



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Historia

**Alfonso X y la faceta lúdica de su tiempo:
jolgorios y trifulcas en medio de un reinado**

Juan Pablo Herrezuelo Ortega

Tutor(a): Juan Carlos Martín Cea

Curso: 2019-2020

ALFONSO X Y LA FACETA LÚDICA DE SU TIEMPO: JOLGORIOS Y TRIFULCAS EN MEDIO DE UN REINADO

por

Juan Pablo Herrezuelo Ortega¹

Resumen: el juego y sus orígenes se retrotraen hasta los tiempos más antiguos de la humanidad, en los que esta actividad libre y opuesta a lo serio aliviaba y entretenía a los individuos desde el punto de vista individual y colectivo. A medida que pasaba el tiempo, el juego y sus modalidades adquirieron un mayor protagonismo en el seno de la población, pues, por ejemplo, en la Edad Media, sobre todo en el reinado de Alfonso X «el Sabio» (1252-1284), numerosas eran las actividades lúdicas y de entretenimiento practicadas por los moradores de las villas y ciudades, en cuyos ambientes el juego despertaba un sinfín de peligros y problemas. De ahí que el propio Alfonso X ordenara la confección de diversos textos jurídico-legislativos, como el *Ordenamiento de las Tafurerías*, con objeto de sofocar el caos generado por la faceta lúdica de sus súbditos.

Palabras clave: Alfonso X. Cultura. Juegos de mesa. Juegos de azar. Ordenamiento de las Tafurerías.

Abstract: the game and its origins go back to the most ancient times of humanity, when this free and opposite to serious activity relieved and entertained individuals from the individual and collective point of view. As time went by, the game and its modalities acquired a greater prominence within the population, since, for example, in the Middle Ages, especially during the reign of Alfonso X «the Wise» (1252-1284), many were the recreational activities and entertainment practiced by the inhabitants of the towns and cities, in whose environments the game aroused an endless number of dangers and problems. For this reason, Alfonso X himself ordered the drafting of various legal texts, such as the *Ordenamiento de las Tafurerías*, with the aim of suffocating the chaos generated by the recreational side of his subjects.

Keywords: Alfonso X. Culture. Board games. Games of chance. Ordenamiento de las Tafurerías.

¹ La elaboración de este trabajo no hubiera sido posible sin la gratificante ayuda proporcionada por el profesor Juan Carlos Martín Cea, cuyas apreciaciones y correcciones me han ayudado en todo momento a plasmar los contenidos históricos aprendidos y a ver mucho más allá de lo que realmente se nos presenta en las hojas de un libro de texto o manual. Gracias a él he podido darme cuenta de lo que realmente significa el gusto por el saber medieval y sus facetas al margen de la perspectiva historiográfica tradicional.

ÍNDICE GENERAL

I. Introducción.....	4
<i>I. I. Deseo por el saber alternativo y subalterno.....</i>	<i>4</i>
<i>I. II. Perspectiva historiográfica.....</i>	<i>5</i>
<i>I. III. Marco metodológico.....</i>	<i>7</i>
II. Alfonso X «el Sabio» y su controvertido reinado (1252-1284).....	8
<i>II. I. Vida y hechos de un joven infante.....</i>	<i>8</i>
<i>II. II. La sociedad alfonsí: la convivencia de las tres culturas.....</i>	<i>11</i>
<i>II. III. Las finanzas y la economía de un sabio monarca.....</i>	<i>12</i>
<i>II. IV. El final de un rico y portentoso monarca castellano.....</i>	<i>14</i>
III. El juego como realidad innata del ser humano.....	15
<i>III. I. Juego y ser: dos elementos compatibles desde la Creación.....</i>	<i>15</i>
<i>III. II. Juegos y juguetes: herramientas al servicio de la educación.....</i>	<i>17</i>
<i>III. III. Juego y cultura: Alfonso X y su interés por lo lúdico.....</i>	<i>18</i>
IV. Juego y ocio en la cotidianidad alfonsí.....	20
<i>IV. I. Juego y edad: dos elementos sin distinción.....</i>	<i>20</i>
<i>IV. II. Los juegos de mesa: ajedrez, tablas, alquerque y damas.....</i>	<i>21</i>
<i>IV. III. Los juegos de azar: dados y naipes.....</i>	<i>23</i>
<i>IV. IV. Juegos y continuidades entre los albores finales del Medievo y el Siglo de Oro.....</i>	<i>24</i>
V. Jurisdicción y legislación en torno al juego y su ambiente.....	26
<i>V. I. De la Antigüedad a los tiempos de Alfonso X «el Sabio».....</i>	<i>26</i>
<i>V. II. El Ordenamiento de las Tafurerías: la obligatoriedad de su cumplimiento... </i>	<i>29</i>
<i>V. III. Jurisdicción y legislación en el mundo bajomedieval.....</i>	<i>33</i>
VI. Conclusiones.....	35
VII. Bibliografía y webgrafía.....	37

I. INTRODUCCIÓN

Deseo por el saber alternativo y subalterno

En la reciente actualidad, en la que el coronavirus ha acaparado toda la atención mediática y personal de los residentes de este efímero y diminuto globo terrestre, el juego y sus variantes han constituido una estructura binomial que, a medida que se iban sucediendo las fases de la cuarentena, ha demostrado la importancia de la diversión y el entretenimiento, tanto en términos individuales como colectivos, para la conversión de una larga estancia prolongada en un tiempo de ocio y disfrute, donde el espíritu y la mentalidad de cada uno han hecho uso de su ingenio y creatividad para combatir la monótona y pesada realidad. Es este espíritu, el del gusto por lo lúdico, el que se prestó como una válvula de escape para reducir las tensiones acumuladas y facilitar la claustrofóbica convivencia entre las familias y los amigos, demostrando así una vez más que el juego encierra en su ser unos determinados valores que ayudan a mantener el orden frente al posible caos venidero.

Los postulados mencionados en el párrafo anterior respecto al juego en la actualidad, que poco difiere de lo que significaba en los tiempos medievales, justifican en cierto modo la temática escogida por mi persona para la elaboración de este trabajo final que concluye mi breve formación académica como historiador. Sin embargo, a cada una de las afirmaciones comentadas hemos de sumar el interés personal que padezco por los temas ajenos a la normalidad historiográfica, ya que me tiene enamorado todo aquello que se sale de los márgenes formales impartidos en las aulas universitarias como consecuencia de que, por norma general, casi todo lo subalterno presenta unas actitudes un tanto rebeldes y conflictivas frente a lo institucional, la disponibilidad de las fuentes y la intención de abarcar un tema cuya investigación puede derivar en la presentación de una realidad en la que la práctica del juego era una actividad que unía con diferencias a toda la población.

A lo largo de este trabajo, titulado «Alfonso X y la faceta lúdica de su tiempo: jolgorios y trifulcas en medio de un reinado», se tratará de evidenciar, con las mejores intenciones posibles, cómo el reinado de Alfonso X «el Sabio» fue uno de los tiempos más predilectos para la puesta en práctica de la faceta cultural y lúdica del ser humano, la cual quedó regulada desde el punto de vista jurídico e institucional de un monarca que, según Manuel González Jiménez, «fue el más universal y brillante que produjo la Edad Media hispánica por la amplitud de sus conexiones y por la vastedad de su cultura, por el

hábito renovador de sus leyes y por la generosidad y la ambición de sus empresas artísticas y culturales»². Un fin de lo más interesante que revelará al lector la continuidad de ese comportamiento, vinculado al ocio y la diversión, en los tiempos finales de la Edad Media e inicios de la Edad Moderna, donde el entretenimiento como elemento innato del ser se mantuvo hasta nuestros tiempos más actuales.

Perspectiva historiográfica

Antes de plantearse un determinado tema a investigar, es de cierto interés saber si esa misma temática o algunos aspectos de la misma ya han sido intensamente investigados o pocos son los trabajos de investigación que abordan la misma línea deseada por nuestra persona. En nuestro caso, se ha podido constatar la existencia de un amplio elenco bibliográfico acerca del estudio del reinado de Alfonso X «el Sabio». Mientras que frente a la riqueza de estas publicaciones se ha documentado una cierta «escasez bibliográfica» en cuanto a la investigación de la faceta lúdica de su tiempo, la cual resulta de lo más interesante como consecuencia de que el juego era la expresión natural de la vida pública de un reinado y la válvula de escape de las tensiones y los peligros que podían acarrear la caída política de un gran monarca como Alfonso X.

Durante un largo período de tiempo, el campo historiográfico centrado en la figura del monarca Alfonso X «el Sabio» estuvo inundado por una imagen y un tono un tanto peyorativos a causa de la influencia ejercida por la Historia de España del jesuita Juan de Mariana, para quien Alfonso X era « un monarca más a propósito para las letras que para el gobierno de los vasallos: contemplaba el cielo y miraba las estrellas; más en el entretanto perdió la tierra y los reinos»³. Con los años, las sombras arrojadas sobre la luz emanada del monarca fueron combatidas por célebres personalidades de la historia como Antonio Ballesteros Beretta, Gaspar Ibáñez de Segovia, Juan Torres Fontes, John Esten Keller, Joseph F. O'Callaghan, Evelyn S. Procter, Manuel González Jiménez⁴, Julio Valdeón, Salvador de Moxó, Ramón Menéndez Pidal, etc. Un conjunto de prolíficos autores que, con la compañía de revistas específicas del reinado, como *Bulletin of the cantiguerios de Santa María y Alcanate. Revista de estudios alfonsíes*, ha logrado que a

² González Jiménez, «Alfonso X», p. 38. Citado según la revista *Edad Media. Revista de Historia (Uva)*.

³ *Alfonso X: su vida, su obra, su tiempo*.

⁴ Es uno de los mejores investigadores de la época de Alfonso X, el mejor conocedor del reinado en el ámbito geográfico e histórico de la Andalucía Bética y el artífice de las traducciones de las obras de Joseph F. O'Callaghan (*El rey sabio. El reinado de Alfonso X de Castilla*) y de Evelyn S. Procter (*Alfonso X de Castilla, patrono de las letras y del saber*).

día de hoy exista un sólido conocimiento del reinado de alfonsí, lo cual era totalmente impensable entre los años 1950 y 1990⁵.

Como bien sabemos, la intervención de la Escuela de los Annales en el ámbito historiográfico, centrada principalmente en la Historia de las Mentalidades, ha conseguido lograr que el estudio de la cultura popular, cuyas temáticas principales son el carnaval, la religión popular, las celebraciones, las fiestas y los juegos, deje de ser una pobre variante de la familia de los investigadores del campo de la historia y pase a formar parte integral y esencial del discurso histórico. En este sentido, el estudio del juego, cuyo concepto implica referirse a un mundo ciertamente variopinto y expresa una indudable vía para la proyección de la cultura de los iletrados, se ha incorporado al quehacer habitual de los medievalistas europeos y españoles desde un enfoque multidisciplinar que facilita su comprensión, sin olvidar que en sus investigaciones parece predominar el método descriptivo sobre el interpretativo, que suele estar más vinculado a la labor antropológica y social⁶.

Desde hace un tiempo, las fiestas, los espectáculos, las celebraciones populares y los juegos suscitan un creciente interés entre los especialistas del mundo de las Ciencias Sociales, donde se han desarrollado numerosas publicaciones, coloquios, seminarios y congresos al respecto. Fue en los años setenta y ochenta del siglo pasado, una vez superada la influencia ejercida por la eclosión de la Historia Socioeconómica, cuando se produjo el redescubrimiento histórico de las temáticas de la fiesta y el juego, que anteriormente habían sido abordadas por diversos investigadores, como Károly Kerényi y Johan Huizinga, que reflexionaron sobre la faceta lúdica del ser humano. Por ejemplo, en España, aunque con cierto retraso, comenzaron a proliferar los trabajos, las monografías, y los congresos sobre los juegos y las actividades festivas, aprovechando especialmente la fértil estela dejada por el ilustre sabedor Julio Caro Baroja⁷.

La historia actual considera el estudio de las festividades, así como el de las costumbres y el de las actividades realizadas en el tiempo de ocio, como el elemento esencial que nos ayuda a conocer todos los planos de aquellos acontecimientos que ocurrieron en los tiempos pretéritos de la historia de la humanidad⁸. Por lo tanto, la fiesta y el juego, que nunca estuvieron bien vistos por los poderes públicos, admiten una lectura

⁵ González Jiménez, «Introducción», pp. 5-6.

⁶ Valdeón Baroque, «Reflexiones sobre la cultura popular», pp. 18-28.

