

JOAN AMADES

EL  
JUEGO DE LA OCA

(Separata de «BIBLIOFILIA» volumen III)

VALENCIA

EDITORIAL CASTALIA

1950

Se han impreso  
cincuenta ejemplares  
*todos numerados*



SE HA DICHO QUE LA PRIMERA y quizá la única estampa profana xilográfica fué la hoja destinada al *Juego de la Oca*. Los antiguos estamperos imprimieron profusamente juegos de la oca; cuando iban por esos mundos a vender libros, con el saco auestas, ofrecían un Juego de la Oca a aquellos que habían rehusado la adquisición de un volumen, a fin de que los compensara la energía que les había hecho perder.

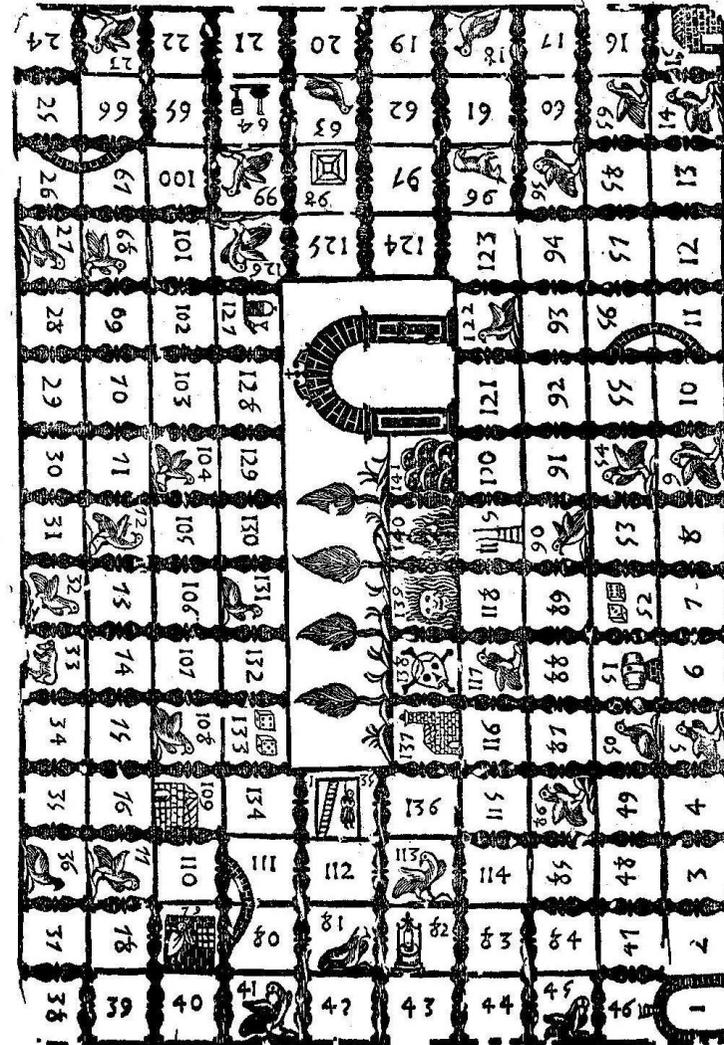
Antiquísimo es el juego de la oca y ya era popular en la Grecia clásica, de donde se extendió por los pueblos mediterráneos y de ellos al resto de Europa. Los griegos lo practicaban como juego de azar y de asueto, derivado de otro juego o procedimiento mántico empleado para escuadrñar el porvenir, calificado de *alectriomancia*. Para este sistema adivinatorio se trazaba al suelo una figura con veinticuatro casillas correspondientes a las veinticuatro letras del alfabeto griego de entonces. En cada una de ellas, dejaban un grano de trigo o de cebada. En el centro del trazado, que era circular, había un punto neutro en el cual soltaban un gallo que rondaba por el encasillado a fin de comerse los granos. Se fijaban atentamente en el orden de las letras de las casillas en que el pollo picaba y con ellas trataban de formar frases que eran interpretadas como respuesta a las preguntas que hacían al oráculo, representado en este caso

por el gallo. El emperador Valente quiso saber cuál sería su sucesor en la silla imperial, e interrogó el futuro sirviéndose del sistema alectriomántico. El oráculo le dió por respuesta *Theod*, y poco tiempo después fué destronado por su sucesor Theodosio.

