

Fiestas y juegos populares en la España bajomedieval

Ángel Luis MOLINA MOLINA
Universidad de Murcia

Resumen

La vida medieval está impregnada de juego, que permite a los individuos escaparse de la vida cotidiana. Las autoridades entendieron que la diversión era una necesidad del pueblo, que sirviera de válvula de escape a las preocupaciones y miserias, sobre todo, de los grupos sociales populares.

En primer lugar, abordamos los juegos propios de caballeros donde el pueblo participa como espectador. En segundo término, tratamos de los juegos y diversiones practicados al aire libre. A continuación, referimos a los juegos de mesa, desde el ajedrez a diversos juegos de tablas, dados, naipes, etc. Finalmente, aludimos al control y represión de ciertos juegos, así como a los jugadores.

Abstract

Games and pastimes allow individuals to escape from daily routine. Medieval authorities understood that entertainment was a need for the population, particularly for popular social groups, that is why they favoured festivities as a way out of worries and poverty.

Firstly, we refer to knights' games where the population gets involved as spectators. On a second plan, we deal with outdoors games and entertainment. Then, we refer to the table games, from chess to different board games as dice, suit cards, etc. Finally, we mention the control and repression exerted on certain games and their players.

Plan

Las fiestas

Las fiestas religiosas

Las fiestas laicas oficiales

Fiestas populares no oficiales

Los juegos

Los juegos de caballeros

Los juegos practicados al aire libre

Los juegos de mesa

Control y represión del juego. Los jugadores

Bibliografía

Las fiestas

La fiesta constituye un acontecimiento importante en la vida medieval, no sólo como elemento de referencia en el calendario, sino también como excusa para subvertir el orden cotidiano. A través del estudio de las festividades se puede vislumbrar el orden o jerarquía de los acontecimientos vividos por las gentes a lo largo del año, en las que se mezclan celebraciones litúrgicas, conmemoraciones de hechos reivindicativos de la identidad política colectiva (batallas, victorias, etc.) o actitudes que podríamos catalogar de plenamente paganas.

Trabajo, ocio y fiestas religiosas van engranadas de un modo que admira a cualquiera que lo observe atentamente. Apunta Caro Baroja que, si hay un tema importante, esencial, para comprender los caracteres fundamentales de las sociedades europeas del mundo católico, es éste de la conexión del ritmo de trabajos, quehaceres y fiestas, y la ordenación que, en última instancia, dio la Iglesia Católica en forma general¹. *Las Partidas* definen las fiestas de la siguiente manera:

Fiesta tanto quiere decir, como dia honrado en que los christianos deven oir las oras, e fazer e decir cosas, que sean a alabança e servicio de Dios, e honra del santo, en cuyo nomen se fazen. (*Part. I*, tit. XXIII, ley I).

Y más adelante las clasifica en tres grupos:

La primera es aquella que manda Santa Iglesia guardar, a honra de Dios e de los santos, ansi como los Domingos, e las fiestas de Nuestro Señor Jesu Chisto e de Santa Maria, e de los Apostoles, e de los otros santos e santas. La segunda, es aquella guardan mandar los Emperadores e Reyes, por honra de sí mismos, assi como los días en que nasçen ellos o sus fijos que deuen otrosi reynar, e aquellas en que son bien andantes, auiendo gran batalla con los enemigos de la Fe, e venciéndolos, e los otros días que mandan guardar por honra dellos [...] La tercera manera es aquella, que es llamada ferias, que son prouecho comunal de los omes, assi como aquellos días en que cogen los frutos... (*Part. I*, tit. XXIII, ley I).

Las fiestas religiosas

Son numerosas las fiestas, religiosas o profanas, que se celebran a lo largo del año. Las fiestas religiosas eran las más abundantes, puesto que no debemos olvidar que el calendario había sido organizado por la Iglesia². Hay dos tiempos con particular resonancia en el calendario litúrgico cristiano: el de Navidad y el de Pascua. En el tiempo de Navidad la Iglesia nos invita a recordar y celebrar con alegría el nacimiento de Cristo, mientras en el tiempo de Pascua celebramos la consumación de la obra redentora de Cristo con su muerte y resurrección. Entre las celebraciones de Navidad y la Semana Santa, se sitúa la Cuaresma, época de penitencia y riguroso ayuno, tiempo propicio para sermones pronunciados, preferentemente por frailes de las órdenes mendicantes, y se suprimían todo tipo de juegos y espectáculos. El Arcipreste de Hita recoge el espíritu de la Cuaresma en estos versos:

Vino luego un fraile para lo convertir:
Començó le a predicar, de Dios a departir;
Ovo se don Carnal luego mucho a sentir,

¹ Julio CARO BAROJA, *El estío festivo (Fiestas populares del verano)*, Madrid, 1984, p. 7-8.

² Salvador CLARAMUNT, « Consideracions sobre el calendari festiu a l'Edat Mitjana », *Homenatge a la memoria del Prof. Dr. Emilio Sáez*, Barcelona, 1989, p. 303-314.

demandó penitencia con grand arrepentir³.

Culminaba con la Semana Santa, que conmemora la Pasión, Muerte y Resurrección de Jesucristo, misterio central de la Redención de la humanidad. Las celebraciones religiosas comenzaban el Domingo de Ramos y se prolongaban hasta el martes de Pascua – día de *Pascua Florida* –. Desde el siglo XV en muchas ciudades castellanas tienen lugar procesiones pasionales. El Sábado de Gloria, el volteo de campanas anuncia la Resurrección de Cristo y, con ella, el fin del duelo popular. La Pascua Florida celebraba la resurrección del Salvador, pero también el momento en que el pueblo celebra la resurrección de la naturaleza y de la vida y, a este triunfo, la Iglesia asoció las fiestas de la Ascensión y de la exaltación de la Eucaristía: el *Corpus Christi*. Su procesión constituía una manifestación gloriosa muy distinta de las de dolor y luto de la Semana Santa⁴.

Tras el ciclo de la vida de Jesús, hemos de contemplar el de la vida de María, cuyas fiestas más representativas giran en torno a la Purificación, Anunciación, Visitación y Concepción, pero sobre todo destacó la Asunción de la Virgen, que tiene lugar el 15 de agosto. No vamos a detenernos en las numerosas fiestas del santoral cristiano en el que los apóstoles y evangelistas figuran en primer lugar, pero a los que hay que añadir numerosos mártires, los santos y santas patronos de cada lugar y a los patronos de las corporaciones profesionales. Durante los siglos medievales cada lugar va configurando su calendario festivo, adecuándolo a su historia, sus devociones, sus ritos. Las celebraciones litúrgicas solían consistir, casi siempre, en la misa, sermón alusivo a la fiesta en cuestión y, en ocasiones, procesión con la imagen del santo o santa correspondiente.

