

LOS JUEGOS DE SOCIEDAD EN LA ESPAÑA ROMÁNTICA

I. *Algunas definiciones y precisiones*

Es difícil definir lo que es un juego de sociedad con respecto a otras diversiones. Difiere el juego de sociedad de la reunión mundana (sarao, baile, hasta baile de máscaras) en que esta ocupación supone un vencedor y un vencido incluso si se juega solo: entonces uno sale vencedor o vencido con respecto al problema planteado. Los juegos solitarios son pues una clase particular de juegos de sociedad, sobre todo cuando son problemas publicados en un periódico. Entonces, el jugador forma parte de la «sociedad» de lectores del periódico.

Se plantea el problema de diferenciar el juego de sociedad del deporte de competición en que hay también vencedores y vencidos. ¿Se trata de mayor o menor intelectualidad? El billar es, sin embargo, un juego de destreza como el tiro al blanco. Los juegos de azar, por su parte, no requieren ningún esfuerzo intelectual.

Digamos, para aclarar las cosas, que el juego de sociedad requiere poca actividad física y que su interés reside en el azar, la destreza, la sutileza intelectual, la estrategia o en una mezcla de varios de estos elementos. El juego de sociedad que linda con el deporte es precisamente el billar. Con mayor esfuerzo físico, sería ya un deporte. El tiro al blanco no se puede considerar así por su carácter peligroso que supone una instalación adecuada.

II. *Importancia del juego en la España romántica*

Históricamente, se trata de una época muy turbia. La poca actividad económica da lugar al deseo de ganar dinero fácilmente y sin trabajar. Las pocas distracciones permiten numerosas tertulias de personas más o menos desocupadas. Todo esto favorece eminentemente la práctica de los juegos de sociedad, con dinero o de pura diversión. Desde luego, la atmósfera muchas veces trágica de la España de entonces no se prestaba mucho a la ligereza, a la alegría, pero existe en el ser humano una facultad para reírse de las cosas menos risibles y para divertirse de manera frívola en medio de las catástrofes.

Muestra de ello es el teatro. He escrito un artículo sobre «El jugador en el teatro de Zorrilla» y basta recordar que *Don Juan Tenorio* es una serie de apuestas, cada vez más difíciles mientras que las dos partes de *El Zapatero y el Rey* representan dos partidas de ajedrez en que vencen los blancos en la primera parte, los negros en la segunda.

III. Los juegos más practicados

Fuera de las abundantes alusiones al juego en la literatura, existen manuales de juegos de sociedad en gran cantidad a partir de 1830. El más célebre de todos, el *Manual completo de juegos de sociedad o tertulia, y de prendas* publicado en 1831 por Mariano de Rementería y Fica es una adaptación de la obra francesa de ma-dame Celnart (seudónimo de Elisabeth Félicie Bayle-Mouillard née Canard) *Manuel des Jeux de Société* (Paris, Roret 1827, 328 p.). Esto muestra la influencia constante de Francia en este punto como en otros. Hemos consultado un gran número de folletos anónimos de 4 a 24 páginas, publicados por Yenes hacia 1838 y que tienen por lo menos el interés de darnos las reglas de varios juegos ahora olvidados (*Los tres siete, el ecarté, piques o cientos, la baciga* por ejemplo) y de indicarnos los juegos que estaban de moda entonces.

— Juego de destreza: El billar o villar. Se jugaba entonces en un mueble con 6 agujeros (4 en las esquinas y dos en medio de las bandas). Consistía esencialmente en herir con su bola la del contrario y obligarla a entrar en uno de los agujeros.

— Juegos de estrategia: Son tres esencialmente. *El ajedrez, las damas y el asalto*. *El ajedrez* estaba muy de moda entonces en España que no tenía sin embargo grandes campeones. En el café, era un juego reservado para los hombres pero las señoras lo practicaban en las tertulias y en su casa.

Las damas. Muy de moda también, sobre todo en las tertulias. Se jugaba de dos maneras: a la francesa con un tablero de ajedrez (64 casillas) y un total de 24 fichas (12 blancas y doce negras). En esta variante, las damas se movían de manera muy perezosa. A la polaca con un tablero de 100 casillas, 40 fichas y damas mucho más móviles que en la variante anterior. Según el *Tesoro de juegos de sociedad* del editor Saurí, (2ª ed. de 1875) se practicaba más el juego a la polaca, pero yo mismo tuve hace tiempo, en España, la sorpresa de encontrarme frente a una jugadora que no conocía más que las damas a la francesa (que yo, francés, no conocía).

