

EL JUEGO DEL ALQUERQUE EN LA VILLA Y TIERRA DE FUENTIDUEÑA, UNA FORMA DE OCIO EN LA BAJA EDAD MEDIA

ALEJANDRO BARCELÓ HERNANDO
(FUNDACIÓN UNIVERSITARIA ESERP)

alexbarh@hotmail.com

Resumen

El objetivo de este estudio es dar a conocer la relevancia que tuvieron los juegos de azar entre la población civil durante la Edad Media a través de uno de los ejemplos de mayor concentración de alquerques de la Península Ibérica, los alquerques en la Villa de Fuentidueña y su alfoz, indagando en uno de los aspectos menos conocidos de la vida cotidiana medieval, como es la práctica de los juegos de mesa.

PALABRAS CLAVE: Patrimonio cultural – historia del arte – ocio y juegos – arquitectura – sociedad – alquerques – Edad Media

Abstract

The objective of this study is to make known the relevance of the games of chance among the civil population during the Middle Ages through one of the examples of the highest concentration of alquerques in the Iberian Peninsula, the alquerques in the town of Fuentidueña and alfoz, and investigate one of the less known aspects of medieval daily life, as is the practice of board games.

KEYWORDS: Cultural heritage – art history – leisure and games – architecture – society – farmhouses – Middle Ages

Introducción

En la primera mitad del siglo XX, Kerenyil y Huizinga fueron los precursores en reflexionar en torno a la naturaleza del espíritu festivo lúdico del

ser humano¹, estudios que se recuperaron en la década de los 80 con lo que Vovelle ha definido como el “redescubrimiento” histórico de la fiesta². Desde entonces, los análisis sobre las fiestas en el Medievo y la Modernidad se han multiplicado³. En los últimos años el estudio sobre la vida de los hombres en la Edad Media se ha promovido notablemente entre las distintas líneas de investigación, como es el caso de los juegos de ocio y de azar⁴.

Estado de la cuestión

El estudio de los tableros de juego permite crear una imagen más próxima acerca de cómo la sociedad medieval tenía una actividad más allá de las obligaciones y de la religión, una actividad relacionada con el ocio que debía de disfrutarse en las calles y casas. El juego, en sus diversas facetas, formaba y forma parte de la vida las personas⁵, pero la representación de estos juegos ha evolucionado y se ha relacionado con otras actividades paralelas como aspectos simbólicos o religiosos, desde tener un origen mágico y ritual, como se puede ver en juegos de naipes o tableros de juego.

Muchos de estos juegos calaron en la sociedad, difundiéndose entre las culturas sin que apenas se modificaran, sirviendo para medir la inteligencia y habilidad de dos o más adversarios⁶. Precisamente la propia evolución de los juegos es intrínseca a la evolución del hombre, lo que hace que aparezcan tableros de juegos en los lugares más insospechados, cuestión que permite comparar estos tableros reales con aquellos que aparecen representados en libros miniados, y contrastar así la veracidad de estos. La pregunta radica no tanto en el porqué de esos juegos, sino más bien en por qué aparecen en lugares tan inverosímiles. Este artículo tiene como objetivo abrir varias vías de investigación sobre los juegos, su ubicación y su relación con la sociedad medieval.

¹ Károly KERENYIL, “Vom Wesen des Festes”, *Paideuma: Mitteilungen zur Kulturkunde*, I (1938-1940), 59-74 y Johan HUIZINGA, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1995 (ed. orig. 1939).

² Michel VOVELLE, *Ideologías y mentalidades*, Barcelona, Ariel, 1985, pp. 187-198.

³ Ezequiel BORGOGNONI, “La cultura lúdica en la baja Edad media y la temprana modernidad: esbozos de la vida festiva en las ciudades del reino de Castilla”, *Intus-Legere. Historia*, 8/1 (2014), 47-70 (p. 50).

⁴ Juan Carlos MARTÍN CEA, “Fiestas, juegos y diversiones en la sociedad rural castellana a fines de la Edad Media”, *Edad Media. Revista de historia*, 1 (1998), 111-141 (pp. 115-116).

⁵ HUIZINGA, *op. cit.*

⁶ Cristina JIMÉNEZ CANO, “Estudio preliminar sobre los juegos de mesa en Hispania”, *Antesteria*, 3 (2014), 125-138 (p. 126).

Metodología

Para desarrollar esta investigación se ha realizado una revisión bibliográfica lo más actualizada posible y un estudio de campo en la comunidad de Villa y tierra de Fuentidueña, en la provincia de Segovia, buscando ejemplos tangibles de tableros de alquerque, y así poder mostrar la incidencia social que tuvo este juego en la población civil, e intentar aclarar el origen de los alquerque en esta comunidad, así como su relación con la sociedad y la relevancia de los espacios públicos, personificado en la iglesia de San Miguel de Fuentidueña.

Es a través de la documentación bibliográfica donde podemos encontrar la mayor parte de la información sobre las actividades lúdicas de la sociedad, pero también el mundo del arte nos muestra cada vez más información acerca de estos acontecimientos, sin olvidarnos de otras fuentes como las toponimias de las calles, que recogen las actividades que se solían realizar como actos vinculantes o extraordinarios⁷.

Pero la falta de documentación directa permite que las investigaciones estén abiertas a disposición de otros campos como es el de la observación e interpretación de los juegos, y así poder analizar cómo la sociedad medieval utilizaba su tiempo de ocio.

El contexto del ocio (*otium*), en la sociedad de la Baja Edad Media

La evolución de los juegos de azar está directamente vinculada a la necesidad intrínseca del hombre de entretenerse. Para Johan Huizinga⁸, el ocio y el juego forman parte de la propia evolución del hombre. A partir de la evolución de estos juegos surgen varias derivas relacionadas que van más allá del ocio⁹. El ocio es propio de la sociedad humana, y en “todas las culturas, el hombre ha desarrollado sistemas de entretenimiento con el fin de tener ocupada a la sociedad”¹⁰.

⁷ Alejandro BARCELÓ HERNANDO, “El juego deportivo a través de las imágenes en la península entre los siglos X-XII”, *Athlos. Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*, 11 (2016), 56-93, disponible en <http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/ATHLOS-Nº-11.pdf>

⁸ HUIZINGA, *op. cit.*, pp. 43-44: “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”.

⁹ Ángel Luis MOLINA, “Los juegos de mesa en la Edad Media”, *Miscelánea medieval murciana*, 21-22 (1998), 215-237.

¹⁰ Ana BARRERA GORDILLO, “El pórtico románico como espacio de ocio: tablero de juego medievales grabados en piedra”, *Artyhum. Revista de Artes y Humanidades*, 10 (2015), 28-34 (p. 30).

Con toda seguridad fueron los romanos los que mejor supieron sacar provecho a la necesidad de divertirse del ser humano en el continente europeo. Esta necesidad del ocio se convirtió en un medio para dominar a las poblaciones, y Roma supo aglutinar todos los juegos existentes de su mundo conocido y difundirlos por todo el imperio universalizándolos. Pero es casi más relevante la interrelación entre juegos de mesa y espacios públicos, ya que en estos espacios públicos de las ciudades romanas es donde se han localizado un sin fin de ejemplos de tableros de juegos grabados en el suelo o en zonas de reunión, posiblemente los primeros tableros públicos de juegos de carácter lúdico.

La cultura cristiana durante la Edad Media recogió gran parte del entretenimiento romano pero quedando este relegado a un segundo plano, posiblemente por dos motivos: primero por la necesidad de readoctrinar a la sociedad por parte de la Iglesia; el segundo se vincula a la ruralización social que destruyó la identidad de espectáculo que existió la sociedad urbana romana. Una tradición hispanorromana que se entremezcló con el pasado pagano de aquellos que habían sido poco romanizados y difíciles de cristianizar y que, en las sociedades rurales, tuvo mucha fuerza. Durante la alta y parte de la baja Edad Media, la Iglesia supo perfectamente absorber la tradición pagana y adaptarla a las necesidades de un nuevo dogma¹¹. No sabemos si las condiciones del trabajo permitían disponer de tiempo libre pero existía una sociabilidad urbana y juegos de azar¹².

A pesar de los intentos por controlar el *ludus* por parte de la Iglesia, durante la Edad Media los juegos fueron algo más que meros elementos de entretenimiento, sobre todo los de azar, estrechamente vinculados al tiempo y al futuro¹³, ya que los juegos de mesa servían para predecir la suerte. La relación del juego con el futuro de la sociedad era muy estrecha y ejemplos como las relaciones felicidad-desgracia, ascenso-caída, éxito-fracaso eran estados que estaban muy unidos al juego, lo que permitía al hombre salir de los moldes convencionales¹⁴.

Ángel Luis Molina describe acertadamente la condición del juego durante la Edad Media, así como los miedos que provocaba¹⁵. Las instituciones entendieron perfectamente que el juego cumplía una función social, pero no

¹¹ Un ejemplo significativo es el calendario agrario de San Isidoro de León, tal como muestra Alejandro BARCELÓ HERNANDO, *Proyecto de recuperación del Patrimonio Histórico Español del juego y del deporte: desde sus primeras manifestaciones hasta el primer tercio del siglo XIX*, tesis doctoral inédita, Departamento de Ciencias Biomédicas de la Facultad de Medicina de la Universidad de Alcalá de Henares, 2015.

