

Alfonso X «el Sabio» y los juegos en la Edad Media

Alfonso X «the Wise» and games in the Middle Ages

Nicolás Martínez Sáez

Universidad Nacional de Mar del Plata

martinezsaeznicolas@gmail.com

Resumen

En el presente trabajo, nos proponemos subrayar los aspectos teórico-filosóficos del Libro de los juegos de Alfonso X «el Sabio». Resultan esenciales, por un lado, para comprender el nuevo fundamento y la cristalización del cambio de una actitud cristiana anteriormente de recelo y desconfianza hacia el juego y, por otro lado, para advertir cómo los juegos de mesa se convierten en símbolos del mundo y en representaciones del orden cosmológico aristotélico-ptolemaico vigente durante gran parte de la Edad Media.

Palabras clave

Alfonso X, Juegos de mesa, Ajedrez, Dados, Tablas

Abstract

In this paper, we propose to underline the theoretical-philosophical aspects of the Book of Games of Alfonso X “the Wise” that are essential, on the one hand, to understand the new foundation and the crystallization of the change of a previously suspicious Christian attitude and distrust towards the game and, on the other hand, to advice how board games become symbols of the world and representations of the Aristotelian-Ptolemaic cosmological order in force during the Middle Ages.

Keywords

Alfonso X, Board games, Chess, Dice, Tables.

Nueva actitud y fundamento del juego

A finales del siglo XII y con la expansión del espíritu universitario y científico, se va consolidando un nuevo género literario conocido como *summa* que alcanza su mayor esplendor y maduración en el siglo XIII como resultado del conjunto de traducciones de sabios en lengua hebrea, árabe y griega al latín y al castellano. Estos trabajos habilitarán definitivamente al castellano como lengua culta, tanto en el ámbito científico como en el

literario¹. Con Alfonso X encontramos que no solamente asuntos considerados “serios” como los filosóficos o los teológicos serán abordados en estas *summae* sino otros tópicos más mundanos como las leyes y las prácticas recreativas. Buscando la uniformidad jurídica del reino, Alfonso X inicia, en 1256, la redacción de *Las Siete Partidas*, una extensa enciclopedia jurídica y en 1283 finaliza *El libro de los juegos* donde aborda distintas prácticas lúdicas vinculadas a los juegos de mesa.

A diferencia de lo que ocurre con el mundo griego y romano donde la actitud lúdica está en primer plano, la tradición cristiana, que precede al tiempo histórico de Alfonso, considera el juego, el teatro y los espectáculos como prácticas peligrosas y contrarias a la fe. Los apologetas cristianos del siglo II, como Taciano² y Tertuliano³, condenan al juego por ser una manifestación pagana que aleja a los hombres de sus deberes cristianos y los arrastra hacia la idolatría. En el siglo IV, el patriarca de Constantinopla, Juan Crisóstomo, afirma que el juego es una concesión del demonio⁴ y en el siglo VII, Isidoro de Sevilla sostiene que el engaño, la mentira, el perjurio, el odio y la ruina no están nunca ausentes de las prácticas de juego⁵. Finalmente, los moralistas del siglo XI y XII condenan los juegos de dados por estar vinculados a las apuestas de dinero que provocan diferentes tipos de blasfemas.

Sin embargo, a partir del siglo XIII, con Alberto Magno y Tomás de Aquino se reivindica filosóficamente al juego a través de una nueva hermenéutica de la ética de Aristóteles y de su concepto de *eutrapelia*. En ambos filósofos es posible encontrar una enunciación de una actitud correcta hacia los juegos que evita el pecado tanto por exceso como por defecto. Tomás de Aquino identifica a la virtud del juego con la alegría: «El Filósofo [Aristóteles], por su parte, pone una virtud que se ocupa de los juegos, que él llama *eutrapelia* y que nosotros podemos llamar alegría [*iucunditas*]»⁶. Y más adelante, siguiendo siempre a Aristóteles, el Aquinate explicita la necesidad del juego como descanso del alma:

«De igual modo que el hombre necesita del descanso corporal para reconfortar el cuerpo, que no puede trabajar incesantemente porque su capacidad es finita y limitada a ciertos trabajos, eso pasa también en el alma, cuya capacidad es también limitada y determinada a ciertas operaciones»⁷.