⁷ Martín Cea, «Fiestas, juegos y diversiones», pp. 111-112.

⁸ Molina, *Fiestas y ocio en la Edad Media*.

social, económica, política e ideológica, que los muestra como un producto eminentemente social y vivo, que cambia y evoluciona en función del comportamiento de la sociedad, y como una manera alternativa de la comprensión del funcionamiento del mundo, cuyos moradores llegan a sentirse identificados con los valores albergados en la faceta lúdica de su tiempo.

Marco metodológico

En el momento en el que nos planteamos la investigación de un determinado tema histórico y social, claramente al margen de la perspectiva historiográfica tradicional, nuestra mente ha de seleccionar una metodología concreta a aplicar en la elaboración del trabajo que pretendemos conseguir. En este caso, la metodología seleccionada quedó definida desde un punto de vista cualitativo y acompañada por la práctica de un método histórico-bibliográfico, en el que las fuentes consultadas respondían al interés que tenía como investigador. Así pues, partiendo de esta primera base, los pasos a seguir fueron los siguientes:

En primer lugar, seleccioné el tema a investigar entre varias propuestas formuladas, que mayoritariamente se adscribían a un ámbito un tanto anómalo y contrario a lo tradicional, y delimité el marco temporal y espacial del mismo con el fin de fijar el campo de actuación sobre el que iba a trabajar y establecer cada uno de los objetivos que deseaba conseguir: el reino de Castilla en tiempos de Alfonso X «el Sabio». A su vez, también consideré a todos los súbditos castellanos del rey Sabio, fieles practicantes del juego y sus variantes, como la población elegida para el objeto de la futura línea de investigación, en la que también traté de abordar, tal y como se puede ver a lo largo del trabajo, algunos aspectos lúdicos relacionados con la localidad de Palencia y los tiempos finales de la Edad Media en la Península Ibérica.

En segundo lugar, acudí a los fondos físicos de la biblioteca de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Valladolid, constantemente frecuentados a lo largo de nuestra trayectoria como historiadores en formación, y a un sinfín de recursos electrónicos, como Dialnet, Google Scholar o múltiples páginas web, con objeto de observar cuáles eran las fuentes que podían articular y completar el hipotético esquema formulado en mi mente, puesto que mi intención principal era conseguir un trabajo de lo más logrado y completo, en el que se pudiera ver la utilización de un amplio y variado elenco bibliográfico que satisficiera mi profundo anhelo de conocimiento.

En tercer lugar, partiendo del extenso volumen documental hallado, opté por la realización de un largo esquema con objeto de aclarar los diversos epígrafes que pretendía abordar en el trabajo a realizar. Para ello hice uso de los antiguos conocimientos históricos que disponía, de las fuentes localizadas y de los esquemas utilizados en anteriores trabajos, ya que lo que deseaba era mantener una estructura uniforme, coherente, lógica y elaborada. El resultado final fue la estructuración del trabajo en una introducción, en la que se abordó el porqué de la temática seleccionada, la perspectiva historiográfica del tema y los pasos seguidos en la elaboración del trabajo, un cuerpo teórico que iba desde las nociones generales del reinado de Alfonso X «el Sabio» hasta la perspectiva jurídico-legislativa del juego, y un desenlace expresado en una serie de conclusiones que recapitulaban todo lo expuesto a lo largo del trabajo y comparaban la realidad alfonsí con la época actual, dejando ver que el devenir histórico-temporal carece de una férrea barrera capaz de impedir la repetición de hechos y actos asociados a un específico período histórico.

En cuarto y último lugar, una vez aclarado el esquema a seguir y las fuentes a utilizar en cada campo, comencé con la redacción general del trabajo que venía a cerrar un ciclo que comenzó hace cuatro años. De ahí que, con entusiasmo e interés, centrara toda mi atención en la consecución de un trabajo digno y a la altura de la etapa en la que nos encontrábamos.

II. ALFONSO X «EL SABIO» Y SU CONTROVERTIDO REINADO (1252-1284)

Vida y hechos de un joven infante

El joven Alfonso, fruto de la unión entre Fernando III «el Santo» y Beatriz de Suabia, nació en el seno de una familia numerosa el 23 de noviembre de 1221 en la ciudad de Toledo y, un año más tarde, el 21 de marzo de 1222, fue jurado heredero en la localidad burgalesa⁹. Fue este pequeño varón inexperto quien consolidó el legado recibido de su padre a través de la participación en numerosas empresas militares castellanoleonesas, la elaboración de una obra jurídica encaminada hacia la unificación y la eliminación de los localismos anacrónicos, el apoyo al castellano como la quintaesencia de su proyecto cultural, el pretexto de homogeneizar la cultura mediante el uso del castellano, etc.

⁹ Valdeón Baruque, *Alfonso X*, pp. 19-20.

Alfonso se crio en Villaldemiro y Celada del Camino, y pasó una buena parte de su infancia en Allariz, es decir, en tierras gallegas, donde recibió una buena educación y una sólida formación intelectual, basada en el amor por la expresión escrita, la lectura y el deseo por el conocimiento, bajo la tutela de su hayo García Fernández y su esposa Mayor Arias¹⁰. Desde muy pronto, a la edad de nueve años, participó en la conquista de los reinos musulmanes de Córdoba y Sevilla junto a Gil Manrique y Álvaro Pérez de Castro. Y poco tiempo después, con diez años recién cumplidos, el joven Alfonso se embarcó en su primera experiencia militar en compañía nuevamente de Álvaro Pérez de Castro hacia las tierras andaluzas, donde se llegó a las proximidades de Jerez y de Veguer, y se regresó con un rico botín y un gran número de prisioneros.

Entre 1235 y 1248 el joven infante fue asumiendo cada vez más poder y protagonismo hasta el punto de convertirse en alférez real, de intervenir junto a su padre en la lucha contra Diego López de Haro, de dirigir la campaña de Murcia, de firmar el Tratado de Almizra con Jaime I de Aragón, de colaborar en la toma de Sevilla y Jaén, y de actuar como apoyo de Sancho II en la guerra civil portuguesa¹¹. Un año más tarde, en 1249, se casó con la hija de Jaime I de Aragón, Violante, en la ciudad de Valladolid, lo cual no quiere decir que Alfonso no amara a otras personas y tuviera otras relaciones sentimentales estables al margen de su matrimonio. Por ejemplo, sabemos que sentía un gran amor por la dama mayor Guillén de Castro, con la que tuvo una hija de nombre Beatriz que le acabó convirtiendo en suegro de Alfonso III de Portugal¹².

Tras la muerte de Fernando III «el Santo» en 1252, el joven Alfonso, aclamado por la multitud como rey y señor, fue proclamado monarca de Castilla y León en una ceremonia sencilla, sobria y alejada de la complicada liturgia de unción de otros reyes europeos de la época¹³. En estos instantes, Alfonso X «el Sabio»¹⁴ prometió a los obispos, a los nobles y al común de la población que guardaría los buenos fueros y respetaría los privilegios que habían recibido de sus antecesores, al mismo tiempo que les garantizó no agobiarles con peticiones y solicitudes exageradas.

¹⁰ Carrión Gutiérrez, «El rey Alfonso X», p. 28.

¹¹ Ferreiro, *Principales conquistas de Alfonso X el Sabio*.

¹² González Jiménez, «Alfonso X», p. 38.

¹³ Carrión Gutiérrez, «El rey Alfonso X», p. 29.

¹⁴ Alfonso X no fue el único apodado «el Sabio», ya que Sancho VI de Navarra también recibió este calificativo un siglo antes (1150-1194). Este apodo respondía a un concepto teológico que establecía al que lo recibía como representante de Dios en la tierra, participe en cierta medida de sus atributos. Lo cual era debido a que en los siglos XII y XIII los conceptos de «sabiduría» y de «sabio» pertenecían al campo de la teología y del comentario bíblico.

En 1253, bajo el cometido principal de incorporar a sus reinos todo el actual territorio gaditano-onubense, que suponía llegar hasta el Atlántico y poner punto y final al reino taifa de Niebla, Alfonso X procedió a la ocupación de las fortalezas de Jerez. Su labor conquistadora continuó con el paso de los años, pues, a lo largo de su reinado, conquistó las plazas de Niebla, Cádiz, Lebrija, Medina-Sidonia, Salé, etc. Al mismo tiempo que se embarcó en la proyección de otras tareas muy diversas como la organización del territorio, el asentimiento de los nuevos pobladores cristianos, la repoblación de Murcia y la Baja Andalucía, la expulsión de la población mudéjar de Morón, , el «fecho del imperio», la visita al imperio, etc. De todas las tareas emprendidas la de mayor trascendencia fue el intento de ser elegido como emperador del Sacro Imperio Romano Germánico, ambición personal que le mantuvo entretenido en torno a veinte años hasta su forzada renuncia en la localidad de Beaucaire ante el pontífice Gregorio X (1256-1275)¹⁵.

En 1264, el valle del Guadalquivir fue testigo del estallido de la famosa revuelta de los mudéjares, apoyada por el rey de Granada, que se propagó rápidamente a las tierras murcianas. Se trató de un altercado inesperado y dramático, resultado del no respeto de los derechos de la población mudéjar a causa de la presión social de los pobladores, responsables a su vez de que la población musulmana de alto poder adquisitivo se replegara hacia Granada y de que los restantes mudéjares se convirtieran en mano de obra artesanal y agrícola bastante oprimida, que supuso un importante punto de inflexión en el reinado y provocó la expulsión de los mudéjares de la zona andaluza¹⁶. A lo que posteriormente siguió una traición de más alto grado por parte de la nobleza castellanoleonesa (1272) y el surgimiento de una compleja y trágica pugna por el trono entre Alfonso y su primogénito Sancho, que fue reconocido como heredero del legado de su padre de la mano de unas cortes reunidas en la ciudad de Segovia en torno al año 1278¹⁷.

Desde el año 1272, Alfonso X sufrió en su persona una serie de tristezas y desgracias que tan solo concluyeron con el fin de su existencia material y corpórea¹⁸. Fue el 4 de abril de 1284 cuando a la edad de 62 años, habiendo perdonado a Sancho, heredero y sucesor de todos sus reinos, la vela de su interior se apagó y sus restos materiales fueron

¹⁵ Valdeón Baroque, «Alfonso X», pp. 243-255..

¹⁶ Carrión Gutiérrez, «El rey Alfonso X», p. 33; Ayala Martínez, «Política eclesiástica», p. 75.

¹⁷ González Jiménez, «Alfonso X», pp. 42-44.

¹⁸ Carrión Gutiérrez, «El rey Alfonso X», p. 37.

depositados en santa María de Sevilla para su eterno descanso¹⁹. Así fue como llegó a su fin la vida de un alto dirigente, cuyos hechos y mecenazgos habían difundido su fama por el Occidente, el Levante islámico y la zona del Magreb, que dejaba un gran legado al futuro Sancho IV de Castilla.

La sociedad alfonsí: la convivencia de las tres culturas

En el marco espacio-temporal del siglo XIII, el continente europeo era un conjunto de reinos y principados que tenían como denominador común su pertenencia a la cristiandad, sobre todo al ámbito occidental o latino, cuya integración había tenido lugar en tiempos anteriores bajo el mandato del pontificado romano, reconociendo así su supremacía espiritual y quedando sometida a esta su organización eclesiástica. Paralelamente, el Islam y sus practicantes no solo se hallaban en los territorios sirios, palestinos o egipcios, donde el monarca francés Luis IX emprendió una cruzada y acabó hecho prisionero, sino que también se encontraban repartidos por el horizonte europeo, en cuyo mapa destacó la Península Ibérica, donde la religión islámica sufrió importantes mermas territoriales desde las Navas de Tolosa (1212) hasta la conquista de Sevilla (1248)²⁰.

La convivencia de cristianos, musulmanes y judíos en la Península Ibérica se remontaba a los comienzos del siglo VIII, esa época en la que, pese a mantener una religión y una concepción del mundo diferentes, y a experimentar enfrentamientos y contactos pacíficos entre los mismos, las tres culturas gozaban de un clima de colaboración y entendimiento. Paulatinamente, y sobre todo a partir del siglo XI, los cristianos fueron asumiendo el papel director en los distintos reinos hispánicos de la Península Ibérica, hasta el punto de que a lo largo del reinado de Alfonso X «el Sabio» se experimentó una fructífera colaboración entre los tres representantes de unas culturas ciertamente dispares, a lo que siguió una época oscura en la que las minorías religiosas fueron brutalmente perseguidas y aniquiladas, tal y como ocurrió con la población judía en 1391²¹.