Las fiestas laicas oficiales

Los motivos que impulsan a celebrar actos lúdicos, mascaradas, danzas, juegos, representaciones, etc., suelen ser acontecimientos felices: nacimiento de un infante, éxito militar, llegada a la ciudad de algún miembro de la familia real. En todas, la música está siempre presente gracias a los ministriles, atabales y tambores. Son muy variados los tipos de actos y espectáculos que se organizan y, algunos de ellos, suelen tener un sentido de preparación militar de los caballeros a la vez que distracción y regocijo. Las autoridades ciudadanas son conscientes de que la diversión es una necesidad del pueblo, por ello, propician festejos, pues ven en los mismos una válvula de escape a las preocupaciones y miserias de los grupos populares.

Entre los espectáculos organizados, el más popular y arraigado es, sin duda, la *fiesta de correr toros*. No es de extrañar, por tanto, que cada vez fuera más frecuente que en los festejos organizados por los motivos más diversos, los concejos adquirieran toros para agarrochar, y no sólo se realizaban corridas de toros en los festejos laicos, sino que también pasaron a ser habituales en las grandes celebraciones religiosas una vez finalizados los actos litúrgicos.

³ Arcipreste de HITA, *Libro de Buen Amor*, G. B. Gybbon-Monypenny (ed.), Castalia, Madrid, 1990, p. 346, Estrofa 1128.

⁴ Véanse Luis RUBIO GARCÍA, *La procesión del Corpus en el siglo XV en Murcia*, Academia Alfonso X el Sabio, Murcia, 1987, p. 123-125 ; y Juan TORRES FONTES, « Estampas de la vida en Murcia en el reinado de los Reyes Católicos. La solemnidad del Corpus de 1480 », en *Murgetana*, 14, 1960, p. 123-125.

La estructura jerárquica de la sociedad medieval queda, también, reflejada a través de las manifestaciones lúdicas. El caballero es el protagonista, además del *juego de correr toros*, de los de *cañas*, *alcancía* y *sortija*.

Fiestas populares no oficiales

Dentro de los cambios en los hábitos y actitudes, la Baja Edad Media ofrece una faceta novedosa que se centra en la cultura popular, que surge y se consolida frente a la casi exclusiva cultura oficial de la Iglesia, imperante en la Alta Edad Media. Esta cultura popular surge espontáneamente, pero difícilmente se puede apartar de lo que conforma el espíritu de una religiosidad y piedad propias de la Baja Edad Media: romería, culto a los santos, procesiones, dramatizaciones sacras, culto a las reliquias y manifestaciones sobrenaturales, representaciones de la muerte y montajes escénicos litúrgicos. Pues, como afirma Lucien Febvre, la religiosidad del común de los cristianos se movió dentro de *un inmenso apetito de lo divino*. Sin embargo, este sentimiento se satisfacía de cualquier modo: muchas veces a través de desviaciones y perversiones, a lo que colaboraron, sin duda, los muchos defectos y limitaciones de un clero secular escasamente formado y cuyos vicios se denuncian constantemente en los sínodos provinciales o episcopales: abusos, negligencia, ignorancia, conducta desordenada, etc.

La cultura popular de la época bajomedieval tiene un sustrato folclórico y etnológico sobre el que se asientan manifestaciones de raíz precristiana, junto a la incorporación de la crítica social, la fiesta y la despersonalización temporal con la inversión de papeles o la asunción de personalidades contrarias. Se sitúa, por tanto, al margen de las formas eruditas y oficiales de la cultura, y ofrece sus propias formas de producción, circulación y consumo, las cuales no coinciden con las formas de la cultura oficial. Dicha *cultura popular* ofrece en los siglos XIV y XV una faceta inmaterial de ritos y creencias, y, otra, material de actos y representaciones públicas que tienen, en el primer caso, mayor predicamento en el medio campesino y, en el segundo, en el urbano.

Dentro de su diversidad, estas formas y manifestaciones: las fiestas públicas carnavalescas, los ritos y cultos cómicos, los bufones y bobos, etc., poseen una cierta unidad de estilo y constituyen partes indivisibles de la cultura cómica popular, principalmente de la *cultura carnavalesca*, que ocupa un lugar muy importante en la vida del hombre medieval; ofreciendo una visión del mundo, del hombre y de las relaciones humanas totalmente diferente, deliberadamente no oficial, externa a la Iglesia y al Estado, constituyendo *un segundo mundo y una segunda vida* a la que los hombres de la Edad Media pertenecían en mayor o menor grado y vivían en fechas determinadas.

En numerosas ciudades castellanas, como es el caso de Murcia, dentro de estas fiestas carnavalescas están documentadas, además del carnaval propiamente dicho, que tiene lugar en los días previos al inicio de la Cuaresma, las del *obispillo* y del *rey pájaro*, ambas en el mes de diciembre y relacionadas con el ciclo de la *Navidad*.

El obispillo. – La festividad de San Nicolás se celebra el 6 de diciembre. No se tienen muchas noticias de este santo, sabemos que nació en Patrós (Licia, actual Turquía) en la segunda mitad del siglo III, fue obispo de Mira y participó en el Concilio de Nicea (325) y murió algunos años más tarde. Su culto se difunde desde el siglo VI por Asia Menor y el Imperio Bizantino; y, más tarde, tras la traslación de sus reliquias a Bari en 1087 se propaga por Italia y Europa. El día de su fiesta y en virtud de su patronazgo sobre los niños se convierte en repartidor de regalos, en la costumbre

popular de cristianizar las fiestas paganas ligadas al solsticio de invierno. En Castilla, la fiesta de San Nicolás se enlazó con la de los Santos Inocentes, dando lugar a la creación del *obispillo*. El día 6 se procedía a la elección, entre los infantillos del coro catedralicio, del *obispillo*, y la fiesta y reconocimiento de su autoridad se celebraba los días 27 y 28 de diciembre. El elegido vestido grotescamente de obispo y rodeado de sus compañeros y los subalternos de la catedral, expulsaban a los canónigos y dignidades y ocupaban sus sitios en el coro. Durante un día al año esta inocentada, permitida y autorizada, se convertía en burlesca y, a veces, grosera de las actividades de los capitulares, a los cuales, en virtud de sus poderes, el *obispillo* juzgaba y multaba. Lo que así se recaudaba servía para organizar un banquete con el que terminaba la fiesta. A fin de obtener mayor rendimiento económico el *obispillo* y su corte extendieron su inocentada fuera del recinto de la catedral, comenzando, como es lógico por el propio concejo⁵.