¹ NIDEREHE, H-J., «Alfonso el Sabio y el mundo académico de su tiempo», *BSEHL*, 10 (2016), pp. 5-11.

² TACIANO, *Discurso contra los griegos* 23.

³ TERTULIANO, *De spectaculis* 7, 1.

⁴ Juan CRISÓSTOMO, *Homilía 6 sobre el Evangelio de san Mateo*.

⁵ Isidoro de SEVILLA, *Etimologías* 18, 68.

⁶ Tomás de AQUINO, *Suma teológica* II, IIae, c. 168, a. 2.

⁷ *Ibidem*.

Ahora bien, la obra de Alfonso se desarrolla dentro de este nuevo horizonte intelectual aristotélico de carácter racionalista y organicista y donde se justifica al juego como una actividad relevante para la existencia y consustancial al ser humano. En este sentido, puede observarse que igual que Tomás de Aquino, Alfonso identifica al juego con la alegría y el descanso del alma y en el prólogo del *Libro de los juegos* expresa: «Porque toda manera de alegría quiso Dios que oviesen los omnes en sí naturalmiente por que pudiessen sufrir las cueítas e los trabajos cuando les viniessen, por end los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiessen aver complidamiente»⁸.

Alfonso afirma que el juego es una manera de alegría y es Dios mismo quien la quiere para el descanso de las almas de los hombres frente a las duras condiciones impuestas por la existencia y el trabajo. Por este motivo, la alegría justifica filosóficamente al juego y se convierte en una emoción fundante del mismo. Con Alfonso X, el contraste entre las dos posiciones, mantenidas al interior de la tradición cristiana, es mayúsculo. Advertimos el paso de una creencia, en el sentido orteguiano del término, donde el juego es considerado como algo pecaminoso concedido por el demonio a otra donde el juego aparece como algo útil para la existencia y querido por Dios mismo. Puede percibirse cómo de Crisóstomo a Alfonso se ha operado un cambio radical y un punto de no retorno en la mentalidad occidental respecto al juego.

De esta manera, con la recuperación griega del concepto *eutrapelia* y por ende de juego, tanto en Tomás como en Alfonso, la oposición entre, por un lado, el juego o la alegría y, por otro, el trabajo o la seriedad aparece como organizadora de la vida social. En Aristóteles ya encontramos el fundamento para tal oposición cuando afirma:

«Pero si esto es imposible [el que el juego sea el fin de la vida], y más bien hay que practicar los juegos en medio de los trabajos (pues el trabajo fatigoso necesita descanso, y el juego es para descansar, mientras el trabajo va acompañado de fatiga y esfuerzo), por eso hay que introducir juegos vigilando el momento oportuno de su uso, con la intención de aplicarlos como una medicina, ya que el movimiento anímico que producen es un relajamiento, y mediante este placer se produce el descanso. El ocio, en cambio, parece contener en sí mismo el placer, la felicidad y la vida dichosa. Pero esto no pertenece a los que trabajan sino a los que disfrutan el ocio, ya que el que trabaja lo hace con vistas a un fin que no posee, mientras que la felicidad es un fin, la cual, a juicio de todos los hombres, no va acompañada de dolor, sino de placer»⁹.

⁸ Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías*, (Ed. Raúl Orellana Calderón), Biblioteca Castro. Fundación José Antonio de Castro, Madrid, 2007, p. 19.

⁹ ARISTÓTELES, *Política* 8, 1137b 38-43 y 1338a 5-7.

En el pasaje anterior hallamos el germen de la reivindicación filosófica del juego realizada por Alberto Magno, Tomás de Aquino y Alfonso X, que ha ejercido una influencia fundamental en el pensamiento de occidente y que a principios del siglo XX posibilitará un análisis más sistemático del juego en la obra de Johan Huizinga denominada *Homo ludens* (1938). Sin embargo, en la misma, el filósofo holandés critica aquellas explicaciones del juego que tienen en común el supuesto previo de que el juego es de utilidad para algo y se pregunta:

«¿Por qué se entrega el jugador a su pasión? ¿Por qué la lucha fanatiza a la muchedumbre? Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esa intensidad, en esa capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial»¹⁰.

