



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ARAGÓN BAJOMEDIEVAL

Autor/es

Pedro Giménez Ramón

Director/es

María Luz Rodrigo Estevan

Facultad de Filosofía y Letras
2015

Repositorio de la Universidad de Zaragoza – Zaguán <http://zagan.unizar.es>

ÍNDICE

RESUMEN Y ABSTRACT DEL TFG	3
1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. Justificación del trabajo	4
1.2. Objetivos.....	5
1.3 Estado de la cuestión.....	6
1.4. Metodología del trabajo	12
2. EL MARCO TEÓRICO DEL JUEGO DE AZAR: ORÍGENES, FUNCIÓN, TIPOLOGÍA Y ESPACIOS	14
2.1. Las variedades del juego de azar (o de mesa).....	16
2.2. El espacio de juego: La tafureria o tahurería	21
2.3. Las tahurerías de las minorías.....	28
3. LAS LEGISLACIONES COMO FUENTE DOCUMENTAL DEL JUEGO.....	32
3.1. El libro de los juegos de Alfonso X como preludeo a las legislaciones medievales	32
3.2. Las legislaciones aragonesas (s. XIII-XIV).....	37
4. LOS JUGADORES Y LAS TRANSGRESIONES	45
4.1.Las transgresiones en Aragón	46
4.2. Las enmiendas de los jugadores: Las promesas ante notario.....	49
5. CONCLUSIONES.....	52
6. APÉNDICE DOCUMENTAL.....	55
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59

LOS JUEGOS DE AZAR EN EL ARAGÓN BAJOMEDIEVAL

Autor: Pedro Giménez Ramón

Director: María Luz Rodrigo Estevan

Trabajo de Fin de Máster

Facultad de Filosofía y Letras

RESUMEN DEL TRABAJO:

Los juegos de azar siguen siendo uno de los grandes pasatiempos de la humanidad, cuya influencia se amplió paulatinamente a lo largo de los últimos siglos medievales. Este crecimiento trajo consigo la aparición de una serie de formas de control del juego, debido a los problemas que los juegos suscitarían en la sociedad bajomedieval. Estas formas de control amparadas por los órganos principales de gobierno de la sociedad medieval redactarían legislaciones, ordenanzas y estatutos para evitar los desmanes que los jugadores pudieron provocar. En muchos casos estos disturbios o incidentes se producían por motivaciones económicas.

A lo largo del trabajo se estudian mediante un análisis comparativo todas las características que han rodeado la práctica del juego de azar en el Aragón Bajomedieval (tipología, legislación e impacto social).

Palabras clave: Juego de azar – Aragón – Legislaciones – Baja Edad Media.

ABSTRACT:

Games of Chance remains one of the great pastimes for Mankind, whose influence gradually expanded over the last medieval centuries. This evolution brought the emergence of a number of ways of legal control, because of the problems that the games would raise in medieval society. This control was exercised by the major government institutions, through the drafting of laws, ordinances and statutes to avoid the usual excesses of players. In many cases these incidents and disorders were caused by economic motives.

Throughout this work we present a comparative study of the characteristics surrounding the practice of games of chance in the Aragonese society of the Late Middle Ages: typology, legislation and social impact.

Keywords: Games of chance – Aragon – Legislations – Late Middle Ages.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Justificación del trabajo

El presente trabajo de fin de máster aborda el estudio de los juegos de azar en la época bajomedieval aragonesa y específicamente hemos centrado el tema en los siguientes aspectos: la significación del juego para los hombres del Medioevo, su influencia dentro de la sociedad bajomedieval, la aparición de métodos de control del juego debido a su amplia difusión, y la relación de los juegos de azar con transgresiones físicas y verbales que se producen tanto en las áreas rurales como en los ámbitos urbanos medievales. La temática sigue requiriendo en la actualidad de estudios de mayor profundidad ya que constituye uno de los elementos integrantes de las actividades festivas medievales que menos producción bibliográfica ha generado. La mayoría de las investigaciones publicadas sobre el juego son artículos de carácter específico que se incluyen en revistas especializadas o en monografías que abordan de manera amplia el fenómeno lúdico y festivo medieval, por lo que apenas se encuentran obras de conjunto que proporcionen un marco de referencia para el trabajo que aquí planteamos.

Es por ello por lo que me he propuesto que este trabajo fin de máster me permita establecer un punto de partida para la realización de un futuro estudio global y más extenso como puede ser una tesis doctoral. El objetivo que nos proponemos es, por tanto, intentar la apertura de nuevos horizontes centrados en el conocimiento de los juegos de mesa de la época bajomedieval desde una base fundamentalmente teórica y documental pero sin obviar la existencia de otros cauces informativos y otras posibilidades de estudio a través, por ejemplo, de investigar las fuentes arqueológicas existentes.

Desde un planteamiento inicial de revisión de todo lo que conocemos sobre el juego, he tratado, en primer lugar, de hacer una recopilación, lo más extensa posible, de todo el material bibliográfico y documental del que disponemos en Aragón, y, en segundo lugar, de calibrar las posibilidades que se nos abren con respecto a la posibilidad de efectuar nuevas búsquedas de materiales en los archivos aragoneses. Además, hemos estimado oportuno emplear el método comparativo para analizar las fuentes primarias (publicadas e inéditas) y

las fuentes secundarias aragonesas y ponerlas en relación con lo publicado por la historiografía centrada, principalmente, en otros ámbitos espaciales peninsulares.

1.2. Objetivos

Al abordar en el apartado anterior la justificación del trabajo, he incluido algunos de los aspectos que, en mi opinión, deben ser estudiados para tener mayor conocimiento del tema del juego. Todos los objetivos que se iban dibujando al plantearme este ensayo se pueden englobar en un objetivo principal y una serie de objetivos de carácter secundario y complementario. Ese objetivo principal consiste en la necesidad de una mayor comprensión de la presencia del juego en las sociedades bajomedievales teniendo en cuenta dos factores fundamentales: por una parte, el impacto social y económico que estas actividades provocaron en los habitantes de las áreas urbanas y rurales; y, por otra parte, derivado de este impacto social y económico, la presencia de un abanico de comportamientos indebidos provocados por el desarrollo de las actividades lúdicas en espacios muy concretos y delimitados, presencia que acabó afectando a las unidades básicas de producción, las familias.

En cuanto a los objetivos de carácter secundario, me ha parecido necesario plantear que la interrelación entre el impacto social y el impacto económico que se observa al estudiar los juegos de azar, hay que extenderla y conectarla a su vez con el marco legal que construyen las sociedades estudiadas. Desde esta perspectiva, he tratado de profundizar en el conocimiento y análisis de las legislaciones existentes sobre el tema y en cómo las normativas alternaron períodos de tolerancia y períodos de prohibición severa. Por último, he tratado de buscar y hallar nexos que relacionen la práctica del juego de azar con la existencia de determinadas transgresiones físicas y verbales que se han podido atestiguar en el medio urbano gracias a determinadas fuentes archivísticas como los testimonios notariales y la documentación concejil.

1. 3. Estado de la cuestión

Los estudios académicos publicados sobre los juegos de azar en el período medieval han seguido la misma trayectoria de la historiografía sobre la fiesta y las actividades lúdicas que ha visto la luz desde las últimas décadas del siglo XX. En general, como ya hemos señalado, la mayor parte de los artículos, libros de referencia y monografías de carácter más específico se enmarcan dentro de los estudios sobre la fiesta e incluyen el juego de azar como un elemento definitorio a la vez que complementario de lo festivo.

La realización de encuentros, seminarios, congresos y otras reuniones científicas cuya temática central haya sido el juego de azar, ha sido un fenómeno poco común dentro del panorama académico tanto nacional como internacional. En su mayoría, las ponencias y comunicaciones realizadas en torno al juego se inscriben dentro del marco de los diversos congresos sobre la fiesta y el ocio que, desde finales de la década de los ochenta tuvieron lugar dentro y fuera de nuestras fronteras.

Uno de los primeros congresos dirigidos de forma específica a la temática del juego fue *Espai i temps d'oci a la història: XI Jornades d'Estudis Històrics Locals* realizado en Palma de Mallorca entre los días 14 y 17 de Diciembre de 1992, cuyas actas fueron publicadas en 1993¹. Este congreso contiene un amplio elenco de artículos que se centran en estudiar el juego desde diversas perspectivas y ámbitos espaciales, destacando en número los trabajos sobre los territorios peninsulares levantinos como Mallorca o el reino de Valencia. Algunos de los autores que participaron en estas jornadas tienen cierta relevancia en el estudio del juego de azar bajomedieval pero generalmente son trabajos cuyo marco espacial queda muy restringido. Destacan las investigaciones que abordan la práctica de actividades lúdico-deportivas en el reino de Mallorca: María Carme Coll, Xavier Cazeneuve, Gabriel Ensenyat, Joan Roselló... Sus trabajos ponen de manifiesto la existencia de una variada y abundante documentación archivística a partir de la cual estudiar las actividades lúdicas.

Las actas de este congreso también dan cabida a trabajos de autores catalanes y valencianos (Coral Cuadrada o José Hinojosa Montalvo) y navarros (Elia Munarriz y Domínguez Enríquez), con lo que sus estudios aportan una interesante visión sobre el

1. *Espai i temps d'oci a la història: XI Jornades d'Estudis Històrics Locals, Palma, del 14 al 17 de desembre de 1992*, eds María Barcelo Crespi y Bernat Sureda, Palma de Mallorca, Govern Islas Balears, 1993.

desarrollo de las actividades lúdicas y festivas en diversos ámbitos espaciales, muy útil para sopesar las similitudes, las peculiaridades y los condicionantes que operan en cada territorio. Sin duda el de Palma constituye uno de los primeros congresos de referencia en la temática del juego, el ocio y la diversión para el espacio peninsular. Y a partir de las aportaciones y caminos que trazaron sus participantes, han aparecido un gran número de artículos monográficos en todos los ámbitos académicos de la historiografía peninsular, tanto en las universidades del Levante y Aragón, como en el mundo castellano. Otros congresos que siguieron esta línea y continuaron con este tipo de aportaciones en torno a lo lúdico y lo festivo fueron los realizados en Aguilar de Campoo (1995)² y en Salamanca (2003)³.

El de Salamanca es uno de los congresos más recientes que focaliza su atención en el tema de la fiesta y el juego en la Edad Media. En esta obra tenemos dos artículos que hacen referencia al juego de azar, aunque en el primero de los casos sea de una forma indirecta al abordar el estudio del colectivo de los denominados “ociosos”. El segundo trabajo es un breve análisis de las fiestas y los juegos en las ciudades italianas bajomedievales de un profesor de la universidad de Florencia, Maurizio Tulliani, y contiene una revisión de todos los juegos de mesa y deportivos practicados en Italia, en buena similares a los existentes en la península Ibérica, y además hace interesantes referencias a la gran pasión que suscitan los juegos de apuestas.

La dispersión de las fuentes bibliográficas plantea ciertas dificultades con la existencia de estos artículos específicos, en muchos casos reunidos en determinadas revistas científicas o en el interior de volúmenes de congresos. Esto dificulta en gran medida la tarea de búsqueda de referencias (realizada a través de catálogos, repertorios y bases de datos especializadas como Dialnet, Regesta Imperii, Roble, Rebiun o el Repertorio de Medievalismo Hispánico de la Institución Milá y Fontanals) y el acceso al contenido de todos estos trabajos (afortunadamente Internet posibilita el acceso a los Pdfs de muchas publicaciones) que, en su gran mayoría, son estudios relativos a un ámbito espacial concreto. De hecho la forma en que mejor se pueden clasificar estas fuentes secundarias es mediante su asociación a un ámbito

2. Pedro Luis HUERTA y José Manuel RODRÍGUEZ, coords., *Fiestas, juegos y espectáculos en la España medieval: Actas del VII Curso de Cultura Medieval, celebrado en Aguilar de Campoo, del 18 al 21 de Septiembre de 1995*, Madrid, Polifemo, 1999.

3. Ángel VACA LORENZO, coord., *Fiesta, juego y ocio en la Historia: XIV Jornadas de Estudios históricos, organizadas por el Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2003.

territorial específico. En el conjunto de la bibliografía de carácter internacional sigue siendo un referente clásico e ineludible la obra de Johan Huizinga, *Homo Ludens* (1938), por su gran utilidad en la conceptualización cultural del juego.

La principal área geográfica que centra nuestra atención bibliográfica es la levantina, con las producción científica originada en las universidades de Aragón y del litoral levantino desde principios de la década de los 90. En las universidades aragonesas han de destacarse los trabajos efectuados por María Luz Rodrigo Estevan de la universidad de Zaragoza: la temática de los juegos de mesa ha tenido una gran presencia en toda su obra, especialmente la que se basa en fuentes archivísticas municipales procedentes del ámbito urbano de Daroca. Entre los artículos que más interés nos suscitan se encuentra el relativo a los Estatutos del Tablaje (1997)⁴. Esta investigadora ha publicado otros dos artículos, uno sobre las ferias darocenses, que aborda, entre otros aspectos, la movilidad poblacional del colectivo de jugadores y tahúres (2000)⁵, y otro, más reciente, sobre la metodología y el estudio de las fuentes documentales de las actividades lúdicas (2010)⁶.

Fuera de esta línea investigadora del ámbito de la historia social y cultural, encontramos varios autores que analizan el derecho medieval aragonés y utilizan el juego como ejemplo de actividad que genera una abundante legislación tanto en el medio urbano como en el medio rural y también en el conjunto del ámbito territorial del reino. Nos referimos en primer lugar y en un plano más general a los estudios de María del Mar Agudo Romeo sobre el juego y las actividades lúdicas en los fueros aragoneses (2004)⁷. En ellos hace uso de una buena parte de las fuentes forales aragonesas de carácter local e incluye algunas representaciones iconográficas de diversas modalidades de actividades lúdico-deportivas.

En un ámbito más específico, tanto en lo geográfico como en el aspecto social, hemos trabajado el artículo de Manuel Febrer Romaguera sobre el juego en el señorío de Híjar a

4. RODRIGO ESTEVAN, M^a Luz, «Los estatutos del Tablaje. Notas sobre juegos, tahúres y fulleros en las postrimerías del Medioevo», *Revista de Historia Jerónimo Zurita*, 72 (1997), pp. 111-129.

5. RODRIGO ESTEVAN, M^a Luz, «Días feriados a finales de la Edad Media», *Aragón en la Edad Media*, 16 (2000), pp. 719-738.

6. Para mayor conocimiento de las posibilidades que ofrecen las fuentes documentales y su análisis resulta imprescindible la consulta de RODRIGO ESTEVAN, María Luz, «Lo lúdico y lo festivo en el Aragón medieval: Fuentes documentales para su estudio», *Aragón en la Edad Media*, 20 (2010), pp. 661-676.

7. AGUDO ROMEO, María del Mar, «Las actividades lúdicas en los fueros medievales aragoneses», *El Ruejo: Revista de estudios históricos y sociales*, 5 (2004), pp. 35-58.

finales del s. XIII (2008)⁸ y el artículo de Miguel Ángel Motis Dolader sobre el juego de dados como ilícito punible (2000)⁹ que realiza un seguimiento de los medios jurídicos del ámbito municipal zaragozano, y analiza la información de los procesos judiciales relacionados con el juego de apuestas. A ambos artículos hemos de sumar la aportación de Asunción Blasco relativa a los judíos aragoneses y el juego de azar, incluida en el volumen que la revista *Aragón en la Edad Media* dedicó en homenaje a la profesora Carmen Orcastegui (1999)¹⁰.