¹² MOLINA, *op. cit.*, p. 219.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*, p. 200.

¹⁵ Ángel Luis MOLINA, "Los juegos en la Baja Edad Media", *Canelobre: revista del Instituto Alicantino de Cultura "Juan Gil-Albert"*, 52 (2007), 135-149.

sin dejar de estar preocupadas por las repercusiones que tenían estos juegos en la sociedad. Los tratadistas educadores y moralistas reconocían la necesidad de dar tregua a las exigencias del trabajo físico, siempre valorando las necesidades del alma, y el juego servía como medio de evasión¹⁶. Pero la gran preocupación eran aquellos juegos que estaban directamente relacionados con las apuestas y sus consecuencias, que podrían llegar hasta la muerte¹⁷. Por esto los moralistas y legisladores aconsejaban otras diversiones como el ajedrez o el juego de alquerque.

Lo relevante aparece en las fiestas, donde los juegos tenían una importantísima función social y vertebradora, que reforzaba los vínculos de las comunidades¹⁸. La duda que nos queda es si los juegos de mesa forman parte de esta tradición socializadora, o más bien son una sector de una relación entre el juego y las apuestas, que en muchos lugares fueron prohibidos por la Iglesia y las instituciones, a excepción de días acordados¹⁹.

Pero las tradiciones y festividades populares, al ser inmateriales en su mayoría, no han dejado constancia escrita o artística, desapareciendo con el tiempo o, en el mejor de los casos, se han transformado, a diferencia de las actividades cortesanas de las que sí tenemos noticias. Es por esto por lo que los hallazgos que emergen entre los espacios histórico-artísticos se convierten en importantísimos ejemplos para poder estudiar las relaciones sociales del pasado.

El origen de los juegos de mesa en la Península ibérica y sus referencias historiográficas

Esta investigación gravita en la afirmación de que el Imperio romano fue el principal difusor de los juegos de mesa en Europa y, en el caso de la Península ibérica, serían los hispanomusulmanes quienes dieron a los juegos una identidad cultural, al entender el juego como un medio de educación y entretenimiento social que pervivió durante la baja Edad Media.

Desde la antigua Roma, los juegos tuvieron mucho éxito entre la población hispanorromana, como se puede apreciar en los grabados existentes en muchas de las calles de las ciudades, de los llamados *tabulae saludae*, como

¹⁶ Ángel Luis MOLINA, “El juego de dados en la Edad Media”, *Murgetana*, 100 (1999), 95-104 (p. 96).

¹⁷ Precisamente por esto se buscaba una forma de concienciación social relacionando los juegos con el diablo, *ibid.*, p. 97.

¹⁸ BARRERA, *op. cit.* y BORGOGNONI, *op. cit.* definen la importancia de las fiestas populares y de sus juegos para mostrar la interrelación de la sociedad.

¹⁹ En la actualidad, el llamado juego de las “chapas” solo se puede jugar en la noche del Jueves Santo, previa petición para que sea una actividad legal a los órganos oficiales en provincias como Segovia.

Itálica o Córdoba²⁰. Los juegos de mesa, en particular, gozaron de una enorme difusión entre la población, sin que podamos percibir en ellos ninguna diferenciación social y sin estar exentos de la mala praxis, hasta el punto de tener que crear leyes para prohibir el juego²¹. Esta herencia fue perfectamente absorbida tanto en el mundo cristiano como en el islámico, nutriéndose de muchas de las tradiciones romanas que se habían consolidado por todo en Mediterráneo²².

Pero la práctica de estos juegos se enriqueció a partir de la llegada del mundo musulmán a la Península ibérica, un hecho que facilitó el intercambio cultural entre hispanomusulmanes, cristianos y judíos. Posiblemente fue el mundo musulmán el que mejor supo proyectarse culturalmente hacia los juegos de azar, introduciéndolos como un método de entretenimiento y de educación, aunque son pocos los estudios que se han realizado sobre la *gamificación* en dicho mundo. Entre las noticias que se pueden rescatar están los relatos recogidos en los escritos historiográficos relacionados con el entretenimiento de los emires mediante juegos deportivos y juegos de mesa²³.

Resultan contrastables las pocas noticias existentes de actividades lúdicas y de ocio del pueblo llano, de las que apenas tenemos fuentes directas. La mayor parte de estas actividades estaban relacionadas con las festividades religiosas que servían como entretenimiento de la población medieval, pero las investigaciones más recientes han abierto nuevos campos hacia tipologías de festividades no solamente vinculadas a los actos litúrgicos²⁴. Muchos de los juegos de mesa y de azar se persiguieron por su relación con el lucro y sus afinidades paganas.

La baja Edad Media, siglos del XI al XV. El mayor auge de los juegos de mesa en la sociedad civil de los reinos cristianos peninsulares

A partir del siglo XI, la Península ibérica cambia por completo su fisonomía política y social. La llegada del periodo románico y el asentamiento del

²⁰ Juan de DIOS BORREGO DE LA PAZ, “Piezas del edificio teatral cordobés: *Tabula lusoria* inscrita en grada”, en M. D. BAENA (coord.), *El teatro romano de Córdoba* [catálogo de exposición], Córdoba, Universidad de Córdoba, 2002, pp. 263-264; Rafael HIDALGO PRIETO, “Nuevos datos sobre el urbanismo de ‘*Colonia Patricia Corduba*’: excavación arqueológica en la Calle Ramírez de las Casas-Deza, 13”, *Anales de Arqueología Cordobesa*, 4 (1993), 91-134, entre otros.

²¹ JIMÉNEZ CANO, *op. cit.*, p. 127.

²² Yolanda CORRAL y Constantino GARCÍA, “Alquerque, Mancala y Dados: juegos musulmanes en la ciudad de los Vascos”, *Revista de Arqueología*, año 19, n° 201 (1998), 38-47; Iván JOVER PERIS, “Un tablero de juego islámico con dos alquerque de IX hallado en la plaza del Salvador de Cocentaina, El Comtat, Alicante”, *Alberri*, 24 (2014), 10-25.

²³ BARCELÓ HERNANDO, “El juego deportivo...”; CORRAL y GARCÍA, *op. cit.*

²⁴ Gonzalo RUEDA, “Cultura, saber y diversiones”, *Historia de España*, 22 (1996), Historia 16.

feudalismo hacen que todo el panorama cultural autóctono de la Península cristiana cambie radicalmente, al igual que el sistema económico y social, marchando hacia una ruralización que modificó también la forma de entretenimiento. El desarrollo de las urbes o burgos fue notable desde mediados del siglo XII, sobre todo en aquellas ciudades donde se desarrolló un comercio incipiente o que se convertirían en lugares de peregrinación significativos, ámbitos en los que la burguesía y la nobleza compartirían su tiempo en la calle con manifestaciones populares y culturales. Una sociedad que ya tenía predeterminados unos días festivos organizados por la Iglesia y los señores feudales²⁵.

La ciudad se convierte en un espacio improvisado para realizar actos festivos y lúdicos, relacionando actividades lúdico-deportivas, festivas y de ocio. Las plazas, las calles, las puertas de acceso a las urbes serán los espacios de reunión para el comercio y la diversión. Y no se puede olvidar la actividad de la Iglesia, que se hizo eco de las diversiones populares para utilizarlas como ejemplo del mal, y así canalizar los actos festivos de la fe cristiana²⁶.

A medida que nos adentramos en el siglo XIII son más significativas las muestras de hechos lúdicos no relacionados con actos oficiales²⁷ y, desde el siglo XIV, en las múltiples ferias de las ciudades de Castilla se encontrarían desde juegos de lucha hasta *minnesingers*, bailarinas o saltimbanquis²⁸. La literatura de la época recoge datos de las actividades lúdicas, en su mayor parte física y deportiva, relacionadas con la nobleza, las cuales formaban parte de su preparación para llegar a ser caballeros²⁹.

²⁵ MARTÍN CEA, *op. cit.*, pp. 125-126.

²⁶ Las pocas referencias que podemos relacionar con estas actividades las encontramos en el mundo del arte, concretamente en algunos canecillos de iglesias románicas españolas, esculpidos con imágenes de actos festivos. Iglesias que, en su mayor parte, están construidas entre los siglos XI y XIII representan en sus pinturas y esculturas las actividades habituales de la población. No vamos a entrar en la valoración iconográfica o en el significado de tales imágenes, pero existe una posible relación entre el vicio o la perdición del hombre representado en el exterior de las iglesias románicas y el camino de salvación en el interior de las mismas, cuyo lenguaje figurativo no tiene nada que ver con las escenas del exterior.