El asalto (llamado también la ciudadela, o zorras y gallinas) está muy olvidado actualmente. Tengo la fortuna de poseer uno, francés, que data de la conquista de Madagascar (1895) y cuya copia va incluida, reducida, en sus carpetas. Se trata de la lucha entre 24 asaltantes y dos defensores. Los asaltantes deben ocupar la totalidad de la ciudadela y no pueden matar mientras que los defensores deben matar o impedir la invasión enemiga. Es juego divertidísimo que he practicado.

— Los juegos de azar puro. Pasaré rápidamente porque los considero sin interés, unque tenían (y siguen teniendo) gran aceptación. Notar que varios héroes románticos de novela o teatro, juegan a los dados. Mucho más familiar y convivial es *el loto* en que se apostaban cantidades ínfimas de dinero (seguramente a causa de la escasez general).

La lotería es una variante que se juega con naipes. Se esconden tres cartas, se echan las apuestas y el jugador que saca tres cartas iguales se lleva la apuesta.

el bisbís (o biribí) es un juego de apuestas en un tablero de 70 casillas. El banquero saca un número y el jugador que apostó dicho número es el que gana. El bisbís se usaba bastante en la clase alta. Se alude a este juego en *El hombre de mundo* (Acto I esc. 7) de Ventura de la Vega. Citemos también el *Monte* (variante de la lotería), el *faraón* (variante del bisbís).

— Los juegos de naipes, mezcla de azar y de reflexión. Son numerosísimos, unos autóctonos y varios importados del extranjero. Los autóctonos:

El tresillo inventado hacia 1780 es una variante del Hombre muy difundido en España y Francia en los siglos XVII y XVIII. (Se jugaba al hombre en la corte de Luis XIV en Versalles por influencia de la reina María Teresa). Es juego de la aristocracia y la burguesía. Juego preferido de la reina María Cristina hacia 1835. Se sabe por Le Gentil que Bretón de los Herreros jugaba al tresillo cada noche. Se juega entre tres personas. Es un juego de contrato en que el jugador que lo propone juega solo frente a dos adversarios y tiene que recoger más bazas que sus contrarios.

El revesino, que se juega entre tres y cuya meta es hacer la menor cantidad posible de bazas y con las cartas más bajas. Es un juego de quien pierde gana. Muy de moda a fines del siglo XVIII (juego favorito de Carlos III), sigue vigente en la época que estudiamos. Juego de las tertulias de la clase media.

El mus, de origen vasco, practicado por la clase ínfima, no merece, generalmente, la atención de los tratadistas.

— Los juegos de importación inglesa o francesa. Para ellos, se necesitan barajas de 32 o 52 cartas contrariamente a las barajas españolas tradicionales de 40 o 48 cartas. Según lo que pude entender leyendo los tratados, parece que los fabricantes de naipes españoles del momento se contentaron con añadir 4 cartas al juego español de 48, sin cambiar los palos tradicionales de bastos, espadas, oros y copas. ¡Así se pudo jugar al whist y hasta al bridge con barajas españolas!

El écarté es juego francés que conservó su denominación primitiva. Caso extraño de un juego muy de moda y menospreciado por el autor anónimo que expone la regla (*Juego del Ecarté* Imp. de Yenes. 1838 p. 3).

Este juego bastante común, muy fácil y poco picante, no debería tener lugar en esta serie; mas como la moda se empeña en que ninguna asamblea, ningún baile, ninguna reunión, de cualquiera clase que sea, carezca de una mesa de *Ecarté*, es forzoso admitirlo a esta plaza distinguida. Este crédito, difícil de explicar, es general, y de escalón en escalón el *Ecarté* se halla en todas partes desde el salón real hasta el retrete del fumadero.

Se juega entre dos, se descartan las cartas que no convienen y hay que hacer un número determinado de puntos (cinco o siete). La partida acaba cuando uno de los jugadores obtiene los puntos necesarios.