Hizo evolucionar el curso del tiempo la alectriomancia y la convirtió de una práctica cabalística y casi sagrada en un juego de azar y pasatiempo, como ha sucedido con otros sistemas adivinatorios que para los antiguos eran patrimonio exclusivo de los sacerdotes e iniciados. Algunos sistemas adivinatorios degeneraron hasta convertirse en juego infantil, como, por ejemplo, la astragalomancia, convertida hoy día en el juego de la taba, tan popular entre los chicos; la rayuela, que se considera como el último resto de un sistema adivinatorio médico; la peonza, derivada de la astrología judiciaria; el juego de bolos, resabio de las viejas prácticas adivinatorias amorosas, y otros más.

El juego de la oca había sido un pasatiempo a pleno aire. Se trazaba una figura en el suelo con varias casillas. El trazado se hacía sobre mosaico, obra de albañil o de jardinería. No hemos hallado el más mínimo rastro de este juego entre nosotros, practicado en el suelo, a base de un trazado hecho con azulejos o mosaico, pero es interesante observar que entre nuestra ladrillería gótica hallamos diferentes azulejos de figuras que tienen algún parecido con los símbolos y elementos que han perdurado a través de los juegos de la oca impresos y que las figuras de aves, parecidas a la oca, se encuentran bien representadas. También ha perdurado en las hojas impresas la figuración, en el centro del trazado, de un jardín donde va a parar el ganador y que marca la meta de la carrera de obstáculos a seguir en el juego.

Este detalle ha hecho que las hojas empleadas sean calificadas de *jardín de la oca*, nombre que se ha hecho extensivo al juego en general, y que bien puede constituir un recuerdo de cuando el juego se hacía precisamente en un jardín. En el