Cuando Alfonso X accedió al trono de su difunto padre, todavía existía una política de tolerancia y protección de las minorías religiosas fundamentada en una antigua tradición. Empero, la actitud transigente del monarca, que respetaba y admiraba en casi

¹⁹ Ballesteros Beretta, «Honda cuita», p. 1055.

²⁰ Estepa Díez, «Alfonso X», pp. 11-12.

²¹ Valdeón Baroque, *Alfonso X El Sabio*.

todos sus aspectos a la cultura musulmana, se fue debilitando tras la revuelta mudéjar del año 1264, acontecimiento que le obligó a expulsar a la población musulmana de las tierras andaluzas con objeto de amparar la seguridad de las ciudades fronterizas. En consecuencia, se fue gestando un caldo de cultivo que difería de la norma vigente hasta el momento, ya que los moros y los judíos pasaron a recibir una condición de inferioridad cuando pleiteaban contra los cristianos, cuya posición hegemónica transmitía la realista sensación de que el cristianismo era la «única forma de vida» que tenía cabida por aquel entonces²².

Con Alfonso X como cabeza política de un gran reinado se dieron las primeras trabas legales a la tradicional autonomía, tanto administrativa como jurídica y religiosa, de la que habían gozado en tierras castellanoleonesas las comunidades de mudéjares y de judíos²³. Según las *Partidas*, en las que los moros y judíos figuraban en la misma sección que aquellos cuya conducta era considerada como equivocada por la sociedad cristiana, estaban prohibidas las alianzas y los matrimonios entre ellos, y la acción de beber o comer cristianos y judíos juntos, y era obligatorio que los judíos llevaran alguna señal distintiva sobre su cabeza para ser reconocidos de inmediato. Cada una de estas disposiciones impidió la integración de los sectores no cristianos en la vida política y jurídica de la comunidad, en cuyo seno la participación plena en la vida pública era exclusiva de los cristianos; sin embargo, ambos sectores constituían una importante fuente de ingresos para la corona y por ello estuvieron bajo su protección y control, que a su vez les garantizaba la libertad de religión, aunque con ciertas restricciones y dificultades. Por ejemplo, no podían propagar ni difundir sus creencias, pero debían recibir un trato honorable y respetuoso por parte de la mayoría cristiana, que no podía faltar el respeto a los conversos llamándoles «renegados»²⁴.

Las finanzas y la economía de un sabio monarca²⁵

En el siglo XIII, la economía descansaba principalmente en las labores agropecuarias, es decir, en lo que hoy se conoce como el sector primario. La importancia del campo y su productividad no era ningún impedimento para que el comercio constituyera una gran baza de cara al crecimiento económico de cada reino, pues, en estos

²² O'Callaghan, *El rey sabio*, pp. 133-136.

²³ Valdeón Baroque, *Alfonso X El Sabio*.

²⁴ O'Callaghan, *El rey sabio*, pp. 137-147.

²⁵ Ladero Quesada, «Reformas fiscales y monetarias», pp. 31-54; Valdeón Baroque, *Alfonso X El Sabio*, pp. 10- 23.

momentos fue cuando el comercio castellanoleonés, apoyado en el desarrollo de las grandes urbes y de la producción manufacturera, experimentó un relativo progreso. Al mismo tiempo que se vio beneficiado por un incremento de los intercambios en el interior de los reinos peninsulares, una intensificación de las relaciones mercantiles con otras naciones europeas y una política de creación de ferias, como las de Alcalá de Henares, Sevilla, Murcia, Miranda de Ebro o Guadalajara, con el fin de facilitar el comercio interior.

El sistema aduanero impuesto por Alfonso X pretendía regular el comercio con el ámbito exterior, donde la participación fiscal de la corona estaba garantizada a través de los diezmos aduaneros y los almojarifazgos del sur peninsular, y potenciar los ingresos de la Hacienda Regia. No fue hasta 1268, con la celebración de las Cortes de Jerez, cuando se decidió la configuración del marco aduanero de los reinos peninsulares. Y poco tiempo después, en 1273, la ganadería lanar trashumante se vio fuertemente respaldada por la fundación de la Mesta, cuyos orígenes conocidos se retrotraen hasta las esculcas o los oteros.

Alfonso X «el Sabio» veló por la salud interior de sus reinos y por la situación económica de los mismos, y fue uno de los primeros reyes de la Edad Media hispánica capaz de fijar unos objetivos de conjunto en lo relativo a las consecuencias económicas de su acción política, caracterizada por su intervencionismo y autoritarismo. Para ello puso en marcha una serie de reformas fiscales, basadas en el control de una parte del diezmo eclesiástico (tercias reales) y en el cobro de los servicios extraordinarios aprobados en Cortes, y de reformas monetarias, emprendidas bajo la necesidad de aumentar el volumen y la circulación de moneda en un sistema que todavía estaba solo parcialmente abierto a los mecanismos de mercado, y bajo la precisión de conseguir para la moneda un respeto y una aceptación generales a causa del respaldo político que tenía, aunque no contara con un contenido fijo ni suficiente plata.

Cada uno de sus intentos reformistas, que en su conjunto no fue iniciado por su persona, pero sí dotado de unas nuevas dimensiones que contribuían al proceso de cambio, se complementó con otro paquete de medidas tendentes a regular la actividad mercantil, a la vez que establecían un insólito vínculo entre la realidad económica y la política regia, que deseaba liberalizar el tráfico interior de bienes y era contraria a la proliferación de portazgos y rodas, así como a los cotos o prohibiciones locales de exportación.

Los deseos reformistas y la puesta en marcha de enérgicas medidas destinadas a contener la inflación, que no dejaba de avanzar profundamente, no lograron evitar el florecimiento de una compleja crisis económica, cuyos orígenes han de buscarse en la tensión creada por el proyecto político de incremento de poder en manos de la monarquía, en la reiteración de problemas sucesorios y minoridades a partir de 1275, y en las apetencias de los reinos comarcanos tendentes a disminuir la fuerza política de la Corona de Castilla. Entre los años 1265 y 1330 se sucedió una intensa crisis estructural que envolvió el reinado alfonsí en una nube de conflictividad y mermó el poco prestigio que ya tenía nuestro monarca por aquel entonces. Pero este desastroso final no supuso ningún obstáculo para que, en los dos siglos siguientes, se continuara con las tendencias alfonsíes en materia económica y monetaria, campos en los que a partir de Alfonso X la monarquía acumuló cada vez más mayores cantidades de renta en sus manos.

El final de un rico y portentoso monarca castellano

La mayoría de los historiadores son partidarios de la idea de que el reinado de Alfonso X «el Sabio» presenta un claro contraste entre sus primeros años y el momento final de su mandato. Para buena parte de estos sabios contemporáneos del mundo medieval los inicios alfonsíes se caracterizaron por la reanudación de la ofensiva militar contra los musulmanes de Andalucía, la redacción de los primeros grandes textos jurídicos, la puesta en marcha de una intensa actividad cultural de la mano de los scriptoria reales, la posible elección como emperador del Imperio Germánico, etc. Mientras que los albores finales de su reinado estuvieron definidos por un panorama totalmente melancólico y desolador como consecuencia de que la aspiración imperial desembocó en una gran decepción y de que numerosas fueron las amarguras existentes en su seno: deslealtad de sus próximos, intentos de mediación sumidos en el fracaso ante las exigencias de los poderosos que rebasaban el límite de las concesiones posibles...²⁶

El reinado de Alfonso X marcó, desde muchos puntos de vista, un momento excepcional de la historia de Castilla y León, y de todo el continente europeo. Con él desapareció la generación que había protagonizado el momento más brillante de la reconquista y que, a su vez, había hecho posible el mayor y más generoso esfuerzo de síntesis e integración cultural hasta entonces conocido en el mundo europeo²⁷. Y se anticiparon los tiempos modernos en las esferas de la acción política, del pensamiento y

²⁶ Valdeón Baruque, *Alfonso X El Sabio*.

²⁷ Carrión Gutiérrez, «El rey Alfonso X», p. 37.

de la cultura, que, según el historiador Roberto Sabatino López, fue el principal legado transmitido a sus sucesores²⁸. De ahí que algunos investigadores, como José Miguel Carrión Gutiérrez, afirmaran que su actividad como político estuvo más cerca del fracaso que del éxito²⁹.

Al igual que todo monarca, reproduciendo la mentalidad del historiador norteamericano Joseph F. O'Callaghan, los más de treinta años del reinado de Alfonso X estuvieron marcados por extraordinarios triunfos y graves calamidades, y por logros definitivos e importantes³⁰. No hubo ningún rey como él, que dejó a la Europa cristiana un gran legado científico y filosófico de primeras calidades, pues todos aquellos que le intentaron suceder, además de recibir una catastrófica herencia en materia política, no fueron capaces de continuar con su labor iniciada. Como dijo el brillante poeta italiano Brunetto Latini, «no existía bajo la luna persona que por el gentil linaje o por el alto baronaje fuera más digno de ello que el propio rey Alfonso X»³¹.

III. EL JUEGO COMO REALIDAD INNATA DEL SER HUMANO

Juego y ser: dos elementos compatibles desde la Creación

La vida medieval, impregnada por el juego y sus ricas variedades, justificaba en cierto modo que el juego, ejercitado por algún que otro móvil que servía a alguna finalidad biológica y bajo la imposibilidad de ser negado, cumplía una función si no necesaria por lo menos útil³². Las predicciones, las adivinaciones, los augurios y los juegos, que estaban estrechamente vinculados al tiempo, pues muchos de sus instrumentos, como los dados o las cartas, eran utilizados para predecir la suerte o conocer el futuro, ocupaban un lugar preponderante en la expresión popular y pública de la fiesta³³.

El juego como tal cumplía una función social al dar tregua y descanso al espíritu y el cuerpo, pese a que, en ciertos y puntuales momentos, hiciera perder el control sobre las reacciones de los individuos y todo lo bueno quedara eclipsado por la ruina, las peleas, las muertes, la delincuencia o la marginación. Por todos estos factores y por otros muchos más que experimentaban exclusivamente los jugadores, los cuales llegaban a comprobar

²⁸ Valdeón Baruque, *Alfonso X*, p. 167.

²⁹ Carrión Gutiérrez, «El rey Alfonso X», p. 38.

³⁰ O'Callaghan, *El rey sabio*, p. 323; González Jiménez, «Alfonso X», p. 47.

³¹ Valdeón Baruque, *Alfonso X*, p. 13.

³² Huizinga, *Homo ludens*, pp. 13 y 228.

³³ Molina Molina, «Juegos de mesa», p. 217.

que donde se jugaba solía estar, como dijo san Juan Crisóstomo, el mismísimo diablo, los juegos de apuesta fueron considerados peligrosos por los moralistas y gobernantes del Medievo, quienes aconsejaban otras diversiones en las que se ejercitara el músculo o el sesudo ajedrez³⁴.

El juego era entretenimiento y desarrollo de la inteligencia, y, al mismo tiempo, el punto de partida del que brotaba la cultura humana y el ensayo de las rutinas a desarrollar cuando llegábamos a la edad adulta³⁵. En sus formas más sencillas y dentro de la vida animal, el juego era materia y algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico. Por lo tanto, nosotros mismos por el mero hecho de ser partícipes de la acción del juego somos algo más que simples seres de razón debido a que el juego es, por otro lado, irracional y, ante todo, una actividad libre, tensa, superflua y opuesta a lo serio³⁶. En palabras de R. Caillois, «el juego era una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia», en la que la Iglesia no veía con buenos ojos que un jugador pudiera quedar arruinado desde el punto de vista económico y espiritual³⁷.

Las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana solían estar impregnadas del juego, cuya autenticidad constituía un fundamento y un factor de cultura. En términos generales, el juego y sus modalidades, concebidas como una lucha por algo o una representación de algo, ayudaban a escaparse de la vida corriente, ya que cualquier tipo de juego podía absorber de manera íntegra y en cualquier momento al jugador, presentándole así un mundo temporal y novedoso frente a lo habitual. Al mismo tiempo que creaba orden mediante el traslado de una perfección provisional y limitada al mundo imperfecto y a la vida confusa, donde el juego facilitaba al hombre el hallazgo de su respectiva armonía y ritmo. Según Frobenius, «el juego servía para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico, y en él se podía expresar una idea de la vida»³⁸.

