12] Pereira Salas; Eugenio (1947) *Juegos y alegrías coloniales en Chile*.
- [13] Gómez de Orozco (1932) *Juegos y deportes de la Nueva España*
- [14] Cervantes de Salazar; Francisco (2000) *México en 1554 y Túmulo imperial*
- [15] O’Gorman; Edmundo (edición., prólogo y notas) (2000) *Cervantes de Salazar; Francisco México en 1554 y Túmulo imperial*
- [16] Cervantes de Salazar; Francisco *México en 1554 y Túmulo imperial*, pp 137-8
- [17] *Ibidem* pp 141-144
- [18] *Ibidem* pp 147 a153
- [19] *Ibidem* p 148
- [20] *ibidem*
- [21] *ibidem*
- [22] *Ibidem* p 149
- [23] *ibidem*
- [24] *Ibidem* 149-150
- [25] *Ibidem*, p 150
- [26] *Ibidem* p. 151
- [27] Cfr: *Guía de las Actas del cabildo de la Ciudad de México siglo XVI. Acta del 24 de enero de 1558*, p 337 agrega “pagándole su salario y ayuda de costa, para que pueda ocuparse del libro que ha empezado a escribir ‘en que funda el derecho y justo título que su majestad tiene a esta nueva España e indias del mar océano y la general historia deste nuevo mundo”
- [28] Tufiño; Luis G. (1915) “El juego de la Pelota en la República del Ecuador”.
- [29] Cervantes de Salazar; Francisco *México en 1554 y Túmulo imperial*, pp 137-8 pp 157 a 161,
- [30] *Ibidem*, p 158

© Hugo Arturo Cardoso Vargas 2010

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

El URL de este documento es <http://www.ucm.es/info/especulo/numero45/juegocer.html>