Adscritos a universidades del área levantina y del litoral mediterráneo tenemos varios autores que tratan el tema de los juegos. Unos lo hacen de forma general, como es el caso de Encarnación Gómez Rojo, doctora en Derecho por la universidad de Málaga y especialista en Historia del Derecho; dos de sus trabajos abordan la vertiente jurídica del juego a través del análisis de las legislaciones castellanas (2012) y las legislaciones de la corona de Aragón (2007)¹¹. Y otros especialistas prefieren un marco de estudio más específico, como José Hinojosa Montalvo quien, siendo experto en el estudio del mundo islámico y del mundo hebreo valenciano, también ha publicado un interesante artículo sobre el juego en la ciudad de Valencia (1999)¹². En relación con la justicia municipal, hay que destacar, entre otros, el trabajo firmado por Juan Antonio Barrio Barrio sobre la villa de Orihuela y las regulaciones municipales en torno a las actividades ilícitas más comunes, como la prostitución, el juego, la porta de armas y la licencia de hostal¹³; todas estas actividades que podían tener un trasfondo ilícito o delictivo eran controladas por el justicia criminal de la villa, que se conformó como la institución encargada de hacer cumplir la ley y de aplicar las sanciones o multas pertinentes a los transgresores.

8. FEBRER ROMAGUERA, Manuel V., «Derecho común, fueros y estatuto islámico de los mudéjares de los señores aragoneses: El caso de las alhóndigas y de la ordenanza de D. Pedro Fernández de Hajar para prohibir el juego a sus vasallos moros (1287)» *Aragón en la Edad Media*, 20 (2008), pp. 301-319.

9. MOTIS DOLADER, M. Ángel, «La justicia en municipal en Zaragoza durante el s. XV; el juego de dados como licito punible» en: Salvador Claramunt, coord., *El món urba a la Corona d'Aragò del 1137 al decrets de Nova Planta*, Barcelona, Universidad, 2003, pp. 647-659.

10. BLASCO MARTÍNEZ, Asunción, «Los judíos de Aragón y los juegos de azar», *Aragón en la Edad Media*, 14-15 (1999), pp. 91-118.

11. A través del enfoque del derecho, la doctora Gómez Rojo ha tratado las legislaciones forales y municipales de carácter prohibitivo referidas al juego en Castilla y Aragón. Para la corona de Castilla, véase GÓMEZ ROJO, Encarnación, «Fortuna y lidia en el ordenamiento jurídico castellano medieval», *Revista de estudios histórico-jurídicos*, Valparaíso (Chile), 34 (2012), pp. 195-236. Y para la Corona de Aragón: GÓMEZ ROJO, Encarnación, «Regulació jurídica dels jocs d'atzar dins la normativa catalanoaragonesa», *Revista de Dret Històric Català*, 7 (2007), pp. 207-215.

12. HINOJOSA MONTALVO, José, «Juegos, fiestas y espectáculos en el reino de Valencia: Del caballero andante al moro juglar», en *Fiestas, juegos y espectáculos en la España medieval*, Madrid, Polifemo, 1999, pp. 67-91.

13. BARRIO BARRIO, Juan Antonio, «Lo marginal y lo público en Orihuela a través de la acción punitiva del justicia criminal (1416-1458)», *Anales de la Universidad de Alicante. Historia medieval*, 10 (1994-1995), pp. 81-98.

El segundo marco espacial que hemos abordado es el castellano, donde encontramos una abundante producción historiográfica debido a la abundancia de fuentes primarias, sobre todo de carácter narrativo, y de autores que se han interesado por el tema objeto de nuestro estudio. Sin duda, hay que tener en cuenta la gran ascendencia del *Libro de los Juegos de Alfonso X* (editado en múltiples ocasiones), que ha llevado a la proliferación de estudios desde muy diversas perspectivas: literaria, histórica e iconográfica principalmente, lo que ha enriquecido sobremanera la producción historiográfica castellana.

Uno de los investigadores más destacados que ha estudiado los juegos de azar ha sido Ángel Luis Molina Molina, cuyos trabajos monográficos y artículos en obras especializadas hacen referencia al juego de dados como principal entretenimiento de las tahurerías en la Castilla Bajomedieval y, de forma más específica, en la Murcia Bajomedieval¹⁴. Hay que señalar que la historiografía castellana ha clasificado sus estudios sobre la fiesta y las actividades lúdicas distinguiendo los ámbitos rurales de los ámbitos urbanos, de forma muy similar a lo que ha hecho la historiografía aragonesa. Destaca el trabajo que Juan Carlos Martín Cea dedica a la fiesta y el juego en el ámbito rural castellano y, aunque su análisis es más extenso en lo relativo a las festividades, menciona de forma expresa algunas ideas muy interesantes sobre los juegos de azar en sus últimas páginas¹⁵. Al margen del uso de documentación escrita, hay que destacar las investigaciones realizadas sobre fuentes materiales por parte de historiadores del arte, sobre todo las dirigidas específicamente al estudio de la iconografía. Un buen ejemplo es el trabajo de Francisco Corti que redactó un interesante artículo en colaboración con Ofelia Manzi sobre las imágenes en las Cantigas de Santa María centradas en el análisis de la *tafurería* como espacio de juego y de transgresión legal y moral¹⁶.

Dentro de las particularidades de los estudios castellanos, hay que destacar algunos trabajos sobre el colectivo eclesiástico castellano. El artículo de Ana Arranz Guzmán sobre las

14. Aunque sus obras ofrecen una panorámica general del juego bajomedieval en Murcia, tiende a hacer una distinción entre el juego de dados y el resto de juegos de mesa. El primero de los artículos fue realizado como un estudio de carácter más general; Ángel Luis MOLINA, «Los juegos de mesa en la Edad Media», *Miscelánea medieval murciana*, 21-22 (1997-1998), pp. 215-238. Y el segundo tuvo un carácter más específico, «El juego de dados en la Edad Media», *Murgetana*, 100 (1999), pp. 95-104.

15. MARTÍN CEA, Juan Carlos, «Fiestas, juegos y diversiones en la sociedad rural castellana», *Edad Media: Revista de historia*, 1 (1998), pp. 138-140.

16. CORTI, Francisco y MANZI, Ofelia, «Un espacio de pecado en las imágenes de las Cantigas de Santa María: la tafurería», *Temas medievales*, 6 (1996), pp. 143-164.

*Fiestas, juegos y diversiones prohibidas al clero en la Castilla Bajomedieval*¹⁷ contiene un estudio pormenorizado de las fuentes eclesiásticas comunes como las actas sinodales o las Actas de Cortes que dan una visión del clero castellano bajomedieval y su vinculación con las actividades lúdicas.

Otra perspectiva de análisis que quiero destacar es la abordada por Jesús Basulto Santos, José Ángel Camuñez Ruiz y Francisco José Ortega Irizo. En su trabajo presentan las indagaciones y el rastreo sobre los orígenes de algunos de los juegos presentes en el *Libro de los Juegos* del rey Sabio y ofrecen los resultados de un estudio estadístico sobre la presencia en las fuentes primarias analizadas de los tres juegos de dados más populares que se citan en el librito de juegos promovido por Alfonso X: el juego de azar, la guirguesca y la marlota¹⁸.

Finalmente hay que destacar la reciente publicación de una monografía que, centrada en el ámbito espacial de la Corona de Castilla, presenta una visión diacrónica de las prohibiciones sobre el juego desde el período romano hasta la actualidad. Su autor, Miguel Pino Abad hace especial incidencia en la etapa medieval con el análisis de los códigos y normas legales vigentes en el ámbito local y las disposiciones de Cortes que afectaban al conjunto del territorio castellano; se trata de un análisis histórico-jurídico en la larga duración cuya lectura profundizar en la evolución de la tolerancia y de la intolerancia social y legal hacia el juego de azar¹⁹.

El último ámbito peninsular que hemos estimado oportuno incluir en nuestro estudio es el navarro. Disponemos de las investigaciones de dos autores que han trabajado sucintamente el tema desde principios de la década de los 90, Alfredo Elía y Enrique Domínguez. Ambos han escrito varios artículos sobre el juego en los que exponen la pertinencia de un estudio de los juegos de mesa mediante una clasificación basada en el tipo de autoridad que se encarga de regularlos, tanto en el ámbito urbano como en el ámbito cortesano. El primero de estos artículos está incluido en el libro del congreso de *Espai i temps d'oci a la història: XI Jornades d'Estudis Històrics Locals* ya citado y su interés hizo que

17. ARRANZ GUZMÁN, Ana, «Fiestas, juegos y diversiones prohibidos al clero en la Castilla Bajomedieval», *Cuadernos de historia de España*, 78, (2003-2004), pp. 9-34. Algunas referencias a este aspecto pero utilizando fuentes notariales y municipales fundamentalmente, también han sido estudiadas para el ámbito aragonés por María Luz RODRIGO ESTEVAN «Tareas sagradas y hábitos mundanos: notas sobre la moral del clero en el siglo XV», *Aragón en la Edad Media*, 14-15/2 (1999), pp. 1355-1368.

18. BASULTO SANTOS, J., CAMUÑEZ RUIZ, J. A. y ORTEGA IRIZO F. J., «Juegos de azar, guirguesca y marlota del Libro de los Dados de Alfonso X el Sabio», *Alcanate: Revista de estudios alfonseís*, 5 (2006-2007), pp. 89-116.

19. PINO ABAD, Miguel, *El delito de juegos prohibidos: análisis histórico-jurídico*. Madrid, Dykinson, 2011.

fuese publicado posteriormente en los *Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra* donde se actualizó y completó con nuevos datos y reflexiones. Además, no hay que olvidar en el ámbito navarro una de las primeras, aunque muy breves, aportaciones al tema realizada por José María Lacarra en su trabajo titulado *Juegos prohibidos*.²⁰

1.4. Metodología del trabajo

En cuanto a los aspectos metodológicos seguidos para la elaboración del trabajo, hemos de tener en cuenta las siguientes consideraciones sobre el tema de estudio que he decidido plasmar en este trabajo de fin de máster:

- I. La dispersión de las fuentes en el tiempo sean estas de carácter documental o de carácter bibliográfico.
- II. Relacionado con este primer punto, como ha señalado acertadamente María Luz Rodrigo Estevan, la temática festiva es extensa, compleja y multiforme²¹, lo que lleva a disponer de dificultades para compaginar el análisis de todos los datos proporcionados por las fuentes primarias en su contexto.

Por ello siguiendo con la metodología para estudiar de forma más completa el tema hemos de decantarnos por un enfoque de análisis comparativo, es decir el uso de otras fuentes bibliográficas y documentales hispánicas para tener un mayor conocimiento del tema tratado. Realizar una visión más amplia, incluyendo otros territorios europeos, requeriría un tratamiento más extenso que no es posible en el TFM que nos hemos planteado. Para realizar este enfoque analítico comparativo ha sido necesario realizar un gran barrido bibliográfico en múltiples revistas ya que la temática lúdica no siempre es visible y se oculta, como ya se ha dicho, en el tratamiento de lo festivo.

20. DOMÍNGUEZ FERNÁNDEZ, Enrique y ELIA MUNARRIZ, Alfredo, «Noticias sobre el juego en la Navarra medieval», *Cuadernos de Etnología y etnografía de Navarra*, 62 (1993), pp. 279-292. Este artículo es una revisión de la ponencia realizada en *Espai i temps d'oci a la història: XI Jornades d'Estudis Històrics Locals* (1992), que se incluyó en las actas del congreso. José María LACARRA DE MIGUEL, «Juegos prohibidos» En: *Homenaje a Juan Reglá Campistol*, Valencia, 1975, pp. 155-157.

21. RODRIGO ESTEVAN, María Luz, «Lo lúdico y lo festivo en el Aragón medieval: Fuentes documentales para su estudio», *Aragón en la Edad Media*, 20 (2010), pp. 661-676.

En cuanto a las fuentes documentales que sustentan los estudios manejados y las que hemos consultado y transcrito personalmente —procedentes del Archivo Municipal de Zaragoza—, hemos tenido en cuenta, en primer lugar, que se encuentran toda clase de ordenanzas y estatutos municipales; en segundo lugar, que, en buena parte, son fuentes ya editadas; en tercer lugar, que la información que proporciona esta documentación es la que ha permite delimitar con más precisión nuestro objeto de estudio a las zonas urbanas y rurales aragonesas de los siglos XIV-XV, y, en cuarto lugar, que en el análisis de los textos, debemos tener en cuenta siempre los contextos y las coincidencias o divergencias existentes entre documentos de similar contenido o naturaleza²².

22. AGUDO ROMEO, María del Mar, «Propuesta metodología para el estudio de una actividad lúdica (*El hastiludium*, o “Juego de Bohordos” en dos fueros aragoneses), en *Metodología de la investigación sobre fuentes aragonesas*, 8 (1992), pp. 187.

2. EL MARCO TEÓRICO DEL JUEGO: ORÍGENES, FUNCIÓN, TIPOLOGÍA Y ESPACIOS

El ocio y el juego con todo lo que ello conlleva es lo que ha impulsado al hombre a mantener un régimen de vida relativamente equilibrado, de manera que haya un alejamiento de la rutina propia del mundo laboral y de las pautas de comportamiento social que dirigen la vida cotidiana. Esta desconexión de la vida cotidiana también posibilitó que hubiese una liberación de las tensiones en una sociedad que dependía del trabajo para mantener el ritmo de producción necesario para la propia subsistencia.

El juego como instrumento de liberación de las tensiones añadía un componente ciertamente importante en la vida social: el apasionamiento o la agresividad de los jugadores. Este componente era esencial ya que podía provocar comportamientos de carácter agresivo debido a la pérdida de lo que se jugaba mediante la realización de apuestas tanto monetarias como de bienes poseídos. Y en sí mismo esa actitud ante el juego también generaba una respuesta de los poderes políticos, bien fuesen la monarquía, los poderes señoriales, los poderes municipales o la propia Iglesia.

Johan Huizinga puso de manifiesto en su *Homo Ludens* que todo individuo dedicaba buena parte de su vida a la actividad lúdica y que esta actividad fue fundamental en la génesis y el desarrollo de la cultura, debiendo ser entendida como una función cultural y no solamente una función de carácter biológico. Aunque la tesis de Huizinga ha sido estudiada y analizada con gran profundidad por historiadores, filósofos y sociólogos, entre otros, en todos los casos se coincide, tal y como apuntaba Huizinga que el juego es una actividad puramente libre y abstracta y un fenómeno que provoca un gran atracción social, tal y como se manifiesta en todas las épocas históricas.

Entre los estudios de determinadas fuentes documentales sobre el origen del juego, hay que destacar la que realizó la primera monarquía peninsular en época medieval legislando frente al juego. Esta fue la monarquía castellana durante el reinado de Alfonso X en el s. XIII, con el famoso *Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas*. En esta obra del monarca

castellano se explican tanto la reglamentación de todos estos juegos y sus variantes como las restricciones y prohibiciones que se imponen en los recién creados establecimientos de juego (*Tafurerías*) y, de manera complementaria a lo establecido en el código legal de las *Partidas*, anota los posibles orígenes de determinados juegos como el propio ajedrez, que provendría de Oriente. Junto a ello, hay que tener en cuenta las restricciones que el propio Alfonso X impone sobre los juegos en términos de participación. Voy a realizar más referencias a esta obra ya que es un buen punto de partida para el conocimiento de las legislaciones forales y municipales del juego en el ámbito peninsular y permite utilizar sus contenidos como elemento de comparación.

