

Viktor Bautista

Juegos de tablero

Resumen

Era en el año 1993, y una amiga me regaló un tablero de *auale*. Algunos del consejo de estudiantes nos aficionamos a él y pensamos en la posibilidad de organizar un torneo; pero éramos pocos. Así, decidimos que lo que haríamos sería una exposición de juegos de tablero de todas las partes del mundo. Medio en broma, se llamó: “Jornadas de juegos lúdicos para personas humanas”, y se fue repitiendo periódicamente. Y a partir de aquí viene una vida dedicada al mundo de los juegos en general, a los juegos tradicionales y de tablero más en particular.

Jocs de tauler

Era l'any 1993, i una amiga, pel meu aniversari, em va regalar un tauler d'auale. Alguns del consell d'estudiants ens hi vam aficionar i vam pensar en la possibilitat de muntar-ne un torneig; però érem pocs. Així, vam decidir que el que faríem seria una exposició de jocs de tauler d'arreu del món. Mig en broma, es va anomenar: "Jornades de jocs lúdics per a persones humanes", i es va anar repetint periòdicament. I a partir d'aquí ve una vida bastant dedicada al món dels jocs en general, als jocs tradicionals i de tauler més en particular

Board games

In 1993, a friend gave me an oware set. Some of us in the students' union became very keen on it and we thought about organising a tournament, but there were just a few of us. So we decided to set up an exhibition of board games from all over the world. Half as a joke, it was called 'Day sessions of playful games for human beings', and we repeated it now and again. From that point on, there is a life dedicated to the world of games in general, and traditional games and board games in particular.

Autor: Viktor Bautista

Artículo: Juegos de tablero

Referencia: Educación Social, núm. 33 pp.

Dirección profesional: viktor@drac.com

Introducción

Me pidieron un artículo para ilustrar como “los juegos de tablero sirven para descubrir relaciones e intereses con personas muy diversas (de edad o procedencia)”. Se me hizo una montaña esto de pensar qué decir. No tenía claro qué hacer. Podía hacer una cronología, una lista o clasificación de personas, ordenarlo por continentes o países... Pero es que yo soy de ciencias, y esto de escribir, y más de esta forma, no va bien conmigo. He visto que si iba dando vueltas al tema; al final no escribiría nada; de manera que acabarán siendo media docena de anécdotas, no exhaustivas, pero suficientemente representativas. ¡Eso sí!, sólo sobre conocimientos *excepcionales*, o sea que no incluyo en las mismas las que son más evidentes, como otros catalanes pegados a los juegos (ya sea jugadores, investigadores o ludotequeros).



Antes de nada, un mínimo de presentación. De formación soy informático, y fue mientras estudiaba en la UAB que empecé a interesarme seriamente por el mundo de los juegos. Era en el año 1993, y una amiga, por mi aniversario, me regaló un tablero de *aulé*¹. Algunos del consejo de estudiantes nos aficionamos a él y pensamos en la posibilidad de organizar un torneo; pero éramos pocos. Así, decidimos que lo que haríamos sería una exposición de juegos de tablero de todas las partes del mundo. Medio en broma, se llamó: “Jornadas de juegos lúdicos para personas humanas”, y se fue repitiendo periódicamente. Y a partir de aquí viene una vida bastante dedicada al mundo de los juegos en general, a los juegos tradicionales y de tablero más en particular, y en especial al *aulé*, los juegos de *mancala*², los juegos africanos y los juegos de cordeles.

El Knizia me explica un juego suyo

En abril de 2005, en un congreso sobre juegos de tablero celebrado en Oxford, Reiner Knizia me explicó personalmente un juego. Y punto.

Eso mismo podría ser toda la primera anécdota. Pero entiendo que para muchos que no estén demasiado metidos en el mundo de los juegos de mesa modernos puede no querer decir nada.

Reiner Knizia es uno de los más importantes creadores de juegos actuales. La situación sería como si a un admirador de un escritor famoso, del posiblemente mejor escritor del mundo, éste le cuente en pequeño comité, uno de sus cuentos.

