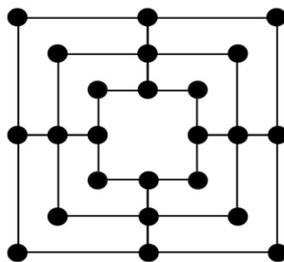


JUEGO DEL ALQUERQUE DE NUEVE (El Molino)

Es un juego conocido desde época romana, que se popularizó en el medievo con el nombre del alquerque. En la Inglaterra cristiana se conoció como "los hombres de Morris" (Nine men's Morris) o *merrills*, posiblemente derivado del término latino *merellus*, usado para definir a cada ficha de juego. Popularmente se le conoce hoy como "El molino" y es una versión más compleja del popular *terni lapilli* o tres en raya.

Para jugar solo se necesita un tablero y 18 fichas, divididas en dos colores, que pueden ser de cerámica, vidrio o sencillos guijarros. El tablero está formado una retícula de líneas que se entrecruzan en 24 posiciones.



Tablero del Alquerque

El tablero se puede dibujar sobre cualquier superficie, e incluso arañado sobre las piedras del pavimento de plazas y edificios para jugar partidas improvisadas. Se han encontrado varios tableros grabados sobre placas de piedra o bloques de barro en distintas localizaciones del Imperio Romano, como en Munigua (Sevilla).

¿CÓMO SE JUEGA?

El objetivo es dejar a tu oponente con menos de 3 piezas o sin movimientos posibles.

Al inicio se van colocando alternativamente cada una de las fichas por turnos en las intersecciones o posiciones. Cuando alguien consigue formar una fila de 3 piezas en línea puede eliminar una ficha de su oponente del tablero, que no podrá volver a colocarse en juego. Ojo, no se podrá quitar una pieza de una fila creada de 3 piezas del contrincante siempre que queden otras piezas disponibles para ser retiradas. Una vez colocadas todas, comienzan los movimientos.

Cada jugador mueve una pieza por turno de intersección a intersección adyacente que esté unida por conectores. Si con los movimientos formas una fila de 3 de nuevo se elimina una ficha del oponente, y también se quitará una que no sea de una alineación del adversario si puede evitarse. Si queréis que sea más entretenido evitad repetir que se vuelvan a formar filas de 3 piezas en la misma posición y con las mismas fichas. Así se sigue moviendo por turnos hasta que alguien se queda sin movimientos o con solo 2 piezas, siendo entonces este el perdedor.

JUEGO DEL LATRUNCULI

Es un juego de tablero al que jugaban ya los romanos. Se cree que era similar al ajedrez o a las damas, siendo generalmente considerado como un juego de estrategia.

Se cree que este juego, también denominado *ludus latrunculorum* (o juego de los ladrones), deriva de un juego griego más antiguo conocido como *petteia*, que ya aparece dibujado en una conocida crátera, pero es posible que su origen estuviera en oriente. En cualquier caso, el término "*ludus latrunculorum*" fue utilizado a menudo en época medieval para designar al juego del ajedrez.

Es complicado determinar el tamaño del tablero, aunque por lo que se conoce, posiblemente variara entre formatos de 7 x 8 casillas, a otros de hasta 12 x 8.

Las piezas usadas podían ser de hueso, cerámica, piedra, madera o vidrio, dependiendo de la categoría social del jugador. Se han encontrado algunas piezas talladas aunque la mayoría eran simples piezas circulares como las que se encuentran en muchos yacimientos arqueológicos.

¿CÓMO SE JUEGA?

No se conocen con exactitud las reglas de este juego. Se han propuesto varias versiones, pero la más aceptada es la que presentamos aquí.

Se utiliza un tablero del ajedrez, de 8 x 8 casillas. Cada jugador dispone sus ocho peones seguidos, situados en cada fondo contrario del tablero (unos negros y otros blancos). Cada jugador tiene un rey, o *dux*, que se coloca delante de sus peones en la casilla central derecha.

Cada peón puede mover cualquier distancia siempre que no encuentre obstáculos, a lo largo de una fila o columna (como la torre del ajedrez).

Una pieza es capturada si el contrario coloca dos de las suyas a cada lado, en una línea ortogonal (no diagonal), pero si una pieza se coloca voluntariamente entre dos enemigas, no es capturada. Una pieza en un rincón es capturada si el oponente sitúa las suyas en los dos cuadrados adyacentes al mismo, impidiéndole moverse.