El tratado alfonsí propone una clasificación de los juegos y los divide en dos grandes grupos: por un lado los juegos de carácter atlético, que exigirían un esfuerzo físico; y por otro lado, los juegos que se realizan de forma sedentaria o sentada como los juegos de mesa. En cuanto al origen de algunos de estos juegos sedentarios, algunos autores actuales apuntan otras formas de difusión del ajedrez y los dados tanto en la península Ibérica como en los territorios sicilianos y del sur de Italia; noticias de ello aportan las actas del año 1008 del conde Ermengol de Urgel, donde habla de la expansión del juego del ajedrez en los territorios de los condados catalanes²³: en ellas se especifica que estos juegos tienen orígenes orientales, y se sigue la tradición cristiana de asociarlos (de manera peyorativa) a la influencia del Islam peninsular.

En cualquier caso, los orígenes, extensión y popularización siguen estando difusos en las fuentes escritas y apenas disponemos de restos materiales más allá de algunos juegos de ajedrez provenientes de colecciones eclesiásticas y que en su mayoría provienen de los regalos intercambiados durante los siglos VIII-X entre altos mandatarios y embajadores islámicos y las elites de poder francas. Ello explica que estos testimonios materiales se encuentran formando parte de los tesoros de distintas abadías francesas, como las piezas de ajedrez encontradas en Saint-Dennis. Estas piezas, atesoradas durante siglos, gozaron de un gran valor simbólico para los monjes y, de hecho, en otros lugares como la abadía de Sant Maurice d'Agaune (cantón de Valais, Suiza) o la catedral de Colonia (siendo unos juegos que se encuentran actualmente en paradero desconocido) se han hallado varios juegos de ajedrez

23. PASTOREAU, Michel, *Una historia simbólica de la Edad Media Occidental*, Buenos Aires, Katz, 2006, pp. 297-298.

incompletos en aquellos lugares donde los eclesiásticos escondían y custodiaban sus pertenencias más preciadas²⁴.

Otra teoría existente y proveniente de la Antigüedad grecolatina es la incluida por Isidoro de Sevilla en sus *Etimologías* donde habla de la creación de los juegos durante la guerra de Troya por los griegos para ocupar los ratos libres y de ocio²⁵. O la teoría de la invención de los juegos del ajedrez y los dados por Pala Medes, hijo de Mauleo, que también quedaría estrictamente relacionada con la susodicha teoría de la guerra de Troya²⁶.

Dentro de estas teorías del origen del juego en el mundo clásico también se ha señalado la gran importancia que tuvo dentro del mundo romano, donde contamos con determinadas muestras de arte mural como el mosaico del museo de Bardo (Túnez) en el que aparecen varios individuos jugando a los dados. Pero también el libro de las *Cantigas* contiene una interesante iconografía en relación con las casas de juego (tahurerías), estudiada ampliamente por Corti y Manzi. Esta obra contiene varias miniaturas acompañando al texto representando escenas de los pecados más recurrentes presentes en la *tahurería*. Las ideas que aporta el análisis artístico de las imágenes sirven para asociar determinados comportamientos y gestos por parte de los actores presentes en la escenas que, en muchos casos, tienen una carga muy negativa. Este espacio de carácter plenamente pecaminoso contaría con la presencia de determinados individuos como jugadores, prostitutas, alcahuetes, ladrones, pendencieros o borrachos, que son algunas de las categorías pecaminosas asignadas a los personajes presentes en cada miniatura²⁷.

2.1. Las variedades del juego de azar (o de mesa)

El juego de de azar tiene como primera premisa el depender de la necesidad de un tipo de mobiliario para que pueda ejercerse de manera natural. En todo caso es necesario disponer de una mesa o una superficie plana en la mayoría de los casos para poder practicar cualquiera de

24. PASTOREAU, 2006, pp. 300-301.

25. VAL NAVAL, Paula, «El deporte en las *Etimologías* de Isidoro de Sevilla», en *Actualidad en el deporte: investigación y aplicación*, coords. Luis Cantarero, Xavier Medina y Ricardo Sánchez, Donostia, Ankulegi Antropologia Elkartea, 2008, pp. 247-264; y AGUDO (2004), p. 38.

26. PASTOREAU, 2006, pp. 293-294.

27. CORTI y MANZI, 1996, p. 146.

las variantes del juego, bien sea un juego que requiera de un tablero o un juego que no requiera del mismo. Además los jugadores han de disponer de un lugar sobre el que sentarse ya que el juego exigiría una postura sedentaria en la mayoría de las ocasiones. Aunque también tenemos conocimiento de juegos de carácter deportivo o atlético que han sido ampliamente estudiados como la caza, los deportes caballerescos, los toros o el tiro con ballesta (por enunciar un ejemplo de carácter popular, que se encuentre alejado del carácter de la nobleza). Toda esta clase de juegos serán aquellos que requieren de un esfuerzo físico para su práctica además de verse acompañados en muchos casos con una serie de útiles o herramientas específicos.

En muchos casos estas actividades lúdicas habrían contado con un lugar preponderante en la fiesta como ha señalado Ángel Luis Molina por su acercamiento al tiempo; de forma que en este ámbito pueden incluirse también las predicciones, las adivinaciones y los augurios²⁸. Aun con todos estos datos se han intentado realizar una serie de clasificaciones de los juegos que han quedado limitadas en su definición ya que no han podido abarcar todas las posibles variantes del juego. Una de las clasificaciones que tienen un claro carácter jerárquico y se ha propuesto para Aragón es la de Motis Dolader, aunque está orientada a las posibilidades que estos juegos tenían de que los participantes transgrediesen el marco legal establecido. De hecho realiza una denominación de todos aquellos juegos practicados de forma franca (aunque en ocasiones se crucen pequeñas apuestas), los juegos vedados que exigen la expedición de una licencia y por último los juegos prohibidos (generalmente estos experimentarían momentos de tolerancia y prohibición, dependiendo de la actitud que mostrase el concejo y del período del año en que se llevasen a cabo)²⁹. Haciendo una pequeña aclaración sobre el trabajo de Motis, el juego del tejo no era un juego que podríamos considerar como totalmente franco y de hecho en muchas ocasiones podían entrar en las otras dos categorías debido a que se realizaban apuestas de dinero. Este ejemplo aun así se pueda extrapolar a otros juegos ya que como se consideraba en el relato de Luca Giovanni Sernambí, donde el *podestà* de la población de Marciano (cerca de Arezzo) prohibirían todos los juegos (fuesen de habilidad o por fortuna) debido al afán de los vecinos por apostar en los mismos³⁰.

28. MOLINA (1997-1998), p. 217.

29. MOTIS, 2003, p. 647.

30. TULIANI, Maurizio, «Diversión y ocio en las ciudades italianas de la Baja Edad Media», en Ángel Vaca (2003), pp. 110-111.

Hay que tener en cuenta, no obstante, que no existe una clasificación común aceptada ya que se ha tendido a evitar la realización de una designación cerrada de los juegos. Lo más común para distinguir el tipo de juego practicado es utilizar las denominaciones de juegos de azar (o de suerte) y juegos de habilidad. Esta denominación no sólo se aplica en la actualidad sino que también fue utilizada en el *Libro de los Juegos* (en el prólogo de Alfonso X) o en los tratados de determinados moralistas como los del arcipreste de Hita, Rabelais o fray Pedro Miravete.

Esta clasificación se ha seguido manteniendo en la historiografía por un gran número de historiadores (como Carme Coll³¹, Coral Cuadrada³², o María Luz Rodrigo Estevan³³) que han diferenciado el uso de las destrezas físicas o mentales frente a la dependencia de la fortuna y la suerte con un riesgo económico mucho más elevado. En el resto de Europa se considera que existía una gran diferencia entre los juegos de habilidad con respecto a los juegos de azar o de fortuna, de forma que los primeros son considerados un pasatiempo mientras que los segundos acabaron prohibiéndose.

Aparte de las disquisiciones sobre su categorización, los propios juegos poseían un gran número de variantes que podían ser practicadas de tal forma que, dependiendo de los territorios analizados, unas u otras modalidades alcanzan un mayor grado de popularidad. Aunque resulta difícil establecer un índice de popularidad, sí que es posible, a través de ciertos indicios documentales y de las prohibiciones promulgadas, saber los momentos puntuales en los que un juego o un grupo de juegos concretos tienen una presencia e influencia destacadas en los hábitos lúdicos de la población.

El Libro de los Juegos de Alfonso X es un gran compendio de los juegos medievales que se jugarían desde finales del s. XIII, conteniendo innumerables variantes de juegos como el ajedrez, los juegos de dados, o los juegos de tablas. Aunque si tuviésemos que conocer variantes de los entretenimientos de azar podemos consultar sus reglas en la obra, con juegos sumamente conocidos y practicados en la península Ibérica como la triga (con tres

31. M. C. COLL y X. CAZENEUVE, Xavier, «Nens que juguen, homes que juguen (El joc a Mallorca a la Baixa Edat Mitjana)», en M. Barceló y B. Sureda, 1993, p. 317.

32. Coral CUADRADA, «Oci i diversí a les societats preindustrials: l'exemple català a la Baixa Edat Mitjana», en M. Barceló y B. Sureda, 1993, p. 331.

33. RODRIGO ESTEVAN, María Luz, «Los estatutos del Tablaje. Notas sobre juegos, tahúres y fulleros en las postrimerías del Medievo», *Revista de Historia Jerónimo Zurita*, 72 (1997), pp. 113-114.

variantes)³⁴, la guirguesca³⁵, la rifa³⁶ o la bufa (*cortesa* o de *baldrac*)³⁷. Algunos de ello fueron conocidos en los territorios de la Corona de Aragón y de hecho se mencionan en determinados documentos como juegos que acabaron siendo prohibidos debido a las apuestas que suscitaban y la alta popularidad de su práctica.

Al hilo de las investigaciones publicadas, un ejemplo claro de amplia difusión en la península Ibérica lo constituye la *guirguesca*, *gresca* o *grezesca*, denominaciones que recibe dependiendo del territorio en el que nos encontremos. Este juego tuvo una pésima fama entre los municipios del reino de Valencia desde finales del s. XIV, como ha estudiado Hinojosa Montalvo, y su práctica también es referenciada en la media centuria del s. XV en Aragón, siendo un juego que se había expandido ampliamente por todos los territorios de la Corona: fue prohibido en las grandes poblaciones de los dos reinos y también en ciudades de menor tamaño como Teruel, de donde procede el siguiente documento fechado en 1454³⁸:

Vedamiento de los juegos de dados.

Lunes, primero de Abril, los honorables V regidores de la ciudat de Teruel, por algunas causas ad aquesto sus animos mouientes, que nenguna persona de qual quiere ley, estado, grado e prouinencia sía, non sía osado jugar a la grezesca ni a juego alguno de dados ni de naypes en dineros sequos de hoy adelant dius pena de xixanta sueldos del contrafazient exhigideros al judge, a la ciudat et al escubridor et acusador; exceptado empero juego de XXX taulas fasta seis dineros e no mas e en la casa que se jugara que encorra en la dita pena.

Testes: Johan Lorenz et Pero Conegera.

Según ha estudiado Molina Molina, la gresca tenía un gran ascendente sobre los habitantes de Valencia y de hecho el 85,5% de las infracciones que se han podido estudiar entre la documentación relacionada con el juego valenciano corresponden a la negativa influencia del mismo. Dentro de las variantes del juego de dados, la gresca es reseñado como

34. ANÓNIMO, *El libro de los juegos; Acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerias*, edición de Raúl Orellana, Madrid, Fundación José Antonio de Castro, 2007, pp. 259-261.

35. *Ibid.* pp. 277-278.

36. *Ibid.* p. 267.

37. *Ibid.* pp. 307-310.

38. 1454, Abril, 1. AHPT, Sec. Concejo, Libro de actos comunes. En: TERRADO PABLO, Javier; *La lengua de Teruel a fines de la Edad Media*, Teruel, Instituto de estudios turolenses, 1991, doc. 92, pp. 513-514.

una preocupación principal para las autoridades municipales de las villas del reino de Valencia³⁹ que lo consideraban un problema para el orden público. Pero hay otros juegos que también tienen una gran popularidad y de hecho lo que se buscaría en muchos casos es restringir su práctica al ámbito de la tahurería con una normativa muy específica, de forma que su popularidad no sufriese menoscabo y fuese más fácil controlar las apuestas y los consiguientes desórdenes.

La ordenanza turolense señala también la limitación de las apuestas en el juego de las treinta tablas. La crida o pregón zaragozano de *vedamiento* del juego de 1452, en fechas muy próximas a la promulgada en Teruel, también incluye en la lista de juegos permitidos el de las treinta tablas, lo que muestra su importancia⁴⁰ como pasatiempo indispensable para el ocio de los miembros de la comunidad.

Estos ejemplos demuestran la afición que suscitan algunos juegos pero también ponen de relieve las variantes de unos y otros en distintos ámbitos espaciales y el camino de las influencias interregionales debidas a la gran capacidad de movilidad de las gentes medievales. De esta forma, las normas de juego también debieron experimentar modificaciones.

Por su parte, los juegos de naipes y cartas presentan una atracción similar a la de los dados: también alcanzaron gran popularidad y, según la documentación redactada por muchos concejos, los naipes también fueron responsables de alborotos y perturbaciones del orden en muchos lugares. Aunque más adelante hablaremos de las transgresiones, debemos insistir en que los juegos que, de manera general, gozaron de mayor popularidad fueron los responsables del mayor número de altercados físicos y verbales, especialmente entre los jugadores que perdían buena parte de su dinero. La sistemática reiteración de las normas restrictivas constituye, por otra parte, una clara evidencia del incumplimiento permanente que de las

39. HINOJOSA MONTALVO, José, «La comunidad hebrea en Valencia: Del esplendor a la nada (1377-1391)», *Saitabi: revista de la Facultat de Geografia i Història*, 31 (1981) p. 69. El *Diccionari català-valencià-balear* de Alcover y Moll define la gresca, en una primera acepción como “Cert joc de daus que apareix sovint prohibit en les ordenacions civils medievals”; el resto de acepciones se pueden entender como significados derivados de la práctica del juego: gresca, algazara o bulla, por un lado, y contienda o riña, por otro. *Vid. sub voce*. en la versión electrónica del diccionario: <http://dcvb.iecat.net/>

40. «...ni consentir el dito juego en sus casas excepto juego de XXX taulas»; A.M.Z. Libro de Cridas de 1452, fol. 8r. (Apéndice Documental, nº 2)

mismas se hacía y de la desmesurada afición a dados, naipes y apuestas, incontrolable a todas luces por parte de los poderes públicos⁴¹.

Para el estudio de la popularidad de los juegos de azar, los historiadores cuentan con información de carácter procesal, pero también resulta de gran interés la documentación notarial, en concreto los denominados juramentos o promesas de dejar el juego. Este tipo de actos jurídicos permiten conocer el grado de implicación real de una persona que pasa de tener un entretenimiento o afición a sentir una auténtica adicción hacia un juego determinado o a las apuestas sobre todos ellos y en ellos, como veremos más adelante, el implicado toma conciencia de los peligros —legal, económico, laboral, familiar, físico, moral...— que le puede acarrear seguir apostando dinero y vino en juegos de azar. Un ejemplo del uso de este tipo de documentos por los historiadores nos lo ofrece Eugenio Benedicto en su trabajo sobre los judíos de Huesca en el siglo XV a través de la promesa de abandonar el vicio de apostar hecha por el judío Juceff Maço⁴².

