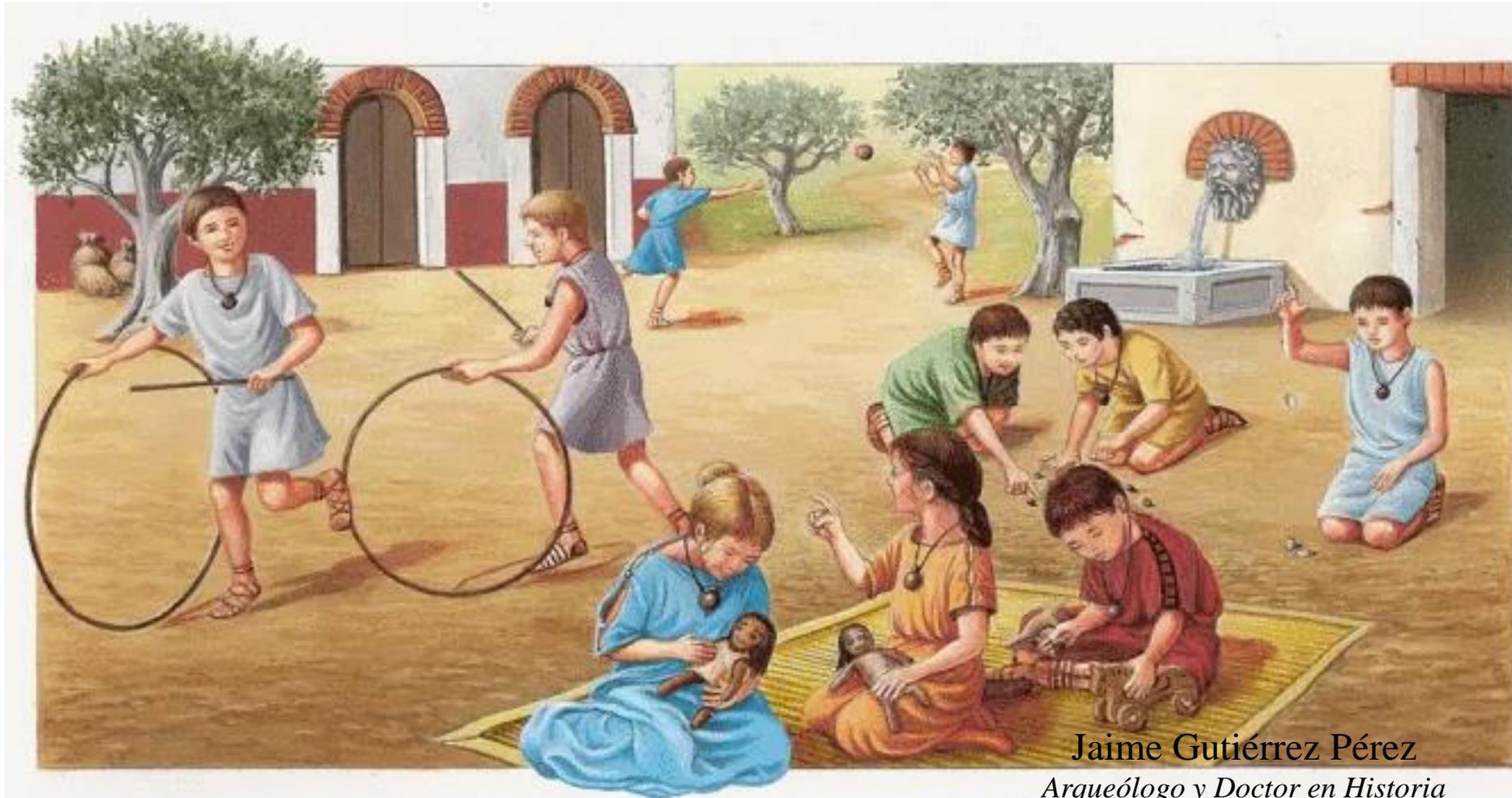


APRENDIENDO A SER ROMANOS

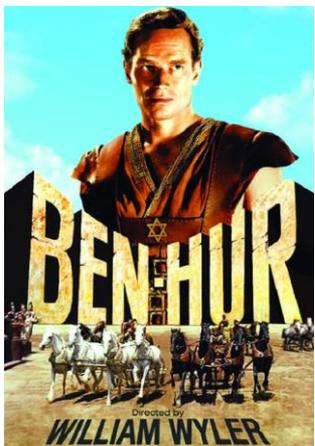
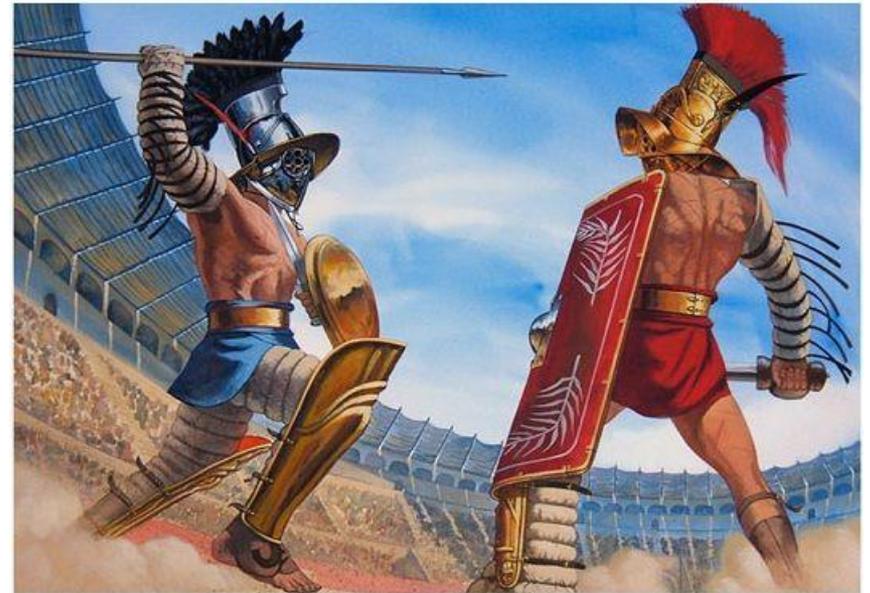
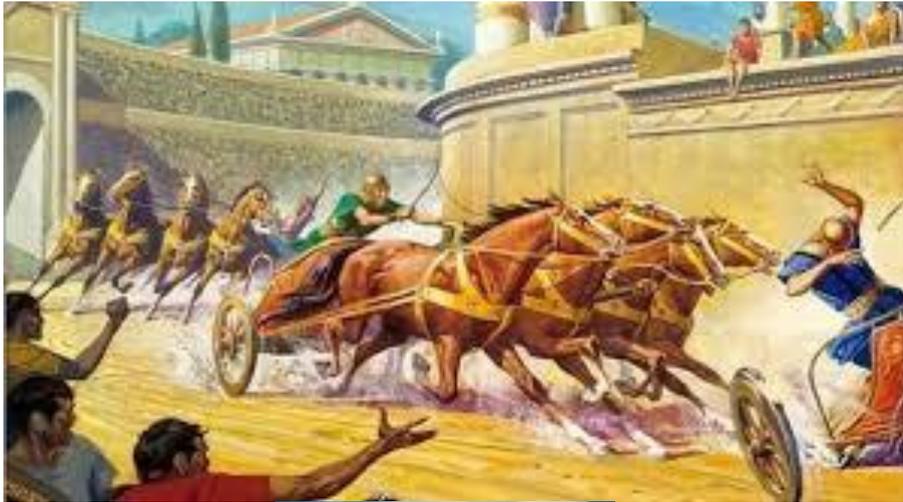
JUEGOS ROMANOS.



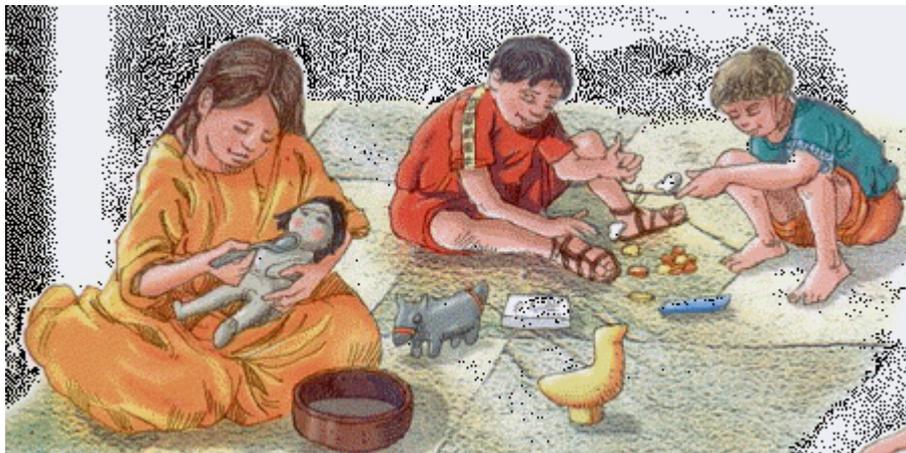
Jaime Gutiérrez Pérez
Arqueólogo y Doctor en Historia

Los juegos y diversiones que disfrutaban los romanos se pueden dividir en dos grandes grupos:

1. **Los privados:** aquellos con los que se distraían los niños, los jóvenes y los adultos.
2. **Los públicos:** que proporcionaban a los ciudadanos el estado o los magistrados.



Muchos juegos tienen una gran semejanza con los que jugamos en la actualidad. Los niños jugaban al escondite, a pares y nones, a la gallinita ciega, a engañar a los transeúntes (con una moneda pegada al suelo), al escondite, etc. Las niñas jugaban con muñecas, imitaban a los adultos, etc.



CAPUT AUT NAVIS:

Literalmente quiere decir cabeza o nave. Es a lo que nosotros llamamos cara o cruz. Se les llamó así por que algunas monedas romanas tenían en una cara de la moneda el perfil de algún personaje importante de la Historia de Roma o un dios romano; y por la otra parte una nave o barco.