El hombre era lúdico por naturaleza y los juegos de azar y apuestas eran casi tan antiguos como el comer, el beber y el dormir. Jugar era una de las actividades más agradables que podíamos hacer como seres humanos que somos, pues nos transmitía unos

³⁴ Molina Molina, «Juego de dados», pp. 95-96.

³⁵ Ibáñez, *El juego y la muerte*.

³⁶ Huizinga, *Homo ludens*, pp. 11-18.

³⁷ Coira Pociña, «Juego y reproducción», p.197.

³⁸ Huizinga, *Homo ludens*, p.21-44.

determinados valores y nos ayudaba a reforzar nuestras solidaridades, y constituía una de las acciones más importantes y con más significados de la sociedad medieval, en cuyo seno Alfonso X afirmó que el juego como tal implicaba la búsqueda de la alegría y la diversión, y que eran buenos en esencia y placer a Dios siempre y cuando se ajustaran a una serie de pautas restringidas que modelasen su desarrollo y su comportamiento³⁹. Como dijo Platón, «la vida humana era un juego y esto era lo mejor que tenía»⁴⁰.

Juegos y juguetes: herramientas al servicio de la educación

La labor educativa en los tiempos medievales contó con dos herramientas claves, el juguete y el juego, que, partiendo de la base de que el hombre se educaba por medio de la imitación, facilitaron en gran medida la modelación correcta del comportamiento individual. En estos instantes, la educación de los niños y de las niñas respondía a los futuros quehaceres de cada uno, lo cual quiere decir que el aprendizaje y su proceso no eran más que un método que permitía encasillar los roles de cada género. Por ejemplo, los niños aprendían el saber de las letras y de los números, y las bandas espirituales, mientras que sus contrarias recibían una educación más doméstica y religiosa, aprendiendo a leer las manos y preparándolas para su futura familia con tareas como el cosido y el cuidado de los niños⁴¹.

En los tiempos medievales, donde se premiaba la disciplina, los juguetes, que presentaban un carácter didáctico en vez de ocioso, solían estar destinados al uso y disfrute de un género en concreto, al igual que sucedía con la práctica de los diversos juegos, ya fueran al aire libre o en recintos privados. A los más pequeños y recién nacidos se les entretenía con el sonajero, cuyo material de fabricación respondía a las capacidades adquisitivas de cada familia, mientras que los niños pasaban su tiempo libre con un gran número de juguetes relacionados con el mundo de la caballería o de las armas, como espadas, lanzas o caballitos de madera, debido a que practicaban diversas actividades lúdicas y caballerescas al aire libre de cara a su futura formación. Por otro lado, las niñas se entretenían con muñecas de mujeres jóvenes o adultas, cuyos materiales variaban en

³⁹ Coira Pociña, «Juego y reproducción», pp. 194-195; Ibáñez, *Cuando los jugadores éramos tahúres*.

⁴⁰ López Barinaga, «Del juego antiguo», p. 1.

⁴¹ *Juegos y juguetes en el Medievo*.

función de la condición social y económica de cada familia⁴², con objeto de prepararlas para su futuro papel materno⁴³.

El juego no solo era una herramienta de socialización y aprendizaje de suma antigüedad e importancia en el imaginario colectivo, sino una expresión más de la universalidad de la vida, pese a que la población medieval llegara a dudar de su utilidad y lo considerara capaz de desvirtuar la moral. Numerosos eclesiásticos pensaban que los juegos de azar, concebidos como un producto exclusivo del campesinado y del fulgor goliárdico, nublaban la mente; empero, sus críticas no eran más que pura apariencia formal ya que buena parte de estos participaban en el disfrute de los mismos, que, según el sabio monarca Alfonso X, eran la forma de salvarse del aburrimiento y del disfrute intelectual, siendo aptos para los dos géneros.

En palabras del máximo representante del pensamiento escolástico, santo Tomás de Aquino, los juegos debían hacerse como la sal, es decir, en su justa medida como para sazonar la vida. Pero esta no fue la realidad y tanto los juegos como los juguetes, que diferían en función de su receptor social, pese a que sí que hubiera alguno de uso y disfrute común, fueron consumidos en abundancia hasta el punto de demostrar que no solo son una huella de nuestra sociedad y cultura, sino que a su vez sirven muchos más allá de actuar como herramientas contra el aburrimiento, en pro de la faceta pedagógica y tendentes a vaciar nuestros bolsillos⁴⁴.

Juego y cultura: Alfonso X y su interés por lo lúdico

En el siglo XII se inventó la figura del intelectual, que adquirió su madurez formal en el siglo posterior, y se experimentó un renacimiento cultural en las artes y en las letras, caracterizado por preludiar el desarrollo de la filosofía escolástica del siglo XIII y por un intenso esfuerzo encauzado a codificar el conocimiento bajo el deseo de unificar todas las fuentes hasta entonces conocidas y de conceder una gran importancia al factor racional⁴⁵. Un siglo más tarde, la Península Ibérica, más concretamente el reino de Castilla y León, presenció la aparición de un monarca culto y protector de los intelectuales, a la vez que

⁴² En la época medieval, la producción de muñecas se hizo muy profesional en el ambiente nobiliario o burgués, pues la ropa y el calzado eran confeccionados por un artesano, mientras que en las clases más bajas eran caseras: trapos cosidos con nudos y estropajos envueltos. Además, en los sectores lujosos las muñecas podían estar acompañadas de un suntuoso juego de vajillas, elaborado con el mismo material que la propia muñeca. Desde el siglo XV se fabricaban muñecas, de madera por norma general, pero un siglo más tarde aumentó su presencia en la vida popular.

⁴³ *Juegos y juguetes en el Medioevo*.

⁴⁴ *Idem*.

⁴⁵ Rucquoi, «El rey Sabio», pp. 2-12.

se sucedía el auge del estilo gótico con catedrales y artistas de la talla de Giotto, la transición en la cultura occidental con la *Summa* y el pensamiento escolástico de santo Tomás de Aquino, y la producción intelectual de numerosas obras de elevada calidad literaria en manos de Dante, Marco Polo, Jacobo de las Leyes y Gonzalo de Berceo⁴⁶.

Según Antonio Ballesteros, bajo los auspicios del rey Sabio se desarrolló una obra de dimensiones colosales que abarcó campos tan dispares como el derecho, la literatura, la historia, la música, la astronomía, la arqueología⁴⁷, la lengua, la filosofía, el arte y la ciencia, pues era partidario de la idea de que todos los saberes eran de suma trascendencia para el desarrollo humano integral y la promoción del bienestar de sus súbditos⁴⁸. Cada una de estas áreas y la importancia atribuida a los famosos scriptoria reales enriquecieron notablemente el proyecto cultural alfonsí que, bajo el pretexto de educar a su pueblo y de rescatar la sabiduría de los tiempos pretéritos, prestó especial atención al mundo del juego⁴⁹.

En el campo recreativo y lúdico, entre los años 1252 y 1284, destacó la redacción y confección de una gran obra, titulada *Libro de los juegos: axedrez, dados e tablas*, que suscitó un gran escándalo para la época por el hecho de tener numerosas ilustraciones, de dedicar más de la mitad de su contenido al ajedrez, que no tenía demasiada buena fama como consecuencia de que quienes lo practicaban eran tenidos por amigos de los moros, y de prestar especial atención a diversas actividades sospechosas de ir acompañadas por las apuestas, las borracheras y la pérdida de tiempo⁵⁰. Se trató de un manuscrito encuadernado en piel de oveja, con 98 páginas de pergamino y un total de 150 ilustraciones en color, que, además de ocupar durante siglos las horas de ocio de las cortes medievales, completaba el programa cultural de la ilustración alfonsí bajo la necesidad de codificar el juego en el siglo XIII hispano, proponía diversos juegos que podían ser practicados en muy diversas circunstancias por cualquier tipo de persona y describía tanto los problemas y las reglas del ajedrez como la fabricación de los dados y la confección y configuración de las tablas y sus tableros⁵¹.

⁴⁶ Snow, «Alfonso X», p. 298.

⁴⁷ Su gusto por el conocimiento provocó que, en el año 1274, mandara excavar la tumba del rey Wamba en Pampliega y trasladar sus restos a Toledo. Este comportamiento ha generado su consideración como el primer rey arqueólogo medievalista del que tenemos noticia. Véase Izquierdo Benito, «Alfonso X», p. 231.

⁴⁸ Salvador Martínez, «Alfonso X el sabio», p.7.

⁴⁹ Snow, «Alfonso X», p. 297.

⁵⁰ Ibáñez, *El rey que nos salió jugón*.

⁵¹ García, «Patrimonio histórico español», pp.11-12.

Los contenidos albergados en el interior de dicha producción alfonsí se complementaron con algunos de los argumentos esbozados en las *Cantigas de Santa María*, la obra más personal de Alfonso X y la producción lírica más trascendente de la España medieval⁵². En la totalidad de sus poemas, cuyo número sobrepasó los cuatrocientos, es posible encontrar una ingente cantidad de información acerca de la vida cotidiana de la España Medieval, sobre todo en relación al mundo del juego y del ocio. De todas las cantigas destacables cabe mencionar la cantiga cuadragésima segunda, en la que se describe a un conjunto de mancebos jugando a la pelota con palos; la cantiga septuagésima segunda, donde se dice que un tahúr murió por injuriar a santa María tras perder una partida de dados; y las cantigas centésimo trigésimo sexta y ducentésimo nonagésimo cuarta, las cuales muestran a los lectores que las mujeres también jugaban a los dados y que, en caso de perder, reaccionaban de la misma manera que su género contrario, ya fuere blasfemando o lanzando piedras contra una imagen de la Virgen con el niño⁵³.

Las dos producciones alfonsíes comentadas en los párrafos anteriores, junto con el *Libro de los animales que cazan*, pusieron en evidencia el interés que nuestro querido Alfonso X tenía por los aspectos lúdicos de su reinado, donde las tensiones y los problemas desaparecían ante la faceta lúdica de sus súbditos. Una misma perspectiva que también se presenció en el bien conocido *Libro de Apolonio*, esa coetánea obra castellana de intención fundamentalmente didáctica y de entretenimiento que sugería a los lectores las diversiones como una parte necesaria de la vida anímica saludable. Eran las fiestas y la celebración de los acontecimientos felices los que ayudaban a la distracción del espíritu y a la preservación del equilibrio y la salud mental del individuo⁵⁴.

IV. JUEGO Y OCIO EN LA COTIDIANIDAD ALFONSÍ

Juego y edad: dos elementos sin distinción

El juego estaba presente en todo tipo de ambiente, desde lo palatino y rico hasta lo pobre y coloquial, tanto en el exterior como en el interior. La acción lúdica comenzaba en aquellos talleres en los que los artesanos, con esmero y dedicación, fabricaban las piezas claves de los juegos practicados y continuaba, una vez finiquitadas las tareas y

⁵² Alfonso X: *su vida, su obra, su tiempo*.

⁵³ Molina Molina, «Juego de dados», p. 102; García, «Patrimonio histórico español», p.16.

⁵⁴ Cuesta Torre, «Fiesta, juego y espectáculo», p. 173.

ocultado el sol, en las tabernas o tafurerías, donde la fiesta, el juego y el disfrute con exceso estaban esperando impacientemente a sus protagonistas cotidianos⁵⁵. Era en estos espacios del común de la población donde el pecado, los excesos, la lujuria y los desquicios se mezclaban y provocaban una peligrosa combinación capaz de corromper hasta el más sensato y prudente de los hombres.

En el mundo medieval, caracterizado por la concepción del juego como una actividad connatural y necesaria al ser humano, la principal diversión de la población adulta era el adiestramiento de los caballeros, la caza, las justas, los torneos, los festejos taurinos y la práctica tanto de juegos populares como de juegos de azar y de mesa⁵⁶. Frente a estos los más jóvenes se entretenían jugando a la pelota, al alquerque, a la chueca, etc. Pero todos ellos eran entretenidos a su vez, desde el punto de vista del ocio popular, por los juglares que protagonizaban diversos espectáculos al aire libre, en los que narraban y cantaban hazañas heroicas, amores imposibles o sutiles críticas de cara a los estamentos sociales de menor rango.

Bien es cierto que tanto los reyes y grandes señores como el resto de los estamentos sociales de inferior condición eran partícipes de la acción del juego y su esfera; sin embargo, por mucho que se disfrutara, la vida que se había de sufrir estaba definida por unas duras y pésimas condiciones en las que numerosos niños, además de ser víctimas de abandonos, palizas y abusos, eran empleados como mano de obra barata y fallecían antes de llegar a la vida adulta, donde el juego, los problemas y el deber les esperaban con enardecimiento y altivez⁵⁷.