²⁷ María Luz RODRIGO-ESTEVEAN, "Sobre prácticas deportivas en la España medieval: Aragón, siglos XIII-XV", en María Isabel DEL VAL VALDIVIESO y Pascual MARTÍNEZ SOPEÑA (dirs.), *Castilla y el mundo feudal: homenaje al profesor Julio Valdeón*, Valladolid, Junta de Castilla y León, 2009, vol. 3, pp. 503-520.

²⁸ Martín de RIQUER, *Los trovadores*, Madrid, Ariel, 1984.

²⁹ Precisamente, una de las primeras noticias que tenemos en España sobre la formación de los jóvenes destinados a ser caballeros aparece en las *Cantigas* de Alfonso X, el Sabio y en el *Libro del Infante* de Don Juan Manuel. Raimundo Lulio (1235-1315), en su *Libro de la orden de la caballería*, añade a las obligaciones de los futuros caballeros el jugar la lanza en las lizas, andar con armas, torneos, hacer tablas redondas, cazar ciervos, jabalíes, osos y otros ejercicios semejantes. Durante el reinado de Alfonso XI, ese código caballeresco de Alfonso X fue reformado por las *Ordenanzas de la orden de caballería de la Banda*, instituidas en 1330, así como en Aragón Pedro "el Ceremonioso" mandó realizar el *Libro de San Jorge*. Durante el reinado de Enrique III de Castilla, las crónicas de Don Pero Niño describen las fiestas y procesiones

Las investigaciones de Julio Aróstegui³⁰, así como las de Juan Carlos Martín³¹, se centraron en el estudio de las crónicas que son, posiblemente, las que más datos pueden aportar sobre la forma de vida, costumbres y actividades de los hombres y mujeres que vivieron durante esa época³², destacando la gran cantidad de festejos, torneos y justas³³ que se celebraban en los reinos de Castilla y Aragón y en las taifas hispanomusulmanas³⁴, incluso haciendo referencia a las arquitecturas efímeras³⁵. Con el tiempo los juegos pierden su belicosidad y se convierten en actos festivos terminando éstos en juegos como la sortija o la quintana, los bofordos o bohordos, el juego de cañas y las tan populares corridas de toros³⁶.

También la literatura de la época es reflejo de las actividades de ocio que practicaba la sociedad, reflejadas en libros como *El conde Lucanor*, el *Libro de Apolonio*, el *Libro del buen amor* del arcipreste de Hita y en los *Milagros de Nuestra señora* de Gonzalo de Berceo, sin olvidar los estudios que se

que se realizaron durante tal reinado, así como las de Don Álvaro de Luna recogen varias actividades festivas y de formación, de tiempos en que éste fue mentor del rey Juan II de Castilla, analizadas por Vicente VERDÚ, en Ángel VACA LORENZO (coord.), *Fiesta, juego y ocio en la historia. XIV Jornadas de estudios históricos organizados por el departamento de historia medieval moderna y contemporánea*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2003 y Ana DOMÍNGUEZ, “Retratos de Alfonso X en el *Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas*”, *Alcanate VII* (2010-2011), 147-162 (disponible en Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/187420943.pdf>).

³⁰ Julio ARÓSTEGUI, *La investigación histórica: teoría y Método*, Barcelona, Crítica, 2001.

³¹ MARTÍN CEA, *op. cit.*

³² Me refiero a textos como las *Memorias de Don Fernando IV de Castilla*, la *Gran crónica de Alfonso XI*, las *Crónicas de los reyes de Castilla Don Pedro I, Don Enrique II, Don Juan I, Don Enrique III de López De Ayala*, la *Crónica de Juan II de Castilla*, la *Refundición de la Crónica del Halconero*, la *Crónica de don Álvaro de Luna*, o a obras de carácter literario como el *Libro de la caza del infante Don Juan Manuel*, el *Libro de la Montería* del rey Alfonso XI, o el *Libro de la caza de las aves* del mismo López de Ayala.

³³ Tanto las justas como los torneos aparecen mencionados en la literatura castellana medieval entre los siglos X y XV, incluso con referencias hispanomusulmanas, en obras como el *Cantar de los siete infantes de Lara*, el *Romance de los siete infantes de Lara y el bastardo Muddarra*, la Partida VII, título 3 de Alfonso X, el *Cantar del Mio Cid* y en la *Crónica de Enrique I*.

³⁴ Los siguientes autores han recogido diversas alusiones a actividades de ocio en el mundo hispanomusulmán: José Enrique RUIZ-DOMENEC, “El torneo como espectáculo en la España de los siglos XV y XVI”, en Maria Vittoria BARUTTI CECCOPIERI (ed.), *Civiltà del torneo (sec. XII-XVII). Giostre e tornei fra Medioevo ed età Moderna. Atti del VII Convegno di studio. Narni, 14-16 ottobre 1988*, Narni, 1990, pp. 159-193; María del Mar AGUDO, “Las actividades lúdicas en los fueros medievales aragoneses”, *El Ruejo. Revista de estudios históricos y sociales*, 5 (2004), 35-58; María Luz RODRIGO-ESTEVAN, “Deporte, juego y espectáculo en la España Medieval: Aragón, siglos XIII-XV”, *El Ruejo. Revista de estudios históricos y sociales*, 5 (2004), 35-58.

³⁵ Miguel Ángel BETANCOR y Conrado VILLANOU-TORRANO, *Historia de la educación física y el deporte a través de los textos*, Barcelona, Promociones y publicaciones universitarias, 1995.

³⁶ María del Mar AGUDO ROMERO, “Notas en torno a un juego medieval: los bohordos”, *Aragón en la Edad Media*, 10-11 (1993), 17-30; MARTÍN CEA, *op. cit.*, pp. 132-133.

hacen durante el reinado de Alfonso X³⁷, los actos oficiales, las ceremonias religiosas, palatinas o las ferias, así como legislaciones sobre el juego como el *Ordenamiento de las tafurerías*³⁸, promulgado por Alfonso X en 1276. La persecución contra tahúres y juegos lucrativos continuó durante el siglo XVI. En 1543, el IV señor de la Villa de Fuentidueña, Don Álvaro de Luna, dictó unas ordenanzas vinculadas a la persecución del juego lucrativo, principalmente naipes y dados, aunque refiriéndose también a cualquier tipo de juego de mesa, carnicoles, jaldeta, ajedrez y aludiendo igualmente a los días de juego y a los lugares, principalmente tabernas³⁹.

La documentación escrita en la que aparecen mencionados los juegos de mesa, como es el alquerque, es muy escasa. Unas pocas referencias que tenemos podemos encontrarlas en el *Libro de las canciones (Kitab al-Aghani)* de Abu al Faraj al-Isbahani (897-967), donde se nos describe a un habitante de la Meca que poseía, entre otros pasatiempos, un tablero de *qirq*.

Siendo el mundo islámico el principal transmisor de culturas en la Península ibérica durante gran parte de la Edad Media, durante el reinado de Alfonso X “el Sabio” se hizo una de las mejores obras de recopilación de

³⁷ AGUDO ROMERO, “Las actividades lúdicas...”; MARTÍN CEA, *op. cit.*; José Ramón JULIÁ VIÑAMATA, “Las manifestaciones lúdico-deportivas de los barceloneses en la Baja Edad Media”, en María BARCELÓ CRESPI y Bernat SUREDA (eds.), *Espai i temps d’oci a la historia: IX Jornades d’Estudis Històrics Locals, Palma, del 14 al 17 de desembre de 1992*, Palma de Mallorca, Gobierno Balear, 1993, pp. 629-642 son algunas de las referencias existentes acerca de la práctica de estos tipos de juegos hasta el siglo XVI en la corona de Aragón. En Castilla existen también referencias como las recogidas sobre la ciudad de Sevilla por Gonzalo RAMÍREZ, “Deporte en la Edad media: reflexiones teóricas”, en *EFDeportes.com, Revista Digital*, 96 (2006), donde figuran unos jinetes que corrieron la sortija en el marco de las celebraciones previstas por el nacimiento del príncipe castellano Enrique, o las que menciona Manuel HERNÁNDEZ en *Antropología del deporte en España: desde sus primeros testimonios gráficos hasta la Edad Moderna*, Madrid, Esteban Sanz Martínez, 2003 en que hace referencia a las *Crónicas* de Muntaner (1255) según las cuales Pedro II de Aragón participó en unos ejercicios caballerescos. También en las *Cantigas de Santa María* se narra el encuentro en Valencia entre Alfonso X y el rey Juan I de Aragón en 1272. Otro de los juegos practicados en las coronas peninsulares era el de toros, como recoge el mismo HERNÁNDEZ, *op. cit.*, pp 253-256. El correr toros fue una actividad muy común durante la baja Edad Media, de ahí la gran cantidad de fuentes documentales en las que aparecen los juegos de toros y cañas como los que se describen en las bodas de Don García de Navarra con doña Urraca en el 1144, en las coronaciones de Alfonso VII en Varea en Logroño, de Alfonso IV, Pedro el Cruel, Juan I, Enrique I, o Enrique III. También se hace referencia a los espacios existentes en Zamora y Valladolid para estos actos. Para Manuel Hernández, *op. cit.*, p. 254, las *Partidas* del rey Alfonso X influyeron decisivamente en el espectáculo taurino.