2.2. El espacio de juego: La *tafurería* o tahurería

La necesidad de contar con espacios y mobiliarios adecuados para la práctica del juego y la necesidad de las autoridades públicas de controlar las apuestas, evitar alborotos y fiscalizar en ejercicio de una actividad regulada legalmente constituyen dos factores claves para entender el desarrollo de las tahurerías y su consolidación en los siglos bajomedievales. Resulta indispensable contar con un tablero de juego, con mesas u otra clase de superficies planas para apoyar el tablero, con bancos o sillas para que los jugadores pudiesen sentarse y practicar el juego de forma cómoda. Pero además, la autoridad municipal consideraba que era necesario concentrar estas actividades en el interior de un inmueble, bajo techo, como solución más adecuada para tratar de ejercer un control medianamente efectivo sobre las modalidades de

41. Un indicativo más de la gran popularización de los juegos de dados y naipes lo encontramos en los libros de peajes y *collidas* aragoneses. Estos libros-registro eran confeccionados por los arrendadores de los impuestos sobre el tránsito de mercancías en las fronteras aragonesas y en los principales núcleos comerciales del reino y llegaban a manos de la Diputación del General, órgano encargado de gestionar el impuesto. Las anotaciones de estos registros aduaneros indican que los dados circulaban a millares por los circuitos comerciales del siglo XV y también son anotados con frecuencia naipes y tableros de juego. Vid. *sub voce* en SESMA MUÑOZ, Ángel y LÍBANO, Ángeles, *Léxico del comercio medieval en Aragón (siglo XV)*, Zaragoza, IFC, 1982.

42. BENEDICTO GRACIA, Eugenio, «Estampas de la vida judía y sus particularidades: Huesca, siglo XV», *Sefarad*, 69/2 (Jul.–Dic. 2009), p. 492.

juego, la legalidad de las apuestas, la honradez de los jugadores, las trampas, fraudes y engaños, los posibles altercados y todo lo que pasaba dentro del recinto destinado a tal fin. Sin embargo, en muchos casos los desórdenes de carácter violento tenían lugar fuera del tablaje, en las inmediaciones del local; y, por supuesto, hay que tener en cuenta que se siguió jugando en las viviendas de manera ordinaria (habitaciones, entradas y pórticos) y que las partidas y apuestas clandestinas encontraron siempre su espacio en el ámbito de lo privado.

La importancia de crear y mantener un recinto público cerrado no fue una necesidad generada por la sociedad medieval. De hecho, el espacio de juegos se configura en el mundo antiguo y siempre ha estado revestido de cierto carácter simbólico y sagrado, según expresó en su día Johan Huizinga⁴³:

Así como por la forma no diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en las mismas formas que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas.

Este simbolismo también tiene cierta relación con la creación de casas de juego (y en la actualidad con la existencia de los casinos, los estadios o los pabellones por citar tres ejemplos concretos) ya que la autoridad municipal consideraba la tahurería como un edificio específico en el municipio, exactamente igual que otros de la urbe como el mercado, la lonja, el cementerio o el prostíbulo.

Determinados autores como Maurizio Tulliani investigan sobre el uso polivalente de los espacios públicos abiertos como las calles y plazas, sobre todo en momentos muy puntuales tales como los días de feria y de mercado semanal. Se trata de espacios de carácter económico que se convierten en determinadas ocasiones en escenario de actividades lúdicas y diversiones⁴⁴. De esta forma la actividad lúdica se sumerge en el terreno del derecho al someterse tanto la tahurería abierta como la cerrada a una serie de normativas que regulan su funcionamiento interno y el comportamiento de los individuos que se concitan en ella.

43. HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Madrid, Alianza, 1998, p. 23.

44. TULIANI (2003), p. 105.

La particularidad de los espacios de juego está presente en la documentación medieval y por ello no todos los lugares pueden acoger este tipo de actividad, tal y como ha sido demostrado en el estudio dedicado a la Mallorca del siglo XIV por Coll y Cazeneuve (1993). Son requisitos imprescindibles la ubicación –generalmente junto a mesones, hostales, tabernas y burdel formando un complejo de ocio y esparcimiento de los vecinos y de las gentes que están de paso en la localidad–, y, sobre todo, la concesión de licencias de juego. Así se desprende de este ítem de la crida que ordenaba pregonar el gobernador real de Mallorca, Francesc de Sagarriga, en 1378⁴⁵:

Ara hoiats que manem lo batle e el vaguer del senyor rei que null hom en neguna persona de qualque condicio o stament xia, aixi crestia, serrei com jueu, en gos sostenir ni soffarir en casa sua, ni en taules, en ort, en vinya, en plases ni en carrer, dins la ciutat en deffora, teffurarie en tenir taules per jugar en tenis teffuraries, per be que sien stades licenciades per qualsevol official. Sots pena de sexanta sous per quade egade que atrovat seran, sens tota merse.

Queda claro a través del texto que no se permitiría jugar fuera del espacio autorizado para ello, prohibiéndose otros los espacios habituales de juego –viviendas, plazas, calles, pórticos, espacios extramuros— que no contasen con licencia. La norma, que alude a los distintos colectivos ciudadanos, no distingue entre ellos y es de obligado cumplimiento para todos: el hecho de pertenecer a la comunidad ciudadana no era un impedimento para ser sancionado y cualquier individuo podía incurrir en sanción.

Aunque las tahurerías debieron contar con reglamentaciones para su buen funcionamiento, la documentación y la bibliografía analizadas aportan informaciones muy dispersas y no se observa una pauta clara dentro de los distintos reinos peninsulares a la hora de establecer un marco legal común a sus territorios que fue, precisamente la finalidad perseguida por el *Libro de los Juegos de Alfonso X* y el *Ordenamiento de Tafurerías*.

45. 1378, Diciembre, 15, Ciutat de Mallorca. El documento completo transcrito se encuentra en COLL y CAZENEUVE (1993), pp. 318-319.

En Aragón se promulgan normas contra las tahurerías que son de aplicación en todo el reino a finales del s. XIII, con la aparición del Privilegios General (1283),⁴⁶ y también en el s. XV a finales del reinado de Martín I (1411)⁴⁷. Las cortes del reino de Valencia de 1403 también aplicaron prohibiciones de carácter territorial para todo tipo de tahurerías, al igual que hicieron las Cortes de Barcelona de 1413 durante el reinado de Fernando I⁴⁸.

Aunque estas prohibiciones de carácter general hacen referencia a la institución de la tahurería con todas sus particularidades, hay que apuntar que la primera diferenciación en el funcionamiento de una casa de juegos era su titularidad, es decir, a quién correspondía su gestión que, a priori, es un monopolio real. Las posibilidades eran dos: la monarquía y, por concesión regia, el municipio. En caso de titularidad real, la tahurería era cedida en arriendo a un gestor (el arrendador o el oficial de la *tahurería*) encargado de administrar los ingresos y mantener el orden. Este tipo de gestión fue el más común durante buena parte de las SS. XIII-XIV, como ejemplifican las tahurerías cristianas y no cristianas de Huesca (1354 y 1374)⁴⁹, Zaragoza (1371)⁵⁰ y Tudela⁵¹ (1342 y 1368), por citar aquellas localidades en las que ha sido estudiado este particular. Por lo general, las tahurerías de moros y judíos dependieron de la administración real directamente, ya que estos colectivos poblacionales se consideraban patrimonio del realengo. Esta gestión directa se aplicó en los siglos XIII y XIV pero a partir de ese momento, el crecimiento de las grandes urbes y la consolidación de la autonomía urbana y de una identidad municipal propia gestora del patrimonio urbano conllevó un cambio y las tahurerías pasaron a ser administradas desde el municipio.

A la gestión regia y municipal hay que añadir la señorial pues determinadas tahurerías se ubicaron en tierras de señorío o, por concesión real, quedaron bajo la jurisdicción y administración señorial. Ha sido bien estudiado el caso de Elche cuya tahurería era de titularidad señorial en el siglo XV (hay datos de ello en 1430). Pero a mediados de la centuria se tiene constancia de las discrepancias de algunos miembros del *consell*: en 1455 alzaron su

46. Aunque es una versión editada, véase la obra de GONZÁLEZ ANTÓN, Luis, *Las Uniones aragonesas y las cortes del reino (1283-1301)*: vol. II, Zaragoza, CSIC, 1975, p. 8.

47. «Mucho no son plazientes todas constituciones, ordinaciones e statutos por los cuales tafurerias e ilícitos juegos e todos actos a vida e conversacion inhonesta atrayentes son prohibidos e vedados, e volenterosament a aquellos damos actoridat de perpetua e estable vigor.» FALCÓN PÉREZ, María Isabel, *Ordinaciones reales otorgadas a la ciudad de Zaragoza en el s. XV: De Fernando I a Fernando II*, Zaragoza, IFC, 2010, pp. 86-87.

48. GÓMEZ ROJO (2007), p. 211.

49. BLASCO (1999), p. 95.

50. *Ibid.* p. 96.

51. DOMÍNGUEZ y ELIA (1993), pp. 281-282.

voto en contra de la aprobación de una ordenanza que prohibía el juego de naipes y dados en las casas y en cualquier otro lugar que no fuese la tahurería señorial. Los consejeros opinaban que tal medida iba en contra de un privilegio de la villa que reconocía la autonomía municipal en materia de juego. Finalmente, la ordenanza fue aprobada y el señor siguió recibiendo los ingresos por el juego en la tahurería y las arcas municipales hubieron de contentarse con los ingresos que generaban las multas impuestas a los trasgresores de la ordenanza⁵².

Cuando la gestión de la tahurería quedaba en manos del municipio, ello implicaba también la necesidad de efectuar un contrato de arriendo con un particular. Mientras los oficiales reales o señoriales podían ser designados de forma directa y libre, el arrendador municipal conseguía la gestión durante un período determinado mediante subasta pública. Además, tenía la obligación de dedicar determinadas partidas presupuestarias para el mantenimiento y mejora de la tahurería y sus infraestructuras. En los casos en que era difícil encontrar a alguien que pujase por el arriendo, tanto las autoridades regias como las municipales compensaban económicamente a quienes accedían a ser gestores. Este hecho se ha documentado en el caso de la tahurería de moros y judíos de Tudela, donde el monarca Carlos III favoreció económicamente a determinados individuos que ejercían un oficio para compensar su dedicación a gestionar la casa de juegos en 1403⁵³.

Además, el arrendador de una tahurería municipal tenía potestad para expedir las multas pertinentes a todos aquellos que incumpliesen las normas del concejo. El contrato que se establecía generalmente se llevaba a cabo mediante unos términos que beneficiasen al municipio, de forma que se cobrase un canon o tributo por los ingresos de las multas recibidas por el arrendador. Las condiciones de arriendo suelen variar de unos municipios a otros y también evolucionan según la coyuntura política y socioeconómica del momento.

En el caso de Zaragoza generalmente siempre se reparten las multas (aunque la cuantía de las mismas fuese muy distinta a lo largo del siglo XV) entre la ciudad, el acusador (al que la administración da cada vez mayor protagonismo con el objetivo de fomentar las delaciones) y en muchas ocasiones también se reserva una parte para el rey. En la Zaragoza de 1411 la cuantía de las multas era repartida entre las obras del puente de piedra de la ciudad (obras de

52. HINOJOSA MONTALVO, José «El juego en tierras alicantinas durante la Baja Edad Media», en BARCELÓ CRESPI, María y SUREDA, Bernat (ed.) *Espai i temps d'oci a la història*, Palma de Mallorca, 1993, p. 404.

53. Reciben compensaciones por la gestión el carpintero Mahoma de Burgos y el justicia de la villa Vicente Roncal. DOMÍNGUEZ y ELIA (1993), pp. 283-284.

mantenimiento) y el acusador⁵⁴; sin embargo, en 1436 la multa de 100 sueldos por apostar era repartida así: 5 sueldos para el rey, 5 sueldos para el acusador y los 90 restantes para la ciudad⁵⁵. Estos ingresos por multas o *calonyas* podían quedar asignados tanto al arrendador-gestor, que adelantaba la cantidad del arriendo al firmar el contrato, como a las arcas municipales en caso de que no hubiese ningún arrendador nombrado⁵⁶.

La gestión de la tahurería añadió un factor que acrecentó el acercamiento entre arrendador y jugadores como era la existencia de un sistema de préstamos. Estos préstamos se realizaban con la garantía de una prenda, es decir el arrendador otorgaba el préstamo a cambio de una propiedad del jugador. La existencia de este sistema de préstamos generó su regulación ya que en muchos casos los arrendadores buscaban obtener máxima rentabilidad y que la prenda recibida procurase un buen beneficio en caso de la posible pérdida del préstamo mediante las apuestas. El *Ordenamiento de Tafurerias* plantea toda clase de situaciones sobre los préstamos efectuados por el arrendatario y, de hecho, esta obra incluye las condiciones por las cuales se otorgaría un préstamo a un particular⁵⁷. La leyes alfonsinas referidas al préstamo de dinero incluyen también las posibles sanciones a los jugadores en caso de incumplir las condiciones del préstamo. En general, los préstamos de dinero sobre prendas (*peños*) ofrecían condiciones bastante gravosas para los jugadores e incluso se podrían jugar prendas sobre prendas; y los tahúres o arrendadores siempre acababan recuperando los préstamos y obteniendo beneficios netos por esta clase de empréstitos⁵⁸.

Las legislaciones municipales de la Corona de Aragón que hacen referencia a los arrendadores o *tablageros* incluyen la posibilidad de que realicen pequeños préstamos sobre prenda a determinados jugadores. En el caso de Orihuela, se especifica que no se aceptaban prendas sobre toda clase de fianzas, posesiones, prendas de ganado o cartas de deuda, incluyendo una serie de documentos notariales⁵⁹. Otras medidas disponen que el arrendador debía impedir que se diesen apuestas de dinero a *tantos* (es decir préstamos realizados por un

54. MOTIS (2003), p. 655. Véase la fuente original completa en: AMZ. Libro de cridas de 1411, fols. 8v-9r.

55. A.M.Z., Libro de Cridas, 1436, fols. 31r-31v.

56. De hecho las fuentes han reflejado que esta situación se dio en un par de ocasiones en localidades del reino de Valencia. (HINOJOSA 1993: 406).

57. Un ejemplo de ley sobre las restricciones de los prestamos sería la Ley XXIII la cual dice así: “Que no empresten dineros sobre armas de cavallero ni de escudero en las tafurerias”, en *El libro de los juegos...* (2007), pp. 391-392.

58. Ley XXI, en *Libro de los juegos...* (2007), p. 391.

59. BARRIO (1994), pp. 86-87.

tercero que no fuese el arrendador a otro jugador)⁶⁰. En atención al orden público, la autoridad municipal debía evitar en lo posible la existencia de espirales de deudas entre sus vecinos.

Otra de las atribuciones propias en la gestión del arrendador debía mediar en toda clase de ámbitos, desde penar toda clase de blasfemias pasando por prevenir y sancionar las peleas y los altercados que podrían producirse en el transcurso de las partidas. En las ciudades aragonesas esta atribución siempre queda subrayada como la más importante en el ámbito de sus funciones. De hecho el arrendador de tahurerías debe encargarse de mantener el orden al ser la casa de juego un espacio municipal. En Zaragoza, por ejemplo, la *crida de caloñas de juego* de 1477 especifica que su principal atribución dentro del arrendamiento era evitar toda clase de blasfemias además de impedir los abusos que el juego podía provocar intramuros⁶¹. Aunque este caso no es el único, especifica de forma muy clara y concisa la función principal del arrendador. Y como ya señaló Mehl en sus reflexiones sobre los delitos en la tahurería contenidas en *Les jeux de société dans le monde médiéval occidental*: «Es necesario decir que las partidas podían degenerar en reyertas sangrientas, en particular en la taberna, cuando había excesos en la bebida, además las sospechas de engaño sobre los jugadores más afortunados, y la decepción de no obtener ninguno beneficio llevaría a que hubiese insultos y reproches que podían transformar el juego en furia vengativa»⁶².