El rey pájaro. – En los días navideños se formaban cuadrillas de individuos de bajo nivel social, que disfrazados y encabezados por un jefe, el *rey pájaro*, sometían a bromas, chanzas y exigencias a los vecinos y a las gentes que ocupaban un nivel social más elevado que ellos: eran cuadrillas formadas en cada parroquia que subvertían el orden social por espacio de un día o poco más; comían y bebían a costa de la limosna o *aguinaldo*, voluntario o forzoso, de los vecinos o de los pastores que en el campo cuidaban de los ganados mesteños. Las quejas presentadas ante el concejo por los excesos que estas cuadrillas cometían, llevaron a los regidores a adoptar, sin éxito, medidas restrictivas y multas; hasta que en 1474 el concejo prohibió que en las parroquias se hiciesen *reyes pájaros*⁶.

El Carnaval. – De duración variable, según las épocas y los lugares, pero que al menos abarca los tres días anteriores al miércoles de ceniza. En cualquier caso, el carnaval es hijo del cristianismo. Lo personifica *don Carnal*, que simboliza la libertad para comer carne⁷ y se termina con las *carnevolendas*. Su principal significación es que de hecho se autoriza la satisfacción de todos los apetitos que la moral cristiana, por medio de la Cuaresma, refrena acto seguido⁸. Pero al dejarlos expansionarse durante un periodo más o menos corto, la moral cristiana reconoce también los derechos de la carne –*la carnalidad*–. El carnaval, de esta manera, encuentra una significación social y psicológica, y su función equilibradora en todos estos aspectos resulta evidente. Es un tiempo en que se permite la inversión de las jerarquías sociales e incluso burlarse de éstas; criticar o censurar a personas o instituciones, que de otra forma se carecía de toda posibilidad de manifestación legal. El humor carnavalesco es, ante todo, un humor festivo, patrimonio del pueblo, en primer lugar, la risa es general, todos ríen; en segundo lugar, es universal, pues contiene todas las cosas y la gente, el mundo entero parece cómico y es percibido y considerado en un aspecto jocoso, en su alegre relativismo; por último, esta risa es ambivalente: alegre y llena de alborozo, pero al mismo tiempo burlona y sarcástica, niega y afirma, amortaja y resucita a la vez. Una

⁵ Juan TORRES FONTES, *Estampas medievales*, Academia Alfonso X el Sabio, Murcia, 1988, p. 59-60.

⁶ M^a de los Llanos MARTÍNEZ CARRILLO, « Fiestas ciudadanas », en *Miscelánea Medieval Murciana*, XVI, 1990-91, p. 17-20.

⁷ Arcipreste de HITA, *Libro de Buen Amor*, p. 335-363, donde se nos ofrece con gran colorido la lucha entre don Carnal y doña Cuaresma ; véase también el documentadísimo estudio de Julio CARO BAROJA, *El Carnaval. Análisis histórico-cultural*, Círculo de Lectores, Barcelona, 1992.

⁸ Bartolomé BENNASSAR, *Los españoles. Actitudes y mentalidad*, Argos-Vergara, Barcelona, 1976, p. 35.

importante cualidad de la risa en la fiesta popular es que escarnece a los mismos burladores⁹.

El carnaval servía, de pretexto para entregarse a actos irracionales, para multiplicar las acciones arbitrarias y violentas hasta llegar a la agresividad y las injurias, creando, en ocasiones, un clima de cierta inseguridad.

Durante la celebración del carnaval, las mascaradas, la música y el baile adquirirían gran colorido, vistosidad y, quizás, era la época del año en que se mostraba más patente el sentido vitalista de las masas populares. Pero el triunfo del carnaval era también la víspera de su muerte: un último festín celebra don Carnal, para el cual se sacrificaban los animales de carne más preciada y sabrosa: ánades, faisanes, liebres, cerdos, jabalíes, ciervos, etc., y el vino corría en abundancia. Y, de pronto, sobrevenía doña Cuaresma al frente de un ejército de pescados y legumbres, para desafiar a don Carnal:

De mí, doña Quaresma, justicia de la mar,
alguacil de las almas que se han de salvar,
a ti, Carnal goloso, que te non coídas fartar,
enbío te el Ayuno por mí desafiar:

Desde oy en siete días tú e tu almohalla,
que seades con migo en el canpo a la batalla,
fasta el sábado santo dar vos he lid sin falla;
de muerto o de preso, non podrás escapalla¹⁰.

Los juegos

La vida medieval está impregnada de juego. Huizinga al afirmar que “*el juego es más viejo que la cultura*”, definía la esencia y significación del juego, como fenómeno cultural y social, en el que el hombre aparece definido como “*homo ludens*”¹¹. El juego hay que considerarlo como una estructura social y como una forma de convivencia, que permite al individuo escaparse de la vida cotidiana.

Unas veces es el juego popular desenfrenado, lleno de elementos paganos que han perdido su significado sagrado y se han transformado en pura broma; otras es el juego de caballería pomposo y señorial, o el juego refinado de corte. Los juegos de todo tipo, desde los de cartas a los deportivos, ocupaban un lugar preponderante en la expresión popular y pública de la fiesta. Pero, además, el juego está estrechamente vinculado al tiempo y al futuro. No es una casualidad que los instrumentos del juego, es decir, las cartas, los dados, las tabas, etc., se utilicen también para predecir la suerte, para conocer el futuro. Las imágenes del juego eran consideradas como una fórmula concentrada y universalista de la vida y del proceso histórico. Una especie de vida en miniatura latía en los juegos de modo muy simple. Además, el juego permitía al hombre huir de los moldes convencionales y lo liberaba de las leyes y reglas. A finales de la Edad Media, el juego no se había convertido aún en un simple hecho de la vida cotidiana, cargado de matices peyorativos. Conservaba todavía su valor de concepción del mundo¹².

⁹ Mijail BAJTIN, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, Alianza, Madrid, 1990, p. 16-17.

¹⁰ Arcipreste de HITA, *Libro de Buen Amor*, p. 337, estrofas 1075 y 1076.

¹¹ Johan HUIZINGA, *Homo ludens*, Buenos Aires-Madrid, 1972, p. 11.

¹² Mijail BAJTIN, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, Madrid, 1987, p. 210-211.

Los moralistas, aun reconociendo que el juego cumple una función social, y que es *conveniente y aun necesario dar tregua y descanso, ya al espíritu, ya al cuerpo*, vieron siempre con recelo el juego por la pasión que puede suscitar en los jugadores, haciéndoles perder el control sobre sus reacciones, produciendo excesos y ofendiendo a Dios. Por ello, manifiestan que, el juego ordenado por Dios y la naturaleza para descanso de las fatigas, será lícito si se toma *como medio ordenado para conseguir este fin, y no como fin de las acciones humanas*¹³. Pero ciertos juegos, los de apuesta o resto, a juicio de los moralistas son considerados como peligrosos, pues en ellos reside el origen de los juramentos, hurtos y sacrilegios, ya que durante la partida se va:

ensalzando la cólera a influencia de una mala fortuna, se inquietan los ánimos...se alzan las voces, se pierde el decoro [...] con lo que viene a parar en pleito, lo que empezó en amistad, en sentimiento la diversión, y las risas en sentidísimas lágrimas¹⁴.