Los juegos de mesa: ajedrez, tablas, alquerque y damas

Los juegos de mesa, según Alfonso X «el Sabio», tenían una gran ventaja sobre las demás actividades lúdicas o deportivas, resumida en su concepción como una práctica asequible a toda clase social y género, y ejecutable en cualquier lugar y momento⁵⁸. Estos surgieron al lado de la caza, concebida como el deporte medieval por excelencia de ricos y pobres, de nobles y plebeyos, y presentaron un gran poder a la hora de confortar a los hombres de sus trabajos. Quizá por este último factor y por liberar las tensiones

⁵⁵ López de Guereño Sanz, «Escenografía y discursos visuales», pp. 329-333.

⁵⁶ Guadalajara, *Los juegos en la Edad Media*.

⁵⁷ Tostado, *El juego en la Edad Media*.

⁵⁸ Molina Molina, «Juegos de mesa», p. 215; Ferreiro, *Los juegos de mesa medievales*.

acumuladas en el alma, todo el mundo dedicó buena parte de su tiempo libre a este tipo de juegos, cuya máxima expresión era el ajedrez.

El ajedrez, cuyos orígenes más remotos parecen retrotraerse hasta el Chaturanga de la India y el juego del soldado, era una actividad lúdica y estratégica en la que se reproducía una batalla y se precisaba de cálculos e ingenio para lograr una victoria fulgurante y deshonrosa sobre el enemigo, sobre todo si se conseguía hacer jaque al rey⁵⁹. Este juego, que para Alfonso X era el más noble y de mayor maestría que el resto a causa de utilizar el entendimiento por encima de la suerte y del azar, estaba compuesto por un total de 32 piezas, 16 de color blanco y otras 16 de color negro, colocadas en un tablero dividido en 64 casillas, en cuya primera fila se colocaban los ocho peones y en la segunda fila el resto con el rey en la casilla central, al lado del alferza y seguido de los dos alfiles, los caballos y los roques en las últimas dos casillas⁶⁰.

El ajedrez de la época alfonsí, que nada tiene que ver con el actual, cuyas reglas fueron imponiéndose entre los siglos XV y XVI, era un juego tan noble que lo jugaban reyes, damas, nobles, eclesiásticos y monjas. Todos ellos podían disfrutar no solo de una agradable estancia temporal en la que la tranquilidad y el sosiego inundaban sus espíritus, sino que podían elegir entre una gran variedad de modalidades con las que pasar su rato libre. De todos los tipos existentes cabe destacar el Gran Ajedrez, en el que el tablero estaba dividido en un formato de 12 por 12 y cada parte jugaba con 24 fichas zoomorfas; el Ajedrez hecho a semejanza de los cuatro tiempos del año, ese juego medieval que estaba destinado a cuatro jugadores, representantes de una estación, un elemento y un fluido, y que hacía uso de las piezas del ajedrez clásico y de un dado de seis caras; y otras variedades como el Ajedrez de Tamerlán y el Ajedrez de las diez casas⁶¹.

El juego de las tablas, considerado el antecedente del Backgammon, fue una de las prácticas de entretenimiento más consumida, en las que se mezclaba el ingenio y la suerte de los dados, y el entendimiento y la aventura. Para poder jugar era imprescindible la existencia de un tablero cuadrado, cuyas dimensiones habían de ser de 6 por 4, de tablas, que podían presentar una forma cuadrada o redonda, y de dados, cuyos puntos eran esenciales para la modalidad a ejecutar. Entre los diferentes tipos de juegos practicados cabe mencionar el juego de 15 tablas, modalidad de origen romano donde cada jugador

⁵⁹ *Las artes y las ciencias en el occidente musulmán.*

⁶⁰ Molina Molina, «Juegos de mesa», p. 221.

⁶¹ Ferreiro, *Los juegos de mesa medievales.*

jugaba con quince fichas y tres dados; el juego de los 12 hermanos, creado para que los niños también pudieran jugar a las tablas; el conocido como Espanna Emperador, inventado por Alfonso X y jugado con tres dados; las fallas, jugadas con quince fichas, de las cuales trece eran colocadas en la casa del seis, mientras que las restantes eran situadas en la contraria; y el laquet, donde no había capturas y ambos jugadores seguían el orden alfabético en la dirección del movimiento hasta llegar a S-Z⁶².

La práctica desenfadada del ajedrez y del juego de las tablas se vio acompañada por la existencia de otros juegos como el alquerque, ese juego de estrategia y entretenimiento habitual en la época medieval, cuyas versiones populares más conocidas eran el de tres, el de nueve y el de doce⁶³; el juego de astronomía, concebido para un total de 7 jugadores, cada uno de los cuales escogía un planeta para el desarrollo de su partida, la cual era jugada en un tablero de 7 lados y 8 círculos que representaban el mismo número de cielos; y las damas, ese juego de mesa más tardío, resultado de la fusión del tablero de ajedrez con el alquerque de doce en el siglo XV, que empezó destinado a mujeres cultas y delicadas⁶⁴. En este sentido, el ámbito de los juegos de mesa se caracterizó por una personalidad ciertamente heterogénea, que ofreció a sus participantes un polifacético panorama en el que la inteligencia y la perspicacia constituyeron una estructura binomial capaz de alcanzar triunfos colosales.

Los juegos de azar: dados y naipes

Desde el punto de vista de la tradición alfonsí, los dados fueron el primer juego de azar de la humanidad hasta la aparición de los naipes. Tal era su importancia y repercusión en la sociedad que, en la Alta Edad Media, este juego en concreto se convirtió en uno de los vicios más extendidos por todo el continente europeo, hasta el punto de que en las principales urbes se llegaron a erigir escuelas destinadas a la formación de auténticos profesionales de los dados, cuya actividad era el principal objeto de entretenimiento del pueblo llano⁶⁵. Aunque bien es cierto que todo el mundo jugaba a los dados, desde esclavos y mendigos hasta niños y eclesiásticos, pues, como decía Sócrates, «la vida era semejante a este juego porque se había de tomar la suerte según como cayere»⁶⁶.

⁶² Molina Molina, «Juegos de mesa», pp. 225-229; Ferreiro, *Los juegos de mesa medievales*.

⁶³ *El conjunto monumental: los alquerque*.

⁶⁴ Ferreiro, *Los juegos de mesa medievales*.

⁶⁵ Molina Molina, «Juego de dados», p. 97.

⁶⁶ Peñasco González, «Juego en la emblemática», pp. 80-81.

Los dados⁶⁷ representaban la cuna de los vicios en la tradición medieval y estaban mal vistos por la nobleza y el clero, cuya opinión negativa se sustentaba en una historia del Nuevo Testamento según la cual unos soldados romanos se apostaron la túnica del Mesías al juego de los dados. Mientras que, por otro lado, los regidores de las ciudades y villas no eran muy partidarios de su práctica, puesto que esta estaba vinculada tanto a las apuestas, cuyo dinero obtenido era una cosa mal ganada, como a las blasfemias y a las renegaciones de la fe cristiana. De ahí que formularan diversos preceptos legislativos en contra de la puesta en práctica del juego más peligroso y perseguido de los juegos de azar, que casi siempre permaneció intacto en el momento en el que se levantaban las restricciones y prohibiciones⁶⁸. Un conjunto de medidas que continuaron en los siglos siguientes, pues, por ejemplo, en el siglo XIV el Fuero de Jaca prohibió el juego de dados, debido a que la legalidad no fue capaz de frenar su adicción y su poder entre los moradores medievales⁶⁹.

Con el paso de los años, sobre todo a partir de los siglos XV y XVI, los dados y su rica variedad, como los juegos de la marlota, la rifa, el par pujado, la guirguiesa o la triga, fueron sustituidos y reemplazados del consumo popular por los naipes, cuyas primeras barajas empezaron a ser producidas a partir de 1382. Los naipes llegaron a todas las partes y siempre estuvieron acompañados del riesgo de perder dinero y de las trampas, que eran el objetivo principal de las partidas jugadas. Por todo ello, por el bien de no arrastrar la fortuna de cualquier eslabón social y por otros muchos factores, la nobleza y la monarquía trataron de censurar sin éxito alguno este gran vicio nacional, constantemente referenciado en la literatura de los siglos XV-XVII⁷⁰.

Juegos y continuidades entre los albores finales del Medievo y el Siglo de Oro

En la Baja Edad Media, existía una enorme variedad de juegos practicados, tanto al aire libre como en el interior de las casas, en los mesones o en las tabernas. No todos los jugados, al igual que sucedía en los tiempos alfonsíes, estaban bien vistos por los poderes públicos que dudaban en reprimir todos aquellos que, ante sus ojos, podían ser

⁶⁷ Los hallazgos de algunos dados medievales, como los descubiertos en el casco urbano de Lorca, datados entre los siglos XIII y XIV, nos han permitido saber que estos instrumentos al servicio del ocio podían estar elaborados en hueso, piedra o metal, y tenían una forma cúbica y seis lados señalados con las perforaciones de los números, las cuales era realizadas por diversos artesanos que hacían girar su herramienta punzante sobre la cara lisa de los mismos.

⁶⁸ Molina Molina, «Juego de dados», pp. 97-99.

⁶⁹ Tostado, *Los juegos en la Edad Media*.

⁷⁰ Molina Molina, «Juegos de mesa», pp. 231-236.

considerados lesivos o potencialmente peligrosos para el mantenimiento y la preservación del orden público. Los juegos al aire libre, caracterizados por su fácil control, tropezaron con menos trabas legales que los juegos de apuesta o de tablero, como el ajedrez, los dados y los naipes, sobre todo cuando estos se desarrollaban en un ambiente constantemente sospechoso como el de las tabernas o los mesones. Algunos de los juegos más practicados fueron el de la ballesta, donde los participantes desafiaban su puntería frente a sus adversarios, el tejuelo, la cayada y los bolos, a la vez que se celebraban corridas de toros durante las festividades de las villas y ciudades peninsulares⁷¹.

En el siglo XV, el juego seguía constituyendo una práctica habitual en la sociedad medieval, cuyos habitantes disfrutaban de la celebración de torneos, justas y pasos de armas, y eran partícipes de diversos juegos como los de caña, la pelota o los dados⁷². En el caso de la localidad palentina, los clérigos y capitulares calificaron al juego de pernicioso por el hecho de poder traer consigo el vicio, el desorden y la violencia de cara a sus practicantes. Pese a estas negativas consideraciones, los religiosos no dudaron en hacerse partícipes de la rica variedad de los juegos existentes, como la rifa, la gresca, la correhuela o los dados, prestando especial atención a los naipes. En consecuencia, múltiples fueron las medidas emitidas por parte del cabildo palentino con objeto de frenar un conjunto de comportamientos escandalosos para la moral pública de los canónigos, quienes hicieron caso omiso a los preceptos formulados y llegaron a apostar significativas cantidades en sus propias casas o en el coro de la catedral⁷³.

En el Siglo de Oro, período en el que Pedro de Medina afirmó que el juego moderado y reglado no debía ser condenado, y en el que Luis Vives dijo que el perjuicio del juego era la pérdida del tiempo, jugar seguía constituyendo una actividad más que cotidiana entre los niños y los adultos⁷⁴. Fue en estos momentos cuando los juegos, principalmente los de azar, lograron una gran acogida en el seno social, hasta el punto de que aparecían recogidos en los tratados de educación para príncipes, en la pintura y en los libros de emblemas, en cuyo interior no solo se podía distinguir entre juegos bien considerados y juegos malditos, sino que se podía apreciar la permanencia de los valores asociados a estos en los tiempos de Alfonso X. Aunque lo cotidiano de estos pasatiempos

⁷¹ Martín Cea, «Fiestas, juegos y diversiones», pp. 136-138.

⁷² Guadalajara, *Los juegos en la Edad Media*.

⁷³ Polanco Pérez, «Organización interna», pp. 214-215.

⁷⁴ Pino Abad, «Planteamiento», p.23.

y la carga significativa de los mismos los acabó convirtiendo en útiles elementos para la transmisión de recomendaciones éticas y dogmáticas⁷⁵.