A diferencia de Tomás o Alfonso, que parecen considerar al juego como una actividad de carácter secundario para hacer la existencia humana más llevadera, Huizinga intenta mostrar que el juego puro es fundamento y factor de la cultura: «La cultura surge en forma de juego, [...] la cultura, al principio, se juega»¹¹. Sin embargo, al momento de reflexionar sobre la actividad más opuesta al juego, considera que quizás sea el trabajo¹² y encuentra las coordenadas de tal oposición en el pensamiento de los filósofos del siglo XIII. Por otro lado, Eugen Fink, en *Oasis de la felicidad* (1966), considera que se opera ingenuamente siguiendo las populares antítesis de “juego” y “trabajo” y considera al juego no como una manifestación marginal que es pausa para la recuperación o vacación del peso de los deberes, sino como un fenómeno esencial que pertenece a la condición óptica de la existencia humana¹³. A pesar de ello, sigue la tradición aristotélica-alfonsí que vincula al juego con su fundante alegría cuando afirma que el juego humano es una producción, de tono alegre, de un mundo lúdico imaginario, es decir, que es una extraña alegría por la apariencia¹⁴. En su obra, Fink desarrolla una idea central que hallamos a lo largo de varios pasajes del *Libro de los juegos*: el juego es un símbolo del mundo, un momento de representación y siempre transfigurador que nos concede la felicidad fantástica de surcar posibilidades que no tienen la tortura de la elección real. Así entonces, aun cuando Alfonso nos dice que el juego es una actividad secundaria o marginal para el descanso del alma, muchos de los juegos de mesa que describe son símbolos de un hacer presente sensible al mundo y a la vida. Desde este marco, podemos pensar que el *Libro de los juegos* nos

¹⁰ HUIZINGA, J., *Homo ludens* (Trad. E. Imaz), Madrid, Alianza, 2007, p. 13.

¹¹ *Ibid.*, p. 67.

¹² *Ibid.*, p. 64.

¹³ FINK, E., *Oasis de la felicidad* (Elsa C. Frost), Universidad Nacional Autónoma de México, México, Cuadernos, 23, 1966, pp. 9-11.

¹⁴ *Ibid.*, p. 22.

sugiere una interpretación estética del mundo donde el rey vive el juego como una cima de la soberanía humana¹⁵.

Ordenación y clasificación de los juegos

En el prólogo del *Libro de los juegos*, Alfonso no se limita a dar un fundamento teórico-filosófico sino que pretende clasificar los distintos tipos de juegos y dar un fundamento histórico-filosófico de aquellos que considera son capaces de ser jugados por una gran variedad de personas. En un principio, establece una distinción entre los juegos de acuerdo a la manera en que los hombres hallan la alegría: (1) algunos juegos se hacen cabalgando; (2) otros a pie y (3) otros se hacen sentado. Mientras los dos primeros son poco cotidianos y hechos por varones, los terceros, que son los juegos de mesa, se hacen de noche como de día y participan de estos tanto mujeres que no cabalgan y encerradas, como hombres viejos, en prisión o cautiverio, los que se van a la mar o que por fuerza han de estar en su casa¹⁶. Por este motivo, Alfonso se decide a tratar de manera exclusiva y enciclopédica a los juegos de mesa. Así, introduce la segunda distinción dentro de estos y recurre a historias antiguas de la India para encontrar los fundamentos históricos-filosóficos de tales maneras de jugar. La leyenda, relatada por Alfonso, cuenta que un antiguo rey de India solicita a tres sabios, que deliberan acerca de las relaciones y la primacía del seso (inteligencia), la ventura (azar) y la cordura, que busquen una “prueba” sobre los hechos de los cuales nacen todas las cosas. Luego de un plazo, los sabios presentan su “prueba” al rey:

«E cuando llegó el plazo vinieron cadaúnos antel rey con su muestra. E el que tenié razón del seso troxo el acedrex con sus juegos mostrando que el que mayor seso oviesse e estudiessse apercebudo podrié vencer all otro. E el segundo, que tenié la razón de la ventura, troxo los dados mostrando que no valié nada el seso si no la ventura segunt pareció por la suerte llegando el omne por ella a pro o a daño. El tercero, que dizié que era mejor tomar de lo uno e de lo ál, troxo el tablero con sus tablas contadas e puestas en sus casas ordenadamiente e con sus dados, que las moviessen pora jugar segunt se muestra en este libro que fabla apartadamiente d' esto en que faze entender que por el juego d' ellas, que el qui las sopiere bien jugar que, aunque la suerte de los dados le sea contraria que por su cordura podrá jugar con las tablas de manera que esquivará el daño quel puede venir por la aventura de los dados»¹⁷.