Otras circunstancias que hacen ilícito el juego son: contravenir las leyes y hacer trampas. Al parecer, a nuestros antepasados medievales les gustaba jugarse su dinero en los juegos de azar. Los monarcas y las autoridades ciudadanas procuraron controlar este tipo de juegos, estableciendo los lugares en los que podían practicarse de forma legal y prohibiendo su práctica fuera de los mismos, imponiendo severas penas - multas, azotes, destierros, etc.- a quienes infringieran los preceptos legales vigentes en cada momento. En lugar de estas distracciones nocivas, legisladores y moralistas aconsejaban otras diversiones en las que se ejercitaba el músculo como, por ejemplo, arrojar bohordos o pequeñas lanzas a un tablero, o el sesudo y prestigioso juego del ajedrez, juego tan noble que Alfonso X el Sabio creyó oportuno explicarlo en un libro donde se mezcla la realidad de la vida con la ficción del deporte y la estrategia militar.

El sentido utilitarista que caracteriza en gran parte la cultura medieval determinó que se fomentase la práctica de los deportes y de los juegos de recreo como descanso de los pesares y preocupaciones de la vida. Los españoles como el resto de los europeos, dedicaron buena parte de su tiempo de ocio a la práctica del juego, tanto en los espacios públicos como en los privados, alcanzando una dimensión social extraordinaria, en la que están implicados todos los grupos sociales y los individuos de cualquier índole o condición.

Los juegos de caballeros

Los torneos, justas y otras actividades similares formaban parte de las fiestas cortesanas, cívicas e incluso populares, tanto por su condición de gran espectáculo, como ser motivo de ejercer la sociabilidad y mostrar las habilidades combativas de los caballeros participantes, pues se consideraban como actividades propias de guerreros y preparación para la guerra. Los torneos fueron muy populares, y en ellos los caballeros ponían de manifiesto los valores propios de su grupo social, buscaban fama y gloria, ostentaban los rasgos de su superioridad y encontraban una:

¹³ Pedro MIRAVETE MOYA, *Consuelo de jugadores, aviso de divertidos, instrucción para todos: mesa de juego*, Zaragoza, 1756, p. 8.

¹⁴ Pedro MIRAVETE MOYA, *op. cit.*, p. 18-19.

válvula de escape para las tensiones propias de una clase educada en las armas y para las armas; el juego se convierte en clave para desviar la dinámica en exceso agresiva de unos hombres que sólo tardíamente degustarían de los placeres de las artes¹⁵.

Los torneos evolucionaron a lo largo de los siglos medievales: la *melée* o torneo propiamente dicho; la *justa* entre dos caballeros; el *paso de armas*, etc. Además, según su grado de peligrosidad, podemos dividirlos en aquellos que utilizaban armas de guerra o los que empleaban sucedáneos. Estos últimos, considerados como puros entretenimientos, no despertaban la condena eclesiástica, entre ellos podemos citar la *quintana*, el *correr la sortija*, el *juego de cañas* y los bohordos¹⁶. El juego de cañas tuvo un gran arraigo en buena parte de ciudades castellanas, suponía una mezcla de ejercicio de armas, deporte y espectáculo; básicamente consistía en un simulacro de batalla entre dos bandos de caballeros que portaban como armas un escudo y una caña. El bando al que le tocaba avanzar se lanzaba al galope sobre el contrario, arrojándole las cañas, éstos se protegían con los escudos y, una vez parados los golpes acometían contra los primeros, quienes ahora debían protegerse, y así se iban sucediendo los distintos embates. Como quiera que era un ejercicio de destreza y puntería con las cañas, existían unos jueces de la lid para determinar, según las normas previamente establecidas, cual era el bando ganador. Menos frecuentes, pero también de gran vistosidad eran los juegos de *alcancia* y *sortija*. El primero consistía en el lanzamiento de los caballeros de un bando a los del otro de unas bolas de barro secadas al sol, del tamaño de una naranja, llenas de flores, que al romperse en los escudos se esparcían por todas partes, dejando un agradable aroma. En el segundo, los caballeros compiten de forma individual, en el centro del lugar dispuesto para su realización se situaban dos palos de una altura de 2,5 a 3 metros, entre los cuales se tendía una cuerda muy tensa u otro palo horizontal del que pendían las *sortijas* –de una pulgada de diámetro– objeto de la contienda, que llevaban sujetas las cintas enrolladas, que debían desprenderse al ser ensartadas y mostrar el color y la riqueza de sus bordados, tales cintas habían sido elaboradas y donadas por diferentes damas para que los caballeros pugnarán por ellas. Los contendientes, que actuaban siguiendo un orden establecido por sorteo debían lanzar su caballo al galope y ensartar con su lanza una sortija, el juego concluía cuando no quedaba ninguna sortija.

Una variedad típicamente española de estos juegos es el simulacro de combate entre unos caballeros disfrazados de moros y otros de cristianos, rememorando antiguas batallas contra los musulmanes o enardeciendo a las masas espectadoras con simulaciones de victorias contra el enemigo común en tiempos en que la *Reconquista* aún no había terminado¹⁷. Tales espectáculos fueron bastante tardíos, Ladero señala algunos conocidos antecedentes: el practicado por las tropas de Jaime II en 1309, cuando cercaban Ceuta; otro ejemplo, quizá el más conocido, el que nos narra la *Crónica del condestable don Miguel Lucas de Iranzo*, que tuvo lugar en 1462 en Jaén, en el cual 200 caballeros, la mitad vestidos de moros y la otra mitad de cristianos, se enfrentaron en una simulada batalla; en Murcia se organizó en 1488 una supuesta batalla de moros y cristianos con motivo de la entrada de los Reyes Católicos en la ciudad¹⁸. Este tipo de espectáculos se generalizaría en los siglos siguientes, siendo los

¹⁵ V.M. GIBELLO, « La violencia convertida en espectáculo. Las fiestas caballerescas medievales », en *Fiestas, juegos y espectáculos en la España medieval*, Madrid, 1999, p. 69.

¹⁶ M.A. LADERO QUESADA, *Las fiestas en la cultura medieval*, Areté, Barcelona, 2004, p. 130.

¹⁷ J.J. CAPEL SÁNCHEZ, *La vida lúdica en la Murcia bajomedieval*, Real Academia Alfonso X el Sabio, Murcia, 2000, p. 195.

¹⁸ M.A. LADERO QUESADA, *op. cit.*, p. 136.

precedentes de nuestras actuales fiestas de *moros y cristianos* que tan arraigadas están en nuestra tierra.