Las chapas o charpas.



Al parecer, el origen reside en el **sorteo de la túnica de Cristo**, que no fue partida en varios trozos, sino jugada entre los soldados romanos al pie de la Cruz.

El juego se inicia con una **ceremonia en la que los subastadores** pintan un amplio círculo en el juego. Los jugadores se dividen en "puntos" -los que apuestan- y "banca" -los que gestionan el dinero ganado y perdido-.

El jugador deposita en el círculo la cantidad de euros que desee y la banca se lo iguala. El subastador lanza al aire dos monedas, normalmente de cobre y de diez céntimos, **acuñadas durante el reinado de Alfonso XIII**. Estas monedas reciben el nombre de piezas.

Si ambas salen cruz, gana el jugador. Si ambas salen cara, gana la banca. Si salen cara y cruz, nadie gana y vuelve a repetirse el lanzamiento.

DIGITIS NICARE:

Pares o nones. Significa moverse rápidamente algo.

¿ Pares o Nones ?



Pares



Nones

LA MORRA

Dos jugadores puestos de frente a una distancia oportuna levantan la mano derecha con algunos dedos tendidos y otros replegados, y al **mismo tiempo dicen un número**; el que acierta la cantidad de dedos desplegados entre las derechas de los contendientes es el que gana. El número no puede ser superior a diez.



MVSCA AENEA:

La mosca de bronce, que consistía en vendar los ojos a un niño que debía coger a sus compañeros gritando: “*Yo cazaré la mosca de bronce*”, y el resto contestaba: “*Tú la cazarás, pero no la atraparás*” y corren zumbando hasta que es atrapado uno de ellos.. Este juego es conocido por todos como el juego de la **gallina ciega**.



Había una variedad que se llamaba *andábate*. Se tapaba los ojos a dos a más jugadores y tenían que reconocerse sin hablar.

Mormolycion

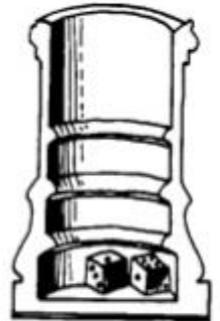
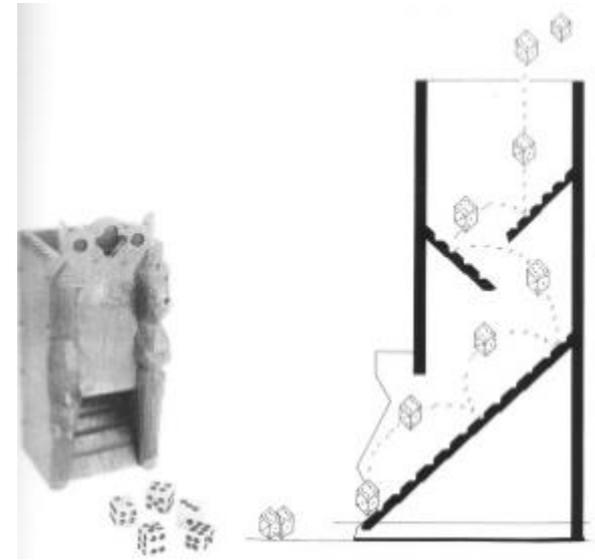
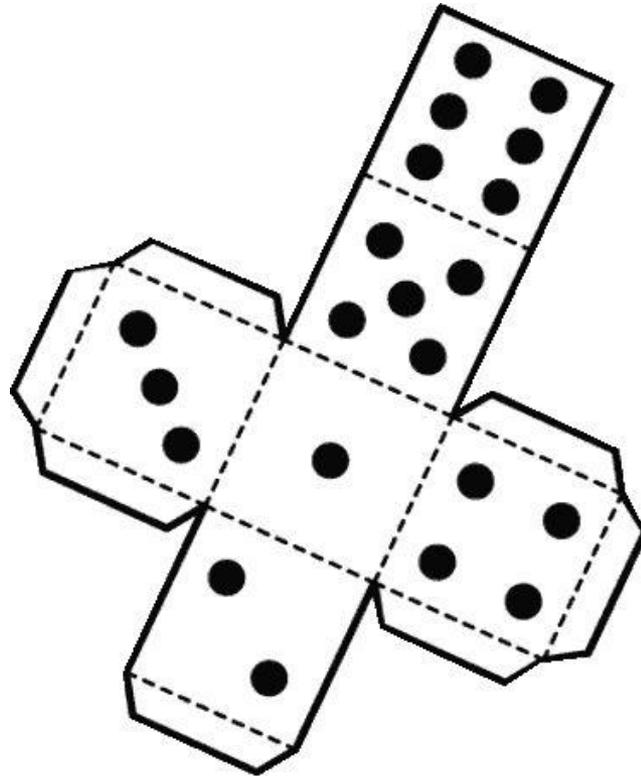
Dar sustos: uno se escondía detrás de la puerta y cuando sus compañeros estaban más entretenidos, salía de repente con una máscara puesta. **Algunos caían horrorizados por el suelo.**



Fig. 183. — Jeux d'enfants (d'après une peinture de Poussin).

DADOS

Dados (*tesserae, cubi*): cubitos de huesos, marfil, madera o mármol con un número, del uno al seis, impreso en cada lado. Se utilizaban dos o tres dados venciendo el que sacaba un seis en todos los dados. Para tener suerte en la jugada solían invocar a una divinidad o pronunciaban el nombre de la mujer que amaban.



PICTOS VICTOS
HOSTIS DELETA
LVDITE SECVRI

*"Vencidos los pictos,
destruido el enemigo;
¡jugad tranquilos!"*

LandesMuseum de Bonn



Reproducción de
flashback archaeologica

VINARI LETARI
LVDERE RIDERE
HOC EST VIVERE

*"A cazar y alegrarse,
a jugar y a reír,
Que así es como hay que vivir"*

Villa Romana La Olmeda



Dado de hueso
recuperado en La
Olmeda



0 5 cm.

Placa calada de *Turricula*

EL REY Y EL SARNOSO

Se propone una prueba de habilidad el que gana es proclamado rey y el que queda el último es el sarnoso y recibe burlas y pescozones de los demás. Mientras las hacían cantaban: *rex edit qui recte faciet, qui no faciet non erit.* y quienes estaban seguros de que no quedarían últimos decían: *Occupet eltimun scabies* (al último que le coja la sarna).

LA MARMITA

Dentro de un círculo se coloca una prenda o un sombrero que se intentará sacar a puntapiés. Un niño lo intentará defender y coger a alguno de sus compañeros. El cogido pasa a ser defensor.

ENGAÑAR TRANSEÚNTES

Pegando una moneda al suelo y escondiéndose. Cuando no podían cogerla salían y se reían.....

El Aro / *Orbis*

Objetivo: Girar y guiar el aro.

Número de jugadores: Se puede practicar tanto individualmente como en grupo, haciendo carreras, salvar obstáculos, en circuitos de habilidad, etc.

Material: Un aro de metal o madera de unos 50 cm de diámetro y una guía recta de unos 60 cm que acaba en gancho.

Normas: Se trata de un juego de habilidad que consiste en girar y guiar un aro ayudándose de la guía. Cuando se juega en grupo, se tienen que fijar las normas concretas, siendo la más importante que el aro no caiga al suelo.



Las Canicas / *Ocellati*

Las canicas era un juego muy popular entre los romanos.

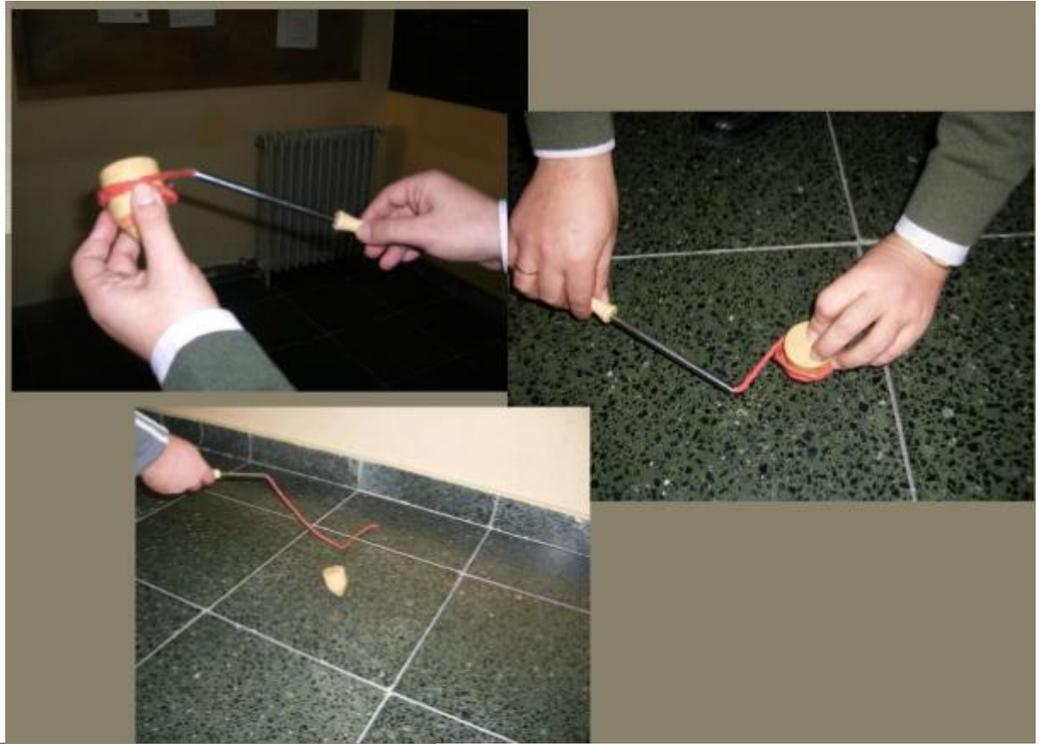
En la antigua Roma se fabricaban, incluso, canicas de vidrio transparente, obtenido a partir de sílice y cenizas.