El Whist, de origen inglés, inventado a fines del siglo XVIII se difundió en España a partir de Gibraltar, probablemente hacia 1840. Se introduce pues por Anda-

lucía, caso excepcional en los juegos de naipes. Estébanez Calderón alude al juego en una de sus *Escenas andaluzas*- «Baile al uso y danza antigua.» (*Costumbristas españoles* T.I p. 831 a.):

Mister Juanillo Paco Martínez y Fernández convida al honorable don N. para un té, pudding y negus (?) en la noche tal; se entonará *The Uve the king* (sic) y se jugará un *wisth* (sic).

Conocido por ser el precursor del famoso bridge (que empieza a difundirse a *partir de 1867*) *difiere del último por la ausencia de anuncios y pujas al principio, la elección del palo de triunfo por el azar (se vuelve el último naipe) y la ausencia de «muerto»*. En cambio, igual que en el *bridge, se juega a cuatro, dos contra dos*.

IV. Un caso particular del tiempo: los juegos sociales e intelectuales

Es notable la importancia del juego intelectual en la prensa del tiempo. Los jugadores de ajedrez tienen a menudo que resolver problemas (y la solución se expresa de manera complicada ya que no se indicaba la localización de las piezas por los números 1-8 y las letras A-G). Contrariamente a lo que ocurre ahora, no he encontrado crucigramas (Corominas sitúa la palabra hacia 1940 y no sé cómo se decía antes), en cambio había muchos jeroglíficos y charadas a veces complicadísimos.

Es notable el gusto del momento por la poesía que ocupa un lugar privilegiado en los juegos intelectuales del momento. Mi antigua discípula Michèle Jeannel, que hizo un trabajo importante sobre los juegos de sociedad en España, ha encontrado un juego de *ajedrez poético* que está en su carpeta. Se trata de descifrar un poema camuflado en un tablero de ajedrez. Dejo la solución para el final de este congreso indicando tan sólo que hay que empezar por la casilla negra A7 que contiene la sílaba «DE». He aquí un ejemplo de *charada poética* (*El Mundo* n° 121, 29 de setiembre de 1836).

Mi primera y mi tercera componen
un animal, que se encuentra en
toda casa y es fácil de acariciar. Mi
segunda y mi tercera es el nombre
de mi dama y el todo es en la
intemperie, del soldado abrigo y
guarda.

R. Medel.

Solución: GARITA.

Eso es un ejemplo cortísimo pero hay charadas poéticas que son verdaderos poemas, demasiado largos para citar en esta ponencia. Se da, a veces el caso de un problema en verso con solución y explicaciones en verso también.

Rementería y Fica alude, en su *Manual completo de juegos de sociedad*, a las *charadas mimadas* ya no poéticas pero sí teatrales, en que las definiciones parciales y la del todo se sugieren por gestos y actos. Desde luego, se trata de un juego en tertulias muy numerosas o saraos.

Existía una cantidad impresionante de juegos de tertulias más fáciles y seguramente divertidos, generalmente juegos de prendas en que el vencido tiene que entregar algo o cumplir una penitencia divertida y, muchas veces, ridícula. Citemos el juego del barco: «Ha venido un barco cargado de C... « El que no encuentra rápidamente una palabra que empieza por la letra convenida da una prenda o hace una penitencia.

Tira y afloja en que el director del juego tiene en la mano tantas cintas como jugadores. Cada uno tiene en su mano la otra extremidad y cuando el director dice «Tira» todos tienen que aflojar y vice versa. Muchos se equivocan y se someten a una penitencia.

Siempre vivo te lo doy. se prende fuego a un papelito que se entrega al vecino diciendo «Siempre vivo te lo doy». El jugador en cuya mano se apaga completamente antes de terminar la frase tiene que cumplir una penitencia.

Las frases difíciles de pronunciar o de memorizar (infinidad de variantes a cual más divertidas y ridículas).

La lotería de amor, en que se sacan papelitos preparados de antemano y que imponen varios actos: un beso a..., una confidencia de..., un viaje a Citeres (!) etc..

- Las penitencias. *Tres veces sí y tres veces no*. La víctima tiene que contestar tres veces sí y tres veces no a preguntas que no conoce, lo que provoca la hilaridad del público.