La fiesta de los toros fue otra de las pasiones de nuestros antepasados, en los textos medievales se citan en diversas ocasiones, como sucede en *Las Siete Partidas* o en las *Cantigas* de Alfonso X el Sabio, con sus maravillosas miniaturas representando una de estas *corridas*, donde también queda reflejada la estructura jerárquica de la sociedad, ya que el caballero es el principal protagonista. Las corridas giraban en torno al alanceamiento o rejoneo del toro por el caballero valiéndose de la garrocha, en un alarde de habilidad guerrero-cinegética y de riesgo. La corrida de toros era una fiesta aristocrática, es un ejercicio similar a la *justa* pero el interés aumenta debido al peligro que supone la irracional fuerza del toro. La afición alcanzaba a todas las clases sociales y eran frecuentes los festejos en los que las autoridades adquirían uno o varios toros *para agarrochar*. En Murcia, llegaron a ser tan frecuentes que en 1478 el concejo prohibió el *correr toros* por las calles y plazas de la ciudad sin autorización, bajo pena de perder el toro. Entre las *alegrías* que tuvieron lugar en la ciudad con motivo del nacimiento del príncipe don Juan (1478) se incluye agarrochar seis toros, lo mismo ocurre años más tarde para festejar la caída de Granada (1492) o la toma de Perpiñán (1493), pero no sólo se organizaban corridas de toros en festejos laicos, sino que también pasaron a ser habituales en las grandes festividades religiosas, tras la celebración de los actos litúrgicos¹⁹. En el siglo XV, las corridas de toros y los juegos de cañas se convirtieron en los preferidos de los murcianos, las plazas del Mercado y Santa Catalina, junto con el Arenal, serían los lugares idóneos para su celebración.

Los juegos practicados al aire libre

De numerosos juegos medievales conocemos poco más que el nombre. Mehl señala la preponderancia de los juegos de mesa durante los meses de invierno, al igual que durante las épocas de buen tiempo se practican con mayor frecuencia los deportes y otras actividades lúdicas al aire libre. Rabelais en su novela *Gargantúa* (1542), dedica el capítulo XXII a *los juegos de Gargantúa* en el que se relacionan 217 juegos de todo tipo, de ellos, casi las dos terceras partes son juegos que se realizan al aire libre; algunos tan conocidos como la comba, el tejo, la piñata, la paja más corta, volteretas, el escondite, los bolos, las canicas, la peonza, el columpio, la gallina ciega, etc.²⁰.

Muchos de estos juegos no tenían más justificación que la diversión en los momentos de ocio, se realizaban en las calles y plazas de la ciudad, y tenían mucho de competición deportiva, lo que atraía también un buen número de espectadores. Uno de los más practicados eran las carreras, tanto de caballo como a pie. El tiro con diferentes tipos de armas era otro tipo de competición lúdico-deportiva que, además, servía para mantener entrenadas a las milicias urbanas. Se practicaba con lanzas, arco o ballesta, pero además el tiro al blanco estaba tan arraigado que cuando no se tenía un arma se realizaba con cantos, lo que nos demuestra la extensión de estas competiciones, incluso, por las capas más bajas de la sociedad. En los años finales de la Edad Media diversas disposiciones concejiles de numerosas ciudades castellanas, prohibieron los juegos de ballestas en los muros de la ciudad y la circulación por las calles de la misma sin llevar las cuerdas flojas, por el peligro que podía ocasionar para

¹⁹ A.L. MOLINA MOLINA, *La vida cotidiana en la Murcia bajomedieval*, Murcia, 1987, p. 79.

²⁰ François RABELAIS, *Gargantúa*, Madrid, Akal, 1986, p. 129-132.

los viandantes y, en ocasiones, se añade que se disparaba contra las palomas, cuyos dueños se quejaban ante los regidores²¹.

Los ejercicios de fuerza también formarían otro grupo en los que se ponía a prueba la resistencia física de los contrincantes, las dos variedades más extendidas eran la de resistencia y la de acometividad. Entre los juegos de resistencia los más populares eran el de la *barra* –en que los dos contendientes se sentaban en el suelo apoyándose uno en los pies del otro y asiendo una barra tiraban de ella hasta lograr arrastrar al oponente- y la *soga* –en este caso se trata de dos equipos enfrentados que tiran de los extremos de la soga hasta que uno de ellos arrastra al contrario-. Los de acometividad consistían, normalmente, de diferentes modalidades de lucha, practicada sin más armas que las manos y los pies, y vencía quién lograba derribar al contrario.

Los juegos de pelota estaban muy extendidos, existían diversas modalidades de competición, tanto en equipo como de forma individual. De las primeras, la más conocida era la *chueca*, se practicaba con una especie de pala de madera para golpear la pelota y en la que había dos equipos que delimitaban su campo de acción con una línea en el suelo tras ellos, ganando el que lograba pasar más veces la pelota por detrás de la línea del contrario. La modalidad individual más frecuente era la practicada bien con la mano o con una pala de madera, era parecido al frontón y consistía en golpear la pelota contra la pared con intención de que el contrincante no pueda devolverla²².

También, debemos citar un juego que sigue teniendo gran predicamento en Murcia, el de los bolos, cuya finalidad no ha variado sustancialmente, pues se trata de derribar con una bola de madera los nueve palos situados verticalmente. Este juego estuvo muy extendido entre los murcianos de las clases sociales bajas, que llegaron a abandonar sus ocupaciones cotidianas para dedicarse a practicarlo, generándose entre sus competidores disputas y reyertas lo suficientemente graves para obligar al concejo a prohibirlo. Otros juegos de los que tenemos noticia son la *petanca*, *tejos*, *aros*, *herradura*, etc. Por último, hemos de citar los *bailes* y la *música* que formaban parte de casi todas las fiestas públicas o privadas, siendo, a menudo, su aspecto más popular y casi siempre el menos costoso. Por otra parte, en la *música* y la *danza* era donde más patente se mostraba el sentido vitalista de las masas populares²³. Durante los días en que se celebraba la feria -29 de septiembre al 13 de octubre-, la afluencia de gentes atraía a *juglares*, *saltimbanquis*, *escamoteadores*, *cómicos ambulantes*, *músicos*, etc. que contribuían a animar y divertir a murcianos y forasteros.

Los juegos de mesa

Entre los juegos de mesa los había perfectamente lícitos y admitidos, como el *ajedrez* y sus variedades, así como toda una serie de juegos de tablas, y otros de azar, que despertaban mayor expectación y pasión, pero también cierto recelo. Los juegos de los que se tiene noticia son muy numerosos. Rabelais, de los 217 juegos que enumera en su novela antes citada, aproximadamente un tercio son de mesa. Alfonso X en el prólogo que redactó para su compilación de juegos de mesa, destaca la ventaja de ellos porque *se façen seyendo*, frente a los que se hacen cabalgando o a pie; además, porque todos pueden practicarlos sea cual sea su sexo, condición y circunstancia. Así pues, junto al deporte medieval por excelencia, la *caza*, surge también la virtud comparable

²¹ J.J. CAPEL SÁNCHEZ, *op. cit.*, p. 298.