³⁸ MOLINA, “Los juegos de mesa en la Edad Media”, p. 221: “intentaba controlar el funcionamiento de los locales o casas de juego arrendadas por cuenta de la corona, o por las ciudades y villas que tenían privilegio para ello. El control del juego y las prohibiciones del mismo se alternaron a lo largo de la Baja Edad Media, imponiéndose severas penas -multas, azotes, destierros”.

³⁹ José Miguel LÓPEZ VILLALBA, “Ordenanzas señoriales y vida cotidiana en el comienzo de la edad moderna segoviana”, *Estudios de historia. Historia medieval*, 32 (2014), 239-270; MARTÍN CEA, *op. cit.*, p. 138.

juegos característicos de su tiempo, constituyendo sus libros las principales fuentes de información sobre las actividades lúdicas de la baja Edad Media peninsular, entre ellas el alquerque⁴⁰. El *Libro de ajedrez, tablas e dados* de la escuela alfonsí se basó en la nueva escolástica para acercar el juego a la cultura cristiana⁴¹, aunando la virtud lúdica expuesta en Aristóteles a la teología de san Agustín y santo Tomás y justificando así la necesidad del juego como medio de liberación ante la fatiga espiritual, como manifiesta este último en su *Summa Teológica*, tomo X⁴². En el prólogo que Alfonso X “el Sabio” redactó para su compilación de libros de entretenimiento, se insiste en la misma finalidad y se destaca la ventaja que tienen estos juegos que “*se facen seyendo*”, entre otros motivos porque tanto hombres como mujeres de cualquier edad y en cualquier sitio podían jugar⁴³, siendo la caza, el ajedrez y las tablas⁴⁴ las actividades lúdicas destinadas al descanso.

Otro campo de estudio es el de los hallazgos arqueológicos y artísticos que aportan datos de un importante número de tableros y elementos lúdicos (fichas, tabas, dados)⁴⁵ que muestran la cantidad de actividad que existía y ellos nos permite valorar los escenarios donde se jugaba y con qué asiduidad.

El origen de los alquerques

Centrándonos en el juego del alquerque, podríamos estar ante uno de los juegos de mesa más antiguos y que más se practicó en la Península ibérica. Para algunos investigadores su origen se remonta al antiguo Egipto pero, en

⁴⁰ Jesús BASULTO, José Antonio CAMÚÑEZ RUIZ y Francisco Javier ORTEGA IRIZO, “Juegos de azar, guirguesca y marlota del Libro de los dados de Alfonso X el Sabio”, *Alcanate. Revista de estudios alfonsíes*, 5 (2007), 89-116.

⁴¹ BOGNONONI, *op cit.* define la importancia de las fiestas populares y de sus juegos para mostrar la interrelación de la sociedad.

⁴² Para Manuel HERNÁNDEZ, *op. cit.*, pp. 229-234, Tomás de Aquino hizo algo más que reformar la escolástica durante el siglo XIII, como así nos demuestra en su *Tratado de las pasiones del alma* donde apunta que “el ocio, el juego y otras cosas que se refieren al descanso son deleitables en cuanto quitan la tristeza que resulta del trabajo” y hace referencia a la importancia de la victoria en la autoestima. También recoge las opiniones que tiene el mismo santo Tomás sobre los juegos, en el sentido de que “todos los juegos en los que hay competición y es posible la victoria, son los más deleitables”. Según él, las actividades deportivas y competitivas no implicaban pecado alguno siempre que los participantes no abandonaran sus labores y trabajos, ni las realizaran de forma ilícita o deshonesta, con las habituales apuestas de dinero (*Summa Teológica*, tomo X, p. 421).

⁴³ MOLINA, “El juego de dados...” p. 97.

⁴⁴ MOLINA, “Los juegos de mesa...” p. 221: “*alegrías y han otras sin las que diximos en las leyes ante de esta..... e estas son oyr cantares, e sones de instrumentos, e jugar axedrez, o tablas, o otros juegos semejantes (Part. II, tit. V, ley XXI).*”

⁴⁵ JIMÉNEZ CANO, *op. cit.* p. 128, recoge datos sobre los hallazgos de tableros de juegos en la Península ibérica, en los que documenta la existencia de un número significativo de piezas sobre tableros.

el caso de la Península ibérica, tal origen está unido al mundo romano⁴⁶. Los modelos de alquerque son varios pero en la Península se han localizado dos tipologías de tableros dominantes de este periodo. El primero se ha vinculado con un juego de estrategia llamado *ludus latrunculorum*, cuyo tablero tiene forma reticular, muy utilizado en la zona noroeste de la Península Ibérica, y el segundo con un juego de tablero “cuadrangular”, que se relaciona con un diseño conocido como triple recinto⁴⁷.

Otra de las teorías que se postula está más vinculada a la dominación islámica de la Península, época en que se habría introducido este juego⁴⁸, recordando también la influencia especial que tuvieron las comunidades judías en la creación, desarrollo y expansión de varios tipos de juegos por Europa, Turquía, norte de África y Palestina, tanto antes como después de su expulsión⁴⁹. Existen dos juegos antiguos con sus variantes cuyo origen está relacionado con juegos judíos como son el andarraya y el alquerque⁵⁰. El andarraya pudo ser el precursor del juego de damas y se jugaba en un tablero de rayas, en donde las piezas se desplazaban en diagonal. Se trata de una variante que quedó en España, conocida como “*Juego de damas a la española*”, de la cual Antonio de Nebrija dejó evidencia de su existencia en 1495⁵¹.

Con casi toda seguridad el juego del alquerque se convirtió durante el Medievo en el juego social predilecto, al igual que lo fue en el mundo romano⁵². Los tableros eran grabados en piedra, en espacios abiertos y en su mayor parte en edificios de carácter público, como señalaron Fernández y Seara y Carretero⁵³. Durante este periodo los juegos de alquerque que predominarán serán los de III, de IX y XII, según los tableros y el número de fichas. En el

⁴⁶ Cristina JIMÉNEZ CANO, “Un alquerque de IX en Narros del Puerto (Ávila)”, *Cuadernos Abulenses* 41 (2012), 127-141 (p. 133).

⁴⁷ JIMÉNEZ CANO, “Estudio preliminar...”, pp. 125-138.

⁴⁸ Ana BARRERA vincula el origen del nombre de alquerque al juego árabe *al-qariq* (sitio plano), *op. cit.*

⁴⁹ Juan Carlos FERNÁNDEZ TRUAN, “El deporte en Sefarad durante la Edad media”, *Recorde. Revista de História do Esporte*, 1/1 (2008), 1-36 recoge la obra de I. Abraham, *Vida de los judíos en el Edad Media*, en la que se habla de los ejercicios físicos más populares entre los judíos, los bailes, los juegos de azar como el ajedrez y los juegos de niños como las tabas o los calculi, nada fuera de lo común en cualquier sociedad medieval.

⁵⁰ DOMÍNGUEZ, *op. cit.* El libro de los juegos de Alfonso X también recoge las tradiciones y las indumentarias morisca, judía y cristiana de la época e instrumentos musicales, armas, costumbres, leyendas... y alguno de los juegos.

⁵¹ BARRERA, *op. cit.*, p. 31.

⁵² Varios son los ejemplos existentes de trabajos de arqueólogos como Cristina Jiménez Cano en la ciudad de Itálica, en Santiponce, donde aparecen varias tablas grabadas en el firme o en espacios arquitectónicos.

⁵³ Santiago CARRETERO VAQUERO, “El *Ludus Latrunculorum*, un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia”, *Boletín del Seminario de estudios de Arte y Arqueología*, 64 (1998), 117-140 y Carmelo FERNÁNDEZ y Alfredo SEARA, “Un tablero de juego de época medieval grabado en O Castelo da Raiña Loba”, *Castrelos: revista do Museo Municipal Quiñones de León*, 9-10 (1996-1997), 160-162.

Libro del Axedrez, Dados e Tablas de 1283, de Alfonso X el Sabio, aparece representados los distintos juegos, como el alquerque de IX, uno de los más practicados con tableros cuadrangulares confundiendo su representación con el llamado juego del molino. El otro alquerque que aparece es el de XII, relacionado con juegos musulmanes y de gran difusión. Pero este alquerque de XII se vincula a una evolución propia de los cristianos del siglo XI, difundiéndose con posterioridad por la meseta castellana y el norte de España a partir del *ludus latruncolorum*, común en los campamentos romanos del norte peninsular⁵⁴.

Son estos juegos, alejados de las representaciones de los manuscritos, los que aparecen grabados en varios edificios públicos, principalmente religiosos, algo que ya nos aporta cierta información sobre su popularidad, siendo los alquerque de IX y de XII los más frecuentes. En muchas iglesias de los siglos XII y XIII, como las de San Miguel en San Esteban de Gormaz (Soria), San Pedro de Arlanza (Burgos), Coruña del Conde (Burgos), San Miguel de Fuentidueña (Segovia), o en otros lugares como fortalezas⁵⁵, es frecuente ver grabados tableros de juego casi siempre en los pórticos exteriores, posiblemente para evitar su mala fama de lucro⁵⁶, aunque existen excepciones como en la catedral de Orense, donde estos tableros aparecen grabados en su interior.