Poner cuatro pies en la pared. El inocente no puede cumplir. (En realidad se trata de los cuatro pies de una silla).

Hacer un ramillete dando flores a varias personas usando para ellas el famoso lenguaje de las flores.

Desde luego, la variedad es infinita y depende de la imaginación de los jugadores.

Un caso extremado de juegos de sociedad: *Las cuatro navidades*, libro fechado en 1857 por Mariano Roca de Togores, marqués de Molins, impreso por la Imprenta Nacional de Madrid y vendido en favor de los «establecimientos de Beneficencia» y especialmente de los niños expósitos. El marqués de Molins tenía la costumbre de convidar a un banquete de nochebuena a varios amigos, con tal que se plegasen a sus caprichos. Esto ocurrió en las navidades de 1851, 1853, 1856 y 1857. Por ejemplo, en la navidad de 1851, el marqués mandó a sus amigos el siguiente

SONETO INVITATORIO

Hermanos queridísimos, salud: es
antigua costumbre inmemorial en las
noches de pascua y carnaval probar la
gastronómica virtud.

Yo no sé si el Korán o si el Talmud
tratan de esta función y su ritual; pero al
nacer el Niño en el Portal, hay pavos y
chicharras y laúd.

Y yo cumpliendo con el rito aquel, os
convido a una pobre colación al son de la
zambomba y del rabel;

mas porque no haya bulla y confusión,
escriba aquí su nombre todo fiel, y Dios os
colme a todos de turrón.

Cada uno tenía entonces que contestar también con un soneto de rimas forzadas, las impuestas por el soneto de Roca de Togores. A título de ejemplo, he aquí los sonetos de Bretón de los Herreros y de Pacheco.

Iré, ¡oh Roca! a beber a tu salud,
Constante en mi cariño inmemorial, y con
humor iré de carnaval; que la locura a veces
es virtud.

Si otros siguen las leyes del Talmud, ser
espléndido y franco es tu ritual y se conoce ya
desde el portal que honras tu nombre y honras
tu laúd.

Sí, mi padrino, sí; con mucho aquel
alternaré en tu pingüe colación con la cuchara
el místico rabel,

Probando con mi propia confusión que el
hombre en este siglo sólo es fiel caro
Mariano, a quien le da turrón.

Manuel Bretón de los Herreros.

Yo quisiera también darte salud en el
métrico idioma inmemorial, pero mis
versos son de carnaval, pues perdí la
poética virtud.

Fuera falso, cual falso es el Talmud,
tropezando en incógnito ritual, y quedara,
de cierto, en el portal,

destempladas las cuerdas del laúd.

Por suerte no es forzoso el rito aquel para
aceptar tu grata colación, acudiendo sin estro y
sin rabel.

Uno de más seré en la confusión, siempre
a las Musas consecuente y fiel, aunque me
hayan negado su turrón.

Pacheco.

En la segunda navidad (de 1853) hay también un poema de Antonio María Se-govia contestando a la invitación y disculpándose de no poder asistir al banquete; lo hace con tres jeroglíficos (que van en la carpeta y cuya solución vendrá también al final del congreso si nadie lo sabe descifrar antes). Habría que citar el libro entero para dar una idea de la habilidad poética de muchos autores del momento. Y si miramos la lista de los colaboradores, encontramos entre otras celebridades a Baralt, Bretón de los Herreros, Manuel Cañete, Patricio de la Escosura, Ferrer del Río, Gil y Zárate, Hartzenbusch, Modesto Lafuente, los hermanos Madrazo, Martínez de la Rosa, Pacheco, el Duque de Rivas, Rodríguez Rubí, Antonio María Se-govia, Ventura de la Vega.

V. Conclusión

Se nota la diversidad grandísima de los juegos de sociedad en la época que nos interesa. ¿Por qué razón? Por ser una manera agradable de pasar el tiempo en un momento en que la gente de todas las clases sociales (ya que todos juegan) tenía tiempo de sobra después de las horas de trabajo o los domingos y días festivos. Los pocos espectáculos (sobre todo en provincias), los pocos conciertos, dejan grandes momentos que se ocupan con juegos más o menos interesantes pero muchas veces divertidos y chistosos. Seguramente la radio y luego la televisión son responsables de la pérdida de gran parte de estos pequeños juegos de prendas y penitencias que conocí en mi niñez y juventud, en España sobre todo, y que van desapareciendo actualmente.