Esta situación no es excepcional. El mundo de los investigadores en juegos de tablero no es demasiado grande y yo entré en él, un poco por casualidad, al enterarme por internet de un congreso (*Board Games in Academia*, actualmente *Board Game Studies Colloquium*) en Leiden (Holanda) en 1997. A partir de allí he ido asistiendo periódicamente, aparte de organiza uno, unto con otros especialistas catalanes en juegos, en Barcelona en 2002. En estos

congresos me he ido encontrando con los autores de buena parte de los libros más importantes de juegos que corren por casa. Además, en estos encuentros es fácil que haya gente procedente de diversos campos, muy diferentes entre sí, unidos sólo por el interés por los juegos. Son unos congresos realmente multidisciplinarios. Con frecuencia hay psicólogos, antropólogos, historiadores, matemáticos, informáticos, historiadores del arte, autores y editores de juegos, arqueólogos, artistas... Como personajes remarcables, quizá el que fue presidente de la federación soviética de ajedrez o uno de los responsables del Museo Británico.

Un japonés catalanófono que juega a la botifarra

Imaginaos un japonés en un pueblo de la Cataluña interior. Un pueblo suficientemente pequeño como para no tener hotel, sólo un hostel o similar. Llega allí y resulta que habla un mínimo de catalán t que una de las primeras cosas que pregunta es: “aquí la gente juega a la *botifarra*, ¿no es verdad? ¿Dónde y a qué hora puedo encontrar gente jugando?” Evidentemente, el hostelero se quedará pasmado pero acabará diciéndole que en tal bar, al anochecer, podrá encontrar gente que la juega. Y al anochecer, cuando el japonés llegue al bar, se encontrará que todo el pueblo sabrá de su existencia y la mitad está en el bar esperándolo, y en cuanto finalice una partida, harán que se siente a jugar, mientras le hacen un interrogatorio.

Pues bien, esto me pasó en 1998 en Pemba, una isla del Índico que, junto con Unguja, forma el archipiélago de Zanzíbar (que, al mismo tiempo, junto con Tanganyica forma el Estado de Tanzania). Yo hacía unos años que estudiaba suahili (la lengua local), y el año anterior había aprendido a jugar a *baó*³, primero en el congreso de juegos de tablero en Leiden y después en Unguja mientras estudiaba el idioma. Aquel año decidí, con un compañero de clases de suahili, viajar por el África oriental. Llegamos a Pemba y descubrimos una isla con unos setenta mil habitantes y unos diez turistas. Y lo que hacíamos era básicamente lo que he explicado en el ejemplo. Al llegar a un pueblo lo primero era buscar el hostel, alquilar una habitación, y preguntar dónde y cuándo se jugaba a *baó*. Lo primero que nos decían era, con patente estupor, si sabíamos jugar. Y sí, un poco... Normalmente nos comentaban que, al atardecer, encontraríamos gente jugando a *baó* delante de tal tienda o en tal lugar.

Cuando al atardecer llegábamos, encontrábamos a medio pueblo esperándonos. Todos sabían ya de nosotros y, al acabar una partida, saltándose todos los turnos (normalmente hay un solo tablero y quien pierde se va y entra el primero de la cola) me hacían sentar y jugar. Entonces habían dos *conversaciones* simultáneas. Por un lado, la oral, con preguntas para saber como era que habábamos *suahili*, y por qué sabía yo jugar al *baó*, y, por otro, la *conversación* del juego en sí. Típicamente, la primera partida era un poco muestra de incredulidad. un tomarme las medidas. Supongo que no se resistían a creer que

un *mzungu* (un extranjero blanco) pudiese conocer el juego ni siquiera las reglas, y menos jugarlo con un mínimo de gracia. Fruto de esto, lo más normal era que la primera partida la ganase yo y, a partir de aquí, me derrotasen sin piedad.

En resumen, fue una muy buena forma de entrar en la cultura de allá. Si ya el solo hecho de hablar la lengua y viajar por libre ayudan, más aún el hecho de mostrar un claro interés por un rasgo definitorio que difícilmente nadie de fuera conoce.



Hoyito

En 2004 decidí que era necesario hacer un estudio para demostrar que en los países del Caribe hispanófonos se juega a juegos de *mancala*. En primer lugar, contacté con una asociación de dominicanos en Cataluña, AJAREBA (Asociación de Jaragüenses Residentes en Barcelona), provenientes del pueblo de Villa Jaragua, en la provincia de Bahoruco. Con ellos aprendí unas primeras reglas y en una fiesta que hacían averiguamos un poco en qué pueblos podíamos encontrar a gente que lo jugase.