²² J.J. CAPEL SÁNCHEZ, *op. cit.*, p. 297.

²³ A.L. MOLINA MOLINA, *Estudios sobre la vida cotidiana (ss. XIII-XVI)*, Murcia, 2003, p. 24.

de los juegos de mesa, a los que se les reconoce igual poder de confortar a los hombres y mujeres en sus trabajos y sus días. En *Las Partidas*, cuando se determinan las actividades lúdicas a las que un rey debe dedicarse para poder descansar de su trabajo, junto a la caza (*Part. II, tit. V, ley XX*), se especifican los juegos de ajedrez y tablas:

Alegrias y han otras sin las que diximos en las leyes ante desta...e estas son oyr cantares, e sonos de estrumentos, e jugar a axedrez, o tablas, o otros juegos semejantes. (*Part. II, tit. V, ley XXI*).

La obra recreativa de Alfonso el Sabio – *El Libro de los juegos de Ajedrez, Dados e Tablas* (1283)- supone su última aportación a la cultura occidental por transmisión de textos árabes. En el códice alfonsí, el *Libro del Ajedrez*, ocupa el primer lugar de los juegos, por ser el más noble y de mayor maestría. De un total de 97 folios, ocupa los 64 primeros; en él se explica cómo ha de hacerse el tablero, las piezas, cómo y cuántos son los juegos con sus nombres; la atención de los jugadores para no ser vencidos y poder evitar el “*jaque al rey*” lo que supondría una “*grant desonrra*”. Todo esto con una interpretación militar y guerrera de táctica de lucha, “*mostrando de cómo los reyes en el tiempo de las guerras en que se fazen las huestes, han de guerrear a sus enemigos punnando de los vencer*”²⁴. Describe el monarca la composición de los dos “*ejércitos*”, formado cada uno por 16 piezas de distinto color –blancas y negras-, cómo deben ser representadas las distintas figuras y sus movimientos. Tras la parte descriptiva pasa el rey a explicar una serie de juegos “*departidos*”, en los que se conoce el número fijo de jugadas por el que se debe llegar al final de cada partida, ilustrándose cada uno de ellos con su correspondiente miniatura, lo que da una enorme importancia a su tratado, pues lo convierte en un auténtico libro de “*problemas*”. A finales del siglo XV se introduce en el juego un cambio fundamental: el “*alfferza*” es sustituido por “*la dama poderosa*” o reina, pieza que se convierte en la más poderosa del tablero. Tal cambio, según Govert Westerveld, tiene su origen en España (1497) y se inspira en Isabel la Católica.

El segundo tratado del códice alfonsí está dedicado al juego de los dados²⁵ –abarca los folios 65 al 71-. Los dados son, posiblemente, el juego de azar más antiguo de la historia. En el *Rigveda* se habla de ellos y se traza, también, una descripción del jugador y de los funestos efectos de la pasión por el juego. Los griegos tenían por inventor de los dados al mítico Palamedes durante el sitio de Troya, y en *La Odisea* se narra cómo se jugaba a los dados en la puerta del palacio de Ulises en Ítaca. Durante la Alta Edad Media fue un vicio extendido por toda Europa y, hasta la aparición de los naipes, el juego de azar por excelencia. Alfonso X en su manuscrito describe minuciosamente cómo han de hacerse los dados para que caigan “*tan bien de una parte como de otra*”, pues lo contrario, resultaría “*engaño mas que ventura, siendo esta una de las maneras...con que fazen los dados engañosos aquellos que quieren engañar con ellos*”. Describe como se han de distribuir los 21 puntos en cada dado y los materiales –madera, piedra, metal o hueso- que deben utilizarse para su elaboración. También explica el rey sabio diferentes modalidades: *triga, marlota, rifa, par con as, panquist, medio azar, azar pujado, quirguesca*, etc. La actitud de la sociedad ante el juego y los jugadores de dados, como puede apreciarse por las propias miniaturas del códice, es muy distinta a la que se observa para el juego y jugadores de ajedrez, impresión que se confirma en otros textos, como por ejemplo en *Las Partidas*,

²⁴ ALFONSO X, *Libro del Axedrez. Dados et Tablas* (edición facsímil de Ms. De El Escorial), Madrid, 1987, fol. 2 v.

²⁵ A.L. MOLINA MOLINA, *Estudios sobre...*, p. 139-147.

mientras que el ajedrez es tan noble que lo pueden jugar reyes, damas, nobles, villanos, moros, judíos y hasta eclesiásticos y monjas.

Por último, el tercero de los tratados, *Libro de las Tablas*, está contenido entre los folios 72 y 80 del códice. Si en el juego del ajedrez predomina la inteligencia y en los dados la suerte, en los de tablas interviene tanto *el seso como la ventura*. En todos los juegos el monarca explica en primer lugar como ha de ser el tablero, y también las tablas y sus colores, así como los dados que son imprescindibles en los juegos de tablas: *asi como el cuerpo no se podrie mover sin los pies, asi ellas no se moverien sin ellos*. Siguiendo el mismo plan que en los otros tratados, se describen una serie de juegos: el de las *quince tablas*, el *los doce hermanos*, el *dobet*, el *del emperador*, la *bufa cortesana*, etc. y, a continuación, -desde el folio 81 al 97- describe el gran ajedrez y otras variedades del ajedrez, para finalizar con *el libro del ajedrez e de las tablas que se juega por astronomía*, juego que califica de *muy noble, muy estraño y de grand entendimiento*, y pone de manifiesto la gran pasión de Alfonso el Sabio por la astronomía²⁶.

Otro juego de tablero más tardío es el de las damas, que algunos autores consideran de origen francés²⁷; pero otros le dan origen español²⁸. El tablero de las damas es igual que el del ajedrez, se juega con doce fichas por cada jugador -blancas y negras-, dispuestas en tres hileras, situándose de manera que entre ficha y ficha quede una casilla libre, se mueven en oblicuo de una en una casilla y así mismo *comen o toman* las del bando contrario; al llegar a la meta se hace doblote, pasando estas dos fichas superpuestas -*dama o reina*- a tener una movilidad asombrosa sobre el tablero.