Volviendo al ámbito aragonés, los estatutos del tablaje de Daroca estudiados por María Luz Rodrigo también hablan de las atribuciones del arrendador en el contrato firmado por Domingo Colas en 1490. En este contrato se incluyen unas condiciones similares a las contenidas en el arriendo de Zaragoza de 1477 a favor de García Capalbo. Los dos primeros puntos del arriendo incluyen las cláusulas sobre la actividad del *tablajero* relativas al hacer o consentir trampas y a su grado de imparcialidad⁶³. Aunque no aparece de manera expresa, debía dar cuenta al municipio de los beneficios de las multas, pues los libros de cuentas concejiles reflejan los ingresos obtenidos por el *tablage* (en el caso darocense hay constancia de ello desde 1448) a lo largo del año, salvo en los períodos en los que todos los derechos

60. *Ibid.* p. 87.

61. «Visto que en la dicha ciudat se fazia grandissimo abuso de jugar e muchas e diversas personas blasfemavan el nombre de Dios e de sus santos por tanto los dichos jurados queriendo proveur a heuitar los dichos han fecho que el sindico de la ciudat ha arrendado las penas...» MOTIS (2003), p. 655. Para consultar el documento original en: A.M.Z., Libro de Cridas, 1477, fols. 16v-17r.

62. MEHL, Jean-Michel, “Les jeux de société dans le monde médiéval occidental”, *Les dossiers d’archeologie*, 168 (1992), p. 60.

63. RODRIGO (1997), pp. 124-125.

sobre el juego quedaban reservados para los jurados: durante las ferias de Corporales, Septiembre y San Andrés (las sanciones pertenecen, en esos periodos, al *cuervo de la ciudat*)⁶⁴.

Dentro de estas atribuciones principales se apreciarían leves matices dependiendo de los municipios y de los reglamentos que regían a las casas de juegos según hemos observado en las publicaciones que estudian este aspecto tanto en localidades aragonesas como de Valencia, Mallorca o Cataluña. Todas las reglamentaciones contienen normas que el arrendador (o tahúr) debía cumplir para el buen funcionamiento de la casa y para llevar a cabo su misión de carácter policial. En reino de Mallorca, al ser las tahurerías administradas directamente por oficiales reales, fueron los vegueros y los *bayles* los encargados de mantener el orden mediante la prohibición del juego intramuros y en todo el término municipal, además de impedir la creación de cualquier tipo de casa de juego ajena a la “oficial” (1395)⁶⁵.

2.3. Las tahurerías de las minorías

Al margen que las tahurerías sean de gestión real, señorial o municipal, debemos tener en cuenta otro facto: la existencia de tres tradiciones culturales en la España medieval con diferentes percepciones en torno a lo lúdico y el entretenimiento. La afición de judíos y mudéjares por el juego hizo que pronto las autoridades civiles estimasen conveniente crear casas de juego específicas para las minorías religiosas y de esta manera evitar en la medida de lo posible el contacto de los cristianos con judíos y moros, de acuerdo con los cánones aprobados en el IV Concilio de Letrán de 1215, reforzados por sínodos y concilios posteriores. Aunque la mayoría de las tahurerías de las que tenemos noticias estuvieron regentadas por cristianos y por un público cristiano, también hubo casas de juego para moros y para judíos que, de manera excepcional, podían acoger en un mismo local a clientes de ambas minorías como es el caso de Tudela que hemos mencionado. Estas casas eran de titularidad regia pues, tal y como señala Hinojosa, las comunidades judías estuvieron en los siglos bajomedievales bajo el amparo, administración y protección de la autoridad real⁶⁶, por

64. *Ibid.* p. 116, en nota.

65. ENSENYAT (1993), p. 358. Esta medida es de fines del s. XIV pero se reitera en 1413 con las *Ordinacions per lo bon govern del regne de Mallorca* realizadas por los jurados y que el gobernador aprobó.

66. HINOJOSA MONTALVO, J., “Los judíos en la España medieval: de la tolerancia a la expulsión», en M.D.

lo cual la situación de esas casas de juego no constituyó una excepción en Aragón. Por su parte, las comunidades mudéjares se encontraron, en muchos casos, sobre todo en Aragón, bajo el amparo y jurisdicción señorial. La razón de su existencia, además de aprovechar económicamente la enorme afición de estas comunidades por el juego de azar, fue el intento de evitar el contacto interconfesional y los conflictos judicialmente complejos entre los miembros de distintas confesiones⁶⁷.

Se tienen datos de las tahurerías judías de Zaragoza y Huesca⁶⁸. Ambas disponían de oficiales designados encargados de su gestión como ha demostrado la documentación estudiada por Asunción Blasco sobre los judíos aragoneses y su recalcitrante afición por los juegos de azar y las apuestas. Pero aunque disponemos de noticias sobre las designaciones de estos oficiales de las tahurerías oscense y zaragozana no hay constancia de contratos u ordenanzas que permitan conocer con detalle el funcionamiento de estos establecimientos en Aragón y sus posibles particularidades frente a las casas de juego cristianas.

La documentación permite estudiar algunas de las competencias que tenían como el cobro de multas, la vigilancia sobre los individuos problemáticos o la presencia de exenciones reales a determinados jugadores. La gestión de estas tahurerías era realizada por una persona a título individual. Parece que era común que estos gestores tuviesen conocimientos de la ley judía y de la islámica y que, en casos especiales, recurriesen a los jueces y expertos de sus comunidades o aljamas.

Entre las comunidades musulmanas de carácter rural hay que destacar que, a finales del s. XIII y principios del s. XIV, se documentan la existencia de espacios de juego fuera de la tahurería señorial o real. El juego de dados en el mundo musulmán generalmente se practicaba en las alhóndigas, que eran una mezcla entre las clásicas tabernas que ya conocemos previamente y una serie de hostales o posadas donde se podían realizar actividades de gran interés comercial como pequeños mercados. Provenían de la antigua tradición de hostales para las caravanas y los orientales *kan*. Ha de constatarse que estas

MARTÍNEZ SAN PEDRO (coord.), *Los marginados del mundo medieval y moderno*, Almería, Instituto de Estudios Almerienses, 2000, p. 27.

67. Esta opinión es sostenida por la mayoría de la documentación revisada y de hecho sucedería tanto en Aragón como en Navarra: Para Aragón, véase A.C.A, registro 973, fols. 154r-154v.; en Navarra tenemos varias fuentes como el fuero de Tudela, editado desde finales de los años 80: MARTÍN DUQUE A. J. (ed.), «Fuero de Tudela: transcripción con arreglo al Ms. 11-2-6, 406 de la Academia de la Historia de Madrid», *Revista Jurídica de Navarra*, 4, 1987, lib. 3, cap. 78.

68. BLASCO (1999), pp. 96-97.

alhóndigas también proveían a la monarquía de ingresos de regalías. En general, las actividades lúdicas y la venta de bebidas causaban problemas jurisdiccionales ya que ya que estos escapaban al control señorial, según la información archivística disponible⁶⁹.

La alhóndiga era un espacio que dependía de estos oficiales de la misma forma que la tahurería dependía de un arrendador o de un oficial. Aunque se plantearía un problema con respecto a las restricciones que se otorgarían al juego en la religión musulmana, ya que era una competencia del gobierno del mercado (*hisbat-al-suq*). La reglamentación de estos lugares parece arrancar de fines del s. XII y principios del XIII, debido a la relajación normativa experimentada en los momentos finales del imperio almohade. Las autoridades cristianas no consideraron la total jurisdicción de los almotacenes (*almutazaf*) y sólo permitieron que juzgasen estableciendo únicamente sanciones derivadas de la responsabilidad de los daños ocasionados por la práctica del juego⁷⁰.

Ya hemos comentado que las tahurerías de judíos dependían directamente de la administración regia al pertenecer estos grupos al patrimonio real. Eran establecimientos regentados por un individuo que tenía ciertos conocimientos en la ley judaica y que contaría en la resolución de conflictos de juego y deudas con la ayuda de los principales responsables de la comunidad. Para los judíos existía una doble prohibición del juego: por un lado mediante la legislación religiosa y por el otro lado mediante la ley civil, que sirvió de salvaguarda para la primera. El *Talmud* diferenciaba a los distintos tipos de jugadores y consideraba que aquellos que tenían un espíritu de jugador profesional eran unos tramposos y solo buscaban mentir ante los demás⁷¹.

La propia aljama de Zaragoza mantuvo una vigilancia constante y de hecho impuso ordenanzas civiles o *taqqanot* de forma más o menos continuada a finales del s. XIV (como la de 1371) siguiendo la estela de las autoridades rabínicas como especifica Asunción Blasco en su artículo sobre los judíos aragoneses y el juego de azar⁷².

Aunque estas ordenanzas contienen una prohibición de juego, en la mayoría de la documentación examinada en Huesca y Zaragoza queda claro que existe una cierta

69. FEBRER (2008), p. 309.

70. *Ibid.* pp. 310-313.

71. BLASCO (1999), p. 93.

72. *Ibid.* p. 96.

contradicción entre esta prohibición y el mantenimiento de las tahurerías. Esta pregunta siempre ha sido una de las cuestiones principales del juego y como la documentación no siempre especifica si las restricciones afectan sólo a los jugadores que jugasen fuera del espacio de juegos o si era una restricción completa en todo el espacio urbano, aunque las normativas locales aragonesas suelen referirse a todos los individuos y espacios de manera general, como la ordenanza turolense de 1454 que hemos citado al hablar de la popularidad de los juegos⁷³.

73. TERRADO (1991), pp. 513-514.

3. LAS LEGISLACIONES COMO FUENTE DOCUMENTAL DEL JUEGO

3.1. El libro de los juegos de Alfonso X como preludeo a las legislaciones medievales

Una obra ampliamente conocida en el ámbito festivo debido a su gran importancia y a su extensión en el siglo XIII fue el *Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las Tafurerias* redactado por el monarca Alfonso X de Castilla. Esta obra contiene en su extensión un primer compendio de los tipos de juegos que se expandirían por buena parte de la península durante el s. XIII, y por otra parte una normativa legislada por el monarca para la buena práctica de estos juegos en el reino castellano.

La utilidad y aplicación del contenido de este tratado queda demostrada ya que en determinadas legislaciones tanto de carácter municipal como en algunas de carácter foral (Navarra⁷⁴) se implantaron muchas de las medidas propugnadas por el monarca castellano, algunas de ellas copiadas directamente. Y otras medidas tendrán una clara inspiración en las leyes del *Libro de los Juegos*. No obstante, las legislaciones municipales han registrado grandes diferencias con los contenidos del libro debido al establecimiento de una serie de momentos de tolerancia y de prohibición.

Esta obra ha sido editada de forma amplia durante buena parte del s. XX. Hemos utilizado la edición crítica más actualizada (2007) publicada por la Fundación José de Castro. Esta edición crítica contiene la transcripción completa de la obra y un comentario de texto de las dos partes que la componía, incluyendo un breve resumen del contexto en el que se gestó y redactó, al parecer en dos fases, a lo largo de la década de 1280. De hecho la discontinuidad en la redacción se aprecia en las diferencias entre el prologo y el colofón del tratado⁷⁵.

Este documento tiene un gran valor como base documental y permite establecer una serie de similitudes y diferencias con respecto a otras legislaciones peninsulares. El interés de la primera parte es manifiesto ya que es un compendio de todas las reglamentaciones de los

74. El ejemplo navarro nos demuestra las similitudes aplicadas en las tafurerias navarras con respecto a las castellanas, tanto en el aspecto de la seguridad (se prohíbe la entrada de cuchillos u otra clase de armas al recinto) como en la consideración de jugar fuera de la tafureria real (el ejemplo del moro Audella Fauloy que fue multado con una caloña de 12 dineros). DOMÍNGUEZ y ELIA (1993), pp. 280-281.

75. *El libro de los juegos...* (2007), p. 33.

propios juegos y permite tener una idea de la variedad lúdica que existía en la época medieval. Pero nuestro interés se centra de forma más extensa en la segunda parte del libro que contiene el *ordenamiento de tafurerias* con la legislación ordenada en una serie de apartados denominados “leyes”.

Dentro de la primera parte hemos de resaltar la importancia del prólogo con las palabras de Alfonso X señalando la utilidad del juego como instrumento para desahogar las pasiones y descargar la energía de las gentes y proporcionar la alegría otorgada por Dios⁷⁶. Esta preocupación por la energía y la competencia era un factor positivo para el monarca castellano, como también lo es para Huizinga en su *Homo Ludens*. En muchos casos esta existencia de una posible competencia entre los individuos había sido reconocida previamente en el mundo griego clásico como el *agon*, aunque no se excluya el sentido lúdico de este término⁷⁷. En la actualidad se siguen enunciando teorías sobre las palabras de Alfonso X, entendiéndose como una conjunción entre las funciones biológicas y las funciones culturales (Molina, 1997-98 y 1999).

Esta conjunción llevaba a que se considere la existencia de una serie de posibles factores que habrían alentado el juego como la descarga de impulsos de carácter dañino (el estrés o la ira), la satisfacción de una necesidad de relajamiento, la necesidad de ejercitar el dominio sobre uno mismo o, como menciona Alfonso X, la necesidad de alegrarse y el propio deseo de competencia con otros⁷⁸.

Muchos juegos se practicaron de forma privada y tuvieron un gran poder de atracción sobre los individuos. Pero la desmesura o ludopatía llevó a la ruina social y económica a muchos individuos que convirtieron la afición en vicio y enfermedad, dejando de atender sus obligaciones laborales, familiares o religiosas (lo que soliviantaría a la Iglesia, que sería la principal opositora al juego y la entidad que mayor presión intentaría imponer a las legislaciones de carácter municipal, al considerar el juego como algo pecaminoso y origen de

76. «Porque toda manera de alegría quiso Dios que oviessen los omnes en si», en *El libro de los juegos...*, 2007, p.19.

77. «El que la mayoría de las competiciones de los helenos se realizaran con la mayor seriedad no es razón para separar el *agon* del juego. La seriedad con la que se verifica una competición en modo alguno significa la negación de su carácter lúdico. Muestra todas las características formales, y también casi todas las funcionales, del juego», HUIZINGA (1998), p. 70.

78. MOLINA (1997), p. 216.

muchos otros males). El factor económico quedaría supeditado a las restricciones que se impondrían sobre el juego.

Pero no sólo el monarca castellano tuvo buenas palabras para los juegos, como ha mencionado Molina. En épocas posteriores —siglos XV-XVIII— la polémica continuó y hubo tratadistas que mostraron una serie de posturas muy diferentes con respecto al juego, aunque muchas obras siguieron aconsejando jugar al considerar que el mayor vicio de cualquier individuo es la ociosidad⁷⁹.

Tanto el prólogo del Libro de los Juegos como el segundo libro de las Partidas especifican que el juego plantea un problema de orden primario: los bajos instintos que podían despertar en un hombre siendo uno de los principales enemigos de un jugador la codicia desmedida⁸⁰. Además, dentro de una concepción clasista y jerárquica, especifica las diferencias entre el jugador cortesano y aquél que sólo tiene afán competitivo, evitando en buena medida cualquier ganancia económica, y el jugador empedernido, el tahúr que se define como un individuo que provoca daños y males sobre sí mismo y sobre los demás⁸¹. Es la visión de los jugadores cortesanos que ejercían como miembros virtuosos en el ámbito privado frente a la visión de los individuos que, al practicar las actividades lúdicas de forma pública, son considerados moralmente reprobables. Así lo especifica el palentino Diego Hurtado de Mendoza quien considera que los clérigos podían realizar juegos en privado con personas honestas y ello era una actividad saludable, mientras que lo realmente reprochable era que el clero practicase juegos de azar como los dados en público⁸².