En el año 2005 me trasladé unas semanas a aquella zona de la República Dominicana (la llaman “el sur”, pese a que se puede considerar que está al oeste del país) a investigar. Encontré muchas personas mayores, en las ciudades, que lo habían jugado de pequeños, pero jóvenes que no sabían ni qué era. En cambio, en los pueblos y en el campo, con frecuencia todos lo conocían. El juego⁴ se llama *hoyito*, o *las casitas del mate*.

Lo más interesante me sucedió en dos escuelas, una en el pueblo de Jimaní (Jimaní Viejo) y otra en La Descubierta (Los Palmitos). En el caso de Jimaní llegué a la escuela poco antes de la hora del patio y empecé a preguntar a las señoras que esperaban para vender el desayuno a los niños. Al salir estos, los acompañaban los maestros, que se interesaron por lo que hacía y me invitaron a ir a las clases a hacer un taller. La cosa consistió, por un lado, preguntar a los niños si conocían el juego. Los que sí, me lo explicaban, y los que no, se lo ‘explicaba yo. Aparte, les comentaba un poco sobre los posibles orígenes y el alcance de un juego que para ellos era sólo local, cuando no algo poco valorado, menospreciado.

En La Descubierta la situación fue parecida. Llegar a la escuela a la hora del patio, preguntar a los maestros si sus chavales jugaban al *hoyito*, y que estos te digan que ya no, que antes, cuando ellos eran pequeños, sí que se jugaba, pero que ahora ya no, que los niños de ahora ya sólo juegan a béisbol, baloncesto y cosas similares... Y ya de paso, que si me interesaba, que podíamos aprovechar la ocasión y que yo enseñara a jugar el *hoyito* a los alumnos. A la hora de volver a clase, cogieron a todo un grupo, el de los mayores (once o doce años) y lo hicieron quedarse al patio para que yo les enseñara el juego, pero, evidentemente, los maestros no tenían muy claro los entretenimientos de los

alumnos. Al preguntar si conocían el *hojito* casi todos me dijeron que sí y me explicaron todas las reglas y me hicieron una partida de demostración. Finalmente, me enseñaron otros juegos tradicionales, durante casi dos horas. Toda un experiencia.

El *auale*. Nacional e internacional

En el primer congreso de juegos de tablero al que asistí, en Leiden en 1997, conocí, entre mucha otra gente interesante, a Glenda Trew, secretaria del Oware Society, una asociación británica dedicada a la promoción del *auale*. A partir de esta relación (y amistad) me sentí animado a organizar diversos torneos y a participar también en bastantes campeonatos, especialmente en Europa, pero también en Antigua y Barbuda un par de veces. Estos torneos suelen ser una muestra de gran diversidad de orígenes y culturas. En los últimos en que he participado, en Canes⁵ y en La Tour de Peilz⁶, habían muchas nacionalidades. Habían (entre nacionalidad estricta y, en algunos casos, origen familiar) antiganos, ghanianos, suizos, franceses, catalanes, italianos, ingleses, holandeses, jamaicanos, marfileños, chadianos, sudaneses, iranianos, marroquíes, japoneses, caboverdianos...

Una característica interesante de los torneos de *auale* es que, al ser un juego no muy mayoritario, es bastante fácil encontrarse con jugadores de un gran nivel. Así, en juegos como el ajedrez, por ejemplo, puede ser difícil, si no imposible, entrar en un torneo en que jugamos con alguien del nivel de Kaspárov, pero en el *auale* no es del todo extraño jugar con uno de los diez mejores jugadores del mundo, como son el antigano Trevor Simon o el ghaniano Ibrahim Abubakar.

Aparte de estos encuentros físicos tenemos también listas de correo, como la llamada *mancala games* en *yahoo groups*, y *webs* donde es posible relacionarse con gente más lejana, como especialistas kazhaks en *toguz kumalak*⁷ o coleccionistas indonesios de *congkak*⁸.

Todo esto ayuda a recuperar fuerzas para continuar con la difusión del *auale* en Cataluña. En la actualidad, por ejemplo, estoy colaborando con diversos profesores, mayoritariamente de matemáticas, en enseñar el *auale* en las escuelas y hacer torneos escolares.