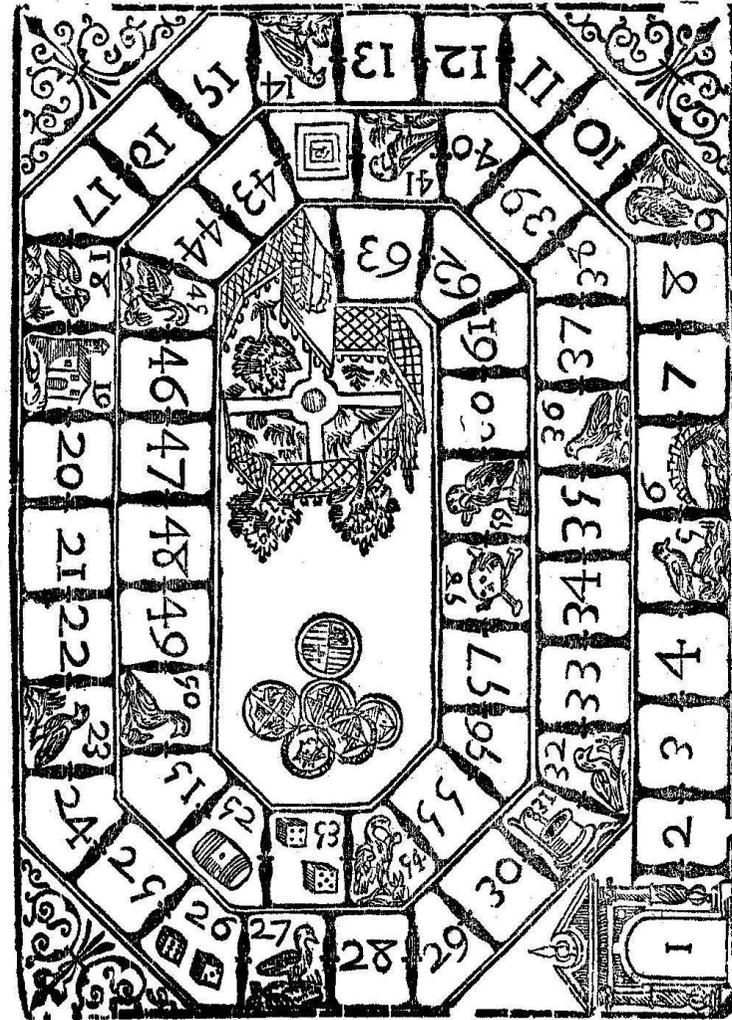


centro del trazado se situaba una oca que fué sucedánea del gallo, preferida a éste porque no es tan ligera ni azorada como el pollo. El dirigente del juego, sirviéndose de procedimientos diversos, inducía a la bestia a pasearse por encima del trazado, y, según lo hacía, los jugadores ganaban o perdían puntos. El juego evolucionó hasta convertirse de un pasatiempo de plaza y al aire libre, en un juego casero y sedentario, y el trazado fué trasladado del suelo a una estampa, de pergamino primero y de papel después, apta para poderla extender sobre una mesa alrededor de la cual se situaban los jugadores. Esta simplificación no hacía posible la utilización de una verdadera oca para conducir y determinar el juego, y se la tuvo de sustituir por los dados, que marcan los puntos.

Desde los griegos hasta hoy, ha evolucionado notablemente este juego en cuanto su sistema funcional. Entonces se trataba de ganar puntos induciendo a la oca a caminar indeterminadamente por encima del campo de juego. Hoy día el juego representa una carrera de obstáculos. Cada jugador tira sus dados y avanza en el camino tantas casillas como puntos le marca la suerte de los dados tirados; el que llega primero a la meta gana el juego. Los obstáculos dificultan el progreso en el camino hacia el objetivo.

El juego mantuvo su dominación, y la representación del ave dibujada en varios puntos de la hoja y su simbolismo indicador de una suerte extraordinaria, es el recuerdo del juego clásico del cual parece que no queda más que el nombre.

El sentido del juego parece reconocer carácter deportivo, ya que como hemos dicho, constituye una carrera de obstáculos a vencer; carácter muy de acuerdo con el temperamento y las costumbres griegas. Podría ser que posteriormente hubiera adoptado aspecto de lucha de tipo guerrero y que el objetivo lo constituyera una meta militar y no deportiva a semejanza del sentido que recuerdan los juegos del ajedrez y de las damas. En diversos pueblos, sobre todo en Francia, aún están en uso





Hay también una que figura un tonel y otras dos una botella y una copa que quizás obligasen al jugador que le caía en suerte a pagar la bebida a los compañeros. Vemos luego una horca de la que cuelga un condenado, figura frecuente en la vieja imaginería y que se halla también entre los naipes de «bona mestressa» o de bruja usados para tirar las cartas. Figura también una escalera que conducía al que le alcanzaba hasta el infierno, junto al purgatorio, que a su vez se hallaba inmediato al cielo desde el cual se alcanzaba el final del juego simbolizado por un jardín. La disposición de esta lámina es completamente plana y rectangular y no adopta la disposición en espiral, clásica de las estampas posteriores. La meta del final del juego está formada por un campo con árboles, que posiblemente nos recuerda el viejo campo donde antes se había celebrado el juego. Es notable que posteriormente la meta consistía en un jardín, en el centro del cual hay como una plazuela. Hay juegos modernos en los que al final figura un jardín con un estanque, dentro del cual nada la oca heroína del juego, como si quisiera simbolizar que la oca representada, por el jugador ganador, recibe como premio de los obstáculos vencidos y de las vicisitudes pasadas, la facultad de poderse solazar nadando, que es el goce primordial de lasocas. Este jardín situado al final del juego puede recordar las estampas incunables con más probabilidad que las hojas que presentan el centro limpio de detalles y simbolismos.