V. JURISDICCIÓN Y LEGISLACIÓN EN TORNO AL JUEGO Y SU AMBIENTE

De la Antigüedad a los tiempos de Alfonso X «el Sabio»

Como es sabido, las manifestaciones recreativas y culturales de la población, diferenciadas por su propia esencia de las actividades características del orden social, siempre han supuesto una alteración o una modificación de la habitualidad. De ahí que en todo momento se haya tratado de regular las diversiones y los entretenimientos del conjunto poblacional de un determinado lugar bajo el pretexto de mantener el estado de las cosas que les convenía a los que tenían la suma potestad de gobernar⁷⁶.

En el caso de los juegos de azar, que estaban verdaderamente extendidos entre la población castellana, al igual que los festejos taurinos, no se ha documentado la existencia de una estricta regulación ni en el Código de Hammurabi ni en las Leyes Mosaicas. Empero, poco tiempo después, se ha podido constatar en el Derecho Musulmán la preocupación del legislador tanto por la ingesta de bebidas alcohólicas como por el maysir, ese juego de azar que solía culminar en peleas, lesiones, homicidios y desavenencias violentas a causa del abusivo consumo etílico de los jugadores.

En el mundo romano, la legislación republicana persiguió con empeño y rigor los juegos de azar mediante las leyes Ticia, Publicia y Cornelia. La lucha contra la ilegalidad en el ámbito lúdico estaba representada por la intervención de los ediles, que solían dictaminar el extrañamiento o el destierro para todo aquel que fuera condenado culpable ante los ojos de la justicia, y por la expresa prohibición de las apuestas en cualquier tipo de juego que no fuera el de la lucha. Posteriormente, ya en tiempos del Bajo Imperio, se prohibieron de manera absoluta los combates de gladiadores, decisión que también afectó a los juegos de azar, ya que el emperador Justiniano, con la ayuda de la Iglesia, deseaba cercarlos al máximo con el fin último de erradicarlos y de limitar las cantidades susceptibles de ser lícitamente apostadas en los juegos permitidos al objeto de preservar los patrimonios familiares.

⁷⁵ Peñasco González, «Juego en la emblemática», pp. 75-91.

⁷⁶ Gómez Rojo, «Fortuna y lidia», p. 197.

En los tiempos visigodos, el *Liber Iudiciorum* se refirió específicamente a las actividades recreativas como posible causa de lesiones e incluso de homicidio, incidiendo particularmente en la necesidad del animus para poder castigar al causante de las heridas o de la muerte. Según san Isidoro de Sevilla, artífice intelectual de las conocidas *Etimologías*, el ordenamiento jurídico visigodo prohibió durante determinadas épocas la puesta en práctica de los juegos de azar debido a que el engaño, la mentira y el perjurio siempre la acompañaban⁷⁷.

El ordenamiento medieval nos ha dejado constancia de la presencia de numerosos juegos extendidos por toda la Península Ibérica, tal fue el caso del bohardo, que consistía en combatir sin voluntad de causar daño con lanzas de pequeño tamaño, o del tablado, en el que se debía destruir un armazón de tablas. Todo este panorama estaba complementado con la realización de todo tipo de apuestas que acompañaban a las actividades que maldecían a Dios, que excedían la fortuna y las posibilidades de los jugadores, muchos de los cuales ponían en peligro el patrimonio familiar⁷⁸, etc. Un rico y complejo horizonte en el que Alfonso X «el Sabio» prohibió a sus vasallos jugar con dinero cuando estuviesen desempeñando funciones militares, a la vez que ordenó por otro lado la regulación de las heridas o muertes a terceros producidas con motivo de riña o de algún juego permitido de forma accidental⁷⁹.

La obra jurídica-legislativa de Alfonso X, concebido ante los ojos del ilustre Julio Valdeón como uno de los principales reyes legisladores de la humanidad, constituye uno de sus más importantes legados, ya que hasta mediados del siglo XIII predominó una dispersión normativa en cuanto a lo legislativo⁸⁰. Lo que pretendía era crear derecho, hacer leyes y administrar justicia., a la vez que intentaba ordenar y racionalizar las relaciones entre los individuos de su tiempo. Para este fin se sirvió de tres grandes obras que ilustraban numerosos aspectos de la política de gobierno y de la vida castellanoleonesa en el siglo XIII: *Espéculo*, *Fuero Real* y *Partidas*⁸¹.

La elaboración del *Fuero Real*, redactado de manera completa antes de 1255 y fundamentado en el Fuero de Soria, respondía al deseo de unificar el derecho local

⁷⁷ *Ibidem*, pp. 198-206.

⁷⁸ Se llegaban a apostar hasta los bienes de la esposa del jugador empedernido, cuya mente estaba eclipsada por el ansia de la victoria y del dinero.

⁷⁹ Gómez Rojo, «Fortuna y lidia», pp. 210-212.

⁸⁰ Valdeón Baruque, *Alfonso X*, p. 159; Procter, *Alfonso X de Castilla*, pp. 80-81.

⁸¹ González Jiménez, «Alfonso X», p. 40.

castellano y de acabar con el localismo vigente hasta entonces⁸². El ejercicio de sus postulados, que se difundieron preferentemente por Castilla la Vieja y la Extremadura castellana, supuso la ruptura de los derechos privilegiados de la Alta Edad Media, el establecimiento de los principios de derecho y el ataque a los privilegios de autogobierno que existían en la mayoría de los fueros.

La composición del *Espéculo*, articulado en cuatro libros, fue resultado de la intención jurídico-política de ofrecer una redacción sistematizada del derecho del reino y de regular las relaciones entre los grandes señores territoriales y el soberano desde el punto de vista regio y a partir de un robustecimiento indiscutible de la autoridad monárquica⁸³. En esencia, se trataba de un texto jurídico básico para el uso de los jueces, donde se recogían las normas del derecho que debían ser aplicadas por todos los tribunales castellanos de la época. Y, según Pérez Prendes, era el nervio orgánico principal de la constitución política de Castilla y León⁸⁴.

La confección de las *Partidas* (1256-1265), vertebradas en siete grandes secciones⁸⁵ al igual que el *Digesto* del emperador bizantino Justiniano y sustentadas en numerosas fuentes, como el Derecho Canónico y el Derecho Romano, fue consecuencia de la diversidad y de la confusión de las leyes de su reino⁸⁶. Según R. A. MacDonald, las *Partidas* no solo fueron la compilación jurídica más ambiciosa de los mandados hacer por Alfonso X, sino que también representaban una integración enciclopédica y sistemática de la definición, prescripción, explicación y ampliación de diversas fuentes en distintas lenguas, pues múltiples eran los enunciados formulados en su interior, donde se trató de diferenciar lo científico de la ciencia diabólica⁸⁷. Sin embargo, nada de lo planteado en su interior se convirtió en una norma jurídica operativa hasta la aprobación del Ordenamiento de Alcalá de 1348, lo cual quiere decir que en la época alfonsí predominó una ley regida por las costumbres⁸⁸.

Bien es cierto que el *Fuero Real* y las *Partidas*, consideradas la base de nuestro derecho histórico y el resumen de todo el saber jurídico de la época alfonsí, fueron las

⁸² Valdeón Baroque, *Alfonso X*, pp. 161-162.

⁸³ *Ibidem*, p. 162.

⁸⁴ Valdeón Baroque, *Alfonso X El Sabio*.

⁸⁵ Doctrina católica y derecho eclesiástico, derechos y deberes mutuos de los gobernantes y de sus súbditos, administración de la justicia, matrimonio y asuntos similares, derecho mercantil, contratos y donaciones, testamentos, herencias y tutelas, y derecho penal, castigos y penas.

⁸⁶ Procter, *Alfonso X de Castilla*, p. 59.

⁸⁷ González Jiménez, «Del fecho de allende», p. 121,

⁸⁸ Molina Molina, «Aspectos de la vida cotidiana», p.171-184.

producciones intelectuales por excelencia en lo relativo a la regulación del juego y sus desfases, pues en su interior se formularon diversas disposiciones legales en contra de los abusos cometidos por los jugadores, que se reunían frecuentemente en las Iglesias y los cementerios para jugar a los dados, y en pro de enseñar el conocimiento de los juegos al heredero al trono. Pero la gran obra que a nosotros nos interesa y a la que hemos dedicado el epígrafe siguiente es el *Ordenamiento de las Tafurerías*, ese gran ejemplar de la legislación científica y de la legislación penal especial de la época, redactado por el maestro Roldán, que tiene el mérito de ser la primera legislación orgánica del juego en España, ya que lo que Alfonso X pretendía era establecer cierta sistemática, estabilidad y unificación en la imposición de castigos por las heridas, muertes y otros daños materiales ocasionados por las desavenencias, las discordias y las enemistades entre los que se dedicaban, favorecían o se lucraban de la práctica de los juegos de azar⁸⁹.

Pese al contenido punitivo del *Ordenamiento de las Tafurerías*, el juego siguió practicándose y la derogación del mismo cincuenta años más tarde supuso, además de la obligación de la Corona de Castilla de indemnizar los daños causados a los concejos que dejaron de percibir los pingües beneficios de que disfrutaban por privilegio real por el arrendamiento de las casas de juego, la ausencia de respaldo que otorgaba la norma a la realidad social del juego. En consecuencia, se puede decir que la legislación de las cortes medievales osciló entre la prohibición de las actividades recreativas de azar, observable al final del reinado de Fernando IV de Castilla y en los tiempos de Alfonso XI, en los que fue objeto de punición el juego de dados mientras durase la hueste, y la prescripción del mantenimiento de las casas de juego ya establecidas⁹⁰.

El *Ordenamiento de las Tafurerías*: la obligatoriedad de su cumplimiento

El *Ordenamiento de las Tafurerías* fue el contrapunto al *Libro de los juegos*, pues su carácter no era lúdico y cortesano, sino más bien jurídico y normativo. La redacción de esta magnífica producción intelectual, enmarcada dentro de las obras jurídicas menores de Alfonso X, al igual que las *Leyes para adelantados* (1255) o el *Ordenamiento sobre combustibles y artefactos* (1256), fue encargada al maestre Roldán que elaboró un breve prólogo y un total de 44 leyes, que estuvieron vigentes hasta el año 1329 mostrando a sus contemporáneos las artimañas, los trucos, los engaños y los actos delictivos de los

⁸⁹ Gómez Rojo, «Fortuna y lidia», pp. 215-216.

⁹⁰ *Ibidem*, p. 218.

ambientes lúdicos, y sus respectivas consecuencias traducidas en duros castigos y brutales escarmientos físicos y sociales⁹¹.

En él se recogían las normas que debían establecer el orden en las casas del juego del rey o tafurerías y regir su funcionamiento y organización de manera correcta, sin soslayar aspectos relacionados con la moralidad pública y ciertos puntos del derecho privado vinculados con el juego y su mundo. Cada una de las disposiciones legales formuladas estaba destinada, principalmente, a la figura del jugador, a regular los derechos y las obligaciones de los arrendatarios de las casas públicas de juego, que habían sido concedidas por el rey mediante licencia como únicos lugares en los que se podía practicar el juego de manera legal, a fijar los límites legales de los diversos tipos de apuestas y la calidad de los bienes apostados o empeñados, a establecer el procedimiento para llevar ante la justicia las querellas y las demandas propuestas, a orientar a los jueces en la resolución de algunos pleitos, etc. En este sentido, la penología, es decir, la distribución de penas, castigos y escarmientos, estaba muy claramente establecida a lo largo de todo el ordenamiento al hilo de los delitos predefinidos.

El corpus legal planteado en el interior del ordenamiento se mostró verdaderamente preocupado por los blasfemos y tramposos, convertidos en el objetivo principal de las sanciones y de las penas físicas. Los castigos impuestos podían ser la amputación de la lengua o de los dedos pulgares del tahúr, aunque para ello era más que necesario haber reincidido en el delito al menos tres veces, ya que en las primeras ocasiones solían salvarse con el pago de determinadas cuantías económicas o, en su defecto, con el sufrimiento de latigazos, de prisión o de la aplicación de la ley del talión⁹². Por ejemplo, según la ley segunda, aquellos que jugaban con dados manipulados podían recibir una sanción económica, sufrir azotes con los dados colgados en el cuello o perder el dedo pulgar de una de sus manos. Mientras que la ley décima quinta, con la intención de poner punto y final a la complicidad y a los beneficios mutuos y recíprocos, recordaba a todos aquellos que encubrían las trampas de sus vecinos la posibilidad de padecer la misma pena que aquellos que decían o hacían los hechos y los engaños.