En un nivel similar, hace unos años, se pusieron en contacto con nosotros desde la Diputación de Barcelona para pedimos si les podíamos conseguir un profesor de *auale*. Eso sí, se exigía una condición. Que el tal profesor fuese negro. Nos quedamos un poco extrañados. ¿Qué ventaja podía proporcionar el fenotipo del profesor? Nos sonaba a racismo. “Como que se trata de un juego africano, queremos un profesor africano”. O a querer hacer énfasis en el exotismo del juego, cuando nosotros a lo que en realidad aspiramos es que ocurra lo mismo que con el parchís, que nadie recuerde que es un juego *extranjero*, que resulte un juego tradicional catalán.

Pues bien, la explicación fue lo suficientemente buena como para convencernos. Era para unas escuelas del Maresme donde todos los alumnos estaban muy acostumbrados a ver negros, pero sólo como aquella gente que trabajan en el campo o recogen flores. De esta forma, con un profesor negro se conseguiría que algunos de estos estereotipos se rompiesen. Los negros también podían ser profesores. Es como cuando, en la primera de nuestras jornadas de juegos lúdicos, oímos a dos estudiantes universitarios, que se les supone un mínimo de cultura, diciendo, al jugar al *aulé*: “pues sí que piensan, estos africanos”. Muy triste que alguien haya pensado lo que indica esto, pero muy bien haber colaborado a eliminar un prejuicio.



Funcionarios, internos y txabolos

Hasta hace poco, yo todavía hablaba de vigilantes o carceleros, prisioneros y celdas. Ahora ya me sale casi más natural hablar de funcionarios, internos y *txabolos*. Es el producto de ir cada domingo dos horas a un centro penitenciario a hacer de ludotequero. Ya cuando en la universidad comenzamos con nuestra exposición de juegos, el primer lugar donde la llevamos, fuera de la facultad, fue a la prisión de Quatre Camins. Después, con los años, habíamos vuelto allí alguna vez. Y a finales de 2005 este trabajo voluntario llegó a ser un trabajo fijo.

Y en la prisión he encontrado un mundo nuevo. Es un centro de jóvenes y, en un principio, tras pasadas las puertas e identificaciones, una vez en la sala donde hacemos los juegos, podríamos pensar que estamos en una ludoteca cualquiera de un barrio marginal, con adolescentes un poco problemáticos. Eso sí, sólo chicos.

En un principio nos habíamos encontrado con grupos por origen, y era difícil de ver marroquíes jugando con suramericanos o los chinos jugando con cualquier otro. Sin embargo, al cabo de unas semanas, poco a poco, se han ido mezclando más los grupos, de forma que no es difícil que en una partida de dominó haya un chino, un marroquí, un dominicano y un andaluz. Y no es sólo en juegos más típicos carcelarios como el dominó o el parchís que juegan, sino que también tienen mucho éxito otros más intelectuales como el *abalone*, el *aulé*, las damas o, incluso, el *rush hour*⁹.

¿Otros?

Aparte, en otros niveles y otras actuaciones, he tenido relaciones con gente que, si no hubiese sido por los juegos, posiblemente no habría conocido. Por ejemplo, haciendo clases a futuros monitores de tiempo libre sobre juegos de tablero de todas partes del mundo. También haciendo sesiones de juegos en centros de día para personas con enfermedades mentales, o en lugares como la Fiesta de la Diversidad que organizaba SOS Racismo. En esta última,

calculamos que, cada año, enseñamos a jugar a *aualé* a unas setecientas personas, en dos días, y otras tantas jugamos a otros juegos de tablero de todas las partes del mundo. También he participado en una investigación sobre juegos tradicionales de manera que he estado un poco en el mundo de las residencias de ancianos.

Conclusión

En resumen, considero que el hecho de haber entrado en los juegos me ha llevado a conocer gente de procedencias, culturas y orígenes sociales muy variados con los que, si me hubiese dedicado sólo a la informática, no habría tenido contacto. Muy posiblemente esto es debido a que éste es un mundo pequeño, muy variado y un poco marginal, de manera que no es difícil, con un mínimo de voluntad, de relacionarse con gente muy diversa.