JEAN-LOUIS PICOCHÉ

EXPLICACIÓN DE LOS GEROGLÍFICOS

Lei la atenta súplica
Del vate celeberrimo,

Y en mi conciencia íntima Opino
en su favor. Reunámonos,
juntémonos, Señor Excelentísimo,
Y alegres himnos báquicos
Cántense en tu loor.
Y puesto que el Atlántico Quiere
mi estrella, oh misero! Que en
piróscafo rápido Vaya al punto á
cruzar,
Mis ojos antes gócense En el dulce
espectáculo De treinta ingenios
íclitos Juntándose á cenar. Tal es
del más escuálido De los hispanos
cónsules ¡Oh Mecénas espléndido!
El franco parecer.
Y te le da, perdóname,
Escrito en geroglíficos,
Que para ti haro fáciles
Aun temo hayan de ser.

Antonio María Segovia
(Cónsul nombrado á la sazón para Nueva-Orleans)

SOLUCIÓN DEL JUEGO DE AJEDREZ POÉTICO

De mirar con demasía
Se me han cegado los ojos,
Y ahora que ciego me encuentro Es
cuando lo veo todo.
Y ahora que ciego me encuentro
Estoy viendo de continuo
El mundo y sus desengaños
Pasar dentro de mí mismo.

Se trata de la marcha del caballo en el juego de ajedrez. Además de presentar el enigma de un poemita, el autor anónimo supo resolver el difícil «problema del caballo» que consiste en recorrer todas la casillas del juego sin pasar dos veces por la misma.

BIBLIOGRAFIA

- MICHELE JEANNEL. *Les jeux de Société en Espagne de 1830 a 1850*. Mémoire de maîtrise. Université de Lille III. Juin 1976. Dactylographié.
- Las cuatro Navidades*. Madrid. Imprenta Nacional. 1857. 298 p.
- Tesoro de Juegos de Sociedad*, 2^a ed. Barcelona. Manuel Sauri. 1875.
- Reglas de juegos de Sociedad. Imprenta de Yenes: *Juego de los tres sietes* 1838 *Juego del villar* 1838 *Juego del ecarté* 1838 *Juego de los piques o cientos* 1838 *Juego del Revesino* 1838 *Juego del ajedrez* 1838 *Juego del Imperial* 1838 *Juego de la Baciga* 1838
- Tresillo de Voltereta, mediator*, 2^a ed. Librería de Razola. Madrid 1830
- Tresillo: el mejor juego de naipes* Madrid Imp. Real. 1830
- Mariano de Rementería y Fica. *Manual completo de juegos de sociedad o tertulia, y de prendas*. Madrid. Imp. de Palacios 1831.



ATA

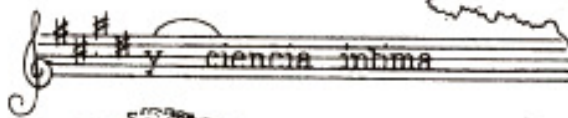
Súplica

del va

TCL



mo



O

en su



vor



una

jun

T



y



himnos báquicos

SE

TU

y pu



el



quiera



(oh! sero)

que



vaya al

á



ar.

mis



antes



en el

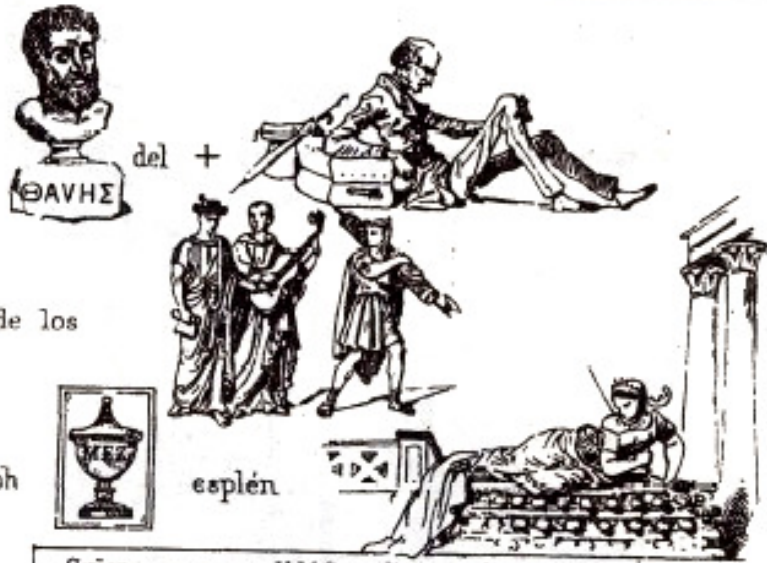


espectáculo



XXX Shakspeare, Schiller, Goethe, Cervantes, Calderon.