Esta visión de la bondad del juego en el ámbito privado contrasta con el empeño de las ordenanzas municipales en vetar los juegos dentro de los espacios habitacionales, es decir dentro de las viviendas. Sirva de ejemplo, frente a estas teorizaciones sobre el buen y el mal juego, el contenido del estatuto de Daroca de 1414, que impide jugar a determinados juegos de apuestas (como la gresca) en las viviendas privadas de las personas, bajo pena de incurrir

79. *Licito recreo casero o colección de cincuenta juegos conocidos comúnmente con el nombre de Juegos de Prendas. Entretenimiento para pasar divertidas las largas noches de verano*, Imprenta Real, Madrid, 1794, p. 3.

80. «...mas de los juegos, que de suso mostramos: non deven dellos vsar, si non para podr perder cuydado, e reseibir dellos alegría, e non para cobdicia de ganar por ellos. Ca la ganancia que ende uiene, non puede ser grande, nin muy prouechosa». En *Partidas* II, 21, fol. 16v.

81. *El libro de los juegos...* (2007), p. 31.

82. ARRANZ (2003), pp. 9-34.

en sanciones pecuniarias⁸³. La ordenanza expone la persistencia de los individuos en seguir jugando en viviendas bajo la excusa de encontrarse jugando al juego de las tablas (enmascarando el juego ilícito) para evitar la correspondiente sanción. De forma conjunta a esta preocupación por la práctica del juego en el ámbito privado y el ámbito público hemos de señalar una de las grandes preguntas que siempre ha rodeado al juego; el porqué de la existencia de una serie de lugares o casas de juego que en la documentación han sido llamadas de forma común como *tafurerías* y su utilidad.

El mostrar una actitud contraria al juego pero al mismo tiempo promover la creación de espacios dedicados al juego (lo que se hacía utilizando edificios o viviendas que generalmente eran arrendados por las autoridades civiles) no deja de constituir una contradicción y la explicación de que la creación de un espacio regulado permite mantener el control sobre esta clase de actividades no satisface por completo⁸⁴. Y tampoco satisface la otra respuesta de los poderes establecidos distinguiendo entre nobles y cortesanos que juegan virtuosamente y se alejan en formas y comportamiento del resto de jugadores y tahúres públicos. Las regulaciones emanan del poder y detrás de ellas hay intereses económicos y sociales de grupo muy evidentes: se pretende un control político y social en la ciudad, además de una fiscalización del juego, pero las elites conservan el privilegio de jugar libremente, sin pago de licencias y sin someterse a restricciones, en un ámbito discreto.

La segunda parte del tratado alfonsí, el denominado *Ordenamiento de Tafurerías*, sigue la misma línea argumental sobre la moralidad de los individuos, dando importancia a la figura de los jugadores, de los que aborda su calidad personal y moral⁸⁵. Además permite conocer la problemática en torno al juego y la elaboración de un código legislativo que comprenda todos los supuestos legales del mundo del juego y los jugadores. Sin duda las tres mayores

83. «...por tal que non se pueda haver sentimiento del juego de aquellos, et se esfuerzan jugar a grezescas et otros juegos illicitos e dampnados, et lo que peor es, meter fraudulosament tablas por tal de encobrir et de posar velamen a lur acto illicito dampnado.» A.M.D, *Libro de estatutos*, fols. 32-33r (RODRIGO 1997: 122).

84. Aquí voy a mostrar como los beneficios económicos pesaban sobre esta decisión de controlar el juego, y por ello debe verse: «Con el propósito de asegurar el cumplimiento de lo estatuido y con la intención de sacar un sustancioso provecho económico del ejercicio del juego, desde finales de la década de 1420 el Concejo darocense cede a particulares la explotación de los derechos de tablaje, esto es, el cobro de las caloñas o penas del juego. Las coordenadas que encuadran la actividad lúdica lícita en la ciudad quedan establecidas tanto en los estatutos promulgados al respecto como en los capítulos de arriendo del tablaje» (RODRIGO, 1997: 116).

También se constata en otros lugares de la península Ibérica y un ejemplo claro es la tahurería de Orihuela: «Nadie podía tener mesa de juego en su casa ni en otro lugar, para jugar al juego de dados de la gresca, uno de los más practicados, ni a badalassa (desde 1453), ni prestar dineros para jugar, sólo el arrendatario de la tahurería, o a quienes éste concediese licencia bajo pena de sesenta sueldos.» (BARRIO 1994: 86).

85. *El libro de los juegos...*(2007) p. 56.

preocupaciones para el monarca castellano que deducen del texto son la amenaza de los *descreyentes* (los blasfemos), la presencia de los tramposos y la preocupación por la violencia generada en los ámbitos de juego⁸⁶.

Con el objetivo de abordar estos tres aspectos se escribe el *Ordenamiento de Tafurería* cuyo contenido influyó en los fueros, normas y estatutos promulgados a nivel regnicola y local. Los planteamientos del *Ordenamiento* fueron similares a los que los poderes laicos y religiosos promovieron, aunque debemos tener en cuenta que el control del juego pasó a ser gestionado por los poderes municipales que tenían una percepción más próxima a los problemas que la propia monarquía. Dentro de este ordenamiento y analizando de forma sucinta cada una de las leyes se detecta que existe un componente de diferenciación social que en muchos casos hace variar las penas dependiendo del tipo de individuo sancionado.

La Ley I constituye el punto de partida para ejemplificar esta diferenciación social. Habla de los blasfemos, sea cual sea su condición social, y establece una serie de penas pecuniarias y físicas dependiendo de la categoría socioeconómica del infractor. También se tiene en cuenta la reincidencia⁸⁷, supuesto que apenas es contemplado en las legislaciones posteriores de los territorios aragoneses o castellanos. La consideración económica de los infractores hace que la ley posibilite la elección entre pagar multas o recibir un castigo físico leve (generalmente azotes) en las primeras condenas, aunque la reincidencia supone casi exclusivamente penas físicas⁸⁸. Estas sanciones vuelven a aparecer en la Ley II sobre engaños con dados y escaques y se reiteran en las transgresiones más graves. Para que exista trasgresión, el *ordenamiento* establece los períodos hábiles para el juego, los periodos de restricción (Cuaresma, Semana Santa) y aquellos en los que se permite jugar con total libertad sin posibilidad de prender o sancionar a ningún individuo, como Nochebuena y Navidad⁸⁹.

86. *El libro de los juegos...*, p. 57.

87. Para tener conocimiento de la existencia de penas de reincidencia, bastaría con consultar cualquiera de las leyes del ordenamiento, pero voy a exponer un ejemplo dentro del apartado de las blasfemias, véase: «El rico ome que jugare los dados e tan bien el fijo d'algo que descreyere que la primera vegada que descreyere peche veinte maravedíes e por la segunda cuarenta maravedíes, o dineros quanto valieren estos sobredichos, e por la tercera vez, que sea acusado para ante el rey. E esta caloña mesma ayan los infantes e los cavalleros» (*El libro de los juegos...*: 379-380).

88. «E el ome que non fuere hijodalgo que jugare los dados e descreyere que peche por la primera vez seis maravedíes de oro, e por la segunda doze, por la tercera vez que le corten dos dedos de la lengoa en travieso. E si no oviere de que pechar la caloña que sobredicha es, que por la primera vez que le den treinta azotes, e por la segunda cincuenta azotes, e por la tercera vez que le corten la lengua como sobredicho es». (*El libro de los juegos...*: 379).

89. En Ley XXIX, p. 394.

Aunque la mayoría de las transgresiones tienen aparejada una pena para los hombres de bien y para los individuos que no disponían de fortuna no se tendrán en cuenta una serie de problemáticas que posteriormente aparecen en la documentación, como la posible presencia de menores de edad jugando en las tahurerías que es abordada en ordenamientos de la Corona de Aragón, como ocurre en varias poblaciones pirenaicas⁹⁰ (comunidades aldeanas de Jaca) y en la villa de Elche⁹¹, por citar dos ejemplos.

La existencia de bregas, peleas y agresiones dentro de los tablajes es descrita por el *ordenamiento*, que define con detalle todos posibles daños físicos y materiales que se podían infligir en el interior de la tahurería y que son penalizados con multas. La penalización de estas violencias distinguió entre los destrozos en propiedades materiales y los daños a las personas (Leyes VI y VII) hacen referencia a estos puntos y de hecho en muchos casos las penas tienen un componente “original”, ya que dan margen para que, en caso de insolvencia, el infractor reciba en su persona o bienes el daño causado⁹².

En general, las actividades lúdicas a finales del s. XIII según el *Ordenamiento de Tafurerías* debían quedar restringidas a un espacio público regido por normas propias que tratan de prevenir y solventar cualquier clase de trasgresión. Sin embargo, parece que el conjunto de espacios urbano se convierte en escenario cotidiano de juego a pesar del empeño de la monarquía por controlar estas actividades y fiscalizarlas mediante oficiales que controlaban los lugares de juego, las partidas y las apuestas para evitar que tramposos y malhechores se aprovecharan de los incautos y les arrebatasen con malas artes sus dineros.

3.2. Las legislaciones aragonesas

Nos referimos a las legislaciones aragonesas con la intención de comentar una serie de testimonios documentales que se incluyen en las normas forales, los libros de cridas o pregones, los libros de actos de los jurados, la documentación de la cancillería real y los libros de estatutos concejiles, entre otros. Frente a la unificación legal alfonsí en la Corona de

90. GÓMEZ VALENZUELA, Manuel, *Estatutos municipales de Jaca y sus montañas (1417-1698)*, Zaragoza, IFC, 2000, pp. 98-99.

91. HINOJOSA (1993), p. 405.

92. «E si fuere ome que no pueda dar la calumnia que sobredicha es, que reciba otro tanto de aquel a quien fizo la desonra como la fizo en las tafurerías del rey en aquel lugar mesmo», *El libro de los juegos...*, p. 384.

Castilla, los territorios de la Corona de Aragón no cuentan con un corpus legal único, puesto que Cataluña, Aragón, Valencia o Mallorca disponen de ordenamientos territoriales propios que, en ningún caso, anulaban la vigencia de los fueros locales, algunos de los cuales —Jaca y Teruel específicamente— contaron con versiones extensas redactadas durante los siglos XII y XIII.

Esta multiplicidad de reglamentaciones permite rastrear muy bien la presencia del juego en los distintos territorios. El trabajo de Gómez Rojo (2007) sobre la regulación de los juegos de azar en la normativa de la corona de Aragón hace un breve compendio de los contenidos formulados en estas foralidades locales, desde los fueros más primitivos, como el de Borja o Zaragoza (principios del s. XII), los cuales compartían una cierta base, hasta los fueros de Teruel, compilados entre fines del XII y el siglo XIII, sin olvidar la compilación foral aragonesa llevada a cabo por las Cortes de Huesca a mediados del siglo XIII (el *Vidal Mayor*).

En los fueros primitivos no hay normas que prohíban el juego de manera explícita. De hecho sólo se conocen una serie de medidas que afectan a espacios como la taberna: en el caso del Fuero de Zaragoza (1119) no se obligaba a pagar penas pecuniarias a todos aquellos que provocasen daños físicos o materiales en las tabernas. Los Fueros de Aragón (1247) concretan esta norma e imponen la necesidad de que el afectado (el acusador) recurra al testimonio de terceros para poder aplicar la multa a quien que le hubiese causado daños por razón del juego⁹³. La formalidad en sí misma no podía proteger de los desmanes del juego, por lo que hubo que recurrir a promulgar prohibiciones de carácter general que se acabaron imponiendo a finales del s. XIII. Así, el Privilegio General de 1283 ordenaba la desaparición de todas las tahurerías y casas de juego y prohibía jugar a juego alguno en todo el reino⁹⁴.

No obstante, antes de 1283 el rey Pedro II ya había otorgado algunas ordenanzas para las poblaciones de Teruel, Montalbán y algunas de sus aldeas de las que se desprende la extensión que el juego había estado teniendo y los principales problemas que acarreaban las

93. GÓMEZ ROJO (2007), p. 208.

94. GONZÁLEZ ANTÓN (1975), vol. II, p. 8. Esta fue una petición motivada por la aparición de la Unión y las reclamaciones del reino de Aragón, el reino de Valencia, los territorios de Teruel y Ribagorza. En estas circunstancias también Gómez Rojo especifica que Pedro III en las Cortes de Barcelona de 1283, al igual que previamente en su paso por Zaragoza, había prohibido las *tafurerías* y decretado su cierre: “Les quatre lleis d’aquest títol es dediquen a la regulació «de jugadors, y tafureria prohibida».

apuestas; en esta actuación regia, se prohíbe cualquier juego y, además, se penaliza cualquier intento de fomento del juego⁹⁵.

Habrà que esperar hasta finales del siglo XIV y comienzos del XV para que la legislación foral y municipal proceda decididamente a abordar la problemática del juego municipal, salvo algunas excepciones a principios de siglo. El siglo XV trajo cambios en sí mismos para toda la Corona de Aragón con el Interregno y el Compromiso de Caspe, que sentaría en el trono a la familia de los Trastámara. De la mano de Fernando I llegó a la ciudad de Zaragoza una nueva actitud ante el juego que se materializó en la penalización del juego ilícito (de apuestas) tanto en los domicilios particulares como en las casas de juego⁹⁶.

El mismo monarca continuó esta política restrictiva durante las reuniones de las Cortes zaragozanas de 1414, prohibiendo por fuero el juego de dados (excepto el ya conocido juego de tablas) en todos los lugares del reino de Aragón, además de mantener bajo un estricto control a los arrendadores para que no volviesen a hacer uso de tahurería alguna⁹⁷. Prosiguiendo con esta dinámica, gran parte de las urbes medievales promulgaron sus propias normativas reguladoras de los juegos de azar y apuestas.

En muchos casos estas normativas tuvieron una duración determinada, pero generalmente permanecían vigentes durante largo tiempo, renovándose y actualizándose periódicamente. El mundo urbano no contó con la exclusividad de formular medidas y mantener casas de juego: también las pequeñas poblaciones rurales se apresuraron a elaborar ordenanzas y estatutos debido a los desmanes que las apuestas provocaban en tabernas, lugares sagrados o de culto y otros espacios. Tanto las pequeñas aldeas pirenaicas como localidades de mayor entidad formularon normativas similares a las vigentes en las ciudades y villas del reino. La documentación manejada por los investigadores atestigua estas actuaciones en Zaragoza, en Teruel y sus aldeas, Daroca, Huesca, Calatayud, Barbastro, Jaca... y en muchas aldeas como Jasa, el Pueyo de Aragüás, Hecho, Siresa y Urdúes, por citar algunas.

95. AGUDO (2003), pp. 46-47.

96. «Mucho no son plazientes todas constituciones, ordinaciones e statutos por los cuales tafurerias e ilícitos juegos e todos actos a vida e conversacion inhonesta atrayentes son prohibidos e vedados, e volenterosament a aquellos damos actoridat de perpetua e estable vigor». FALCÓN (2010), pp. 86-87.

97. BLASCO (1999), pp. 94-95.

Hay que considerar, a mi juicio, que la afición por el juego de azar y las apuestas a lo largo y ancho de Aragón fue tan abrumadora que, ya desde el siglo XIII con los privilegios reales concedidos a Teruel y Montalbán, motivó que ciudades, villas y aldeas solicitasen el favor de la justicia real para contener los problemas de orden, y sobre todo, para poder controlar a aquellos individuos que instigasen el juego. A partir del s. XV, la proliferación de ordenanzas locales junto con la extensión de las notarias y la preocupación de los concejos por mantener un registro de sus actividades ha hecho que los testimonios documentales conservados sobre este tema sean muy numerosos y significativos.

Vamos a focalizar nuestra mirada, en primer lugar, en las normativas vigentes en Zaragoza. Para ello hemos consultado fuentes ya editadas y otras inéditas. Nos centramos, sobre todo en las cridas del juego de 1411, 1436 y 1452 para reflexionar sobre las motivaciones que marcaron las políticas concejiles de oposición al juego.

