

EL DADO DE SIETE CARAS

POR EL

DR. JOSE A. SANCHEZ PEREZ
ACADEMICO DE CIENCIAS EXACTAS

Es bien conocido de cuantos se interesan por las obras que nos dejó Alfonso X el Sabio, el célebre «Libro de los juegos» que está dedicado principalmente al ajedrez, pero que contiene además varios juegos de fichas y dados.

El último de los juegos que describe en este libro lo titula «juegos de los escaques», que se juega por Astronomía.



Se juega sobre un tablero de siete lados, para siete jugadores, con un dado de siete caras para echar las suertes.

Dentro del tablero, que es de la forma de eptágono regular, se ven once círculos concéntricos que forman once anillos circulares concéntricos y un pequeño círculo interior.

El primer cerco exterior es el cerco de los signos del Zodíaco, está dividido en doce partes iguales, mediante doce radios, con lo cual todos los cercos interiores quedan divididos también en doce partes.

En cada una de las divisiones del primer cerco aparecen pintadas las representaciones de los signos Aries, Tauro, Géminis, Cáncer, Leo, Virgo, Libra, Escorpio, Sagitario, Capricornio, Acuario y Piscis, en sentido inverso a la marcha de las agujas de un reloj.

El segundo cerco corresponde a Saturno. Se indica con la figura de un hombre viejo envuelto con una manta negra y con una mano apoyada en la mejilla. Este cerco está dividido en ochenta y cuatro partes o casillas, o sea siete casillas en cada sector.

El cerco tercero corresponde a Júpiter. Se indica con la figura de un hombre de mediana edad, cara alegre, vestido verde y un libro. Este cerco está dividido en setenta y dos partes o casillas, o sea seis casillas por sector.

El cuarto cerco corresponde a Marte. Se indica con la figura de un mancebo vestido con coraza griega sobre ropas encarnadas, con una espada en una mano y una cabeza que cuelga de los cabellos en la otra mano. Este cerco está dividido en sesenta casillas, o sea cinco casillas por cada sector.

El quinto cerco corresponde al Sol. Se indica con la figura de un rey joven con corona y paños de oro, una manzana en la mano derecha y un ramo de flores en la izquierda. Este cerco está dividido en cuarenta y ocho casillas, o sea cuatro casillas para cada sector.

El sexto cerco corresponde a Venus. Se indica con la figura de una mujer hermosa con largos cabellos rubios por la espalda, una guirnalda de rosas en la cabeza, traje de paño color violeta, un peine en una mano y un espejo en la otra. Este cerco está dividido en treinta y seis casillas, a razón de tres casillas por sector.

El séptimo cerco corresponde a Mercurio. Se indica con la figura de un joven vestido con traje de colorines, que está escribiendo un libro. Este cerco está dividido en veinticuatro casillas, o sea dos casillas en cada sector.

El octavo cerco corresponde a la Luna. Se indica con la figura de mujer, vestida de blanco, que lleva en sus manos una Luna en cuarto menguante. Este cerco está dividido en doce casillas, o sea que cada sector contiene una sola casilla.

Siguen los cercos noveno, décimo, undécimo y duodécimo que corres-



ponden, respectivamente, a los elementos fuego, en tono rojo, aire, en tono cárdeno, agua, en blanco y tierra, en tono pardo.

Cada jugador empieza con siete tantos de un valor previamente convenido.

Los siete sectores por fuera del primer cerco, correspondientes a los siete lados del tablero, van pintados según los colores de los siete planetas, a saber: negro para Saturno, verde para Júpiter, encarnado para Marte, amarillo para Sol, violeta para Venus, de colorines para Mercurio y blanco para Luna.

La colocación de los siete jugadores se hace por suerte. Un jugador echa el dado y se sienta en el sector correspondiente al número que saque: si saca 7 es Saturno, si 6 es Júpiter, si 5 es Marte, si 4 es Sol, si 3 es Venus, si 2 es Mercurio y si 1 es Luna. Después siguen tirando los demás, hasta que sacan número distinto correspondiente a sitios libres.

Cada jugador tiene su símbolo, ficha o pieza que le representa que debe colocar del modo que sigue: Saturno en el comienzo de Acuario, Júpiter en el de Sagitario, Marte en el de Escorpión, Sol en el de Leo, Venus en el de Tauro, Mercurio en el de Virgo y Luna en el de Cáncer.

Para saber quién inicia el juego van echando el dado por parejas para ver quien saca punto más alto, y ese será el que empieza a jugar.

El jugador que empieza las tiradas lanza el dado y tiene que avanzar con su ficha tantas casillas como puntos haya sacado. Observa después en qué posición ha quedado con respecto a los otros seis jugadores y hace la liquidación de su jugada con cada uno de los citados, en la forma siguiente:

Si no ha salido del sector del signo del Zodíaco que ocupaba, ni gana ni pierde.

Si ha pasado a otro sector de distinto signo del Zodíaco, la suerte con cada jugador depende de las posiciones astrológicas en la forma que sigue:

- 1.º Si queda en posición *sextil*, o de 60º, gana dos.
- 2.º Si queda en posición *trino*, o de 120º gana tres.
- 3.º Si queda en posición de *cuadratura*, o de 90º, pierde tres.
- 4.º Si queda en posición de *oposición*, o de 180º, pierde seis.
- 5.º Si queda en posición de *conjunción*, o de 0º, pierde doce.

Por ejemplo: Si el jugador ha caído con su ficha en el sector de Aries.

1.º Gana dos a los que se encuentren en los sectores de Géminis y Acuario, que son *sextil* a derecha e izquierda.

2.º Gana tres a los que se encuentren en los sectores de Leo y Sagitario, que son *trino*.



3.º Pierde tres con los que se encuentren en los sectores de Cáncer y Capricornio, por *cuadratura*.

4.º Pierde seis con los que se encuentren en el sector de Libra, que está en *oposición*.

5.º Pierde doce con los que se encuentran en el sector de Aries, por estar en *conjunción*.

El jugador que ha perdido los siete tantos queda fuera de juego y siguen jugando los demás, a no ser que le autoricen a reponer el fondo con otros siete tantos.

Este juego debía ser muy atractivo e interesante y creo que industrializándolo aun podría tener hoy aceptación, puesto que es una especie de «juego de la Oca». Pero no es el juego en sí lo que motiva estas líneas, sino la especial condición del dado con que se juega.

En las dos miniaturas que ilustran el código del Libro de los juegos se vé que el dado es un prisma pentagonal. Las dos caras de las bases van marcadas con un punto y siete, respectivamente, y las cinco caras laterales llevan 2, 3, 4, 5 y 6 puntos.

Para que con este dado tengan la misma probabilidad las siete caras, es preciso que el prisma pentagonal tenga una altura determinada.

Es evidente que si el prisma fuera de mucha altura, como un lapicero, por ejemplo, jamás saldrían las caras 1 y 7.

Si tuviera una altura pequeñísima, como una moneda, por ejemplo, sería casi imposible que quedara de canto y por consiguiente, casi nunca saldrían las caras 2, 3, 4, 5 y 6.

De modo que la construcción del dado de Alfonso X el Sabio, con siete caras, y la misma probabilidad para las siete caras, es un problema sencillo y entretenido de Mecánica y Geometría que brindo a los lectores de esta Revista de la Academia Alfonso X el Sabio.