Se hace un agujero en el suelo y en él había que introducir unas bolas de barro o piedras redondeadas. En muchos lugares se conoce como **gua**.



La Piuca / Turbo

A la peonza se juega desde hace más de dos mil años y ya **Catón**, hombre de estado romano, recomendaba este juego a los padres, argumentando que se trataba de un pasatiempo más adecuado para los niños que los dados. De este modo, los romanos hacían peonzas de madera o de terracota y jugaban al **turbo**. Se trazaba un gran círculo en el suelo que se dividía en diez segmentos numerados. Se marcaban los puntos correspondientes al segmento en el que se paraba la peonza.



También tenían el diábolo
(*buxus*)

Las Tabas / Tali

Podemos afirmar que las tabas se utilizaban de forma similar a los dados (y tal como se utilizan en algunas partes del mundo): la cara superior se lee, como la de un dado, y cada cara tiene un valor asignado y un nombre.

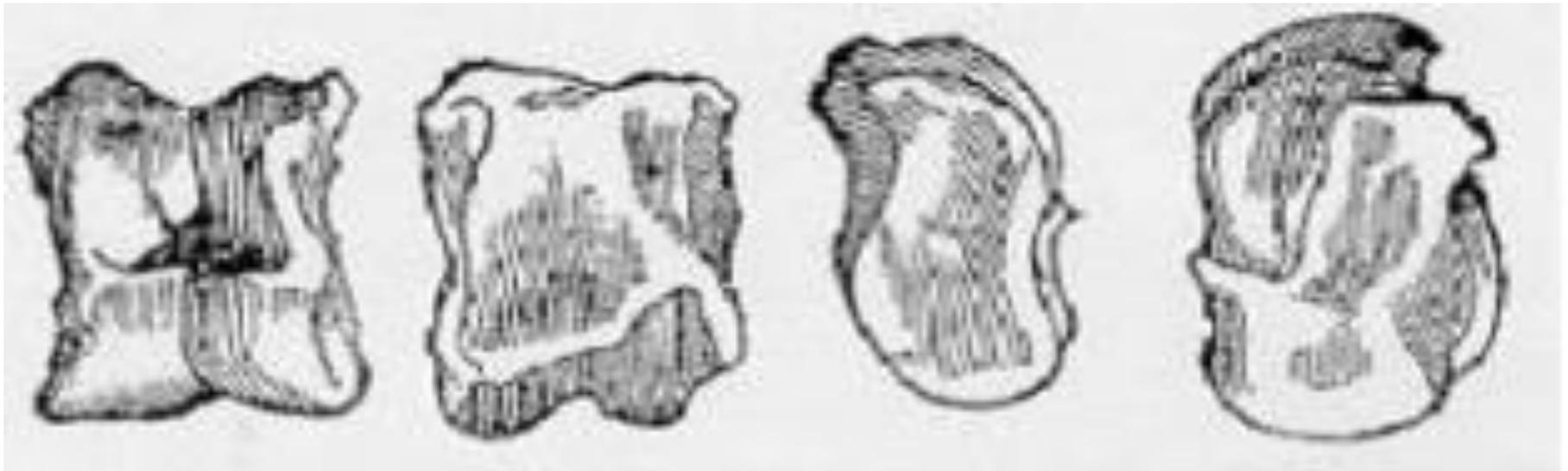


III

IV

I

VI



SVPINUM

PRONVM

PLANUM

TORTVOSUM

Las Tabas / Tali

Iactus Veneris: El emperador **Augusto** describe este juego en una carta dirigida a **Suetonio**. Era tan aficionado al mismo que incluso prestaba grandes sumas de dinero a sus familiares y amigos para que jugaran con él.

En este juego, cada jugador comienza poniendo un denario (moneda de plata) en una vasija. A continuación, cada jugador arroja de una vez cuatro *tali* por turno: Según el resultado de la tirada el jugador añade o retira dinero de la vasija. El juego continúa mientras los jugadores quieran seguir apostando.



Por lo que se sabe, hay, al menos dos tipos de resultados:

- 1) Por cada *canis* o *senio* en la tirada, el jugador añade un denario.
- 2) Si la tirada es un *Iactus Venus* (“La tirada de Venus”), esto es, cada uno de las cuatro tabas presenta una cara diferente, el jugador se queda con el contenido de la vasija.

Las reglas de anotación para el Tali

(1,3,4,6): Venus - los cuatro tali con los lados diferentes.

(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

(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

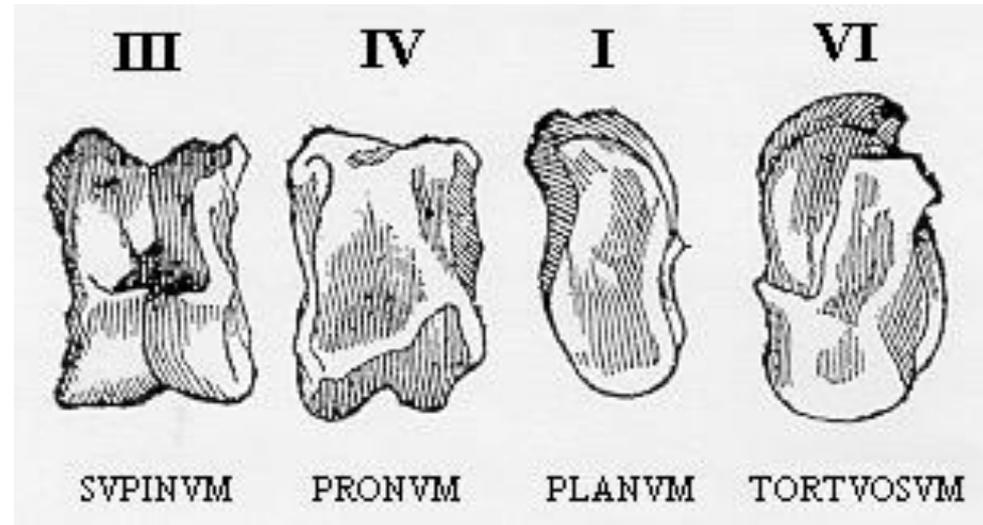
(6,x,x,x): *Senio* - un solo seis y cualquier otro número

(6,6,6,6): Los perros - los cuatro tali iguales

(4,4,4,4): Los perros - los cuatro tali iguales

(3,3,3,3): Los perros - los cuatro tali iguales

(1,1,1,1): Los perros - los cuatro tali iguales



Las Tabas / Tali

Pentelitha: Este juego es de origen griego (“cinco piedras”) y era practicado por niños y adultos. Consiste en arrojar las tabas al aire y recogerlas con el dorso de la mano. Aquellas que caigan al suelo puntuarán según las caras que presenten.

Se supone que el ganador del juego será aquel que obtenga una puntuación total menor, por lo que aquellas tabas que el jugador recoja en el dorso de su mano no se sumarían a ese total.



Las Tabas / Tali

Una versión de este juego consiste en lanzar una de las tabas al aire e intentar recoger el mayor número posibles de tabas del suelo antes de recoger las que se había lanzado previamente.



*“EL CURA DE PERALES WIWIWI
Y EL DE MANQUILLOS LAIRON
JUGARON A LAS TABAS WIWIWI
LOS CALZONCILLOS LAIRON, LAIRON,
LAIRON, LAIRON.”*

Las Tabas / Tali

Juego de la Orca: Se trata de lanzar las tabas para que caigan dentro de un recipiente situado a cierta distancia.

Juegos de Pelota

La Pelota: De entre 10-16 cm, tenían varios tipos diferentes de pelotas para sus juegos: pelotas duras, pelotas blandas, pelotas que rebotan, pelotas grandes y pelotas pequeñas.

1. La *Trigon*
2. La *Follis* o *Pila*
3. La *Follis Pugillatorius* o *Follis* pequeña
4. La *Pila Paganica*
5. La *Haspastum*
6. Pelotas de lana



Los dos tipo de *Follis* rebotaban seguro, la *paganica* y la *haspastum* no. Las pelotas hechas de lana rebotaban poco. Pero, ¿cómo pudieron hacer los romanos una pelota que rebotara?