Esta oposición atravesó, al menos, dos fases. Como consta en la crida de 1411, el mayor deseo del concejo era, a comienzos del siglo XV marcado por los avatares sucesorios, imponer una total prohibición al juego en cualquier espacio de la urbe, incluyendo el cierre y disolución de toda tahurería. En la segunda fase, plasmada en las cridas posteriores (1436 y 1452) la posición del concejo se radicalizó por influencia de las continuas críticas de vecinos y del clero y se tomaron medidas aun más restrictivas.

La crida zaragozana de 1411 es la primera ordenanza que se conserva dictada de forma expresa para regular el juego en la ciudad. Esta cuestión se había convertido en un problema de orden público que saltaba de manera recurrente en las sesiones del concejo. La crida se inicia con una serie de explicaciones sobre las alteraciones de orden público y se especifican los disturbios que se habían estado produciendo en los últimos tiempos⁹⁸, llevando a la ciudad a una dinámica insostenible desencadenada por los vicios del juego. De este modo, el preámbulo del pregón ya detalla las tres motivaciones que llevan al concejo a prohibir el juego: la blasfemia, la violencia y la pérdida de bienes.

98. «Oyt el mandamiento de los jurados de la ciudat que vos fazen aprobar de un anno en tiempos passados en la presente ciudat por frequentar i usar del iuego e tafureria si haya perpetrado e feyto muytas muertes feridas et las destruction de bienes e otros muytos maleficios e sino se puedan breuement segunt conuiene se podrian seguir grandes e yrreparables danyos ala cosa pública de la dita ciudat e habitantes...», A.M.Z. Libro de Cridas de 1410-1411, fol. 8r. El documento completo ha sido transcrito e incluido en el Apéndice Documental (nº 1).

Además una motivación extra quedaría añadida a las tres principales: el mantenimiento del control sobre todos aquellos individuos que pudiesen ser indeseables para la comunidad y que conforman en Zaragoza y otros núcleos urbanos el colectivo de “malvivientes” y vagabundos, vinculado a otros vicios como la bebida y la prostitución:

...alcahuetes, truchones, bagabundos e otros hombres usantes continuadament juegos en oficio et persona, d'adellant no sia osado de tener ni tenga tauleros ni iugue ni iugar pueda a iuegos qualesquiere de dados sino tan solament a juego de taulas dentro en la ciudat e terminos de aquella...⁹⁹

Esta referencia tiene claras similitudes con la ordenanza promulgada en Teruel y Montalbán durante el s. XIII, en la que el uso de los términos *pauper* y *richus* o *altus* e *infimus* o *extraneus* y *privatus* señala la distinción entre los elementos marginales y las elites de la comunidad urbana y entre los vecinos y los foráneos.¹⁰⁰ Esta distinción socioeconómica es propia del mundo urbano bajomedieval. Y en muchos casos, cuando se establecerían nuevas ordenanzas se tendía a distinguir entre vecinos y foráneos, con diferente incidencia y aplicación de las medidas adoptadas por el municipio. De todas formas, los concejos siempre señalan si sus medidas van dirigidas al control de un único grupo de la población o a todos los individuos presentes en el espacio urbano (fuesen propios o foráneos). En este último caso normalmente acabarían utilizando una fórmula particular: «...ninguna persona de qualquiere ley, estado, grado e prouinencia...»

Siguiendo con el análisis de las medidas posteriores a 1411, el concejo zaragozano se sintió desbordado por la problemática del juego en fechas más tardías y en 1436 se volvieron a redactar dos ordenanzas del juego analizada de forma extensa por Motis Dolader (2003). En ambas constan diferencias en el reparto de las sanciones impuestas a los infractores y, como hemos señalados, mientras la primera divide la multa entre las obras del puente de piedra y el acusador, la segunda las distribuye entre el rey (5 sueldos), el acusador (5 sueldos) y la ciudad (90 sueldos)¹⁰¹.

Por último, la crida de 1452 buscaba advertir al cuerpo social urbano de lo extendido que se encontraba el juego ilícito, dañando la imagen de orden de la ciudad debido a las

99. A.M.Z. Libro de Cridas, 1411, fol. 8v.

100. Apéndice documental nº 4; AGUDO (2003), p. 47.

101. A.M.Z. Libro de Cridas, 1436, fols. 9rv. y 31rv.

continuas muertes, heridas, robos y blasfemias, repitiéndose la misma fórmula inicial que en el pregón de 1411.¹⁰²

El conjunto de estas ordenanzas había buscado prevenir un fenómeno extendido con gran rapidez y generalizado en el medio urbano. Pero si nos fijamos en otras poblaciones aragonesas, tanto urbanas como rurales, vemos ciertas similitudes en la extensión de medidas contra el juego, especialmente dirigidas a paliar la alarmante proliferación de determinadas variantes de juegos de azar. Daroca contaba con unos *Estatutos del tablaje* desde 1414 – renovado periódicamente durante casi un siglo hasta la promulgación de un nuevo estatuto en 1509) que permite conocer tanto el comportamiento de los jugadores como el de los arrendadores del tablaje (a través de lo estipulado en los contratos de arriendo). Al disponer de un trabajo publicado que ha abordado en profundidad la problemática darocense¹⁰³, sólo vamos a añadir algunas pequeñas consideraciones sobre las similitudes existentes en relación con otras regulaciones municipales aragonesas. Así, el *Statuto contra los jugadores* de 1414 hace referencia a toda clase de jugadores utilizando la fórmula clásica que hemos mencionado previamente (toda persona de «qualquiere ley, stado o condicion») y prohíbe todos los juegos (menos tablas, escaques y ballesta) en el término urbano tanto de día como de noche, incluso contemplando la posibilidad de que se juegue a escondidas en los domicilios o cualquier otro lugar¹⁰⁴. El *Statuto contra los jugadores* de 1509 es parcialmente repetitivo aportando sus motivos para considerar la prohibición total de los juegos en los mismos ámbitos que el estatuto de 1414, de forma que el documento constituye un nuevo toque de atención a los jugadores y se hace constar que tendrá perpetua vigencia¹⁰⁵.

En otras pequeñas aldeas o villas debemos señalar que sus legislaciones se formularían en momentos coyunturales y dependieron en buena medida de la llegada de determinados juegos y costumbres que se habían ido imponiendo de forma paulatina a lo largo de años e incluso décadas en territorios colindantes. Los ejemplos en las aldeas pirenaicas nos permiten destacar una serie de cuestiones. La primera es la inexistencia de una *tafureria*, siendo el espacio de juegos las tabernas, las plazas o los lugares sacros (cementerio). Lo segundo es que la validez y aplicación de las normativas afectaba en su conjunto a todas las poblaciones del

102. A.M.Z. Libro de Cridas, 1452, fol. 7v. Transcripción íntegra en Apéndice Documental nº 3.

103. RODRIGO (1997), pp. 111-129.

104. A.M.D. Libro de Estatutos, fols. 32v-33r. Transcripción en Rodrigo (1997), p. 122-123.

105. *Ibid.* p. 116.

valle. Es decir, las aldeas del valle llegan a un acuerdo para imponer una legislación común, para atajar el problema de una población dispersa con mucha movilidad debido a la actividad ganadera y comercial en las montañas.

En el caso de las aldeas de Jasa y Pueyo de Aragüés (1432), se dictaron normas de obligado cumplimiento a todos los jugadores presentes en el valle, bien fuesen pastores locales o foráneos, de forma que estos no pudiesen jugar a ningún juego apostando dinero o carne (ganado). Los jurados debían ser los encargados de imponer y recaudar las multas o caloñas, y el estatuto contempla la posibilidad de que no cumplan con su obligación de denunciar, supuesto en el cual incurren en la misma sanción que los jugadores¹⁰⁶. Una línea más claramente restrictiva se observa en los concejos del valle de Hecho, donde se redactan dos estatutos, uno en 1467, con vigencia de un año y otro en 1471, con validez de dos años.

El primero de estos estatutos contemplaba la libertad de juego en Navidad y Epifanía (como se especifica en Daroca con los llamados «días francos»); el resto del año, con la intención de contener los vicios de vecinos y forasteros, quedaba prohibido todo juego en el que se apostase dinero, a excepción de la ballesta y el tejo, aunque como en el resto de ámbitos analizados, se permitían las apuestas de lo que se comía o bebía en la partida. El segundo estatuto de 1471 se formuló con el propósito de continuar la línea de restricción impuesta en el anterior estatuto y los oficiales debían aplicar sanciones de 20 sueldos a todos aquellos que jugasen a “dineros secos”, salvo entre Navidad y Epifanía que, tradicionalmente, se podía jugar libremente. Además, se incluyó una medida punitiva de carácter muy específico: la sanción a los menores de edad con una pena de 10 sueldos y 20 pares de azotes si eran encontrados jugando a cualquiera de los juegos prohibidos¹⁰⁷. Esta norma revela la cotidianidad del juego en los ámbitos aldeanos donde los niños participaban en las labores de pastoreo y apostaban permaneciendo impunes legalmente hasta ese momento.

106. GÓMEZ VALENZUELA (2000), p. 69.

107. *Ibid.* pp. 97-99.

De todas las normativas que proliferaron en el siglo XV aragonés hemos de comentar una serie de reflexiones a modo de conclusión. La primera es la persistencia de los concejos en prohibir los juegos de apuestas en momentos en los que las consecuencias de esta práctica resultaban socialmente intolerables o en los que determinadas prácticas y modalidades de juego se habían extendido con fuerza entre un sector de la población o al conjunto de la vecindad. En su mayoría estas normativas se habían aprobado con una cierta influencia de las medidas efectuadas previamente por la monarquía

La popularidad y cotidianidad de la práctica del juego hizo que aumentase progresivamente el número de individuos que se veían atraídos por las apuestas monetarias así como las modalidades de los juegos de dados o naipes.

Otro aspecto fundamental de la lucha contra los juegos prohibidos es el derecho penal. Las penas pecuniarias proporcionaron a los concejos sustanciosas ganancias, de modo que su imposición y cobro pasó a ser arrendado y las tahurerías y las multas de juego se constituyeron en un “bien de propios” más. El reparto de las multas estimuló la vigilancia del arrendador y también la delación, con lo cual el control policial sobre la actividad quedaba delegado a terceros. Todo ello, de forma similar, había sido formulado ya a finales del siglo XII en el *Libro de Juegos*.

Las transgresiones de la norma se producían dentro y fuera de los espacios destinados a jugar. La ausencia de tahurerías en las localidades de menor tamaño hacía que tahúres y jugadores se diesen cita en otros espacios públicos como la taberna o el hostel, donde no había una figura clara que gestionase el ámbito de juego en representación de la autoridad local. Ciertamente, los delitos y excesos del juego fueron regulados con precisión en el siglo XV pero muchos de los supuestos punibles ya quedaron contemplados en los ordenamientos forales más antiguos como los de Jaca, Zaragoza o Teruel.

4. LOS JUGADORES Y LAS TRANSGRESIONES

Cuando hablamos del juego no podemos evitar nunca una cuestión trascendental en su concepción y es la persistente necesidad del hombre por mantener una vida equilibrada como mencionamos en la introducción del trabajo. Es decir la necesidad de desconectar con la realidad y de liberar todas las tensiones acumuladas en el día a día. Esta necesidad de desconectar podía llevar a que los individuos adoptasen unos comportamientos muy diferentes a los que regían sus rutinarias vidas y que podían ser perjudiciales para el conjunto de la comunidad, nos encontremos en el mundo urbano o en el mundo rural. Pero muchos de estos jugadores podían tomar actitudes que sobrepasarían el mero hecho de liberar las propias tensiones y realizar acciones calificadas como punibles por la sociedad bajomedieval.

Atendiendo a la legislación comentada a lo largo del trabajo, estas acciones se pueden clasificar del siguiente modo:

- La blasfemia y el *descreymiento*, que la Iglesia no dejó de resaltar como pecado muy grave.
- La existencia de apuestas no autorizadas, por la imperiosa necesidad de jugar a dinero *sequo* (apuestas monetarias), de forma que era posible arruinar económicamente a la familia.
- Los disturbios y las peleas, con la posibilidad de que hubiese heridos e incluso fallecidos y se pusiesen en marcha mecanismos como la venganza, o con la posibilidad de que la frustración de los jugadores se canalizase hacia violencias en el seno del hogar.
- El uso de engaños, malas prácticas o trampas y embustes para ganar dinero de forma ilícita a los jugadores incautos y no profesionales.

- El juego ilícito podría ser practicado por determinados grupos de la población, obligando a los poderes establecidos a actuar para evitar la mala influencia que el colectivo de *malvivientes* podía generar sobre otros individuos del cuerpo social, entre ellos los menores de edad.

La legislación mencionó todo este tipo de consecuencias como las principales razones para promulgar medidas restrictivas, como ya hemos señalado en el caso de los pregones de Zaragoza¹⁰⁸ o las ordenanzas de Teruel¹⁰⁹. Pero al margen de la documentación legal, también se han conservado en los archivos otros testimonios que informan del trato recibido por determinados individuos, adictos de una forma u otra a las actividades lúdicas, que cometieron actos considerados reprobables por la comunidad.

Junto a las sanciones económicas contempladas en la normativa, la comunidad vecinal y la familia del individuo rechazaban los malos hábitos y comportamientos. Este rechazo obligó moralmente a algunos jugadores, quienes se comprometieron públicamente, ante notario y testigos, a moderar su comportamiento ante el juego, autoimponiéndose ciertos castigos, generalmente pequeñas multas, en caso de incumplir su promesa de apartarse de las apuestas.

En este apartado queremos hacer un breve análisis de los testimonios documentales que los investigadores han sacado a la luz y que recogen promesas de dejar los juegos de azar con apuestas, promesa que podía ser acompañada de otras como no frecuentar los lugares de juego y las tabernas y no consumir vino. En Aragón tendrán además ciertas particularidades ya que los testimonios conservados están, en su mayor parte, protagonizados por judíos y judeoconvertos.

4.1. Las transgresiones en Aragón

Con seguridad, antes de su regulación legal, la desmedida afición por el juego de azar sobrepasó la tolerancia social debido a las perniciosas consecuencias personales y comunitarias de las apuestas y hubo espacios “pecaminosos” que siempre estuvieron en boca de las gentes y que son claramente reconocibles en la iconografía, como ha puesto de manifiesto el estudio de Corti y Manzi, por los gestos, la actitud o la vestimenta de sus

108. En las cridas comentadas constan las motivaciones del concejo para promulgar medidas de carácter restrictivo: A.M.Z. Libro de Cridas, 1411, fol. 8r y 1452, fol. 7v. (Apéndice documental, nº 1 y 2)

109. En el caso de Teruel, véase el documento referido en la nota 38 y transcrito en TERRADO (1991: 513-514).

personajes y por una serie de objetos característicos¹¹⁰. Estas identificaciones llevaron a que muchos jugadores tomaran plena conciencia de su comportamiento inaceptable y pecaminoso y decidieran moderarse y enmendarse.

Ciertamente hay que pensar que sólo una minoría tomó conciencia de su problema y a mayor parte de los tahúres continuaron con sus malas artes realizando todo tipo de artimañas para mantenerse apegados al mundo de la apuesta, la estafa y las acciones ilícitas. Así lo demuestra, por ejemplo, un documento darocense de 1468: el arrendador Pedro de Santa Clara no pudo hacer frente a la artimañana del converso Cristóbal de San Vicente y sus compañeros de juego, quienes ocultaron una partida ilegal de naipes haciendo ver que sólo jugaban a uno de los juegos autorizados, la runfla¹¹¹. Además, muchos eran tramposos profesionales, como los fulleros, que usaban del engaño, la extorsión, la coacción y el proxenetismo para ganarse la vida. En Daroca, una ordenanza de 1444 prohibía su presencia en la ciudad, siendo expulsados en cuanto era detectada su llegada por los oficiales del concejo, a fin de prevenir males mayores¹¹². Pero en otros lugares más poblados como Zaragoza, el control resultaba más difícil y a través de la documentación se conocen las andanzas de determinados individuos que acumularon a sus espaldas múltiples procesos judiciales por realizar engaños y dedicarse al latrocinio. Uno de los tahúres o fulleros más popular en la Zaragoza de la década de 1470 fue Gonzalvo de Fita.