Las disposiciones formuladas mostraron a sus contemporáneos que la ira de los perdedores solía materializarse en una violencia física y verbal, traducida en el uso de un lenguaje malsonante y blasfemias, en agresiones físicas a otros jugadores, en destrozos

⁹¹ Alfonso X, *Libro de los juegos*, pp. 54-55.

⁹² *Ibidem*, pp. 56-57.

de dados, tablas y tableros, etc⁹³. Por ejemplo, según lo estipulado en la ley sexta, cualquier agresión causada a los contrarios estaba penada con el pago de dos maravedíes, que en el caso de no poder ser pagados autorizaban a la víctima para causar la misma deshonra padecida a su agresor. Una ley después nos encontramos con que el atentado contra un tablero, ya fuere efectuado con cuchillo o piedra, comportaba una sanción económica reparadora, la cual podía quedar suspendida en el aire si el agresor hacía uso de su propia cabeza para romperlo.

El *Ordenamiento de las Tafurerías* no toleraba que los nobles jugaran públicamente y visitaran las tafurerías, puesto que solo podían jugar en su casa y de puertas para adentro. La población nobiliaria estaba enamorada locamente del juego y del vicio, hasta el punto de que no mostraban duda alguna en el momento de empeñar sus armas, sus siervos y sus criados. Su afán por el mundo lúdico generó un conjunto de medidas que intentaron frenar su atrevido comportamiento, fundamentado en la imposibilidad de padecer en su persona cualquier tipo de escarmiento físico. De todos los preceptos legislativos elaborados cabe mencionar la ley primera, que fijaba el pago de unas cuotas monetarias para los infantes, caballeros, hidalgos y ricoshombres que blasfemarán mientras jugaban⁹⁴; la ley vigésimo tercera, que establecía la prohibición de aceptar como empeños las armas de los hidalgos o escuderos en las casas de juegos; y la ley vigésimo sexta, que recordaba a los vecinos y moradores de una villa la expresa prohibición de no acoger a los nobles en sus tafurerías bajo el pago de la calumnia mandada por el rey.

Los contenidos punitivos del *Ordenamiento de las Tafurerías* siguieron el rostro de dureza de la norma contra el sector eclesiástico y establecieron la prohibición de la participación de los clérigos en las actividades lúdicas y de entretenimiento. Las prohibiciones sugeridas eran constantemente violadas por los religiosos, que nos le importaba adentrarse en la ilegalidad pese a la posibilidad de perder el privilegio jurisdiccional del que gozaban por su condición de hombres de la Iglesia y de caer en manos del orden civil en vez de la jurisdicción eclesiástica⁹⁵. Así se fijó en la ley vigésimo quinta, donde se dijo que los clérigos que sacaran tablaje, jugaran a los dados y fueran a las tafurerías debían ser juzgados en el mismo juicio que el resto de los tahúres.

⁹³ *Ibidem*, p. 58.

⁹⁴ La primera vez estaban obligados a pagar 20 maravedíes y, la segunda vez, esta cantidad se multiplicaba por dos. Si eran sorprendidos una vez más, estos ya pasaban a ser acusados ante el monarca.

⁹⁵ Alfonso X, *Libro de los juegos*, pp. 58-59.

Los mandatos expuestos como contenidos de obligado cumplimiento también atañeron a las apuestas, a los pleitos gestados en razón del juego y sus defectos, y a las tafurerías⁹⁶. En el caso de las apuestas, era bien conocido que los jugadores trataban de apostar cualquier cosa u objeto bajo el pretexto de salir victoriosos en la partida. Sin embargo, en los tiempos alfonsíes no todo podía ser apostado, pues, según la ley décima novena, no se toleraba la apuesta de oro, plata, piedras, sortijas y anillos sin previamente habérselo consultado a las personas con las que se jugaba. Lo mismo sucedía con la comida o la bebida, cuya apuesta era únicamente lícita si la intención final era la acción de disfrutarlas y compartirlas entre los tahúres. Así lo recordaba la ley trigésimo primera, la cual venía a decir que, si el cometido final no era el disfrute común, el acusado debía pagar la calumnia impuesta.

Las apuestas, las peleas y los homicidios solían derivar en el desarrollo de diversos pleitos que, parafraseando lo escrito en la ley décimo primera, eran válidos y habían de efectuarse en razón del juego. Los jugadores de las tafurerías no podían sacar ni desechar el testimonio de ningún cristiano, judío y moro, teniendo en cuenta que cada testimonio había de cumplir con su propia ley, es decir, los cristianos estaban obligados a jurar sobre los santos Evangelios. Y cualquier juramento en falso era castigado desde un punto de vista físico y social, hasta el punto de que, tal y como ordenaba la ley vigésimo séptima, se le comentaba con seguridad que nunca jamás volvería a ser creído en testimonio, que en primer lugar era presentado ante el alcalde y, posteriormente, si este no deseaba hacer derecho de ello, era llevado ante el rey y sus justicias, concebidos como la última expresión y palabra del campo jurídico medieval.

Cada uno de los hechos comentados hasta ahora debía tener lugar en las tafurerías, cuyo arrendamiento y recaudación estaban sujetos a una ardua tarea de selección de los mejores candidatos, los cuales habían de mostrar, según la ley trigésimo octava, su máxima lealtad, respeto y falta de engaño al sabio monarca. Las tafurerías eran los únicos lugares en los que el juego y las apuestas presentaban una apariencia puramente legal, sin embargo, la legislación alfonsí admitía alguna que otra excepción. Por ejemplo, según lo formulado en la ley vigésimo novena, en el Día de Navidad y su víspera estaba permitido jugar fuera de las tafurerías con objeto de que hubiera alegría en la posada de cada uno. Lo cual viene a decir que el juego fuera de las tafurerías y sin mandamiento del rey era gravemente penado. Así se estipuló en la ley trigésimo segunda, donde se fijó el pago de

⁹⁶ *Ídem.*

diez maravedíes de la moneda nueva por cada vez que fuere probado este tipo de conducta.

Como hemos podido observar, el *Ordenamiento de las Tafurerías*, que no gozó de la misma calidad expositiva y argumentativa que el *Espéculo* y las *Partidas*, manifestó un tono reprobatorio y legislador que entonaba una cierta desconfianza y poca estima hacia el juego. Aunque también aludía a que la actividad lúdica sabiamente practicada, con equilibrio y mesura a su vez, y fuera de toda codicia, era algo ciertamente positivo que llevaba alegría al corazón humano y sosiego a su pesadumbre. Con todo ello no solo hacía lícito al juego, sino que justificaba a grandes rasgos el vínculo perpetuo existente entre el ser humano y el ocio de su tiempo⁹⁷.

Jurisdicción y legalidad en el mundo bajomedieval

En el mundo lúdico y del entretenimiento se observaba con nitidez el influjo ejercido por el Derecho Común sobre las *Partidas*, es decir, se reprodujo lo establecido en el campo legislativo ya tiempo atrás. Por ejemplo, como decía el erudito Ulpiano, se impedía al dueño de la casa demandar o ejercer alguna acción contra los jugadores que acogió en la misma, los hurtos, los agravios, los daños o las injurias que le hubiesen provocado como consecuencia de admitir la compañía de unos hombres que, por el hecho de entregarse a la tahurería, habían de ser ladrones y de mala vida⁹⁸.

Los ambientes dominados por el espíritu del juego solían estar condicionados por la existencia de riñas, trampas, peleas y muertes. En numerosas ocasiones, las trifulcas protagonizadas derivaban en la muerte de uno de sus participantes, de ahí que en estos tiempos se dispusiera que todo aquel homicidio causado durante el juego debiera de ser castigado con la pena de destierro por un total de cinco años. Con esta normativa lo que se pretendía era alejar a todos aquellos individuos conflictivos y armonizar y pacificar el clima que se respiraba en las tafurerías o en otros espacios destinados de manera exclusiva a la práctica común del juego y sus variantes, que actuaban como válvula de escape para la presión acumulada en el contexto social.

Los enfrentamientos, los riesgos y los problemas no eran los únicos elementos continuadores de la época alfonsí, pues también nos encontramos con la expresa prohibición contraria a que los prelados fueran partícipes de la acción del juego, la cual

⁹⁷ *Ibidem*, pp.59-60

⁹⁸ Pino Abad, «Legislación territorial», pp. 42-43.

estaba identificada con una especie de invocación al mismo Satán. Era ciertamente habitual que los clérigos, pese a ser conscientes de que por culpa del juego se pecaba por avaricia, blasfemia o mentira, participasen en las partidas de los juegos de azar y, por consiguiente, se vieran dados a la ingesta de alcohol e implicados en escándalos, peleas, robos y muertes. Así lo denunciaron numerosos procuradores de las ciudades castellanas, sobre todo a partir de la publicación del *Catecismo* de Pedro de Cuéllar (1325), con objeto de que, si lo hacían y eran sorprendidos con las manos en la masa, fueran amonestados por sus superiores y privados del ejercicio de su oficio durante un largo período de tres años⁹⁹.

En el siglo XIV, época sucesora del reinado de Alfonso X, el fraile Francesc Eiximenis afirmó rotundamente que la ociosidad podía llegar a ser el origen de infinitos males y de todo pecado. Según su crítico pensamiento, los ociosos, que eran miembros inútiles de la sociedad, debían ser expulsados de la comunidad o cedidos en un lugar no habitado o en una isla. Al mismo tiempo que, bajo la poca estima que tenía por los jugadores públicos, luchadores y alcahuetes, asimilados todos ellos a tratantes de usura y «traficantes», enunciaba el deseo de que estos tres grupos fueran evitados por los gobernantes y expulsados de la comunidad política-social en la que habitaban, para así poder lograr un digno espacio proclive a la tranquilidad y la legalidad¹⁰⁰.

En ese mismo siglo, bajo el reinado de Juan I, se celebró una sesión de cortes en la localidad burgalesa de Briviesca (1387). De todas las disposiciones aprobadas y cuestionadas sobresalió aquella que prohibía el juego de dados en público y en privado bajo una multa económica que oscilaba entre los 100 (primera vez) y los 300 maravedíes (tercera vez). En el caso de que el jugador condenado no tuviera el poder adquisitivo suficiente para satisfacer la pena impuesta, este podía quedar encadenado entre 10 (primera vez) y 30 días (tercera vez), a la vez que se establecía un plazo de 8 días para demandar y se ordenaba castigar según lo establecido en las famosas *Partidas* a todos aquellos individuos que renegaran o blasfemaran de Dios, la Virgen o los Santos¹⁰¹.

Con el paso de los años, los preceptos legislativos alfonsíes no solo se dejaron ver en la cédula real promulgada por Enrique IV (1465), que demostraba la imposibilidad legal de tener tableros en casas públicas o privadas, sino que también estuvieron latentes

⁹⁹ *Ibidem*, pp. 44-45.

¹⁰⁰ Gómez Rojo, «Fortuna y lidia», pp. 221-222.

¹⁰¹ *Ibidem*, p. 219.

en cada una de las medidas planteadas con objeto de frenar un comportamiento atrevido y temerario que, además de poner en riesgo la economía y la vida familiares, era capaz de alterar cualquier ambiente en el que permaneciera¹⁰². Sin embargo, como bien sabemos buena parte de estos intentos quedaron en el tintero, pues la población prefirió actuar a la sombra del cuerpo legal e institucional, y bajo su cometido e interés personales en aras de disfrutar su breve estancia material en este mundo.

VI. CONCLUSIONES

Como hemos podido observar a lo largo del trabajo, el reinado de Alfonso X «el Sabio» (1252-1284) se caracterizó por una cierta complejidad que, con el paso del tiempo, se fue agravando hasta hacer prácticamente insostenible su papel como rey de Castilla y León. Bien es cierto que nuestro sabio monarca se vio dañado por un sinnúmero de problemas y agravios en materia política, económica y social; sin embargo, ninguno de ellos tuvo el poder y la fuerza suficientes como para frenar su labor en el terreno de las artes y la cultura, en cuyo seno se mostró realmente interesado por todos los saberes del mundo terrenal, incluyendo también el juego y su ambiente, cuyo estudio permite revelar a los lectores un conjunto de estructuras políticas, religiosas y socioeconómicas de gran interés.