El rey no puede ser capturado. Es inmovilizado si se ve bloqueado en sus cuatro flancos. Un jugador que inmoviliza al rey enemigo gana el juego, incluso si alguna obstrucción es debida a sus propios peones. También vence el jugador que elimine a todos los peones del contrario.

JUEGO DEL TERNI LAPILLI

Terni lapilli se puede traducir por “tres piedras alineadas”, y era uno de los juegos más populares de la antigua Roma, pero todos lo conoceréis como el “tres en raya”.

Era el juego portátil por excelencia. Para jugar solo se necesita un tablero y seis fichas, divididas en dos grupos de tres por su color. Éstas pueden ser piezas de cerámica, cuentas de vidrio o estar improvisadas a partir de sencillos guijarros. El tablero consiste simplemente en nueve casillas iguales dispuestas en cuadro (o en círculo como una rueda).

El tablero podía ser marcado sobre cualquier superficie, e incluso arañado sobre las piedras del pavimento de plazas y edificios para jugar partidas improvisadas. Se han encontrado numerosos tableros grabados sobre suelos de piedra a lo largo y ancho del Imperio.

Existen versiones de este juego con más de tres fichas por jugador. Algunos tableros de época romana demuestran que los romanos también jugaban a variantes como el posteriormente popularizado *Alquerque de nueve* o *de doce* en tableros más complejos.

¿CÓMO SE JUEGA?

Estamos seguros que ya habréis jugado, pero si no es el caso, aquí os lo explicamos:

Gana este juego el que coloque tres fichas en línea, ya sea en posición diagonal, vertical u horizontal.

El primer jugador coloca una de sus fichas en la casilla central, que representa la principal posición estratégica, porque proporciona acceso a todas las demás casillas. A continuación, por turnos se van colocando las seis fichas en el tablero. Solo se puede colocar una ficha en cada casilla.

Suponiendo que ninguno de los jugadores haya logrado formar una línea con sus tres fichas en el momento de colocar la tercera de las mismas, el juego continúa moviendo por turnos las fichas sobre el trazado de las líneas, sin pasar por encima de ninguna otra, y sin superar más de una casilla por turno.

El juego termina cuando uno de los jugadores forma una línea en diagonal, horizontal o vertical con sus tres fichas.

JUEGO DE LAS TESSERAE

Es el juego más popular entre los romanos, y al que llegaban a apostar grandes fortunas. Algunos emperadores sentían una verdadera pasión por los dados; de hecho, se dice que Augusto llegó a perder 20.000 sestercios en una sola noche. Su juego se conocía como *alea* o azar, o las *tesserae*.

Los dados eran iguales a los nuestros, y con la numeración en el mismo sitio. Se realizaban en mármol y hueso mayoritariamente.

A veces usaban un complejo cubilete llamado *fritillus*, para garantizar que no hubiese trampas. Respecto a éstas, se sabe que existían métodos de amañar, como hacerlos algo irregulares, o bien introducir algo de plomo en una de sus caras para que pese más y trucar el resultado.

Se solía jugar habitualmente en tabernas, calles y campamentos militares, aunque solo estaba permitido oficialmente su juego durante algunas fiestas como las Saturnalias.

Los dados más antiguos se encontraron en las tumbas reales de Ur, Sumeria (3000 a.C.)

¿CÓMO SE JUEGA?

Se desconoce prácticamente todo sobre el juego original aunque por lo que sabemos parece que se jugaba como ahora, de manera que ganaba la partida quien obtenía mayor puntuación al lanzar los dos dados una o varias veces.

A partir de la comparación con juegos medievales, se han propuesto varias alternativas de las que hemos elegido estas dos:

Iactvs Tres. Cada jugador tira 3 veces los dados, y el que saque una suma más alta vence.

Abacvm Clavdere. Juego de combinación. Por cada jugador hay que anotar en un tablero o papel todos los números del 1 (I) al 9 (IX).

Cada turno el jugador tira 2 dados y suma el resultado. Si el resultado es un 10, 11 ó 12, pierde el turno y pasa los dados al siguiente jugador. Si el resultado es otro, se tacha este número de la lista del jugador y sigue tirando hasta que saque un resultado mayor que nueve o uno que ya haya marcado con anterioridad. Ojo, cuando ya haya marcado los números 9, 8 y 7, puede lanzar sólo un dado. Cuando todos los jugadores hayan jugado las rondas convenidas, se suman los números que no haya marcado cada jugador y el jugador cuya suma sea menor gana. Proponemos jugar las rondas necesarias hasta que un jugador saque todos los números del 1 al 9.