del +

de los

oh

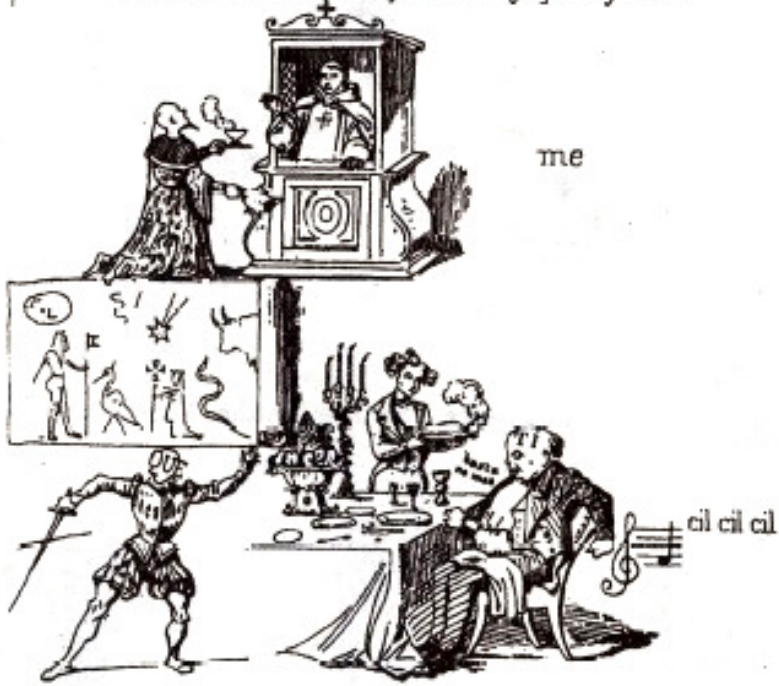
esplén

el

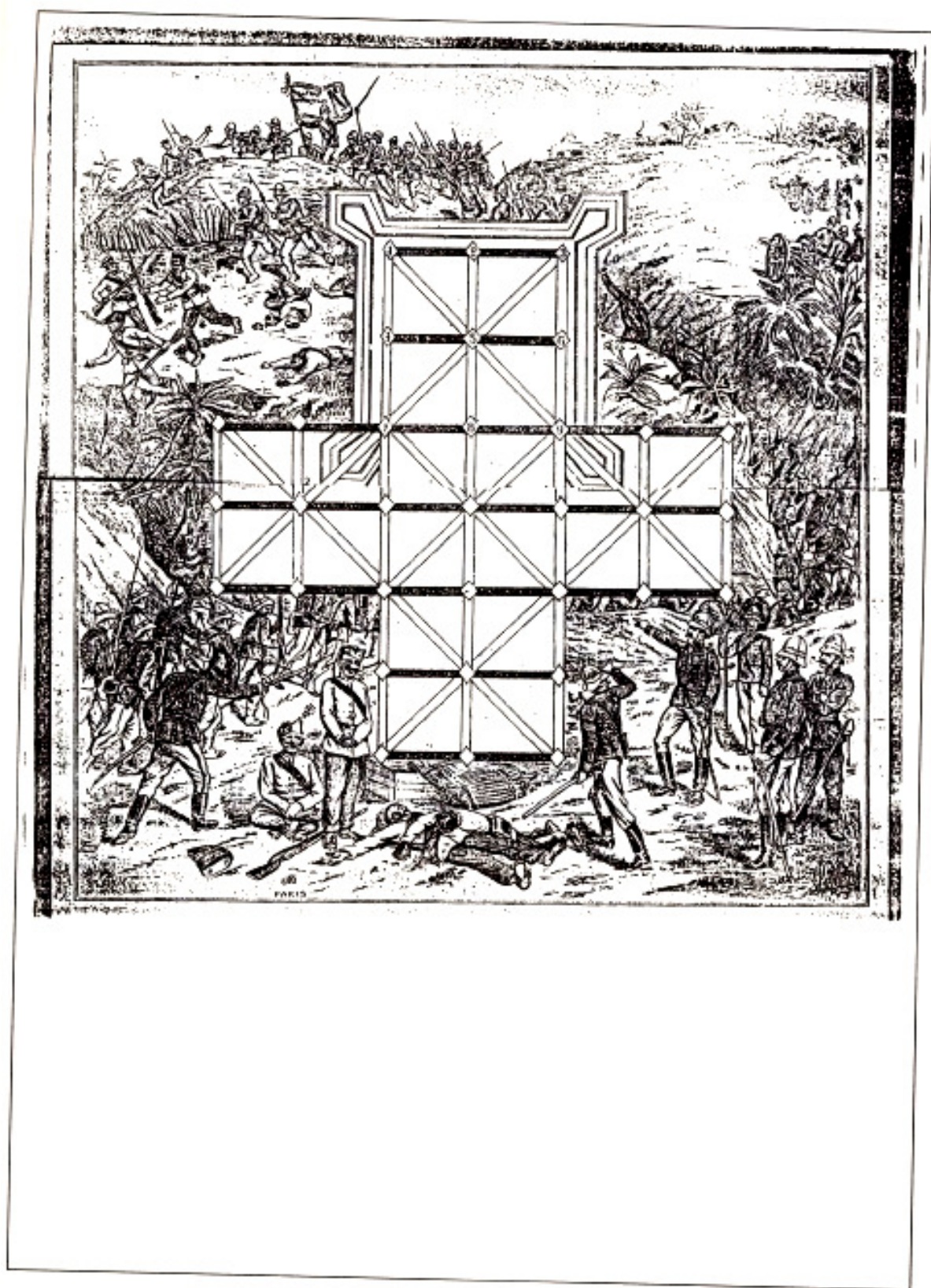
„Señor = pues que V.M.S. se digna pedirme parecer sobre
 „ la guerra que ha declarado á la Puerta Otomana
 „ le diré francamente que la tengo por injusta.“

y

me



A un Y mo havan de ser



EXPLICACION DE LOS GEROGLÍFICOS.

Leí la atenta súplica
Del vate celeberrimo,
Y en mi conciencia íntima
Opino en su favor.

Reunámonos, juntémonos,
Señor Excelentísimo,
Y alegres himnos báquicos
Cántense en tu loor.

Y puesto que el Atlántico
Quiere mi estrella, oh mísero!
Que en piróscabo rápido
Vaya al punto á cruzar,

Mis ojos antes gócese
En el dulce espectáculo
De treinta ingenios ínclitos
Juntándose á cenar.

Tal es del más escuálido
De los hispanos cónsules,
Oh Mecénas espléndido!
El franco parecer.

Y te le da, perdóname,
 Escrito en geroglíficos,
 Que para tí harto fáciles
 Aun temo hayan de ser.

Antonio María Segovia.

(Cónsul nombrado á la sazón para Nueva-Orleans.)

Solución del Juego de Ajedrez poético.

De mirar con demasía
 Se me han cegado los ojos,
 Y ahora que ciego me encuentro
 Es cuando lo veo todo.

Y ahora que ciego me encuentro
 Estoy viendo de continuo
 El mundo y sus desengaños
 Pasar dentro de mí mismo.

Se trata de la marcha del caballo en el juego de ajedrez. Además de presentar el enigma de un poemita, el autor anónimo supo resolver el difícil "problema del caballo" que consiste en recorrer todas las casillas del juego sin pasar dos veces por la misma.

con	encuen	mi	que	ma	Se	ce	los
De	cie	de	tro	Y	do	si	me
me	rar	ahora	que	a	han	ojos	ga
an	cie	go	con	Es	desen	den	do
me	ti	cu	ga	ahora	de	mi	sus
to	do	go	mun	mis	tro	vien	sar
no	encuen	veo	Y	nos	Es	y	de
lo	do	El	tro	do	mo	Pa	toy