En el pasaje anterior, Alfonso distingue tres maneras de jugar sentado: (1) una donde se juega exclusivamente con los sesos, es decir, con la inteligencia, (2) otra donde la ventura o

¹⁵ Ibid., pp. 22-23.

¹⁶ Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías...*, op. cit., p. 19.

¹⁷ Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías...*, op. cit., pp. 20-21.

el azar domina el juego sin requerir habilidades o conocimientos humanos y (3) la última donde la cordura hace que la inteligencia intervenga frente a los daños provocados por el azar. Las tres maneras de jugar se corresponden con los tres juegos a los que dedica su obra: el ajedrez, los dados y las tablas¹⁸.

La clasificación de los juegos de mesa, por sus fundamentos histórico-filosóficos, resulta relevante por, al menos, dos motivos: en primer lugar porque permite al mismo rey reflexionar sobre las relaciones existentes entre los juegos de mesa, la realidad política mundana y el orden cosmológico y en segundo lugar porque se establece una jerarquía entre los juegos a partir de las distintas declaraciones que realiza el rey en el *Libro de los juegos* y de las prohibiciones a los juegos de dados que aparecen en *Las Partidas* y en el *Ordenamiento de tafurerías*.

En este sentido, dado que los tres juegos tienen fundamentos muy distintos, Alfonso se ocupa de manera desigual de cada uno de ellos. En el prólogo del *Libro de los juegos* encontramos que el rey afirma que el ajedrez es el juego más noble y de mayor maestría¹⁹, más sosegado y honrado que los dados y las tablas²⁰. Si tenemos en cuenta la extensión y el lugar que ocupa el análisis del ajedrez, sus variantes y sus problemas en esta obra y el lugar problemático de los dados en el mundo medieval, donde hasta el mismo rey elabora leyes para perseguir a los jugadores de dados vinculados al mundo de las tafurerías y las apuestas de dinero, podríamos dar crédito a las afirmaciones de Alfonso. Así lo considera el historiador español Ángel Luis Molina Molina quien afirma que el rey Sabio prefiere al ajedrez sobre el resto de los juegos porque le otorga la primacía al entendimiento sobre el azar²¹. Además, luego de tratar detalladamente todos los problemas técnicos del ajedrez, sus piezas y sus reglas, al momento de introducir los juegos de dados, el rey afirma que se ocupa de ellos porque se requieren para los juegos de tablas que son mayor cosa y más apersonada que los dados²². Sin embargo, no menciona a las tablas como algo superior al ajedrez, una idea que podríamos conjeturar si pensamos que la cordura es una especie de

¹⁸ Los juegos de tablas, descritos por Alfonso, provienen del juego romano *Tabula* que comparte elementos con el *Juego Real de Ur* y el *Senet*. De esta manera, algunos autores aventuran a trazar una línea hereditaria desde estos juegos antiguos y medievales hasta el juego conocido, en la actualidad, como *Backgammon*. Cf. DÍAZ BÓRQUEZ, T. H. M., *Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en la cultura a través de los tiempos*, Ludoteca de Pampala Press, 2015, p. 33.

¹⁹ Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías...* op. cit., p. 20.

²⁰ *Ibid.*, p. 21.

²¹ MARTÍNEZ SÁEZ, N., "Entrevista a Ángel Luis Molina Molina", *Prometeica. Revista de Filosofía y Ciencias*, 21 (2020), pp. 85-88.

²² Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías...* op. cit., p. 255.

síntesis entre la inteligencia y el azar²³. De esta manera, si solamente nos guiamos por los anteriores comentarios del rey, el ajedrez se presentaría como el juego preferido por Alfonso, luego le seguirían las tablas y finalmente los dados.