El que aparezcan los tableros grabados en piedra en espacios determinados, como son los pórticos de las iglesias o el interior de las mismas, permite sugerir varias hipótesis sobre la existencia de estos tableros y su finalidad, y si las instituciones sabían o eran partícipe de ellos. Todas esas hipótesis que se pueden deducir tienen dos vías interpretativas principales: por un lado, la utilidad de los juegos para atraer a fieles y, por otro, la relación de los tableros con fines esotéricos.

Pero no podemos olvidar el fin más simple que tenían esos juegos: el del entretenimiento. Por ello es posible que la primera finalidad por la que se hicieron estos tableros fuera la de distracción, pero ¿para quién? Podrían

⁵⁴ Miguel FERNÁNDEZ, Patricia GAVILANES, Lucía GIL HERRERO, Miguel GIL MORO, *Los juegos de tablero en la iconografía de la España medieval*, 2012, disponible www.museo-deljuego.org (consultado el 12/9/2017) realizan una descripción de las formas en que se jugaba este juego de mesa. El alquerque de doce es el mayor de todos los alquerque y se juega con el mayor número de piezas posibles. Es un juego semejante al ajedrez, por lo que es de los más complicados de aprender. Se puede jugar de varias formas. Las tablas se caracterizan por la habilidad y destreza que se tiene a la hora de realizar señales y mover los trebejos. El alquerque de nueve es una modalidad que se juega con dieciocho fichas o piezas, nueve fichas de un color y otras nueve de color diferente, dispuestas para cada jugador sobre un tablero de cuadrados concéntricos unidos por líneas. Se puede jugar con dados o sin ellos. El objetivo es apropiarse de las fichas del contrario mientras que se intentan formar filas. El alquerque de tres se juega con seis fichas: 3 de cada color y gana el que fácilmente coloca el tres en raya.

⁵⁵ Rafael CARVALHO y Joao FARIA, "Fragmento de um tabuleiro de jogo de Alquerque de Nove proveniente do Castelo de Alcácer do Sal", *Arqueologia Medieval*, 7 (2001), 211-215

⁵⁶ MOLINA, "Los juegos...", pp. 136-137.

ser desde un factor de entretenimiento para los niños en actos públicos o litúrgicos, poco atractivos pero obligatorios⁵⁷, hasta juegos para momentos puntuales autorizados para adultos. Muchas investigaciones no descartan la relación con la simbología al aparecer tableros de alquerque de III y IX, representados en una posición vertical en columnas, lo que permite relacionar la imagen del tablero de alquerque, o incluso el propio juego con un trasfondo esotérico⁵⁸. Siguiendo esta teoría del esoterismo, los recintos se identifican con las tres naturalezas de las que se compone el hombre, el cuerpo, el alma y el espíritu⁵⁹, y la representación de un ideograma de los tres mundos, el terrenal, el astral y el celestial⁶⁰. Como ya se ha mencionado con anterioridad, el hombre medieval porfiaba su suerte a la cabalística y a ciertos aspectos fuera de la lógica racional.

La funcionalidad de las iglesias románicas en las villas y tierras de Castilla. El caso de la Villa y tierra de Fuentidueña

Durante el proceso de Reconquista, los reyes estarán obsesionados con asegurar las tierras fronterizas creando una nueva figura de ordenación territorial política, jurídica y administrativa. A partir de Alfonso VII (1126-1157), este nuevo sistema buscaba involucrar a los repobladores en la defensa de las tierras. Las regiones de la Extremadura castellana conformaron estructuras de gobierno denominadas concejos, cuya función era la repoblación y expansión del cristianismo convirtiéndose en las Comunidades de villa y tierra, donde existía un municipio gobernante y varias aldeas dependientes.

En este sentido los espacios vinculados a los edificios eclesiásticos durante la Edad Media tuvieron una significativa función cívica-social, incluso político-administrativa⁶¹. El entramado de dispersión de iglesias, en este caso en Castilla, facilitó la conversión del cristianismo transformándose estas estructuras en arquitecturas estratégicas para la recuperación territorial y religiosa⁶². La iglesia románica es algo más que un edificio religioso, siendo el aglutinador y gestor de la población de las villas y tierras. Así, los órganos de gobierno y administración se reunían en los atrios de las iglesias, como la

⁵⁷ *Ibidem*, p. 127.

⁵⁸ JIMÉNEZ CANO, *op. cit.* defiende la evolución de los juegos de mesa a partir de un origen mágico ritual para evolucionar hacia juegos que calaron en la sociedad y que sirvieron para mostrar y medir la inteligencia y habilidad de dos o más adversarios, juegos que se difundieron entre culturas sin apenas sufrir modificaciones.

⁵⁹ Rene GUÉNON, *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*, Barcelona, Paidós, 1995.

⁶⁰ Louis CHARBONNEAU-LASSAY, "Sur d'ésotérisme de quelques symboles géométriques chrétiens", *Études Traditionnelles*, 346 (1958) ya defendía la representación de un ideograma de lo divino sin olvidar la relación con los templarios y su visión de la Jerusalén celestial.

⁶¹ BARRERA, *op. cit.*, pp. 28-34.

⁶² Tan solo recordar que durante el siglo XI la Península ibérica estaba inmersa en pleno proceso de Reconquista sobre tierras que eran eminentemente rurales.

de San Miguel de Fuentidueña⁶³, teniéndolo por uso y costumbre para tratar las cosas del común, siendo estos espacios la representación del poder del pueblo de estas villas⁶⁴ (tabla1).

En los últimos años se ha realizado una revisión de la funcionalidad de las galerías porticadas de las iglesias románicas, aportando interesantes datos acerca de las características estructurales, desde su planificación constructiva⁶⁵ (situándose en el lado sur de los edificios) hasta su función social, que las convertía en un espacio multifuncional⁶⁶, en los que se practican diversas actividades religiosas, administrativas y lúdicas⁶⁷.

Un ejemplo de esta funcionalidad se puede ver en los pórticos de las iglesias románicas castellanas de las provincias de Soria, Segovia y Burgos, donde aparecen varios tipos de tableros de juego grabados en sus piedras, todos relacionados con alquerque. En la provincia de Segovia es posible que exista más de una centena de juegos de mesa labrados en piedra en las diversas iglesias románicas de las distintas comunidades de villa y tierra datados entre los siglos XI y XV, como las de San Pedro de Gaillos, o las de la propia villa de Fuentidueña⁶⁸.

El número tan relevante de estos tableros grabados plantean la duda de por qué se hicieron los juegos en esos sitios y para qué, ya que no se puede

⁶³ En la resolución del BOE del 13 de septiembre de 2005, la Dirección de Patrimonio y Bienes Culturales de la Conserjería de Cultura declara la Villa de Fuentidueña como BIC con categoría de Conjunto histórico, “*haciendo hincapié a los distintos valores patrimoniales y BIC que posee la Villa como son el Recinto Amurallado, el Castillo, las Iglesias de San Miguel, San Martín, Sta. María y La capilla Palatina del Palacio de los Montijo en Advocación a la Virgen...*”.

⁶⁴ El alfoz de Fuentidueña limitaba territorialmente con los de Sepúlveda, Cuéllar, Aza, Peñafiel y Cuevas de Provanco. De las 39 aldeas que en su origen formaba el alfoz, actualmente solo quedan 21 pueblos que forman la Comunidad de villa y tierra de Fuentidueña, junto con 16 municipios, 4 barrios y una entidad local menor. Dichos pueblos son: Aldeasoña, Calabazas, Castro de Fuentidueña, Cobos de Fuentidueña, Cozuelos de Fuentidueña, Fuente el Olmo de Fuentidueña, Fuentepiñel, Fuentesauco de Fuentidueña, Fuentesoto, Fuentidueña, Membibre de la Hoz, Pecharromán (barrio de Valtiendas), Sacramenia, San Miguel de Bernuy, Tejares (barrio de Fuentesoto), Torreadrada, Torrecilla del Pinar, Los Valles de Fuentidueña (barrio de Fuente el Olmo de Fuentidueña), Valtiendas, Vegafría (barrio de Olombrada) y el Vivar de Fuentidueña (E.L.M de Laguna de Contreras).

⁶⁵ José Arturo SALGADO, *Pórticos románicos en las tierras de Castilla*, Aguilar de Campóo, Fundación Santa María la Real, 2014; IDEM, *El pórtico románico en tierras de Castilla*, tesis Doctoral, UCLM, 2012.

⁶⁶ José Arturo SALGADO, “La galería porticada románica en tierras de Castilla”, *Anales de Historia del Arte* 2013, 23 (2013) realiza una revisión sobre las distintas vías de estudio sobre los pórticos románicos y, en ella, recoge la información que aparecido en el catálogo de *Las Edades del Hombre* de 2009.