En el siglo XIV se introducen en Europa los naipes, que pronto rivalizarían con los dados como juego de apuesta o resto. En la Corona de Aragón, Jaime II (1320) y Alfonso IV impondrían fuertes sanciones no sólo a los jugadores sino también a los espectadores, y Pedro IV, en la Cortes de 1342, legisló en materia de juegos prohibidos entre los que se incluyen los naipes. En Castilla aparecen citados más tardíamente, pero desde finales del siglo son frecuentes las prohibiciones sobre juegos y fabricación de cartas²⁹. Néstor Luján cita algunos de los numerosos juegos de cartas a los que, basándose en las obras literarias de nuestro Siglo de Oro, clasifica en: juegos de niños -*taba, palmo, hoyuelo*-; juegos de medianos o de hombres -*quina, treinta y una, quínola, primera, renti, cientos, faraón, repáralo, flor, capadillo, reinado*-; y juegos mayores -*andabobos o carteta, el parar, los vueltos*, y en general todos los de apuesta a carta tapada, que se llaman juegos de *estocada*-³⁰. También François Rabelais en *Gargantúa* (1542), cita una serie de juegos de cartas: *al paso, me lo pienso, prima, arrastre, treinta y una, chinchón, carta tapada, doblarse, campanillas, tarot*, etc.³¹. Los palos de la baraja española son los mismos que los del tarot, pero sin los arcanos mayores. Las barajas, además de su utilidad primera, que radica en los diferentes juegos a los que sirve de base material, encierran en sí otro campo fascinante: el que se refiere al simbolismo y a la interpretación de los diferentes palos y dentro de ellos las

²⁶ A.L. MOLINA MOLINA, *Estudios sobre...*, p. 122-131.

²⁷ H.J.R. MURRAY, *A History of Board-Games Other Than Chess*, Oxford, 1952, p. 75.

²⁸ G. WESTERVELD, *La influencia de la reina Isabel la Católica sobre la nueva dama poderosa en el origen del juego de las Damas y el Ajedrez moderno. Literatura española. Años 1283-1700*, Beniel (Murcia), 1997.

²⁹ N. LUJÁN, *La vida cotidiana en el Siglo de Oro español*, Barcelona, 1988, p. 163-164.

³⁰ *Ibid.*, p. 167-168.

³¹ F. RABELAIS, *op. cit.*, p. 129.

cartas³². Las figuras reflejan la jerarquía social al uso, por eso en primer lugar se sitúa al rey, tras él el caballo o caballero; pero con respecto a la sota, existe cierta ambigüedad, para unos representa al pueblo y por ello se la dibuja como un peón; pero para otros representa a la mujer, y dentro de ella, a la mujer “*ligera y desvergonzada*”; el resto de cartas, excepto el as, no tiene valor.

Control y represión del juego. Los jugadores

En torno a los juegos de azar, hacia los que los ciudadanos sentían una especial atracción, muy superior que la sentida por los juegos puramente competitivos, pronto se creará la noción de que se trataba de una actividad que podía reportar saneados ingresos por lo que los monarcas se reservaron, en principio, la percepción de los derechos de tahurería, aunque no fue raro que, en ocasiones, cediesen a los concejos tales derechos³³. Pero, desde el prisma moral, tales juegos podían ser peligrosos por cuanto podían crear vicio. A veces, algunos juegos fueron prohibidos por los reyes o por los concejos. Por ejemplo, los regidores murcianos el 6 de diciembre de 1475, acordaron prohibir la práctica de los juegos de *naipes, dados, jaldeta, avellaneta, rufa, gresca, alcarriche, correhuela, etc.*

Los reyes castellanos reglamentaron los juegos, como queda de manifiesto en el *Ordenamiento de las tafurerías*, promulgado por Alfonso X en 1276, mediante el cual se establecían y regulaban las casas públicas de juego y azar. Pero a pesar de las precauciones establecidas en sus leyes y preceptos, no pudieron evitar la inmoralidad que suele acompañar a los juegos de apuesta, por lo que fue necesario suprimirlas. No por ello desapareció el juego, a lo largo de la Baja Edad Media, monarcas y concejos se debatieron entre la prohibición general de la práctica de algunos juegos y el control de los mismos, señalando lugares específicos donde se podía jugar legalmente, a cambio de unas rentas saneadas.

Alfonso X concedió a Murcia 10.000 maravedíes anuales de la tafurería³⁴, y en un privilegio dado en Vitoria el 2 de marzo de 1277 concedió al concejo de Murcia la recaudación de la renta de la tahurería con la obligación de dividirla en tres partes y atender a la guarda del alcázar, a la reparación y conservación de los muros y torres, y a la redención de cautivos³⁵. Posteriormente, Alfonso el Sabio prohibió el juego y Alfonso XI en 1338 volvía a insistir en que “*ninguno sea osado de jugar a ningund juego de dados ni de tablas a dineros ni sobre pennos*”. Más práctico, Pedro I restablecía oficialmente el juego “*pues el juego de los dados no se escusa e la renta de las tafurerías se lieua de la mi tierra*”, consideró mejor autorizarlo y controlarlo fiscalmente³⁶.

Como consecuencia de las predicaciones de San Vicente Ferrer (1411), el concejo murciano prohibió toda clase de juegos de apuesta, indemnizando a los arrendadores de la tahurería por los perjuicios económico que tal ordenanza les causara. En 1420 las cosas habían cambiado y eran otros los que gobernaban en Castilla y en Murcia, por lo que de nuevo el juego de dados fue autorizado y arrendada la tahurería de la ciudad, la

³² J.P. ETIENVRE, *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe, siglos XVI-XVIII*, Londres-Madrid, 1990, p. 297-324.

³³ F. A. VEAS ARTESEROS, « El juego en la Edad Media. Notas para su estudio », en *Actualización científica y didáctica en Historia Medieval*, Palencia, 1998, p. 205-211.

³⁴ J. TORRES FONTES, *Estampas medievales*, Murcia, 1988, p. 402.

³⁵ J. TORRES FONTES, *Fueros y privilegios de Alfonso X al Reino de Murcia*, Murcia, 1973, p. 151.

³⁶ J. TORRES FONTES, *Estampas medievales*, p. 402.

cual se mantuvo hasta 1430, en que de nuevo se prohibiría porque a *causa del juego de los dados que en esta çibdad se faze, se blasfema e reniega de Dios e de los santos...*³⁷. El acuerdo concejil prohibía los juegos de resto, pero permitía jugar por simple diversión, por ello se cita la posibilidad de jugar *fruta y vino* con el fin de dar cierto aliciente al juego, en el que el perdedor de la partida pagaría una consumición. La prohibición de los juegos llevaba emparejada la consideración de su práctica como hecho delictivo, y por tanto serían perseguidos y castigados quienes, de forma clandestina, contravinieran las ordenanzas. No existen datos para Murcia, pero en Valencia, sabemos que a finales del siglo XV y principios del XVI, la delincuencia derivada del juego y de las apuestas alcanzaba al 25 % del total de los delitos cometidos en la ciudad³⁸.