Cuando Alfonso escribe *El libro de los juegos*, entre 1275 y 1283, se encuentra acosado políticamente por la rebelión de la nobleza y de Sancho, su propio hijo, y quizás el análisis del ajedrez le permitía meditar y reflejarse en un espejo menos peligroso que el que le presentaba su realidad social. El rey reconoce muy bien la dimensión imaginaria y simbólica de los juegos como el ajedrez:

«E otros juegos ay de muchas maneras, però todos fueron fechos a semejança de las cosas que acaecieron segund los tiempos que fueron o son o podrién seer, mostrando de cómo los reyes en el tiempo de las guerras en que se fazen las huestes han de guerrear a sus enemigos puñando de los vencer, prendiéndolos e matándolos o echándolos de la tierra; e otrosí cómo en el tiempo de las pazes han de mostrar sus tesoros e sus riquezas e las cosas que tienen nobles e estrañas»²⁴.

Así entonces, si el ajedrez le permitía al rey representar de manera semejante y simbólica el orden político y militar de la sociedad española medieval del siglo XIII, y las tablas le facilitaban poder modelar y entender de estrategia, táctica y aspectos prácticos del gobierno y las negociaciones políticas y militares, quizá también había lugar para otros juegos que pudieran representar el orden superior del cosmos. De este tipo de juegos, conocidos como *Juegos de astronomía*, Alfonso se ocupa en los apartados finales de su *Libro de los juegos*.

Los juegos de astronomía

Luego de mostrar las tres maneras nobles de jugar que hallaron los hombres, Alfonso manifiesta que conviene mostrar otra naturaleza de juego que es muy noble, muy extraña, muy apuesta y donde solamente pueden participar los grandes entendidos en el saber y el arte de la astronomía²⁵. Por consiguiente, presenta dos juegos astronómicos, uno llamado *Tablero de los escaques que se juega por astronomía* y otro denominado *Tablas segund la natura de los escaques que se juega por astronomía*. El primero fue conocido como el

²³ Quien ha sostenido la superioridad de las tablas siguiendo este argumento ha sido Paolo Canettieri en su estudio crítico. Cf. Alfonso el Sabio, *Il libro dei giochi*, Roma, Edizioni Cosmopoli, 1996. También Sonja Musser Golladay afirma que, teniendo en cuenta la extensión dedicada a este juego en la construcción del mito del origen y por su estilo escolástico, Alfonso expresó su preferencia por las tablas. Cf. MUSSER GOLLADAR, S., *Los libros de acedrex dados e tablas: historical, artistic and metaphysical dimensions of Alfonso X's book of games*, The university of Arizona, 2007, pp. 423-424.

²⁴ Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías...* op. cit., p. 22.

²⁵ Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías...* op. cit., p. 360.

Ajedrez astronómico y el segundo como las *Tablas de la astronomía*. Ambos juegos muestran una semejanza con la armonía del orden cósmico modelado por el paradigma aristotélico-ptolemaico. Por un lado, el *Ajedrez astronómico* tiene un tablero donde los círculos concéntricos representan los siete cielos donde están los siete planetas y el octavo donde se encuentran los doce signos del zodiaco y las estrellas fijas. Así pues, los planetas se mueven en su órbita circular estableciendo relaciones de amor y desamor. Por otro lado, las *Tablas de la astronomía* muestran que los colores de las piezas de cada jugador se corresponde con el color de cada uno de los siete planetas, pero a diferencia del *Ajedrez astronómico* no están presente en el tablero elementos importantes de la cosmología del siglo XIII como los signos del zodiaco y las estrellas fijas.



Imagen extraída del libro de Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías*, (Ed. Raúl Orellana Calderón), Madrid, Biblioteca Castro. Fundación José Antonio de Castro. *Folio 95*