En el fondo de grabados en madera de la imprenta Guasp, de Palma de Mallorca, figura una plancha xilográfica de una lámina semejante, menos extensa puesto que sólo alcanza 142 centímetros y, al parecer, grabada con fecha posterior a la catalana. En el centro o final de la meta vemos unas figuras que bailan, que hoy resultan completamente indiferentes y que no tienen nada que ver con el juego, pero podría ser que antaño tuvieran algún significado. Quién sabe si el ganador del juego en vez de gozar de su triunfo percibiendo una cantidad, gozaba del privilegio de poder bailar con las doncellas o con las dainas com-

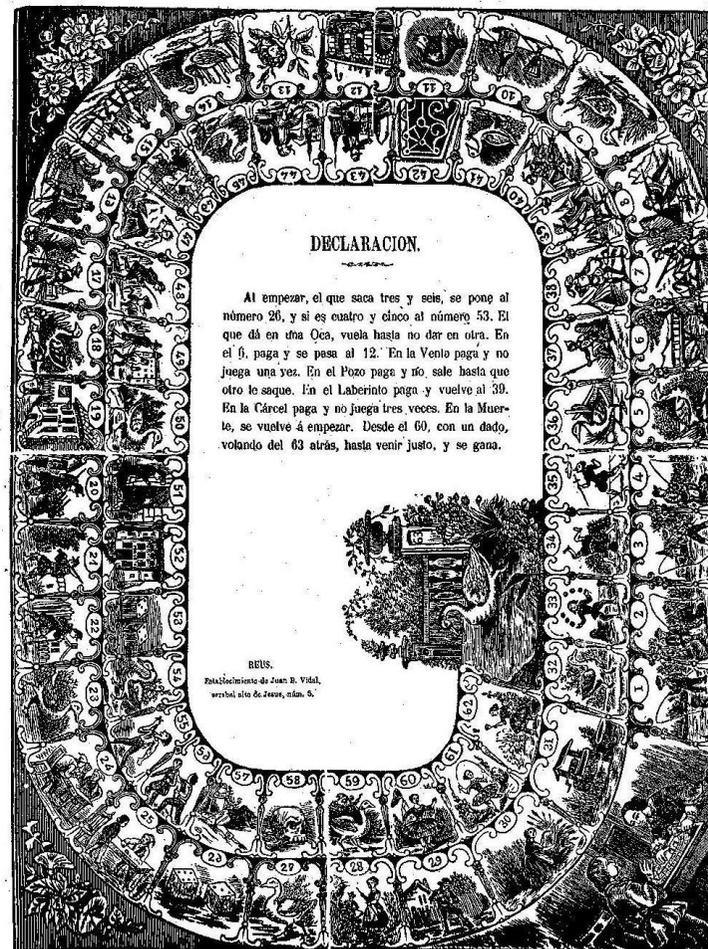


IV. Estampa valenciana del Juego de la Oca de mediados del siglo XVIII, editada por los impresores Laborda, Montpló y Villalba. — Colección del Archivo Histórico Municipal de Barcelona y del autor.

pañeras de diversión, como sucede todavía hoy día en varios juegos de prendas. De los ejemplares xilográficos e incunables al de que hablamos, median dos centurias, durante las cuales el juego puede haber degenerado y variado mucho.