La obra cultural alfonsí estuvo «condicionada» por el interés que Alfonso X tenía respecto a la faceta lúdica de sus súbditos, los cuales hacían uso del juego y sus diferentes modalidades con objeto de facilitar su vida material y de pasar un buen rato en compañía de sus coetáneos y vecinos, aunque en ocasiones la armonía y la tranquilidad se vieran perturbadas por el surgimiento de riñas, peleas o muertes como consecuencia de las trampas o apuestas efectuadas. Fue su interés por lo lúdico lo que le permitió plasmar ciertos aspectos del ocio y de la vida cotidiana de sus gentes en algunas de sus producciones intelectuales más destacables, como las *Cantigas de Santa María*, a la vez que ordenó la confección de determinadas obras centradas exclusivamente en el mundo del juego desde el punto de vista ilustrativo y jurídico-normativo, como el *Libro de los juegos: axedrez, dados e tablas* y el *Ordenamiento de las Tafurerías*.

La figura de Alfonso X no solo ha de ser recordada por el mero hecho de que un cráter de la luna lleve su nombre o por la existencia de una estatua suya en la entrada de la Biblioteca Nacional de Madrid, sino también por la presencia de sus obras en nuestro

¹⁰² *Ibidem*, p.224.

imaginario colectivo y por la perpetuación de los juegos practicados en su reinado. Por ejemplo, todavía a día de hoy se sigue jugando al ajedrez y a los dados en casi todo el mundo entero, aunque bien es verdad que sus reglas y sus condiciones han cambiado, ya que ahora existe la posibilidad de jugarlos en el mundo digital, donde las nuevas tecnologías y los videojuegos son capaces de reproducir la cotidianidad alfonsí en todo su esplendor. En este sentido, y a modo de cierre general, podemos afirmar rotundamente que Alfonso X fue uno de los mayores pioneros en cuanto al juego y su regulación en el siglo XIII, donde la ociosidad y los excesos eran capaces de corromper a todos los seres vivientes, desde niños y niñas hasta adultos y ancianos, independientemente del estamento social al que pertenecieran.

VII. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Bibliografía

- Alfonso X, *Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas; Ordenamiento de las Tafurerías*, ed. Raúl Orellana Calderón, Madrid, Fundación José Antonio Castro, 2007.
- Ayala Martínez, Carlos de, «La política eclesiástica de Alfonso X. El rey y sus obispos», *Alcanate: Revista de Estudios Alfonsíes*, 2014-2015, nº 9, pp. 41-106.
- Ballesteros Beretta, Antonio, «Honda cuita», en Ballesteros Beretta, Antonio (coord.), *Alfonso X El Sabio*, Barcelona, Salvat, 1963, pp. 932-1057.
- Coira Pociña, Juan, «El juego y la reproducción de la sociedad: cortejo y escarceos amorosos en el reino de Castilla durante la Baja Edad Media», *Vínculos de Historia*, 2018, nº 7, pp. 194-214.
- Cuesta Torre, María Luzdivina, «Fiesta, juego y espectáculo en el Libro de Apolonio» en *Fiestas, juegos y espectáculos en la España medieval: actas del VII Curso de Cultura Medieval, celebrado en Aguilar de Campoo (Palencia) del 18 al 21 de septiembre de 1995*, Aguilar de Campoo, Fundación Santa María la Real, 1999, pp. 173-185.
- Estepa Díez, Carlos, «Alfonso X en la Europa del siglo XIII», en Rodríguez Llopis, Miguel (coord.), *Alfonso X: aportaciones de un rey castellano a la construcción de Europa*, Murcia, Editora Regional de Murcia, 1997, pp. 11-30.
- Gómez Rojo, María Encarnación, «Fortuna y lidia en el ordenamiento jurídico castellano medieval», *Revista de estudios histórico-jurídicos*, 2012, nº 34, pp. 195-236.
- González Jiménez, Manuel, «Alfonso X el Sabio (1252-1284)», *Revista de Historia de El Puerto*, 2007, nº 38, pp. 37-47.
- González Jiménez, Manuel, «Del fecho de allende al fecho del imperio», en González Jiménez, Manuel (coord.), *Alfonso X el Sabio*, Barcelona, Ariel, 2004, pp. 107-131.
- González Jiménez, Manuel, «Introducción», en González Jiménez, Manuel (coord.), *Alfonso X el Sabio*, Barcelona, Ariel, 2004, pp. 5-12.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, trad. Eugenio Imaz, Madrid, Alianza, 2004.
- Izquierdo Benito, Ricardo, «Alfonso X el Sabio: ¿primer arqueólogo medievalista?», *Historia. Instituciones. Documentos*, 2001, nº 28, pp. 231-240.
- Ladero Quesada, Miguel Ángel, «Las reformas fiscales y monetarias de Alfonso X como base del Estado Moderno», en Rodríguez Llopis, Miguel (coord.), *Alfonso X: aportaciones de un rey castellano a la construcción de Europa*, Murcia, Editora Regional de Murcia, 1997, pp. 31-54.
- López Barinaga, Francisco Borja, «Del juego antiguo al juego de computadora. Papel histórico del juego en el desarrollo de la tecnología digital», *Icono 14*, 2006, vol. IV, nº 8, pp. 1-17.
- López de Guereño Sanz, María Teresa, «Escenografía y discursos visuales en torno al ocio en el siglo XIII hispano: el Libro de los Juegos de Alfonso X el Sabio», en Lahoz Gutiérrez, María, Pérez Hernández, Manuel (eds.), *Lienzos del recuerdo: estudios en homenaje a José María Martínez Frías*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2015, pp. 325-337.
- Martín Cea, Juan Carlos, «Fiestas, juegos y diversiones en la sociedad rural castellana de fines de la Edad Media», *Edad Media: revista de historia*, 1998, nº 1, pp. 111-142.

- Molina Molina, Ángel Luis, «Aspectos de la vida cotidiana en las Partidas», *Glossae: European Journal of Legal History*, 1993-1994, nº 5-6, pp. 171-186.
- Molina Molina, Ángel Luis, «El juego de dados en la Edad Media», *Murgetana*, 1999, nº 100, pp. 95-104.
- Molina Molina, Ángel Luis, «Los juegos de mesa en la Edad Media», *Miscelánea medieval murciana*, 1997-1998, vol. XXI-XXII, pp. 215-238.
- O'Callaghan, Joseph F., *El rey sabio: el reinado de Alfonso X de Castilla*, trad. Manuel González Jiménez, Sevilla, Universidad de Sevilla, 1999.
- Peñasco González, Sandra María, «El juego en la emblemática española», *Norba: Revista de Arte*, 2007, nº 27, pp. 75-91.
- Polanco Pérez, Arturo, «Organización interna. Los canónigos del capítulo palentino», en Polanco Pérez, Arturo (coord.), *La catedral de Palencia en el siglo XV (1402-1470): poder y comportamientos sociales a finales de la Edad Media*, Palencia, Institución Tello Téllez de Meneses, Diputación de Palencia, 2008, pp. 177-230.
- Procter, Evelyn S., *Alfonso X de Castilla, patrono de las letras y el saber*, trad. Manuel González Jiménez, Murcia, Real Academia Alfonso X el Sabio, 2002.
- Rucquoi, Adeline, «El rey Sabio: cultura y poder en la monarquía medieval castellana», en Hernando Garrido, José Luis, García Guinea, Miguel Ángel (coords.), *Repoblación y reconquista: seminario, Actas del III Curso de Cultura Medieval. Aguilar de Campoo, septiembre de 1991*, Aguilar de Campoo, Centro de Estudios del Románico, Monasterio de Santa María la Real, 1993, pp. 77-88.
- Salvador Martínez, H., «Alfonso X el Sabio, humanista y científico», *Argutorio: revista de la Asociación Cultural Monte Irago*, 2018, nº 40, pp. 4-24.
- Snow, Joseph Thomas, «Alfonso X: un modelo de rey letrado», *Letras: revista de la Facultad de Filosofía y Letras de la Pontificia Universidad Católica Argentina Santa María de los Buenos Aires*, 2010, nº 61-62, pp. 297-310.
- Valdeón Baroque, Julio, «Alfonso X y el Imperio», *Alcanate: Revista de estudios Alfonsíes*, 2004-2005, nº 4, pp. 243-258.
- Valdeón Baroque, Julio, «Reflexiones sobre la cultura popular en la Edad Media», *Edad Media: revista de historia*, 1998, nº 1, pp. 15-28.
- Valdeón Baroque, Julio, *Alfonso X El Sabio*, Valladolid, Junta de Castilla y León, Consejería de Educación y Cultura, 1986.
- Valdeón Baroque, Julio, *Alfonso X el Sabio: la forja de la España moderna*, Madrid, Temas de Hoy, 2003.

Webgrafía

- Alfonso X: su vida, su obra, su tiempo*, disponible en <https://www.cronicaeconomica.com/alfonso-x-su-vidasu-obrasu-tiempo-93166.htm> [consultado el 20 de marzo de 2020].
- Carrión Gutiérrez, José Miguel, «El rey Alfonso X el Sabio», en Carrión Gutiérrez, José Miguel (coord.), *Conociendo a Alfonso X el Sabio*, Murcia, Editora Regional de Murcia, 1997, pp. 27-38, disponible en https://books.google.es/books?redir_esc=y&hl=es&id=KKuwxg6-e9YC&q=el+rey+Alfonso+X+el+Sabio#v=snippet&q=el%20rey%20Alfonso%20X%20el%20Sabio&f=false [consultado el 25 de marzo de 2020].

- El conjunto monumental: los alquerques*, disponible en <http://www.turoseuvella.cat/es/el-conjunto-monumental/pequenas-historias/los-alquerques> [consultado el 18 de marzo de 2020].
- Ferreiro, Miguel Ángel, *Los juegos de mesa medievales, según Alfonso X*, disponible en <https://elretohistorico.com/juegos-de-mesa-medievales/> [consultado el 19 de marzo de 2020].
- Ferreiro, Miguel Ángel, *Principales conquistas de Alfonso X el Sabio*, disponible en <https://elretohistorico.com/principales-conquistas-de-alfonso-x-el-sabio/> [consultado el 27 de marzo de 2020].
- García, Daniel; García, Sergio, «Patrimonio histórico español del juego y del deporte: las cantigas de Santa María», *Museo del juego*, 2014, pp. 1-21, disponible en <http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/CANTIGAS-.pdf> [consultado el 3 de febrero de 2020].
- Guadalajara, José, *Los juegos en la Edad Media*, disponible en <https://www.joseguadalajara.com/lm-32-los-juegos-en-la-edad-media/> [consultado el 18 de marzo de 2020].
- Ibáñez, Ricard, *Cuando los jugadores éramos tahúres*, disponible en <https://www.zendalibros.com/cuando-los-jugadores-eramos-tahures/> [consultado el 27 de marzo de 2020].
- Ibáñez, Ricard, *El juego y la muerte*, disponible en <https://www.zendalibros.com/juego-la-muerte/> [consultado el 27 de marzo de 2020].
- Ibáñez, Ricard, *El rey que nos salió jugón*, disponible en <https://www.zendalibros.com/rey-nos-salio-jugon/#:~:text=Alfonso%20X.&text=Por%20ello%20una%20de%20las,de%20los%20juegos%2C%20a%20secas.> [consultado el 18 de marzo de 2020].
- Juegos y juguetes en el medievo*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2019, disponible en <https://www.doccity.com/es/juegos-y-juguetes-en-el-medievo/5106462/> [consultado el 18 de marzo de 2020].
- Las artes y las ciencias en el occidente musulmán: los juegos cortesanos*, disponible en <http://www.regmurcia.com/servlet/s.S1?sit=a,75,c,373&r=ReP-20855> DETALLE_REPORTAJESPADRE [consultado el 18 de marzo de 2020].
- Molina Reguilón, Ana, *Fiestas y ocio en la Edad Media*, disponible en <https://www.arteguias.com/fiestasmedievales.htm> [consultado el 20 de marzo de 2020].
- Pino Abad, Miguel, «Legislación territorial de la Baja Edad Media», en Pino Abad, Miguel (coord.), *El delito de los juegos prohibidos: análisis histórico-jurídico*, Madrid, Dykinson, 2011, pp. 42-66, disponible en https://books.google.es/books?id=9KjFLj79-FIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false [consultado el 27 de marzo de 2020].
- Pino Abad, Miguel, «Planteamiento de la cuestión», en Pino Abad, Miguel (coord.), *El delito de los juegos prohibidos: análisis histórico-jurídico*, Madrid, Dykinson, 2011, pp. 21-30, disponible en https://books.google.es/books?id=9KjFLj79-FIC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false [consultado el 27 de marzo de 2020].

Tostado, Francisco Javier, *El juego en la Edad Media*, disponible en <https://franciscojaviertostado.com/2013/10/09/el-juego-en-la-edad-media/> [consultado el 19 de marzo de 2020].