JUEGO DE LAS TALI

Era quizás el juego más popular entre los romanos. Las piezas son las tabas o *tali*, astrágalos de hueso de la articulación de las patas de ovejas o cabras. Podían ser de originales o realizadas en bronce, marfil, piedra, etc. Como curiosidad, en Grecia y Roma, las tabas se usaban para jugar pero también para adivinación, la llamada astragalomancia.

En general el juego consiste en lanzar un conjunto de tabas, y si bien algunas variantes dependen únicamente del azar, para otras se requiere habilidad. Variantes:

Iactus Veneris - Es el más famoso de los juegos con tabas. Se jugaba con 4 piezas de forma parecida a los dados.

Pentelitha - "Cinco piedras". De origen griego. Consiste en arrojar las tabas al aire, y después recogerlas con el dorso de la mano. Este juego se ha practicado hasta tiempos modernos.

Tropa - Consiste en lanzar tabas a una jarra de boca pequeña desde una distancia determinada.

¿CÓMO SE JUEGA?

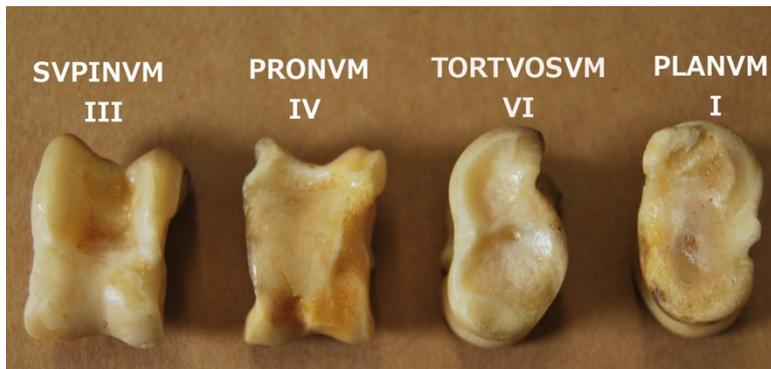
Recogemos las reglas más aceptadas del juego *Iactus Veneris*. Cada jugador arrojaba cuatro *tali* por turno. Como cada cara tiene un valor, en general se suman los puntos de cada cara y gana quien más puntos obtiene, pero existen algunas excepciones que recogemos a continuación:

La mejor es la tirada de **Venus** o *Iactus Veneris*, que consiste en sacar cada taba con una cara distinta (posiciones I, III, IV y VI, o 1, 3, 4, y 6). Quien saca esto gana automáticamente la partida.

La tirada del **Senio** es mala, peor que una suma normal de puntos de menor valor, aunque es mejor que la tirada del buitre. El Senio es aquella que obtiene un solo 6 (VI) junto a otras posiciones distintas del 6.

La peor es la del **Buitre**, que consiste en sacar las cuatro tabas con la misma cara. Dentro de éstas, la más negativa es el perro o *Can*, donde todas las tabas presentan la cara plana (*Planvm* I -1-).

Como era un juego de apuesta, se jugaban las rondas que deseaban los jugadores.



PUNTUACIÓN TALI

- (1,3,4,6): **Venus** – *Iactus veneris*- los cuatro *tali* con los lados diferentes: Vences.
(6,6,6,4): Total = 22
(6,6,6,3): Total = 21
(6,6,4,4): Total = 20
(6,6,6,1): Total = 19 (alto)
(6,6,4,3): Total = 19
(6,6,3,3): Total = 18
(6,6,4,1): Total = 17
(6,6,3,1): Total = 16
(4,4,4,3): Total = 15
(6,6,1,1): Total = 14 (alto)
(4,4,3,3): Total = 14
(4,4,4,1): Total = 13 (alto)
(4,3,3,3): Total = 13
(4,4,3,1): Total = 12
(4,3,3,1): Total = 11
(4,4,1,1): Total = 10 (alto)
(3,3,3,1): Total = 10
(4,3,1,1): Total = 9
(3,3,1,1): Total = 8
(4,1,1,1): Total = 7
(3,1,1,1): Total = 6
(6,x,x,x): **Senio** - un solo 6 y cualquier otro
(6,6,6,6): **Buitre** - los cuatro *tali* iguales
(4,4,4,4): **Buitre**- los cuatro *tali* iguales
(3,3,3,3): **Buitre** - los cuatro *tali* iguales
(1,1,1,1): **Can** – los cuatro *tali* con el 1: Pierdes