De muy a finales del siglo xvii, y más probablemente ya del siguiente, es otra estampa mallorquina, la plancha xilográfica de la cual posee así mismo la imprenta palmesana de Guasp. La disposición de la carrera a seguir ya adopta la forma espiral y el encasillado no está delimitado por los balaustres torneados ni por las barrocas columnas salomónicas que tanto distinguieron el arte setecentista hasta el punto de descender a la humilde imaginaria popular, entre la cual y en las propias estampas del Juego de la Oca, perduró hasta principios del siglo pasado. El conjunto del grabado, sobre todo por su distribución general, ya presenta la disposición y el orden tradicional en esta suerte de impresos. Es curioso que en la parte central o neutra del trazado hay representadas unas monedas, detalle que parece indicar que el juego era ya interesado y no simple pasatiempo. Es así mismo curioso que a un extremo del espacio central aparezcan unos árboles que pueden ser los precursores del jardín típico de las estampas posteriores.

Otra catalana, de la misma época que la estampa mallorquina referida, hallamos entre las obras de los imagineros ochocentistas, Ignacio Estivilli, de Barcelona, y Miguel Homs, de Gerona, que debieron adquirirla a impresores más antiguos. De esta plancha en madera probablemente hubo impresiones de los siglos xvii y xviii que no nos son conocidas. Actualmente el grabado xilográfico figura entre el fondo de la imprenta Carreras, de Gerona. La única estampa del Juego de la Oca valenciana que conocemos es más tardía; parece ser de mediados del siglo xviii, y la estamparon los impresores valencianos, Laborde, Montpió y Villalba, este último a mediados del siglo pasado. Presenta aspecto diferente de las anteriores, no es tan austera, más rica en detalles y de conjunto más bello y estético.



Aparecen las columnas torneadas que no presentan las dos anteriores y que recuerdan las primitivas, detalle que induce a suponer que pudo haber otras estampas intermedias que mantuvieron la tradición de la que podríamos llamar galería porticada, de cuyas hojas no nos han llegado a mano ningún ejemplar.

Muy semejante a la valenciana tenemos noticia de otra estampa que editó profusamente el imaginero barcelonés Piferrer, que imprimía a principios del siglo XIX. Esta bella plancha tiene la curiosa particularidad de mostrar el pie de imprenta tallado en la misma madera. Esta xilografía, muy interesante como las demás del fondo de Piferrer, pasó a propiedad del librero barcelonés J. Batlle.

Es posible que al reducirse la extensión del juego y los escollos de su curso se variara en algo su sistema hasta el punto de hacer necesaria una *declaración*, impresa en el centro neutro de las estampas sietecentistas que no figura en las anteriores a pesar de ser el juego más largo y al parecer más complicado. Por este texto explicativo de las reglas del juego podrán conocer su mecánica funcional aquellos lectores a quienes interese.

Las hojas que se empleaban para el Juego de la Oca abandonaron la austeridad y simplicidad que les caracterizaban. A mediados del siglo pasado, más o menos, entre nosotros y posiblemente en otros lugares, se extendió la costumbre de ilustrar cada casilla con un figura, unas veces simbólica, y otras solamente decorativa, destinada simplemente a embellecer la estampa, pero sin relación alguna con el sistema ni con el fondo del juego. La estampa más antigua de este tipo que nos es conocida, fué publicada por el imaginero Juan Vidal, de Reus.

Algunas de las láminas referidas fueron pintadas a la trepa de manera tosca y poco feliz. La índole del dibujo no permitía emplear los colores vivos, a la vez que atractivos, que tanto carácter dan a la imaginaria popular colorida, catalana y valenciana. En el segundo tercio del siglo pasado, el editor

barcelonés Paluzie publicó una carta del Juego de la Oca con un grabado para cada casilla en color, que obtuvo mucho éxito y que bien pronto eclipsó las estampas en negro usadas hasta entonces. El propio editor publicó aun otras dos estampas diferentes de dibujo y de tamaño, que han llegado hasta nuestros días. Son litografiadas y no hay que decir que no conservan aquel sabor que hacen tan atractivas y simpáticas las producciones populares. La imaginaria francesa de Epinal hizo la competencia a la nuestra, y Olivier-Pinot editó una estampa del Juego de la Oca en español de la que era depositario el imaginero P. Vidal, de Barcelona, pero no alcanzó sobreponerse a la gran aceptación de las estampas de Paluzie.