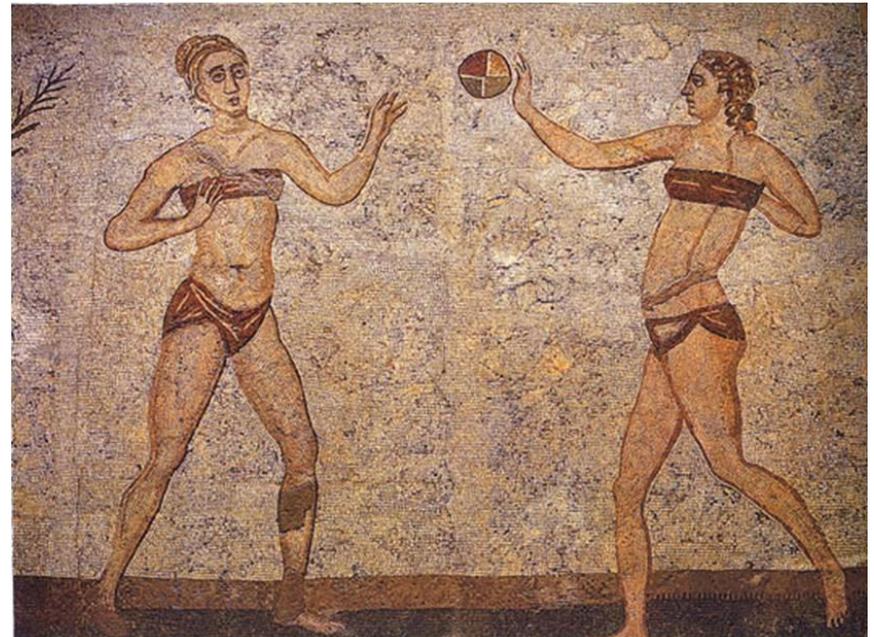
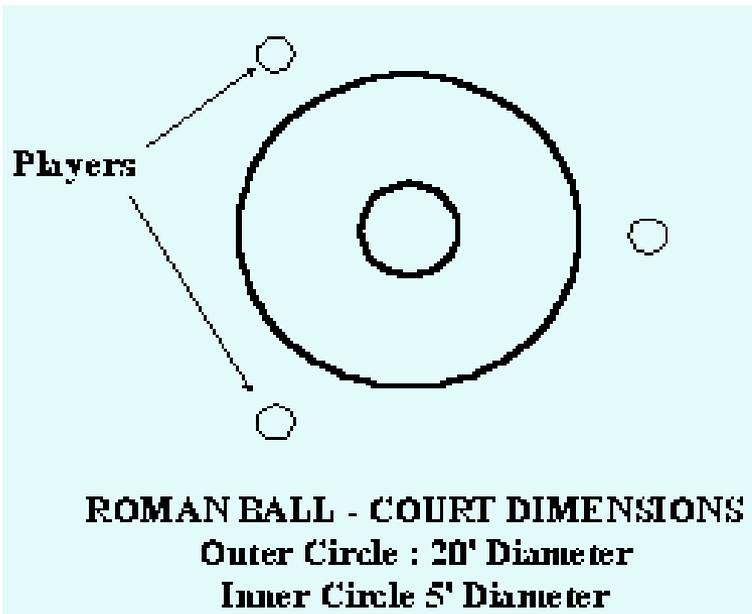
1. Con vejigas de cerdo infladas y envueltas apretadas en cuero, piel de cerdo o gamuza.
2. Con cuerda de tripa (tendón de animal) enrollada en una pelota y envuelta en cuero o gamuza.
3. Esponjas cortadas envueltas con tela y cuerdas.

PELOTA ROMANA

Dibujar dos círculos concéntricos en el suelo, de 1,5 y 6 metros de diámetro respectivamente.

Los jugadores (3 o más) pueden pararse o correr en cualquier lugar afuera del círculo más grande. La pelota debe rebotar en el círculo interior, la “zona de lanzamiento”, y pasar más allá del círculo exterior. Si la pelota no es atrapada y cae el piso, el tirador gana un punto. El jugador que atrapa o logra devolver la pelota es el primero en tirarla.

El primer jugador que llega a los 21 puntos gana el juego.



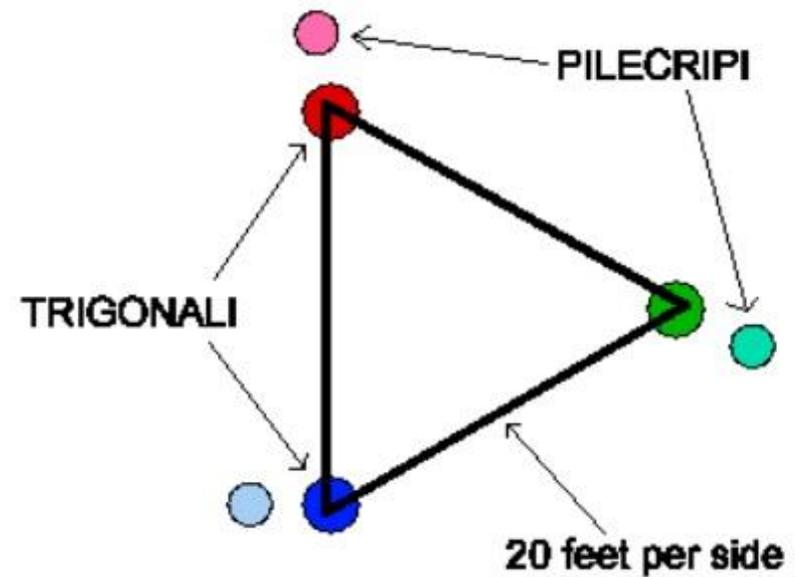
Trigon

Seis jugadores, agrupados de dos en dos, formando equipo. En cada vértice del triángulo se colocan dos jugadores, uno delante del otro. Los que están delante empiezan el juego, mientras que los de atrás esperan el turno. El objetivo es pasar la pelota intentando engañar a los contrarios. Si a un jugador se le cae la pelota, lo sustituye el compañero que está detrás. El que sustituye saca y continúa el juego. Gana la pareja que menos veces cambia.



Las reglas del *Trigon* nunca han sido reconstruidas satisfactoriamente. El objeto del *trigon* era aparentemente tirarla a otro jugador de modo que él pudiera, o quizás no, atraparla. Hacer fintas representa una parte de este juego y dos pelotas podían haber estado en el juego simultáneamente.

Atrapar una pelota con la mano izquierda era signo de un jugador experimentado. Transferir la pelota de una mano a otra parece haber sido parte de la acción, en este caso las fintas pudieron incorporarse a esta técnica junto con un cambio de juego en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario. Parece que ha sido considerado un juego hábil pegarle a una pelota en lugar de atraparla. Perder una atrapada era aparentemente un tanto para el oponente, según los epigramas de Marcial. **Ser "golpeado" con una pelota (¿y no atraparla?) parece que fue parte del objeto.** Ya que se usaron marcadores, existe la posibilidad de que se involucrara un puntaje muy complejo (esto es, las atrapadas con la mano izquierda pudieron valer 2 puntos, golpear una pelota pudo valer 3 puntos). *Trigon* es probablemente el "juego de la pelota de vidrio", en referencia a un jugador famoso, *Ursus*, que era tan bueno que jugaba con una pelota de vidrio, y nunca la dejaba caer.

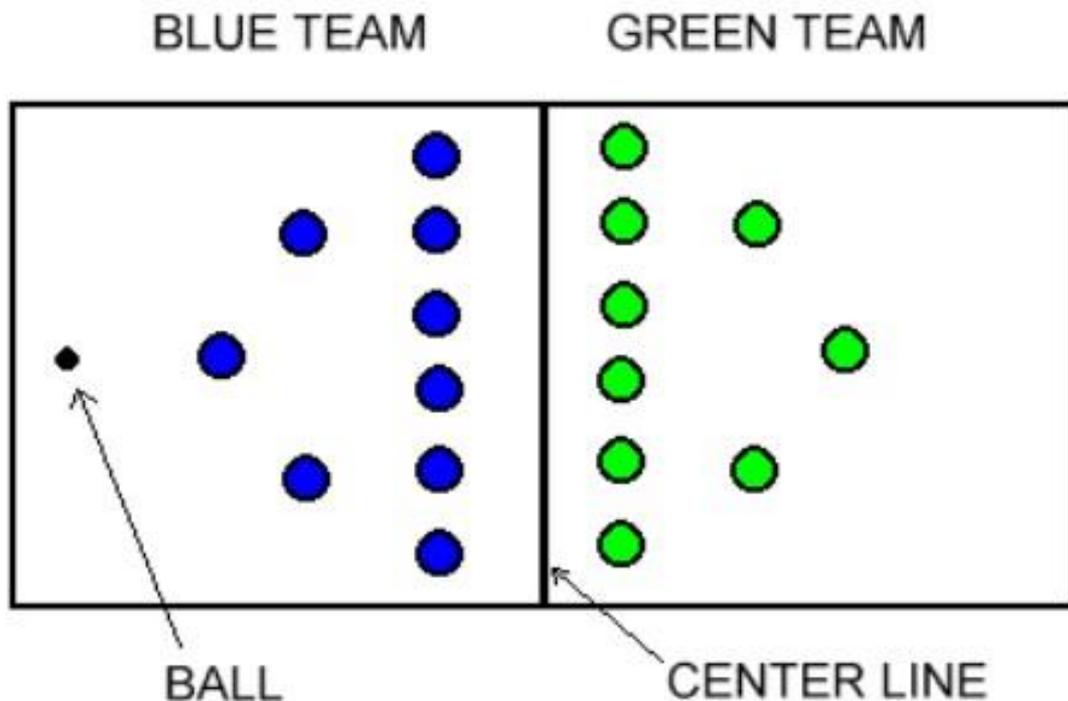


- Alexander Adam provee una traducción de Platón: *"...la persona que tenía la pelota parecía apuntar a uno, pero golpeaba a otro, ludere datatim, vel non sperato fugientem reddere gestu."*
- Aquí hay un pasaje descriptivo de Séneca, que estaba por casualidad viviendo cerca de los baños: *"Estoy viviendo cerca de un baño: los sonidos se oyen por todos lados. Sólo imagínate toda clase de ruidos concebibles que pueden ofender al oído. Los hombres de músculos más firmes ejecutan sus ejercicios, y oscilan sus manos lentamente cargadas con plomo; oigo sus gemidos cuando se estiran, o el silbido de la respiración dificultosa cuando exhalan después de haberla contenido... Si un jugador de pelota comienza a jugar y cuenta sus tiros, todo se procesa por tiempo."*

HARPASTUM

Era jugado con bolas relativamente pequeñas y duras, por entre 5-12 jugadores en un campo rectangular marcado con líneas límites y separado por una línea central. **Cada equipo tiene que mantener el balón en su mitad lo más que puedan, mientras que el equipo oponente trata de arrebatárselo y llevarlo a su propio lado.**

Cuando se arrebataban la pelota y la tiraban al aire, no la dejaban caer al piso. **Una regla importante de este juego dice que un jugador sólo podrá ser obstruido.** Esta limitación genera el desarrollo de una combinación de pases compleja. El pie es escasamente usado.



EXPULSIM LUDERE

Era un juego extremadamente popular entre los romanos. Usaban un muro, jugando a lo que hoy se conoce como **pelota mano**. Las canchas existían en los baños y en las villas privadas, pero cualquier muro servía para este propósito. Indudablemente, los jóvenes jugarían en las calles.

Normas: Todo lo que hace falta es una pared, una pelota y un poco de competición.