⁶⁷ Para BORGOGNONI, *op. cit.*, las fiestas expresan un modo de explicar el mundo, una cosmovisión por lo que a, medida que avanzamos en el conocimiento de las fiestas castellanas medievales y modernas, tendremos un mayor conocimiento de aquella sociedad.

⁶⁸ José María JESÚS HIDALGO, “Juegos de tableros romanos y medievales”, <http://juegos-detablerosromanosymedievales.blogspot.com.es/2009/10/los-tableros-de-juego-medievales-de-san.html> (consultado en diciembre de 2017).

decir que se trate de casos aislados. En esta dinámica de dilemas habría que diferenciar los tableros que aparecen dentro de espacios religiosos, como en las naves, alejados de la cabecera o de los lugares representativos de culto, que se podrían relacionar con una finalidad de entretenimiento mientras durasen los oficios, y los alquerque que se encuentran grabados en los pórticos de las iglesias, en los perímetros exteriores, que se pueden asociar con lo lúdico y posiblemente están vinculados con las apuestas y con la posibilidad legítima de jugar en momentos determinados.

Esta tendencia a jugar en la calle podría coincidir con la tradición del juego heredada del mundo romano, como ya se ha mencionado con anterioridad, al ver la voluntad de grabar tableros de juegos en cualquier lugar, siempre y cuando no entorpecieran otras actividades más relevantes. Hecho que también explicaría la aparición de estos tableros grabados en los pórticos de las iglesias al ser lugares favorables para el disfrute de partidas al cobijo del sol y la lluvia. Pero hay que tener en cuenta que, en muchos casos, los tableros que aparecen en las iglesias pueden ser resultado de la reutilización de materiales de derribo de otros edificios, perdiéndose así el origen del tablero y por tanto dejando abierta la posibilidad de que ese elemento no estuviera en su comienzo, dificultando así su lectura e interpretación.

La Villa de Fuentidueña y su alfoz

Casi todos los historiadores que hacen referencia a Fuentidueña mantienen la misma línea de acontecimientos sin apenas discrepancias en la evolución histórica⁶⁹, aunque sí es cierto que existen muchas lagunas sobre la relevancia histórica que pudo tener. Su situación geográfica privilegiada denota la existencia de una pequeña comunidad, desde época celtíbera, que a partir de la romanización se mantendría por estar próxima a alguna vía pecuaria. Desde el periodo visigodo hasta la dominación musulmana la zona se caracterizó por el aumento de asentamientos monacales y eremíticos como se puede apreciar en los hallazgos de la cueva de los Siete altares de Sepúlveda, la necrópolis de la iglesia de San Martín de Fuentidueña, o las estelas discoidales existentes en la iglesia de San Miguel de Fuentidueña⁷⁰. La llegada de los musulmanes se caracterizó por una notable merma de la población⁷¹ y la construcción de pequeñas fortalezas musulmanas encargadas

⁶⁹ Justo HERNANSANZ, *Fuentidueña y su alfoz: notas histórico-arqueológicas*, s.l., s.e., 1985; Juan CUELLAR LÁZARO, *Fuentidueña: comunidad de villa y tierra*, Alcobendas, Real del Catorce, 2007.

⁷⁰ Francisco REYES TÉLLEZ, *Población y sociedad en el Valle del Duero, Duratón y Riaza en la Alta Edad Media, siglos VI al XI: aspectos arqueológicos*, tesis doctoral (inédita), UCM, 1991.

⁷¹ Pascual MADOZ, *Diccionario geográfico-estadístico-histórico de España y sus posesiones de ultramar*, Madrid, 1845-1850 menciona que el señor del castro, con su gente hispano-vi-

de controlar los caminos, como es el caso del castillo de Alacer, vinculado a la fortaleza de Fuentidueña y datado de finales del siglo IX. La reconquista de estas tierras fue encabezada por Fernán González, concediendo a estos castillos el *Fuero Juzgo* para controlar estos territorios, fuero que reciben las villas de Sepúlveda o Ayllón, villas que estarían en una situación parecida a la de Fuentidueña⁷².

Las tierras de la Villa de Fuentidueña fueron muy atractivas para los monarcas castellanos durante los siglos XI y XII, como lo muestra la documentación existente, según la cual los reyes Alfonso VII y Alfonso VIII concedieron diversos privilegios a esa villa⁷³. Ya en el siglo XIII, el rey Alfonso X visitó el castillo en 1274, tal como se recoge en un documento que establece la división del municipio en parroquias figurando las de San Juan, Santa María, San Miguel, San Esteban, San Martín y San Salvador, mencionando también las ermitas de Valcavado, Santa Cruz y San Lázaro. También existe una bula papal de Calixto II que, en 1123, dicta los límites de la diócesis de Segovia⁷⁴. A partir del siglo XV estos territorios pasarían a ser dominio de la nobleza. En el caso de la Villa de Fuentidueña, su propiedad estará repartida entre el condestable de Castilla de Juan II, Don Álvaro de Luna y la propia corona.

La villa de Fuentidueña goza de un rico, aunque semi olvidado, patrimonio cultural. En él se destaca la herencia recibida de los siglos XI al XV, coincidiendo con los reinados de Alfonso VII, Alfonso VIII, Enrique II y Juan II de Castilla. Así lo demuestran las tres iglesias románicas que se conservan y el deteriorado recinto amurallado de la villa.

Las iglesias románicas son, para la villa de Fuentidueña, su principal estandarte artístico, siendo la de San Miguel el mejor modelo y el escenario

sigoda tuvo que huir a las montañas de Burgos ante las continuas razias musulmanas que se hacían por las tierras fronterizas, razias que fueron más intensas durante los reinados de Abderraman II y Almanzor.

⁷² Juan CUÉLLAR LÁZARO, *Fuentidueña: comunidad de villa y tierra, (Segovia), siglos XIII-XVIII*, tesis inédita, UCM, 2012. Estas tierras tendrán un alfoz, del que no tenemos documentación exacta, ciñéndonos a la documentación recogida por este autor. Existen referencias de lugares del alfoz que aparecen datados incluso con fecha anterior a la propia villa de Fuentidueña, como son las existentes en relación al monasterio de Sacramenia, que ya se encuentran en torno a 937.

⁷³ Entre otros motivos, por la existencia del monasterio de Santa María en Sacramenia y por lo hospitalario de sus tierras para una de las actividades más gustosas de los monarcas: la caza. Para el rey Alfonso VIII, Fuentidueña fue una villa predilecta, llegando a instaurar su corte temporalmente en ese lugar, redactar su testamento en 1204 y concertar la paz con el reino de Navarra en 1209. También se concede desde aquí el fuero al concejo burgalés de Pampliega, permaneciendo el mismo monarca una larga temporada en 1212, tras la batalla de las Navas de Tolosa. Véase HERNANDEZ, *op. cit.*, CUÉLLAR, *op. cit.* y BARCELÓ HERNANDEZ, *Proyecto de recuperación...*

⁷⁴ Según los estudios de CUÉLLAR, *op. cit.*, p. 17, será el rey Alfonso VII quien aluda al origen de la Comunidad de villa y tierra de Fuentidueña, el 20 de junio de 1147, al hacer referencia a una serie de donaciones al monasterio de Santa María de Sacramenia

de estudio que responde perfectamente a los esquemas de iglesia de repoblación del Duero⁷⁵, marcados por ejemplos como el del Salvador de Sepúlveda⁷⁶. De todas las iglesias del alfoz, únicamente es San Miguel la que se conserva casi sin modificaciones, destacando su galería porticada lateral, siendo ésta donde se desempeñarían las funciones civiles. Conclusión que puede sacarse por la ubicación de la misma, ya que está en el lado norte del edificio, de cara a la villa y no en el sur, que era donde usualmente se ubicaban estas galerías. Precisamente en esta galería porticada es donde se conserva un importante número de tableros grabados de alquerque.

Los alquerque de San Miguel de Fuentidueña

Hasta el día de hoy, en la provincia de Segovia, la iglesia de San Miguel de Fuentidueña concentra el mayor número de tableros de juego localizados en una iglesia románica, entre ocho y diez. Todos estos juegos están labrados en la galería porticada de la iglesia en varios de sus vanos, sin aparente orden ni volumetría predeterminada (Imagen 1) y algunos tableros se pueden valorar como excepcionales.

Esos tableros labrados están definidos por diversos agrupamientos de pequeñas cazoletas, que diseñan un espacio rectangular o cuadrado (imagen 2). De todos estos, el mejor conservado tiene un diseño de cinco hileras, de cinco cazoletas formando un esquema rectangular (imágenes 3.A y 3.B). También labrados hay alquerque de tres, de nueve y de doce, con una estructura similar a las anteriormente mencionadas con un agrupamientos de cazoletas, sin definir (imágenes 3.E y 3.H), algunos de ellos en mal estado de conservación.