Ahora bien, frente a la ausencia de restricciones morales, epistemológicas y físicas que no eran requeridas para participar en los juegos de ajedrez, dados y tablas, los juegos astronómicos no están habilitados para jugadores carentes de experticia en la ciencia del cosmos. Además, estos últimos tienen un diseño más sofisticado que los anteriores que se expresa en novedosas características: permiten la participación de más de dos jugadores, los tableros adquieren nuevas formas geométricas y los dados tienen más de seis caras. Por su simbolismo, quizá el más relevante de estos juegos sea el *Ajedrez astronómico* en el que

los jugadores lanzan un dado de siete caras que permite el movimiento de figuras que representan, según la tradición mitológica medieval, los siete planetas: Saturno, Júpiter, Marte, el Sol, Venus, Mercurio y la Luna. Con cada movimiento de las figuras se establecen relaciones de amor y desamor entre los planetas de acuerdo a los signos del zodiaco donde se encuentran: sextiles, trinos, cuadraturas, conjunciones y oposiciones. A los fines prácticos del juego, las relaciones de amor se traducen en ganancias que se obtienen de otros jugadores y las de desamor en pagos.

Si la mecánica del juego no parece ser más compleja que la del ajedrez, dados y tablas, entonces ¿por qué Alfonso afirma que para los juegos de astronomía se requiere que los participantes posean un conocimiento experto en la ciencia del cosmos? Visto desde los ojos contemporáneos, el *Ajedrez astronómico* se nos presenta como cualquier juego de mesa. Sin embargo, Alfonso señala que el grado de experticia que exige el juego se requiere en el instante en el que el jugador debe reconocer los tipos de relaciones de amor y desamor entre los planetas. Así pues, conocer los fundamentos de tales relaciones solamente es posible accediendo al currículum educativo medieval donde la astronomía era parte del *quadrivium* junto con la aritmética, la geometría y la música.

Volviendo sobre las preferencias de Alfonso, si el *Ajedrez astronómico* representa y simboliza el orden superior del cosmos y el ajedrez “normal” de 8x8 el orden político-militar terrenal, ¿acaso no podríamos interpretar que Alfonso estaría expresando su preferencia por el primer juego? El simbolismo que hallamos en el *Ajedrez astronómico* lo hace quizás el juego más interesante para Alfonso, incluso más que el de las *Tablas de la astronomía*, que es el último juego descrito en su obra. Esta misma idea también ha sido sugerida por el presidente del *Museo suizo del Juego*, Ulrich Shädler, quien afirma que el *Ajedrez astronómico* quizá pudiera resultar el juego más estimado por Alfonso debido a que, a diferencia del juego de *Tablas de la astronomía*, contiene los signos del zodiaco, las órbitas y otros elementos importantes para la cosmovisión astronómica de la época²⁶.

Ahora bien, si el *Ajedrez astronómico* es el juego más importante y uno de los preferidos de Alfonso, ¿quién es, entonces, su autor? Por un lado, el historiador H. J. R. Murray ha señalado que el *Ajedrez astronómico*, en última instancia, es de origen musulmán y no cristiano. Así entonces, advierte que las expansiones o variedades del ajedrez que la mayoría de los árabes y persas se ocuparon de describir han tenido gran popularidad en Oriente pero no así en Europa. En ese sentido, afirma que el *Ajedrez*

²⁶ SHÄDLER, U., «Alfonso el Sabio, Il Libro dei giochi», *Board Game Studies*, 2 (1999), pp. 156-157.

astronómico descrito por Alfonso es posible encontrarlo en los escritos del historiador árabe al-Mas'ūdī (896-956 d. C.) con el nombre de *al-falakiya* (*El celestia*)²⁷. La misma idea ha sostenido el historiador Ricardo Calvo al afirmar que el juego de Alfonso es el *al-falakiya* a pesar de que el rey Sabio manifiesta que el que está presentando es un nuevo juego²⁸. Por otro lado, García Morencos²⁹, Fidel Fajardo-Acosta³⁰ y Molina Molina³¹ sostienen que probablemente el rey haya inventado el *Ajedrez astronómico* aun cuando la forma del tablero circular puede haber estado inspirada en algunas evoluciones previas al siglo XIII que tomaron formas exóticas y fueron de una popularidad efímera en el mundo musulmán³². También Shädler señala que el *Ajedrez astronómico* alfonsí tiene material común con el descrito por los árabes y persas pero las reglas difieren significativamente³³, con lo cual el rey estaría usando un conjunto de elementos lúdicos propios de la tradición pero creando un nuevo juego. Finalmente Musser Golladay acuerda con Murray y Shädler en afirmar los antecedentes árabes del *Ajedrez astronómico*³⁴.