Se marca una línea límite paralela a la pared en la que se sitúan los jugadores, que se van turnando para golpear la pelota. Si un jugador lanza la pelota cuando no es su turno, o fuera de los límites o después de votar más de una vez queda eliminado. Gana el jugador que queda el último. **Es muy probable que jugaran hasta un puntaje de 21.**



EXPULSIM LUDERE

Los romanos tenían una especie de guante duro para una versión de este juego.

Alexander Adam provee esta traducción de *Lucano* y *Pison*:

"Aquellos que jugaban con una pelota ludere raptim, vel pilam revocare cadentem, cuando la hacían rebotar en el piso."

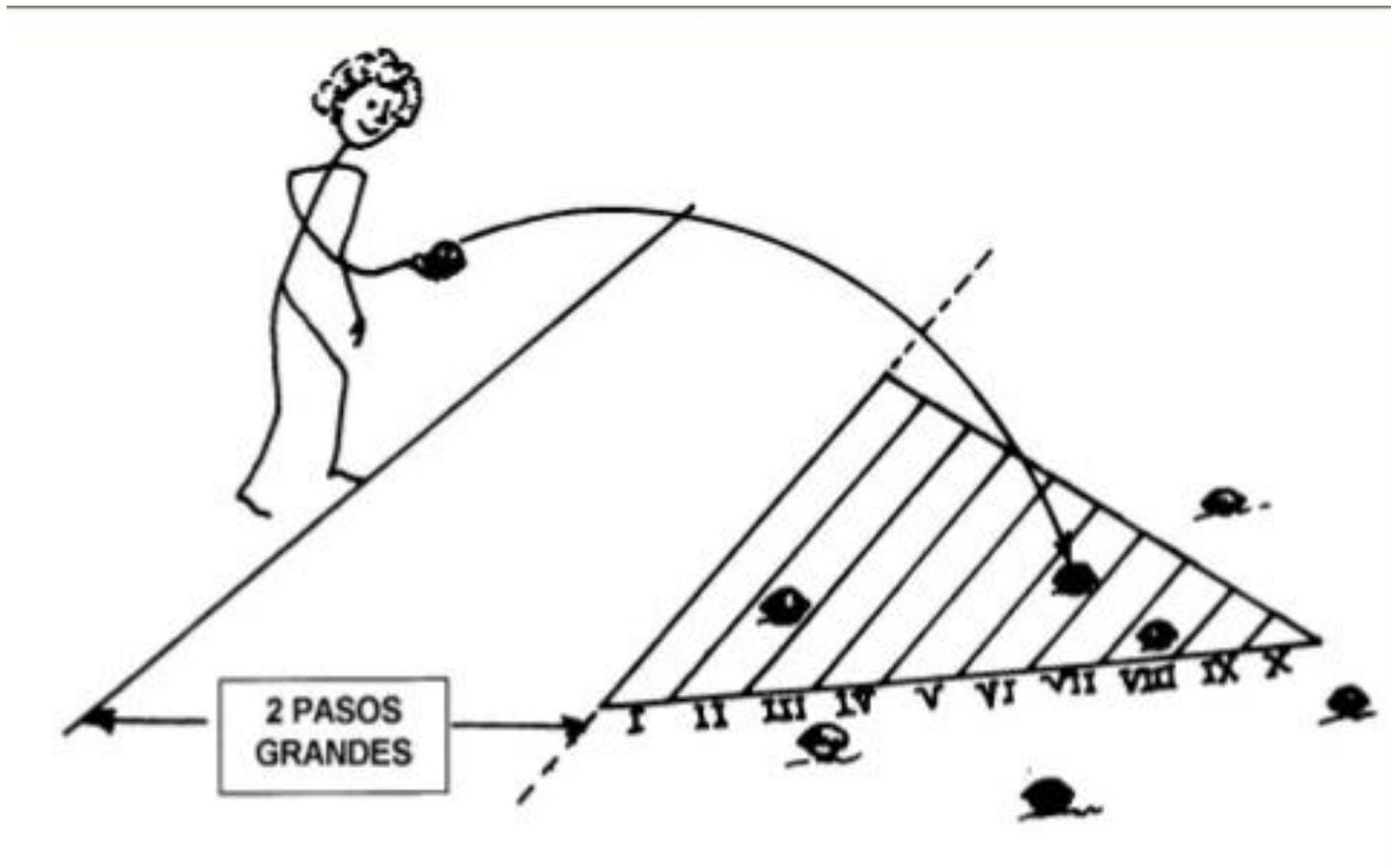
Y también este pasaje de *Platón*:

"Si una pequeña pila la manejaban con la mano, armados con una especie de manopla; entonces se llamaba follis pugillatorius."



LETRA DELTA

Se puede jugar con nueces, tabas o canicas. Se dibuja en el suelo un triángulo similar a una letra delta mayúscula dividida en diez secciones numeradas con los números romanos de I a X y se traza una línea a unos dos metros del dibujo. El primer jugador lanza desde ese lugar cinco nueces. Se puntuarán las que caigan en algunas de las subdivisiones de acuerdo con el número asignado a cada una.



Juego del Círculo

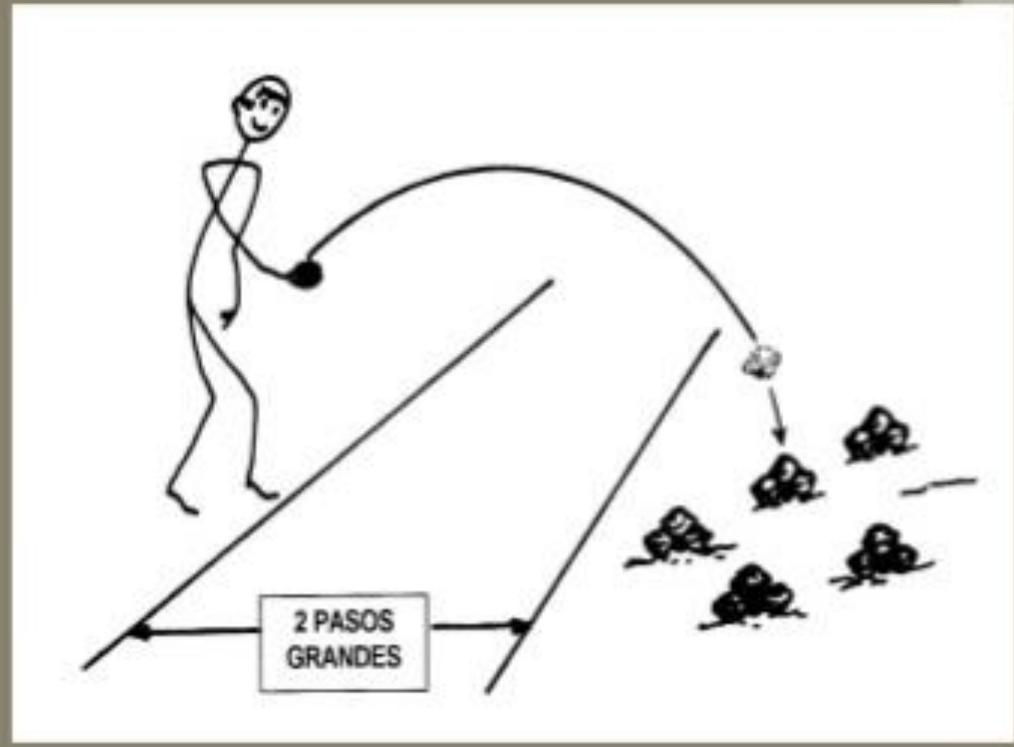
Se traza un círculo en el suelo dividido en tres espacios desiguales, y cada uno tendrá un valor (I, V y X). Desde una distancia prudencial se trata de tirar las nueces con el objetivo de conseguir la mayor cantidad de puntos posibles, pudiendo desplazar a las nueces de los adversarios y ser desplazados por los siguientes. También se pueden jugar con tabas o con monedas.



NUCES CASTELLAE

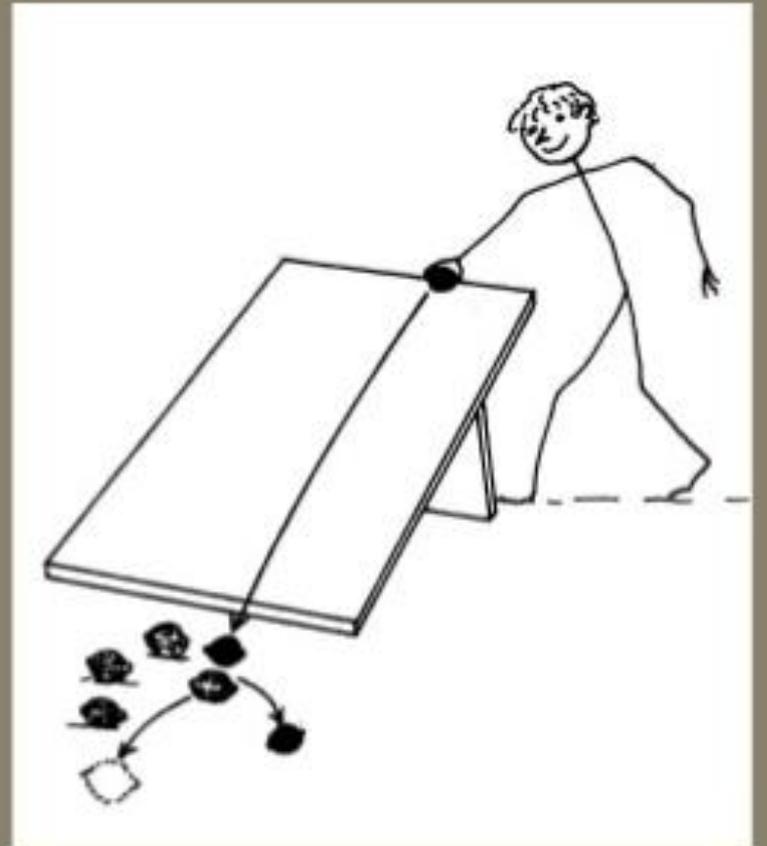
Dos variantes:

1. Se colocan montoncitos de 4 nueces y, desde una distancia convenida se tira con una piedra. Si, por efecto del tiro, se separan las nueces, éstas se consiguen.
2. Se colocan tres nueces en un montoncito y se intenta colocar una cuarta desde lejos. Si se consigue se ganan las cuatro nueces.