Víktor Bautista Roca
Especialista en juegos de tablero

- 1 El *awalé* es un juego de tablero de reflexión y sin azar, para dos personas, de la familia de los juegos de *mancala*. Se juega en África occidental, en la franja que va del Senegal al Gabón, y también en algunas islas del Caribe, especialmente en Barbados y en Antigua y Barbuda. El tablero consta de dos hileras de seis agujeros y se juega con cuarenta y ocho semillas. Es uno de los juegos de *mancala* más extendidos por el mundo y más practicado fuera de sus zonas tradicionales. Tradicionalmente, jugaban sólo los hombres, pero en la actualidad también lo hacen las mujeres. Los mejores jugadores suelen ser de Ghana, y en Costa de Marfil y en Antigua y Barbuda también los hay de muy buenos. Un buen libro podría ser *Stratégies des joueurs d'awélé*, del psicólogo suizo Jean Retschitzki.
- 2 Los juegos de *mancala* son una familia de juegos de tablero, típicamente para dos personas, de reflexión y sin atar, que se juegan en buena parte del mundo. Son típicos en casi toda África, en Oriente medio, India, Sri Lanka, Indonesia, Filipinas, sur de China, Uzbequistán, Tadjiquistán, Kazhakstán, Kirguizistán, Mongolia y muchas islas del Caribe y las Guayanas. Se caracterizan por jugarse en tableros formados por hileras de hoyos, en los que pueden haber al mismo tiempo diversas piezas, que suelen ser semillas o *cauris*, indiferenciadas. La forma típica de mover es coger todas las semillas de un hoyo de una cierta zona del tablero e irlas guardando, una por una, en los otros hoyos, siguiendo un circuito predeterminado. Un libro interesante es *The complete mancala games book*, de Larry Russ
- 3 El *baò* es un juego de tablero de reflexión y sin azar, para dos personas, de la familia de los juegos de *mancala*. Se juega en la zona costera del África oriental de lengua suahili (Kenya, Tanzania, norte de Mozambique) y en Malawi. El tablero consta de cuatro hileras de ocho agujeros y se juega con sesenta y cuatro semillas. Normalmente juegan sólo los hombres. Se suele considerar el juego de *mancala* más interesante intelectualmente. Para más información, podéis consultar el libro *Limits of the Mind. Towards a charaterisation of baò mastership*, del psicólogo y especialista en juegos holandés Alex de Voogt. Según él, ser capaz de aprender a jugar sólo leyendo las reglas en un libro es todo un mérito.
- 4 Digo juego, a pesar de que en realidad existen diversas reglas que se pueden llegar a considerar juegos distintos, pero que no tienen nombres individualizados.
- 5 En Canes se celebra, anualmente, un festival internacional de juegos, que incluye feria de venta, demostraciones de juegos tradicionales e inventados y torneos de multitud de juegos. En los cinco días que dura pasan decenas de miles de personas. Empecé a ir a Canes en 1998, y desde 2002 voy cada año. Al principio creo que era el único catalán que iba, pero en 2006 ya éramos quince y más de uno ha, incluso, vendido juegos para publicar en Francia.
- 6 En la Tour de Peilz existe el Museo suizo del juego, un museo muy interesante de conocer. A diferencia de otros museos de juegos o juguetes más próximos a nosotros, éste no se fundamenta en la nostalgia, sino en el fenómeno del juego. El director actual es el arqueólogo alemán Ulrich Schädler, y un miembro de su fundación, Jean Retschitzki, es el organizador del torneo de *awalé* que se celebra.
- 7 El *toguz kumalak* es un juego de tablero de reflexión y sin azar, para dos personas, de la familia de los juegos de *mancala*. Se juega en Asia central, en Uzbequistán, en Kazakhstán, en Kirguizistán, y las partes limítrofes de Mongolia y China. El tablero consta de dos hileras de nueve agujeros, y se juega con ciento sesenta y dos piezas. Es uno de los juegos de *mancala* más extendidos, y de los que más torneos se celebran, pero se ha propagado poco fuera de su zona tradicional. La mayor parte de información que existe está en ruso, kazakh o kirguís, y otro nombre con que se puede encontrar referenciado es *toguz khorgool* (su nombre en kirguís).
- 8 El *congkak* (o *dakon*) es un juego de tablero de reflexión y sin azar, para dos personas, de la familia de los juegos de *mancala*. Se juega en las islas de Indonesia, y es casi igual al *sungka* jugado en las Filipinas y a juegos de las Maldivas. El tablero consta de dos hileras de, normalmente, siete agujeros, más un agujero en cada extremo, y se juega con noventa y ocho *cauris*. Típicamente es considerado un juego sólo para mujeres.
- 9 El *rush hour* es un rompecabezas creado por Binary Arts. Hay cuarenta cartas graduadas por nivel de dificultad. En estas cartas hay unas posiciones iniciales que tenemos que imitar en el tablero y a partir de aquí resolver el rompecabezas.