Existe tres excepciones: un alquerque de doce (imagen 3.C), en uno de los peldaños de acceso al edificio en la entrada noreste, fuera del pórtico, que aporta ciertas dudas acerca de su emplazamiento original; un alquerque de nueve, localizado en el fuste de una columna del pórtico, de reducido tamaño, ubicación que plantea una dualidad interpretativa, como ya hemos comentado anteriormente, relacionada con la simbología religiosa; y un último alquerque que, por su situación, debajo de una basa de una columna geminada, lo hace imposible de jugar (imagen 3.D).

⁷⁵ Iglesias de una sola nave con una única cabecera, construidas con sillares perfectamente escuadrados y con pórtico lateral. Las iglesias de San Martín y de Santa María repiten el mismo esquema pero han conocido distinta suerte, siendo la iglesia de San Martín expoliada y vendida por el Estado en la década de los 50, en tanto la iglesia de Santa María sufrió importantes restauraciones y transformaciones que han alterado notablemente su estructura original.

⁷⁶ El primer ejemplo de pórtico lateral aparece en el siglo X, en el norte de España, relacionado con conjuntos monásticos (San Miguel de la Escalada). En pleno proceso de reconquista, este modelo aparece en las iglesias castellanas del Duero, siendo las primeras las iglesias del Salvador de Sepúlveda y San Esteban de Gormaz, a principios del siglo XI.

Es obvio que la presencia de tantos alquerques muestra la existencia de una actividad lúdica en la tan tenue vida del hombre del Medievo. Pero la presencia de dichos alquerques concentrados en un mismo sitio plantea varias preguntas sobre los propios juegos, concretamente en este municipio, como por ejemplo ¿de qué época son los alquerques?, ¿de dónde proviene su influencia?, ¿cuándo se jugaba?, ¿por qué están en ese lugar?, ¿existen más juegos en otras iglesias del municipio y del alfoz?, ¿cuándo se dejó de jugar?, ¿quiénes jugaban?...

Para esta investigación es determinante tener presente otros espacios públicos donde puedan existir tablas grabadas de los juegos, así como valorar la calidad constructiva de la iglesia de San Miguel de Fuentidueña⁷⁷ que ha permitido su supervivencia en comparación con otras del alfoz. En el mismo municipio hemos revisado las iglesias de Santa María y las ruinas de la de San Martín, así como los restos del Hospital de la Magdalena, edificado con materiales de otra iglesia. En ninguno de estos casos existen vestigios de juegos de alquerques. Tristemente no se conservan siquiera las ruinas de las otras dos iglesias mencionadas en documentos, la del Salvador y la de San Esteban⁷⁸. Pero el análisis no se limitó a los alquerques o las tablas de juegos de la villa de Fuentidueña, sino que se buscaron estos modelos en otras iglesias del alfoz para así poder desarrollar varias hipótesis que resolveremos en las conclusiones⁷⁹.

⁷⁷ Inés RUIZ MONTEJO, *El Románico de Villas y Tierras de Segovia*, Valladolid, Encuentro, 1988 defiende la existencia del llamado taller de Fuentidueña al hacer referencia al conjunto de edificios arquitectónicos levantados ente el siglo XII y principios del XIII, que siguen los mismos parámetros de la iglesia románica de San Miguel de Fuentidueña dentro del alfoz.

⁷⁸ Existen fuentes indirectas de otra posible iglesia o ermita, pero no sabemos la ubicación de la misma y no contamos con mayor información.

⁷⁹ Entre estas iglesias a estudiar en el trabajo de campo están la ermita de la Virgen del Pinar y la iglesia de San Juan Bautista en Torrecilla del Pinar, la ermita de los Mártires y la iglesia de San Miguel Arcángel en San Miguel de Bernuy, la ermita de San Gregorio en Fuentesoto, la ermita del Humilladero en Fuentesauco de Fuentidueña, la iglesia de la Inmaculada Concepción de María en Castro de Fuentidueña, la iglesia de Nuestra señora de la Asunción en Cozuelos de Fuentidueña, la iglesia de Nuestra señora de la Asunción en Valtiendas, la iglesia de Nuestra Señora de la Asunción en Calabazas, la iglesia de San Andrés y la de Santa María de Cardaba de Pecharroman, la iglesia de San Juan Mártir de Cobos de Fuentidueña, la iglesia de San Martín de Tours en Membibre de la Hoz, la iglesia de san Nicolás de Barí de Fuentepiñel, la iglesia de San Pedro en Cátedra de Fuente del Olmo de Fuentidueña, la iglesia de Santa María Magdalena en Aldeasoña, la iglesia de Santa María Magdalena de Tejares, la iglesia de Santa María Magdalena en Vivar de Fuentidueña, la iglesia de Santo Domingo de Silos de Fuentesauco y la iglesia de la Magdalena de Vegafría.

Las hipótesis sobre los alquerques de la iglesia de la Villa de Fuentidueña

La población castellana de la baja Edad Media, ente los siglos XI y XV, utilizó los juegos de azar así como los deportivos para llenar de ilusión los pocos momentos libres de los que disponía el pueblo llano, quedando confirmada la frecuencia del juego en espacios públicos, a la vista de todos, posiblemente para evitar malas interpretaciones, sin dejar de lado la necesidad de pasar el tiempo en largas jornadas tediosas de espectáculos oficiales y religiosos. Los juegos de azar se transformaban en un factor más de entretenimiento social y necesitaban de un ámbito para llevarlos a cabo. Las galerías porticadas se convierten así en los espacios de recreo de la sociedad medieval, como es el caso que nos ocupa. El pórtico de la iglesia de San Miguel de Fuentidueña ejemplifica esta situación pero, analizando los distintos juegos, surgen varias dudas sobre el origen, la finalidad y el por qué de los mismos, que nos conducen a varias hipótesis abiertas a interpretaciones.

Una de las teorías estaría en relación con el origen del juego del alquerque y su relevancia en la población de la Villa de Fuentidueña. Desconocemos cuándo surgió el interés por este tipo de juego, más cuando existe una importante laguna sobre su práctica entre el final del imperio romano y la llegada del mundo islámico, sin que se puedan contrastar datos del periodo visigodo⁸⁰. Al no poder concretar el origen de este juego en la zona, todo hace suponer que los juegos de mesa estuvieron en parte relegados en territorio cristiano a un plano no oficial y sí oficioso, por lo menos hasta el siglo XIII, situación diferente a la del mundo hispanomusulmán, donde entendían el juego como parte de la cultura y de la formación.

Ante este marco se puede plantear la teoría de que, en el mundo cristiano, el juego fue considerado únicamente como elemento de entretenimiento, situación que también afectaría al mundo rural, donde quizás se mantuviera la costumbre de practicar juegos de mesa en aquellos lugares que conservaban una cierta tradición de origen islámico o incluso anterior, hispanovisigoda, y que perdurará durante la Reconquista⁸¹. Pero, de vuelta a nuestro pórtico, la abundancia de estos juegos de alquerque puede ofrecer varias pistas acerca del origen de los mismos en la villa de Fuentidueña.

Esto sugiere la hipótesis del origen de los juegos que nos lleva a la teoría de la funcionalidad. Una de las posibilidades es que existiera una población con tradición islámica, o incluso judía, que se vincularía a la villa desde épo-

⁸⁰ Se han encontrado tableros grabados en ciertas necrópolis altomedievales, pero no se puede asegurar que fueran tableros de juego.

⁸¹ Es cierto que, en el municipio de Sepúlveda, apareció ya hace unos años un forma cúbica que se ha identificado como un dado datado de finales del siglo I a.C., por lo que la existencia de juegos es significativa entre la población de estas comunidades de villa y tierra, por lo menos durante la época romana.

ca hispanomusulmana. Con la llegada del cristianismo, las circunstancias o incluso las adaptaciones de ciertas actividades hicieron que estos juegos sobrevivieran y se convirtieran en un elemento de diversión entre la sociedad. Pero existe la posibilidad de que el pórtico se construyera *a posteriori* de la iglesia, a finales del XII, lo que abre el abanico de posibilidades a retrasar el origen de estos tableros hasta principios del XIII, coincidiendo así con el auge de estos juegos en todo el reino de Castilla.

Existe otra posibilidad, dado el juego del alquerque situado en una de las escaleras de entrada al pórtico lateral. Este alquerque de XII, como ya se ha mencionado, era muy utilizado en el norte peninsular. La repoblación de estas tierras, llevada a cabo a mediados del siglo XI durante el reinado de Alfonso VI por gentes del norte, podría ser una explicación a la proliferación de estos juegos en la meseta castellana, como se puede observar en las repoblaciones de las villas de Sepúlveda, Maderuelo o San Esteban de Gormaz. Así consta en un documento de 1068 del obispo de Burgos, que habla de una repoblación de carácter militar para asegurar la zona y posteriormente repoblarla con colonos y algo parecido debió de suceder en la Villa de Fuentidueña⁸². También existe la posibilidad de que estos juegos fueran el resultado de la evolución del alquerque islámico ya que estos territorios, durante mucho tiempo, estuvieron en la línea fronteriza entre el califato de Córdoba y los territorios cristianos (entre ellos el condado de Monzón, al que pertenecía Sacramenia).