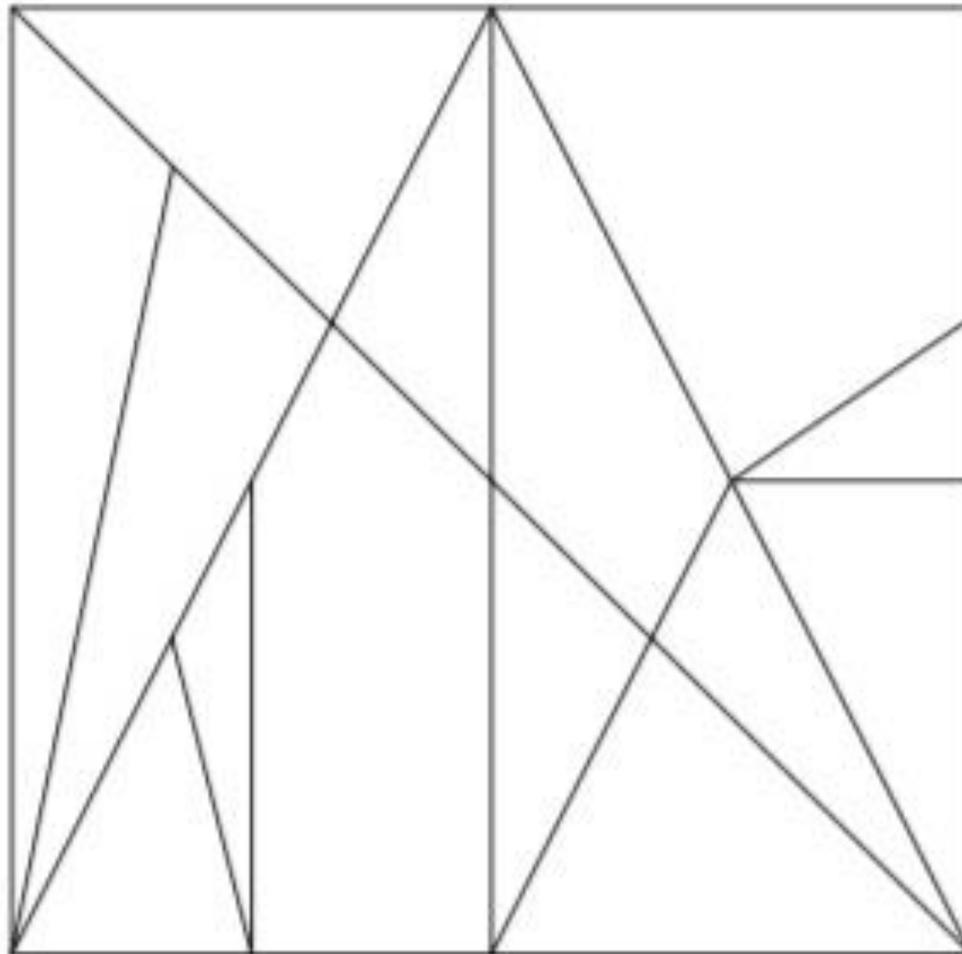
Plano Inclinado

Se colocan varias nueces y se tira otra desde una superficie inclinada y se intenta tocar las anteriores. Todas las “tocadas”, pasan a ser del jugador.

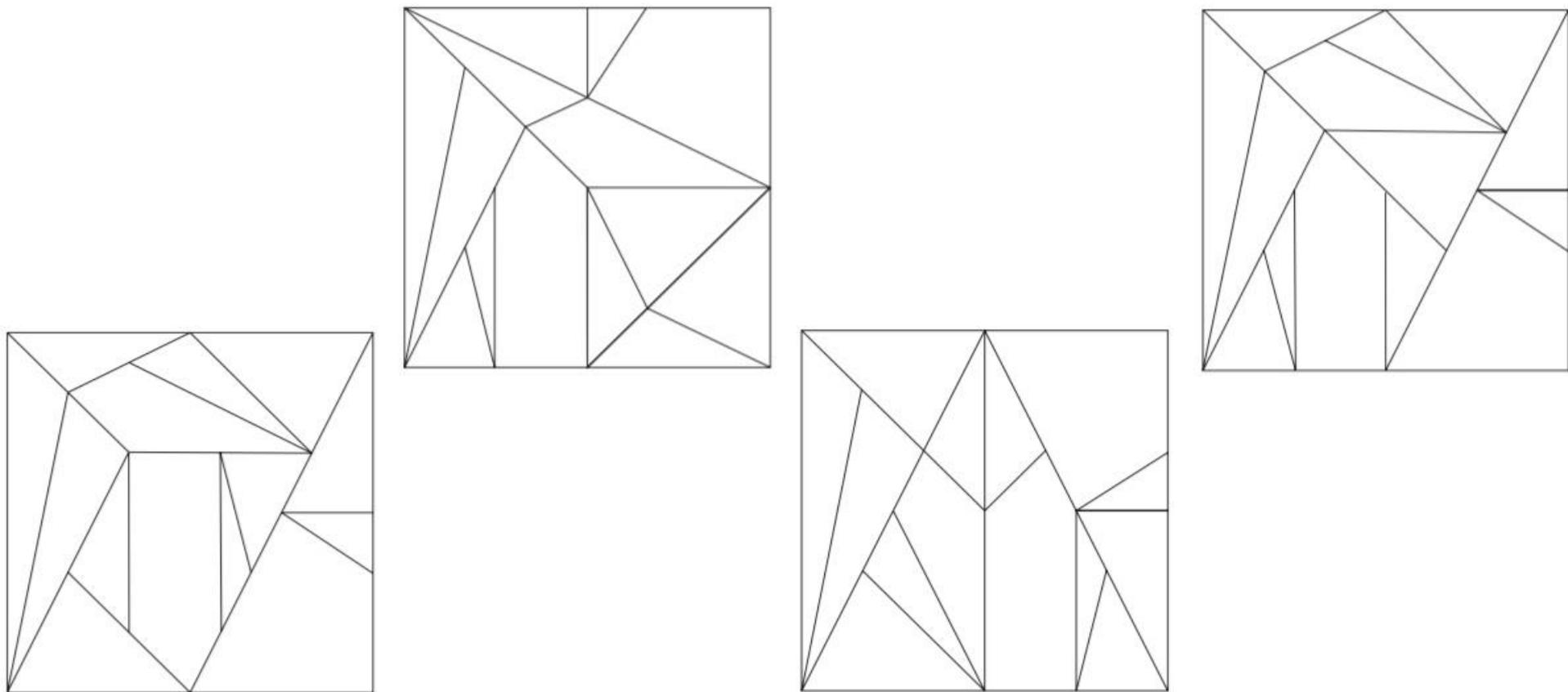


***Stomachion.* El cuadrado de Arquímedes**

El rompecabezas consiste en la disección de un cuadrado en 14 piezas poligonales: 11 triángulos, 2 cuadriláteros y un pentágono.



En noviembre del 2003, el Dr. Cutler encontró las 536 maneras distintas de juntar las 14 piezas del puzzle para formar un cuadrado.



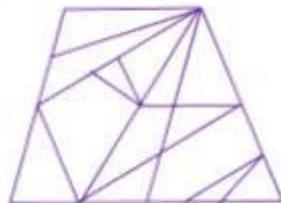
Rombo



Hexágono



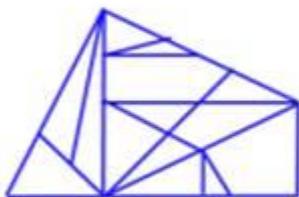
Trapezio con piezas Stomachion_{MGR}



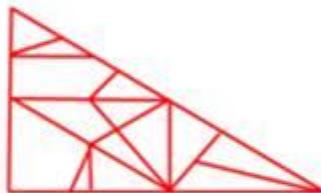
Pentágono



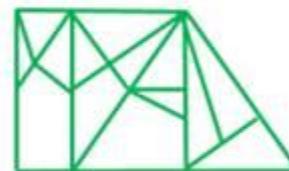
Trapezoide con las piezas del Stomachion