Las fuentes nos transmiten una imagen parcial sobre los jugadores, según la mayoría de ellas, el juego va ligado al mundo de los rufianes, de la prostitución y de los vagabundos. Sin embargo, si bien es cierto, que estos grupos marginales son clientes asiduos de las casas de juego, tanto de las legales como de las clandestinas, y en ocasiones algunas medidas adoptadas por los regidores, como la expulsión de rufianes de la ciudad, fueron causa de la disminución de los ingresos procedentes del juego, hay que decir que no todos los jugadores pertenecían a ese mundo marginal³⁹. Los jugadores procedían de cualquier grupo social, incluso, menores de edad, esclavos y eclesiásticos. Como ejemplo de éstos últimos, puede servirnos el caso del cabildo de Palencia, que en 1438 dicta una ordenanza, para que ningún beneficiado consienta en su casa poner tablero para juego de *dinero seco*, y en 1509 se nombran dos *correctores de honestidad* para que castigasen a los beneficiados que jueguen a dados y otros juegos prohibidos⁴⁰. En el concejo murciano, en la sesión de 2 de enero de 1477, se da cuenta de una relación de personas que, infringiendo las ordenanzas, jugaban en casa del jurado Gregorio Salad a juegos prohibidos⁴¹.

El aumento de la pasión por el juego a finales de la Edad Media se debe a varios factores: por una parte, la jornada laboral permitía disponer de bastante tiempo libre, a lo que debemos añadir los numerosos días de fiesta; por otra parte el hombre estaba poco tiempo en casa y usaba su tiempo de esparcimiento en la taberna, las calles y plazas públicas o en los garitos, además, el juego contó con la connivencia y protección de algunos oficiales de la justicia que se beneficiaban de su práctica.

En torno al mundo del juego, sobre todo de cartas, aparece toda una serie de personajes, de los que nos da buena cuenta la literatura de la época, que intervienen en los garitos: *enganchadores, pedagogos, apuntadores, quiñoles, mirones, contadores, prestadores, barateros, capitanes, maulladores, modarres*, etc. Todos ellos están relacionados y cumplen un determinado papel en las partidas en que los jugadores profesionales *desplumaban* a los incautos.

Como hemos visto, el juego presenta dos vertientes muy distintas. Por una parte, entretenimiento, solaz, desarrollo de la inteligencia, etc. Por otra, los juegos de apuestas, podían llevar al vicio, a la pasión desenfrenada, la blasfemia, las peleas,

³⁷ A.L. MOLINA MOLINA, *La vida cotidiana...*, p. 183-184.

³⁸ P. PÉREZ GARCÍA, *La comparsa de los malhechores. Un ensayo sobre la criminalidad urbana en la Valencia preagermanada (1479-1518)*, Valencia, 1990, p. 83-96.

³⁹ F.A. VEAS ARTESEROS, « El juego en la Edad Media: notas para su estudio », en *Actualización científica y didáctica en Historia Medieval*, (curso coordinado por Jesús Coria), Ministerio de Educación y Ciencia, Palencia, 1998, p. 212.

⁴⁰ A.L. MOLINA MOLINA, *Estudios sobre...*, p. 43.

⁴¹ A.L. MOLINA MOLINA, *La vida cotidiana...*, p. 184 (nota 43)

incluso, la muerte. Eran tantos los peligros que el juego representaba, que el Arcipreste de Hita lo condena y avisa de sus graves consecuencias en los siguientes versos:

Desde que los omes están en juegos encendidos,
despojan se por dados, los dineros perdidos;
al tablagero fincan dineros e vestidos;
do non les comes se rrascan los tahúres amidos⁴².

⁴² Arcipreste de HITA, *Libro de Buen Amor*, p. 221, estrofa 555.

Bibliografía

- ALFONSO X, *Libro de Axedrez, Dados et Tablas* (edición facsímil del Ms. del Escorial), Madrid, EDILAN, 1987.
- AZNAR VALLEJO, Eduardo, *Vivir en la Edad Media*, Arco Libros, 1995.
- BAJTIN, Mijail, *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, Madrid, Alianza Editorial, 1990.
- BENNASSAR, Bartolomé, *Los españoles. Actitudes y mentalidad*, Barcelona, Argos-Vergara, 1976.
- CAPEL SÁNCHEZ, Juan José, *La vida lúdica en la Murcia bajomedieval*, Murcia, Real Academia Alfonso X el Sabio, 2000.
- CARO BAROJA, Julio, *El estío festivo (Fiestas populares del verano)*, Madrid, Taurus, 1984.
- DÍAZ-PLAJA, Fernando, *La vida cotidiana en la España medieval*, Madrid, EDAF, 1995.
- GARCÍA GUINEA, Miguel Ángel (Dir.), *Fiestas, juegos y espectáculos en la España medieval*, Madrid, Ediciones Polifemo, 1999.
- , (Dir.), *Vida cotidiana en la España medieval*, Madrid, Ediciones Polifemo, 1998.
- HEERS, Jacques, *Carnavales y fiestas de locos*, Barcelona, Ediciones Península, 1988.
- HITA, Arcipreste de, *Libro de Buen Amor*, Madrid, Castalia, 1990.
- HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Madrid, Alianza, 1972.
- LADERO QUESADA, Miguel Ángel, *Las fiestas en la cultura medieval*, Barcelona, Areté, 2004.
- LUJÁN, Néstor, *La vida cotidiana en el Siglo de Oro español*, Barcelona, Planeta, 1988.
- MIRAVETE MOYA, Pedro, *Consuelo de jugadores, aviso de divertidos, instrucción para todos: juego de mesa*, Zaragoza, 1756.
- MOLINA MOLINA, Ángel Luis, *La vida cotidiana en la Murcia bajomedieval*, Murcia, Academia Alfonso X el Sabio, 1987-
- , *Estudio sobre la vida cotidiana (ss. XIII-XVI)*, Murcia, Universidad de Murcia-Real Academia Alfonso X el Sabio, 2003.
- MULLETT, Michael, *La cultura popular en la Baja Edad Media*, Barcelona, Editorial Crítica, 1990.
- PÉREZ GARCÍA, Pablo, *La comparsa de los malhechores. Valencia 1479-1518*, Valencia, Diputació de Valencia, 1990.

RABELAIS, François, *Gargantúa*, Madrid, Akal, 1986.

RUBIO GARCÍA, Luis, *La procesión del Corpus en el siglo XV en Murcia*, Murcia, Academia Alfonso X el Sabio, 1987.

TORRES FONTES, Juan, *Estampas de la vida murciana en la época de los Reyes Católicos*, Murcia, Academia Alfonso X el Sabio, 1984.
—, *Estampas medievales*, Murcia, Academia Alfonso X el Sabio, 1988.

WESTERVELD, Govert, *La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna del ajedrez moderno y origen del juego de damas*, Valencia, Generalitat Valenciana, 2004.