Otra de las incertidumbres está relacionada con su ubicación, es decir, la disposición de estos juegos directamente relacionada con la fábrica de la iglesia, horadados en los vanos de los arcos del pórtico y en alguna columna, planteando varias teorías acerca del porqué de estos lugares y no de otros, descartando desde el primer momento la relación esotérica de estos tableros.

El principal campo de estudio se centra en la vinculación de los alquerque al proceso constructivo del edificio, aunque cabe aclarar que el pórtico es posterior a la fábrica del mismo⁸³ y las modificaciones que ha sufrido la iglesia a lo largo de la historia pueden sugerir varias teorías. No se han encontrado documentos que certifiquen esos cambios, pero los análisis arqueológicos de la arquitectura y la observación y análisis de fotografías anteriores a 1980 muestran la existencia de alteraciones y modificaciones en la estructura del edificio, siendo la última gran restauración la llevada a cabo en la década de los 60 del siglo pasado, que estableció la imagen que tenemos hoy.

⁸² En el 1086 se conceden casi todos los fueros, una vez que la línea de frontera se sitúa al sur de Madrid y se crea el obispado de Segovia.

⁸³ Existe cierta duda sobre la fecha de construcción del pórtico ya que muestra significativas variaciones decorativas en relación al resto del conjunto arquitectónico. La edificación del pórtico difiere en su construcción en varios años, los suficientes para poder distinguir la llegada del modelo cisterciense al final de románico.

La iglesia sufrió modificaciones importantes durante el siglo XVI al construirse dos capillas laterales a la altura del presbiterio, ordenadas por los Luna Manrique, actuación que supuso seccionar dos tramos del pórtico, los más cercanos a la cabecera, y dado posiblemente el aumento de población, la galería porticada se convirtiera en una nave más de la iglesia. Esta situación ofrece varias alternativas para poder explicar el porqué de la ubicación de estos alquerques:

1) si los relieves de los alquerques fueron anteriores a la fábrica de los arcos, es posible que estemos ante uno de los primeros ejemplos de juegos de mesa en relieve de la Edad Media localizados en edificios, ya que estos podrían estar datados de principios del siglo XII, en tanto la mayoría de los relieves de las mismas características corresponden al siglo XIII, lo que no quita que con anterioridad también se jugaran;

2) existe la posibilidad de que, en la intervención realizada durante el siglo XVI para lograr la incorporación de las capillas laterales y en la que se seccionó una parte del pórtico, se interviniera también en el resto de la galería, por necesidades de aforo, lo que supuso la alteración de su forma original y la desaparición de parte del alquerque mencionado con anterioridad, como se puede observar en la imagen 3.D. Existen algunas fotografías anteriores a la intervención de los 60 donde se aprecia la galería porticada cerrada por muros, lo que sugiere la creación de una segunda nave que daría acceso a una de las capillas. Si esto fuera así, los alquerques estarían situados dentro del recinto, aportando una reinterpretación sobre el uso de estos juegos acorde incluso con otros que se han encontrado dentro de edificios como es el caso de la catedral de Orense. Juegos que tendrían posiblemente una finalidad de entretenimiento para los niños en las largas y tediosas horas de las ceremonias;

3) algo parecido pudo suceder cuando se realizó la restauración y rehabilitación del edificio en la década de los 60, de la que apenas tenemos fuentes directas, lo que supone una cierta dificultad para poder valorar el estado en el que se encontraba, a excepción de la información aportada por los análisis estratigráficos o la lectura de paramentos, en los que se puede ver una posible reutilización de materiales sin relación con su origen;

4) otra de las opciones es que la construcción de la galería porticada se hiciera con materiales de otros edificios anteriores, alguna de las iglesias existentes y que ya en el siglo XVI estaba en ruinas. Esto distorsionaría el origen de estos tableros, así como la utilidad de los mismos;

5) el alquerque situado en uno de los escalones del acceso al pórtico por el lado noreste crea varios interrogantes. Creemos que este juego de alquerque de XII no está en su sitio original, entre otros motivos por el labrado de las piedras que nos recuerda al del muro del pórtico, así como por el hecho de que, en el lado contrario, existe otro sillar que parece ser originario de un

enjarje de una puerta, con lo que se confirmaría la reutilización de materiales, pero no sabemos cuándo ni por qué. Con casi toda seguridad estas modificaciones se realizaron cuando se construyó la capilla lateral o cuando se desmontó, para obtener el estado actual en la década de los 60 del siglo pasado. Existe la duda si la reubicación del juego de alquerque de XII fue ocasional o estaba allí de forma circunstancial.

Conclusiones

Los juegos de alquerque son una fuente viva de información para investigar sobre las formas de diversión de la sociedad, en este caso de la Edad Media. El alquerque se convierte así en una herramienta necesaria para profundizar en estudios antropológicos relacionados con el comportamiento de la sociedad y su actividad lúdica y cultural, más allá de las ya existentes referencias historiográficas y artísticas. El estudio del juego se podría considerar un referente de tradición etnográfica que, por avatares de la historia y del tiempo, ha ido desapareciendo, dejando muy pocos vestigios que no estén vinculados a espacios patrimoniales o artísticos. Dudas que nos permiten abrir nuevos campos de investigación y análisis sobre las costumbres y tradiciones del hombre en la Edad Media.

La sociedad medieval fue una sociedad compleja, heterodoxa y analfabeta en un 90% pero a la vez funcional, como se puede ver en el ejemplo de las galerías porticadas de las iglesias románicas, que constituían espacios multifuncionales que cumplían funciones como la gestión civil de los concejos y la vida ociosa de la población y, entre ellos están el juego y las fiestas.

Muchas son las posibles hipótesis sobre el origen de estos alquerque, pero al día de hoy los alquerque de la iglesia de San Miguel de Fuentidueña nos muestran la popularidad que éstos tenían en la villa, tanto por la variedad como por su cantidad, que hacía que varios participantes interviniesen al mismo tiempo en distintos juegos, que datamos todos aproximadamente del mismo periodo, aunque no se descartaría que existieran algunos posteriores. Lo que es seguro es que estamos ante la mayor concentración de juegos de mesa medievales de Castilla. La ubicación de esos juegos hacía que éstos tuvieran un acceso fácil y sin horario, lo que permitía el entretenimiento de la población, sobre todo la juvenil, que posiblemente fuera la más asidua.

En las demás iglesias de la villa no se han encontrado juegos de alquerque de este tipo. Esto hace entrever que esta concentración de alquerque muestra la relevancia de la iglesia de San Miguel de Fuentidueña, que podía ser el referente administrativo de los actos oficiales del concejo de la villa y su alfoz. Relevancia e importancia que tendrían su esplendor durante los siglos XII al XV, lo que relaciona directamente el uso de los alquerque con el empleo de los espacios públicos, alargándose esta situación hasta que la pro-

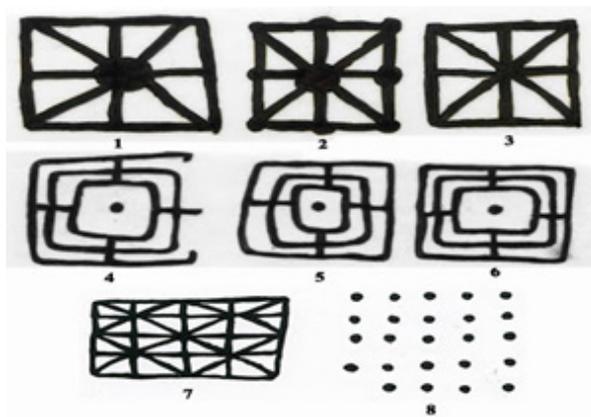
pia sociedad cambiara de gustos o de juegos aunque, para Luis Ramírez de Lucena, tales juegos se practicaron hasta bien adentrado el siglo XVI, como muestra en su *Tratado sobre repetición de amores y el arte del ajedrez* de 1497.

Fecha de recepción: 13 de diciembre de 2019

Fecha de aceptación: 13 de abril de 2020



Iglesia de San Miguel de Fuentidueña. (Foto ABH)



Dibujos de alquerque en San Miguel. (Hernansanz, 1985)

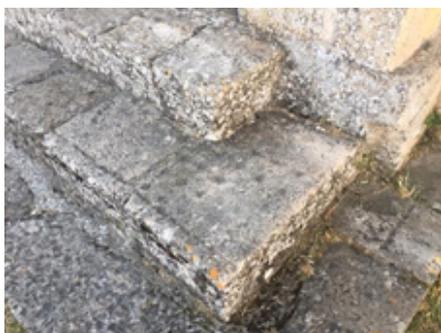
JUEGOS DE ALQUERQUES. *Iglesia de San Miguel de Fuentidueña, 2018.*
(Elaboración propia)



Alquerque de 9 A y de 12B



Alquerque de 9 A y de 12 B



Alquerque de 12 A



Alquerque de 9 C



Alquerque de 3 de 12 B



Juegos labrados sin definir