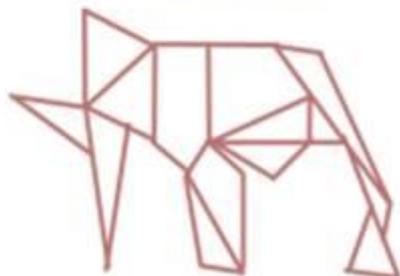
Triángulo_{MGR}



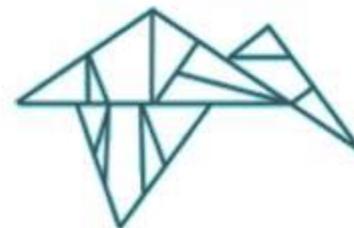
Trapezio Rectángulo



Elefante con las piezas del Stomachion



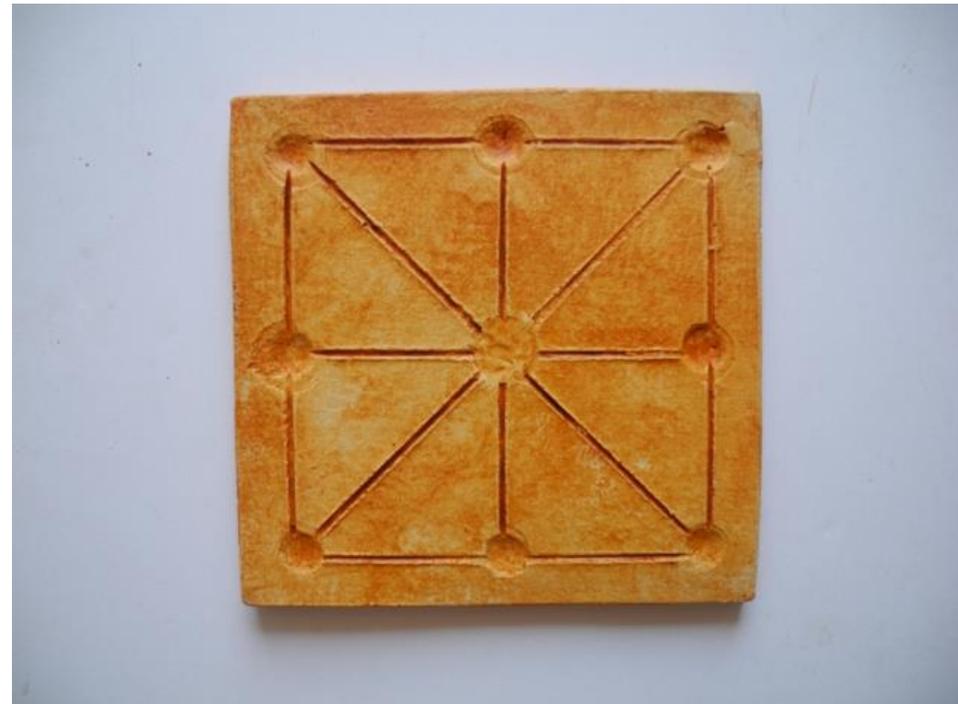
Pájaro volando



Tabula Lusoria

El tres en raya es uno de los juegos más extendidos en la actualidad. Pero pocos saben su origen romano.

Para jugar, cada jugador tiene tres fichas de un color y las van colocando en el tablero por turnos. Gana el primero que coloque sus tres fichas en la misma líneas, formando un “tres en raya”.

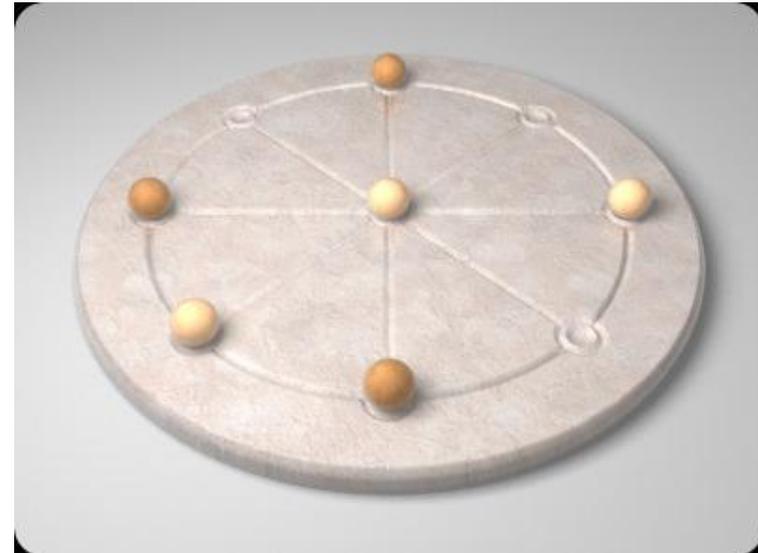
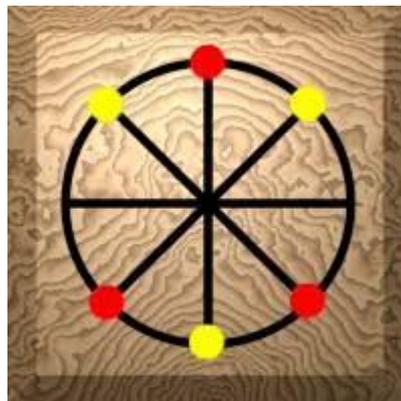


TRES EN RAYA CIRCULAR

Cada jugador tiene tres fichas. En una primera fase las coloca una por turno intentando formar tres en raya. Si no lo ha conseguido se pasa a la segunda fase que consiste en ir moviendo las fichas por turno a los puntos adyacentes intentando colocar tres en raya.

Para un juego rápido puede considerarse que es posible hacer tres en raya con los puntos exteriores del círculo.

Debe moverse aunque el movimiento perjudique al que lo efectúa (la ficha que ocupe la posición central también puede moverse). También es posible jugar moviendo las fichas a cualquier espacio libre. En ese caso el juego debe ser rápido porque sólo puede perderse por error o despiste.



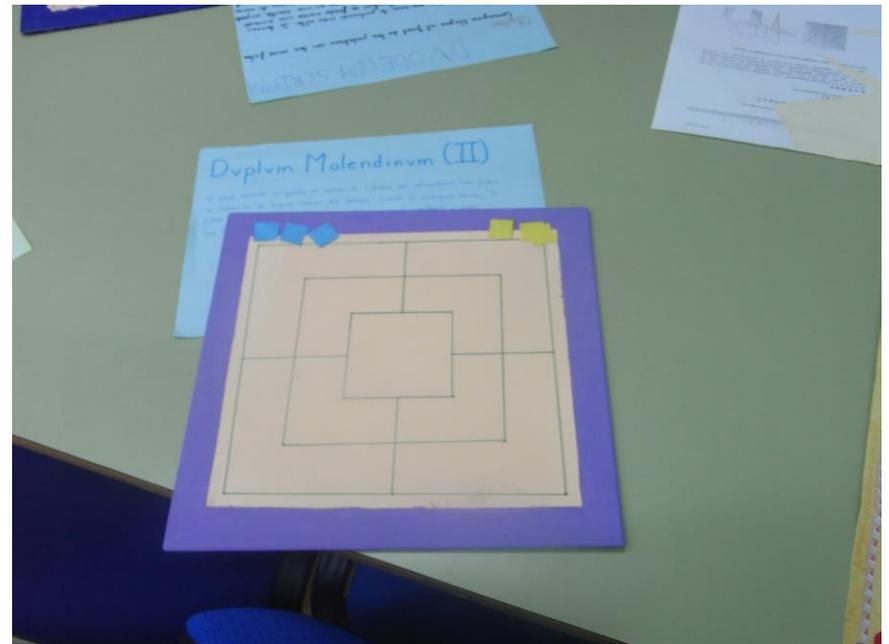
DUPLUM MOLENDINUM

Es una variante del tres en raya, con una mayor complejidad, pues tiene más fichas y más opciones de línea. Sin embargo, el juego no acaba con tres fichas en fila....

Cada jugador empieza con nueve fichas. Por turnos, se van colocando las fichas en los huecos del tablero, intentando colocar tres en la misma línea. Si se consigue (valen cualquiera de las líneas que están marcadas, ya sea en vertical u horizontal, pero no en diagonal ni en L), el jugador que lo ha logrado debe quitarle una pieza del tablero a su rival.

Una vez puestas todas las fichas en el tablero, estas se pueden mover siguiendo las líneas marcadas, sin hacer ángulos en cada turno. Cada vez que se colocan tres en líneas, se roba una pieza al adversario.

El juego termina cuando uno de los dos jugadores se queda con solo dos fichas sobre el tablero.



DVODECIM SCRIPTA

Similar al actual Backgammon, consiste en sacar antes cinco fichas (=calculi) del tablero.

Las Reglas del Tabula

1. El tablero, como se ilustra anteriormente, puede ser un tablero del backgammon. Cada jugador tiene 15 piezas.
2. Todas las piezas entran desde cuadrado 1 y viajan en sentido contrario a las agujas del reloj.
3. Se tiran tres dados, y los tres números determinan los movimientos de entre 1 y 3 piezas.
4. Cualquier parte de un tiro que no se podría usar se pierde, pero un jugador debe usar el valor entero del tiro si es posible. La situación fatal de Zenón fue el resultado de esta regla.
5. Si un jugador depositara una pieza en un punto con una pieza enemiga, esta última se saca del tablero y debe re-entrar al juego en el próximo tiro.
6. Si un jugador tuviera 2 o más "hombres" en un punto, esta posición se cierra al enemigo, y estos hombres no podrían capturarse.
7. Ningún jugador puede entrar en la segunda mitad del tablero hasta que todos sus hombres hayan entrado al tablero.
8. Ningún jugador puede dejar el tablero hasta que todas las piezas hayan entrado en el último cuarto. Esto significa que si un solo hombre es atacado, las piezas restantes deben inmovilizarse en el último cuarto hasta que re-entre y los alcance de nuevo.



XII	XI	X	IX	VIII	VII	★	VI	V	IV	III	II	I	
★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
XIII	XVI	XV	XIV	XVII	XVIII	★	XIX	XX	XXI	XXII	XXIII	XXIV	

FELIX SEX

Esta **variante** del '*XII Scripta*' hace alusión al objetivo del juego, '*Felices Seis*': recorrer las seis palabras.

Cada jugador parte de las letras situadas en su mitad del tablero de pizarra y lo recorre en el sentido contrario a las agujas del reloj, combinando las tiradas de los dados (3) para mover una, dos o tres fichas (= *calculi*) de vidrio. El ganador saca antes todas las fichas del tablero.

Como en el parchís, una casilla es segura cuando posee más de una ficha del mismo color. Si no, el contrario puede capturarla y sacarla del tablero.



LVDITE SECURI
QVIBVS AES EST
SEMPER IN ARCA

Juega seguro sin preocuparte,
cuando tu bolsa esté llena

PARTHI OCCISI
BRITTO VICTVS
LVDITE ROMANI

Los partos están muerto, los
bretones derrotados, romanos
jugad

SPERNE LVCRVM
VERSAT MENTES
INSANA CUPIDO

Rechacen las ganancias, acabe
el engaño, la locura y la
codicia

PICTOS VICTOS
HOSTIS DELETA
LVDITE SECVRI

*Vencidos los pictos,
destruido el enemigo;
¡jugad tranquilos!*

CIRCVS PLENVS
CLAMOR INGENS
IANVAE TNSAE

El circo está lleno, un clamor
enorme, las entradas están
combadas.