En el siglo XVIII, sobre todo, se dictaron varias disposiciones contra juegos perniciosos y de perversión, entre los que se cita el de la Oca. No creemos que se trate del que hoy conocemos con este nombre y que ha ocupado nuestra atención, el cual parece que, aunque interesado, fué un juego familiar y casero más que de tahures y de timba. Las disposiciones a buen seguro que debían referirse al juego de la *auca*, hecho a base de aleluyas, del que ya conocemos prohibiciones concretas del siglo XVII, dictadas por los jurados de Gerona.

## JUEGO DE LA OCA. N.º 923.

Compónese este juego de 63 figuras: empieza como aquí se ve, por el número 1, donde hay el prestidigitador, y concluye en el 63, donde se encuentra el jardín de la Oca, á cuyo sitio es preciso llegar para ganar la partida. Mas no se alcanza tan fácilmente, aunque parezca lo contrario, la residencia de la Oca, es decir, el número 63, puesto que para arribar á tal punto se presentan muchos obstáculos, según vamos á exponer.

Para jugar son indispensables dos dados, los cuales echará cada jugador cuando le toque el turno, teniendo cuidado en contar y apuntar sobre el juego y en una marca especial tantos puntos como le hayan indicado los dados ya dichos. Es preciso advertir que ningún jugador puede detenerse en sitio alguno donde están las Ocas, que siguen el orden riguroso de 9 en 9; y por esta razón, si á alguno de los jugadores le sale un número que le obligue á situarse sobre alguna de ellas, debe continuar echando los dados hasta que no halla ninguna Oca el punto hecho por él. El jugador que pase del número 63, está obligado á retroceder en el juego tantos puntos como de aquel número le sobren, pues para entrar en el jardín de la Oca es necesario tener los 63 puntos exactos, es decir, ni sobra ni falta. Cada jugador dispondrá, en fin, de una marca individual y propia para señalar sus números; y así fácilmente sabrá cada persona el estado de su juego.

**Observaciones:** Si al comenzar el juego le sale á alguno el número 9, que puede hacerse de dos maneras, esto es, con el 4 y 5 ó con el 3 y 6, á fin de evitar que llegue fácilmente al número 63, por hallarse las Ocas, como ya sabemos, dispuestas de 9 en 9, se coloca en este caso el que hace 6 y 3 en el número 26, donde hay dos dados y el que hace 4 y 5 toma posesión del número 53, donde están los otros dos. El jugador á quien le salga el 6, que es un Puente, pagará lo que se haya convenido antes de empezar el juego, y pasará á ocupar el número 12, ó sea el otro Puente.

El que llegue al 19, mansion de la Posada, satisfará lo estipulado y no podrá echar los dados hasta que todos los otros hayan jugado ya dos veces consecutivas.

El que arribe al número 31, es decir, al lugar donde está el Pozo, pagará también lo convenido y se abstendrá de jugar hasta que alguno de sus competidores haga el mismo punto que el tiene, en cuyo caso ocupará el puesto ó número que ántes poseía este último jugador.

Cuando llegue alguno al número 42, residencia del Laberinto, entregará lo estipulado y se pondrá en el número 30.

El que arribe al número 52, es decir, al sitio de la Prisión, satisfará lo acordado y no jugará por tres veces seguidas.

Cuando alcance alguno el número 58, que es la morada de la Muerte, pagará también lo convenido y volverá á principiar el juego por el número 1.

Y finalmente, siempre que algún jugador sea alcanzado en número por otro, satisfará lo estipulado y cambiará de puesto con el que tenía su adversario ántes de alcanzarle.

BARCELONA, LIT. DE F. PALUZIE, DIPUTACION, 421