Más allá de los problemas de la autoría y la originalidad del juego, nos encontramos ante un fenómeno paradójico: el *Ajedrez astronómico* que aparece en la última parte del *Libro de los juegos* alcanza un grado de desarrollo alegórico como ninguno de los juegos antes descritos pero al mismo tiempo no logra, en comparación con estos, consolidarse como juego en la historia posterior³⁵.

Conclusiones

Dentro de la tradición de pensamiento cristiano el juego ha sido valorado de manera muy diferente y desde posicionamientos antagónicos. En Crisóstomo se observa al juego como algo demoníaco mientras que en Alfonso como regalo querido por Dios. En el siglo XIII ocurre un cambio intelectual radical en favor del juego. A partir de Alberto Magno, Tomás de Aquino y Alfonso X el juego se reivindica filosóficamente, encuentra un fundamento en

²⁷ MURRAY, H. J. R., *A history of chess*, Oxford University Press, Oxford, 1913, pp. 339-351.

²⁸ CALVO, R., *El libro de los juegos de Alfonso X El Sabio*, Edilán, 2, p. 149.

²⁹ GARCÍA MORENCOS, P., *Libro de ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el Sabio*, Editorial Patrimonio Nacional, Madrid, 1977, p. 47.

³⁰ FAJARDO-ACOSTA, F., «The King is Dead, Long Live the Game: Alfonso X, el Sabio, and the Libro de Acedrex, Dados et Tablas», *eHumanista*, 31 (2015), pp. 489-523.

³¹ MARTÍNEZ SÁEZ, N., «Entrevista a Ángel Luis Molina»..., op. cit.

³² BELL, R. C., *Board and table games from many civilizations*, London, Oxford University Press, 1969, pp. 61-62.

³³ SCHÄDLER, U., «Sphären-‘Schach’ zum sogenannten ‘astronomischen schach’ bei al-Masudi, al-Amoli und Alfons X», *Zeitschrift für Geschichte der arabisch-islamischen Wissenschaften* 13 (1999), pp. 205-242.

³⁴ MUSSER GOLLADAR, S., *Los libros de acedrex dados e tablas: historical, artistic and metaphysical dimensions of alfonso x's book of games...*, op. cit., p. 643.

³⁵ VÁZQUEZ CAMPOS, B., «El Rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez», *Cantigas y otras obras alfonsíes*, VII (2010-2011), pp. 293-328.

una emoción positiva como la alegría y se presenta como un descanso para el alma frente a las necesidades impuestas por la existencia y el trabajo. Alfonso reflexiona sistemáticamente sobre los juegos centrandó su atención e interés en aquellos que pueden hacerse casi sin restricciones físicas, que son los juegos de mesa de ajedrez, dados y tablas. Sin embargo, los juegos no son solamente para descansar antes y después del trabajo, sino que pueden ser útiles como representaciones del orden temporal y político y también del orden superior del cosmos. En este sentido, el ajedrez de 8x8 le permite al rey Sabio reflexionar sobre su propia vida política y militar en un mundo imaginario que no tiene la pesadez de las decisiones reales y el *Ajedrez astronómico* es presentado como un juego muy noble y muy extraño, que requiere del entendimiento del arte de la astronomía y que modela el orden cosmológico medieval. Este último juego, se le presenta al rey como el más simbólico de todos por mostrar los elementos principales del universo aristotélico-ptolemaico donde se hallan los siete planetas, los doce signos del zodiaco y las estrellas fijas.

La suerte y vigencia del *Ajedrez astronómico* parece haber estado atada al orden cosmológico que representaba. Tres siglos después de que Alfonso escriba *El libro de los juegos*, el paradigma geocéntrico será puesto en crisis por Nicolás Copérnico, quien estudia y anota las observaciones de las *Tablas alfonsíes*³⁶. De esta manera, cuando el mundo imaginado y conocido de Alfonso cae en crisis, quien fuera el juego que mejor modelara este universo en decadencia también será el juego más olvidado.

³⁶ MOLINA MOLINA, A. L., «Los juegos de mesa en la Edad Media», *Miscelánea Medieval Murciana*, Vol. XXI-XXII (1997-1998), pp. 215-238.