VERARI LAVARI
LVDERE RIDERE
OCC EST VIVERE

Cazar, bañarse, jugar y reír, así
es como hay que vivir.

VERARI LETARI
LVDERE RIDERE
OCC EST VIVERE

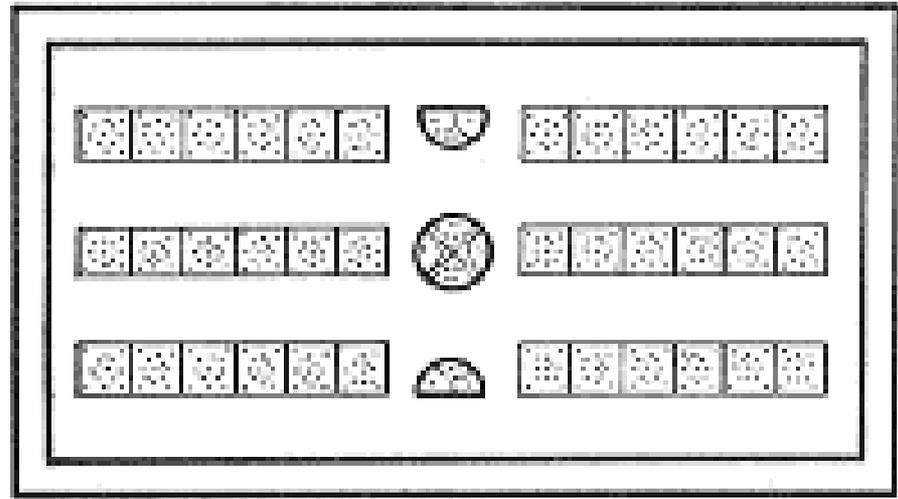
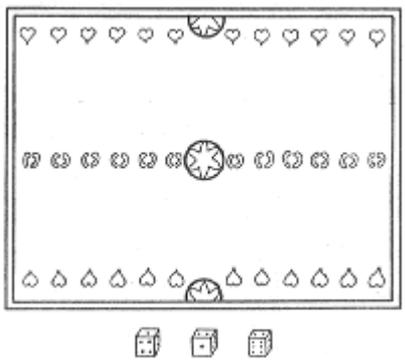
Cazar, alegrarse, jugar y reír,
así es como hay que vivir.

ABEMVS IN CENA
PVLLVM PISCEM
PERNAM PAONEM

Para la cena: Pollo, pez, jamón
y pavo (Real)

LEVATE DALOCV
LVDERE NESCI
IDIOTA RECEDE

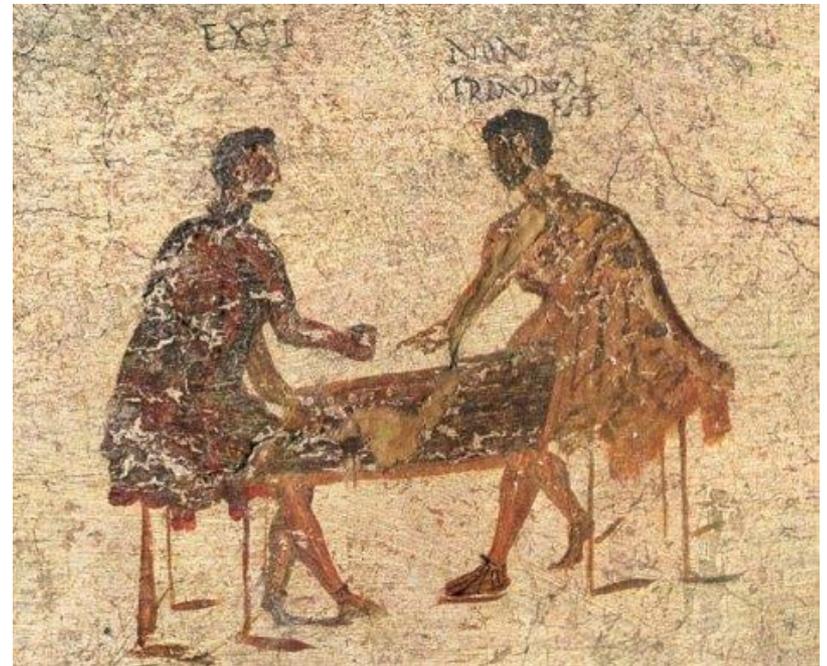
¡Levántate y sal, no sabes de
este juego. Idiota, lárgate!



ABACVM CLAVDERE

Su nombre lo dice todo: “*cerrar el tablero*” es el objetivo de este juego de azar romano. Cada jugador lanza los dos dados y suma el resultado. Si el resultado es un 10, un 11 o un 12, pasa los dados al siguiente jugador. Si el resultado es otro, queda marcada la casilla correspondiente al resultado con una de sus fichas (o el resultado queda registrado), y sigue tirando hasta que saque un resultado mayor que nueve o uno que ya haya marcado. En cuanto haya marcado los números 9 (IX), 8 (VIII) y 7 (VII), puede lanzar sólo un dado.

Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno, se suman los números que no ha marcado cada jugador. El jugador cuya suma sea menor gana.

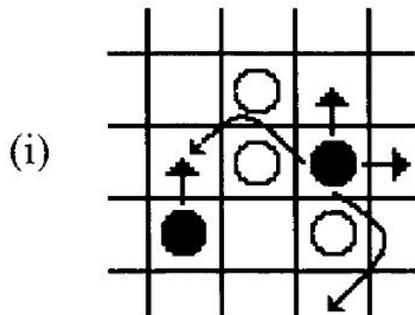


Ludus latrunculorum

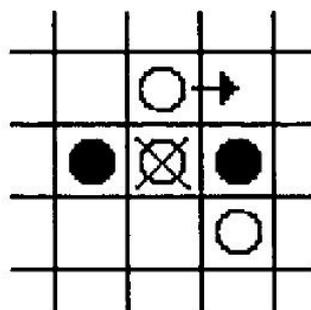
Literalmente «el juego de los ladrones», también conocido simplemente como *latrunculi* o *latrones* (de *latrunculus*, diminutivo de *latro*: mercenario o salteador de caminos) es un juego de tablero practicado por los romanos. Se dice que era similar a las damas o al ajedrez, porque es también un juego de tácticas militares.



LATRUNKULI

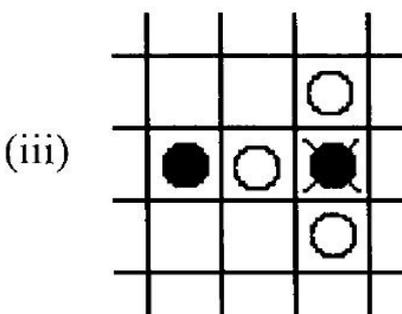


(i)

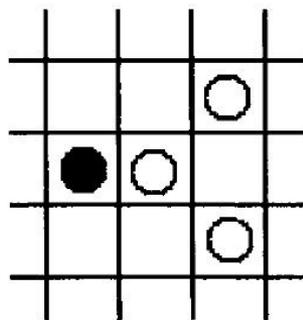


(ii)

(i) The white piece is in danger of being trapped if the black piece on the left moves one step forward. Indicated are also the possible moves of the black piece on the right. (ii) White traps the black piece on the right, so his own piece, which was trapped in Black's previous move, will be free again.



(iii)



(iv)

(iii) Black has enclosed the white piece in the middle, but by trapping the black piece on the right White has set his piece free again. (iv) In his next turn White captures the black piece by removing it from the board.

Estas son las reglas del conjunto de museos alemanes que se muestra arriba:

1. Dos jugadores tienen **dieciséis** piezas cada uno, que están dispuestos en dos filas enfrentadas. El **objetivo del juego es capturar todas las piezas del oponente**.
2. Las piezas se **mueven ortogonalmente cualquier distancia no obstruida**. Una **pieza se captura cuando se atrapa entre dos piezas opuestas en cuadrados adyacentes en un rango o archivo**. La pieza capturada se retira del tablero. La victoria es capturando más piezas que el oponente de uno, o haciendo dobladillo en las piezas del oponente para que el movimiento sea imposible.



Ludus latrunculorum



Petteia

El objetivo es **capturar o inmovilizar todas las piedras enemigas**. La norma máxima del juego es rodear a un enemigo por dos lados, en una línea horizontal o vertical. Las capturas múltiples de piedras probablemente son permitidas si tomamos literalmente las palabras de Piso cuando dice: *"Ganas y tus manos resuenan con el grupo capturado"*.

Reglas propuestas para Petteia:

1. Usar un tablero de 8 x 8 o uno de 12 x 8.
2. Las piedras están alineadas en la primera línea como muestra el diagrama del tablero y las Negras juegan primero.
3. Las piedras se mueven como las torres en el ajedrez; ortogonalmente (horizontal o vertical, pero no diagonal).
4. Una piedra única es capturada cuando está rodeada por dos lados ortogonales.
5. Se pueden capturar muchas piedras cuando están rodeadas por dos lados ortogonales.
6. Se puede jugar una piedra entre dos piedras enemigas sin ser capturada.
7. No se pueden usar las "paredes exteriores" para capturar "hombres".
8. El primer jugador que mata a todas las piedras oponentes gana, o...
9. Un jugador puede ganar bloqueando las piedras enemigas de tal forma que no se puedan mover.

Las reglas anteriores parecen dar resultado, pero todavía hace falta algo. A menos que se cometan errores, ningún jugador parece ser capaz de hacer progresos. Quizás solo la estrategia del juego debe descubrirse, pero hay un problema en explicar cómo se puede "inmovilizar" a un oponente. Si la pared exterior se puede usar para capturar o no, no está claro, pero si es así, no hay "inmovilización" posible. También, la ubicación de una piedra entre otras dos puede llevar al "ko" del Go japonés, en una única línea. Quizás el ko es la que hace el juego, aunque los antiguos no hicieron mención de tal factor.