Este personaje se dedicó a formar una pequeña red de juego alejada de la tahurería. Sus actividades tenían como escenario los domicilios particulares de sus víctimas, según consta en los procesos incoados por los jurados zaragozanos que han sido estudiados desde la perspectiva jurídica por Motis Dolader¹¹³. A la luz de esta documentación se desprende que los fulleros necesitaban de una red de cómplices y encubridores en la que apoyar sus actos delictivos. Gonzalvo de Fita se asoció con otros cómplices que fueron identificados en el proceso y que eran pelaires, Francisco de Valencia y Sancho Perucho. Los tres usaban de tretas y engaños para aprovecharse de las ganancias de sus víctimas, haciendo que siguiese

110. CORTI y MANZI (1996), p. 146.

111. RODRIGO (1997), p. 118.

112. *Ibid.* p. 119.

113. MOTIS (2003), pp. 647-659.

apostando de forma sucesiva; además, eran expertos en cambiar los dados buenos por dados trucados¹¹⁴.

Los dados podían alterarse de formas diversas. Uno de los métodos más utilizados era el plomado de los dados consistente en cargar los dados por una de sus caras para que en la tirada pudiesen decantarse con más frecuencia hacia ese lado; otra forma consistía en reproducir una faz dos veces, es decir, duplicar una de las caras del dado de forma subrepticia; y una tercera posibilidad era imantar la faz, pero éste era más complejo que los otros dos procedimientos¹¹⁵.

Pero la transgresión más documentada, denunciada y reprobada por la Iglesia era otra. La frecuencia de las blasfemias en el transcurso de las partidas hizo que la Iglesia demandase más control sobre esta actividad. Hemos de subrayar que, además de las prohibiciones, hay un cambio particular a finales de la Edad Media, y es la entrada en escena de la Inquisición. Al conformarse como una institución con una autonomía propia empezó a incoar sus propios procesos y los asuntos de juego estaban bajo su punto de mira por ser una práctica arraigada entre el colectivo judeoconverso y en la clerecía rural. Sirva de ejemplo el proceso contra el pellejero converso darocense Luis de Molina¹¹⁶, acusado de jugar a las cartas en la judería en un día vetado al juego: el Jueves Santo. Ello se consideró una grave trasgresión y el proceso demuestra con testigos (García de Alcocer es uno de ellos), que el susodicho pellejero había estado en la judería, había jugando a los naipes con judíos y, tras perder su dinero, había «descreído en los Santos Corporales».

El propio García de Alcocer informa a los inquisidores que el procesado se había visto envuelto en un pequeño altercado con un rufián que quiso darle una cuchillada. Y otro testigo da fe de que el pellejero ignoró las advertencias y requerimientos del oficial local haciendo caso omiso y respondiendo con malas palabras mientras seguía jugando en la timba. El proceso inquisitorial quedó cerrado con la imposición de una multa de cien florines al reo¹¹⁷.

114. Este auxilio consistía tanto en préstamos para constituir las apuestas como en procurar los dados: “*el mismo dava la peça e dado falso con que el dicho... havia guanado los dichos florines*». MOTIS (2003), p. 651.

115. PASTOREAU, 2006, pp. 302-303.

116. GARCÍA MARCO, Francisco Javier, MOTIS DOLADER, Miguel Ángel y RODRIGO ESTEVAN, María Luz, *Procesos inquisitoriales de Daroca y su comunidad*, Daroca, Centro de estudios darocenses, 1995, pp. 51-59.

117. *Ibid.* p. 57.

4.2. Las enmiendas de los jugadores: Las promesas ante notario

El último apartado del trabajo lo quiero dedicar a una serie de reflexiones sobre un fenómeno particular que no se produciría a menudo, como ya hemos adelantado: el arrepentimiento de los jugadores. Estos jugadores arrepentidos generalmente acometían su penitencia por la presión de sus familiares, que eran los principales interesados en que los jugadores dejaran todos sus malos vicios.

Los testimonios documentales que se han estudiado en Aragón son breves y contienen una serie de fórmulas básicas para hacer la promesa o juramento. Los documentos se han localizado en protocolos notariales, en concreto en actas notariales de Daroca, Huesca y Teruel, y siguen un patrón claro y simple que la profesora Asunción Blasco ha descrito con precisión¹¹⁸:

Para dignificar su imagen y convencer a la futura esposa, al maestro con el que pretendía trabajar, al socio o al prestamista de que en lo sucesivo no dilapidaría su patrimonio, algunos jugadores aragonés (tanto judíos como cristianos y /o conversos) se obligaron ante notario, generalmente bajo juramento, a no jugar personalmente, por otro o por medio de otra persona o hacer travesía, a “juego de dados ni a otro juego que dineros (o cosa que lo valga) si pudiessen perder”.

En muchos casos estos individuos sentían la presión de dejar de ser considerados como viciosos y marginales, de forma que trataron de salir de ese mundo en pos de un más halagüeño futuro. Volviendo a la lectura de las fuentes documentales, y señalando casos específicos, quiero fijarme en las condiciones que se auto-impusieron a modo de sanción o penitencia muchos jugadores. En algunos casos el compromiso era parcial y temporal: restringir los días de juego, fijar el límite máximo de las apuestas a realizar, concretar el tipo de apuesta o evitar un tipo de juego concreto. Estas promesas ante notario especifican que el otorgante quería evitar su ruina económica, por lo que en muchos casos sigue jugando pero con el compromiso de sólo hacer apuestas de vino.

118. BLASCO (1999), p. 105.

Así lo señalaba el pergamintero Nicim Rudrí¹¹⁹, comprometido durante un año a respetar una serie de días festivos, a destinar a la iglesia de San Miguel de los Navarros, en caso de romper la promesa e incurrir en perjurio, el monto de las multas autoimpuestas y a quedar a disposición judicial en caso de que no contar con dinero para afrontar el pago de la cantidad fijada por cada incumplimiento de la promesa.

También se impuso automoderación el tejedor Juan López Navarro, vecino de Burbáguena: prometió no volver a ir a jugar a Daroca a ninguna clase de juego de dados, que era su máxima afición, bajo pena de perjurio y 20 florines de multa. Por su parte, el sastre Juan Miguel juraba no jugar a ninguna modalidad de dados y naipes, quedando a merced de las penas que le quisieran imponer el justicia de Daroca y sus lugartenientes en caso de incumplir el compromiso contraído¹²⁰. Y otro sastre, avencindado en Cariñena, juraba no volver a jugar a los dados apostando dineros secos ni a empeñar ningún bien de su casa ni de su mujer por razón del juego¹²¹.

Llama la atención la promesa hecha en Huesca por un judío, Juceff Maço, probablemente de origen jaqués. Este jugador consideró, en primer lugar, que el incumplimiento de su juramento debía ser penalizado con doce florines de oro divididos en tres partes: para las obras de las murallas oscenses, para el acusador y para un tal Sancho Pérez que bien podía ser el oficial encargado de la tahurería local o bien un deudor del propio Juceff¹²².

En general, las promesas estudiadas en distintos ámbitos de la geografía aragonesa tienen un contenido básico similar. Todos son compromisos temporales, no suelen hablar del abandono absoluto del juego pues contemplan la posibilidad de jugar sin apostar dinero o hablan de días de gracia en los que el compromisario queda exento y puede jugar libremente (generalmente son los días de las grandes celebraciones religiosas y coinciden con los días “francos” o libres de sanciones, fijados en los arrendamientos de las tahurerías).

119. *Ibid.* p. 118.

120. RODRIGO (1997), p. 120.

121. RODRIGO (1996). Incluido en Apéndice Documental, nº 5.

122. BENEDICTO (2009), p. 492.

Y en todos los documentos se hace referencia a los beneficiarios —instituciones, personas, oficiales...— de las sanciones que, en caso de romper el compromiso, deben abonarse: así, el judío zaragozano Jacob Tuli pagaría la mitad de la pena al merino (funcionario real) y la otra mitad al acusador¹²³ mientras que el sastre darocense Juan Miguel se sometía directamente a lo que ordenasen el justicia local¹²⁴.

123. BLASCO (1999), p. 117.

124. RODRIGO (1997), p. 120.

5. CONCLUSIONES

El juego de azar fue una actividad muy popular y extendida en todos los niveles socioeconómicos de la sociedad bajomedieval y Aragón no fue una excepción. Como otras actividades lúdicas, constituyó una válvula de escape de las tensiones cotidianas pero también provocó grandes apasionamientos que los poderes establecidos trataron de encauzar y controlar.

El juego fue una actividad ciertamente compleja, con una doble vertiente que hizo actuar a los órganos de poder medievales en pos de una regulación de sus muy diversas manifestaciones. Uno de los aspectos más positivos del juego es su carácter competitivo, que permite el uso y fomento de las actividades lúdicas como medio para la mejora física y mental del individuo y, por ende, de la sociedad. En su vertiente negativa, hay que señalar la problemática que genera, en concreto, el juego de azar y las apuestas, situados en medio de un conjunto de actividades ilícitas, clandestinas y marginales donde el vino, la prostitución, la extorsión y la violencia adquieren un destacado protagonismo en sociedades como la medieval.

Hemos puesto de manifiesto en la primera parte del trabajo las dificultades de los historiadores para definir las actividades lúdicas y clasificarlas. La división realizada por intelectuales cristianos como Isidoro de Sevilla o la propuesta recogida en la producción literaria y legal de la época alfonsí insisten en la separación entre los juegos que dependen en buena medida de la condición y las aptitudes físicas de quien los practica (los juegos de la caballería o la ballesta), los juegos que requieren de destreza mental como el ajedrez, y los juegos de azar que, a priori, dependen únicamente de la fortuna o suerte.

Tanto en el ámbito castellano como en el aragonés, el juego se hace presente en el plano urbano a través de la tahurería, de la taberna, del hostel, de la plaza, de la calle, del cementerio... El juego tiene asignado un espacio público específico, regido por unas normas concretas pero, además, ocupa otros espacios públicos y también es amparado por la privacidad de las viviendas. En la casa de juego los individuos de la comunidad se reúnen cotidianamente para distraerse, para divertirse, para competir y lo hacen de manera legal, bajo

el amparo de la autoridad, fuese ésta monárquica, señorial o municipal. Una autoridad que concede permisos, privilegios y licencias para jugar en el interior de las casas de las elites sociales o para organizar partidas libremente en cualquier espacio de la localidad en determinados días como en Navidad. Pero también una autoridad que regula, prohíbe, penaliza y fiscaliza el juego de azar. Medidas que, analizadas en su conjunto, aportan unas sensaciones contradictorias pues alternan actitudes permisivas con duras restricciones que pretenden atajar los males desencadenados por el juego y denunciados desde las instancias civiles y eclesiásticas tanto en Aragón como en el resto de territorios peninsulares y europeos.

En un marco de evidente tolerancia, la legislación siguió unos objetivos definidos de control de toda clase de excesos, ya fuesen económicos, físicos o verbales, y de búsqueda de beneficios a través de la imposición de multas, de las licencias de juego o del arriendo de la tahurería. En general, las legislaciones aragonesas fueron similares a las promulgadas en otros territorios de dentro y fuera de la Corona y los contenidos del *Libro de los Juegos* influyeron en el conjunto peninsular.

El juego de azar implicó a individuos de todo tipo, condición y religión pero no hemos encontrado constancia en ninguno de los estudios manejados de que las mujeres lo practicasen. Dentro del colectivo masculino, hubo jugadores casuales e incautos, auténticos adictos al juego que desatendían sus responsabilidades laborales, familiares y religiosas y arruinaban sus casas y, por supuesto auténticos profesionales del fraude y la trampa que recibían calificativos como «jugador», «tafur», «hombre del partido» o «alcahuete» y eran vigilados por las autoridades. Englobados todos en un mismo mundo de marginación, pobreza y violencia, algunos de ellos tomaron conciencia del rechazo familiar, la ruina económica y la exclusión social de la que eran víctimas y se esforzaron por controlar su “vicio” y reintegrarse a la comunidad.

El planteamiento principal que ha dirigido este trabajo ha sido buscar y analizar la producción historiográfica sobre una actividad lúdica en concreto: los juegos de azar. La bibliografía utilizada nos ha permitido conocer las principales tesis formuladas, nos ha acercado a las fuentes primarias que, dispersas en diferentes depósitos documentales, están sustentando las investigaciones y nos ha animado a iniciarnos en el trabajo de archivo focalizando nuestra atención documental en el caso aragonés.

Con todo ello, hemos tratado de articular un trabajo que concluye lleno de caminos abiertos y de interrogantes que nos invitan a seguir profundizando en el estudio y la investigación de una temática que ha sido abordada en numerosos estudios puntuales pero que carece de visiones de conjunto. Quizá porque las actividades lúdicas en general y el juego de azar en particular son incluidos dentro de la temática festiva como un elemento importante, fundamental, pero que no alcanza entidad por sí mismo para ser investigado de forma desvinculada. Sin embargo, tras haber realizado este acercamiento al tema creo que se puede afirmar que el carácter extraordinario que siempre define a la fiesta contrasta, y mucho, con la extendida y popular práctica cotidiana del juego de azar en las sociedades medievales.

6. APÉNDICE DOCUMENTAL

Documento 1

1411, Zaragoza.

Crida o pregón del 'vedamiento' del juego.

—A.M.Z. Libro de Cridas de 1410-1411, fol. 8r-9r.

(fol.8r)¹ Oyt el mandamiento de los jurados de la ciudat que vos fazen aprobar de un anno en tiempos passados en la presente ciudat por frequentar i usar del iuego e tafureria si haya perpetrado/⁵ e feyto muytas muertes feridas et las destruction de bienes e otros muytos maleficios e sino se puedan breuement segunt conuiene se podrian seguir grandes e yrreparables danyos ala cosa publica de la dita ciudat e habitantes en aquella querientes suscribir alas/¹⁰ cosas sobreditas, ya sia por las ordinaciones que la ciudat ha sia ordenado que licencia ni permiso nose de a persona alguna de tener tauleros, iuegos ni tafureria en plaza lugar apartado ni en casa alguna de la ciudat ni términos de aquella sino tant sola/¹⁵ mient en las tauernas dose benderan de uinos propios e no de recarderos he quien su casa tendria taulero, tafureria o juego alguno sia priuado de officio e beneficio de la ciudat a perpetuo e breua de aquesto encorra en pena de cinqueros sueldos por/²⁰ cada iugada he por que en las ditas ordinaciones no yes prevenido tanto aquellos que iuegaran o si los ditos iugadores o tauleros tenientes (fol. 8v)²³ bienes algunos no tanta querientes por el bien publico a las cosas sobreditas prouehir por aquesto todo el/²⁵ dito capitol e consello concordablement se traueron le ordenaron que qualesquiera alcahuetes, truchones, bagabundos o hombres otros usantes continuadament juegos en officio et persona dia adelant no sia osado tener ni tenga tauleros/³⁰ ni iugue ni iugar pueda a iuegos qualesquiere de dados sino tan solament a juego de taulas dentro en la ciudat e terminos de aquella ni por plaças, carnicerías, casas, ni otros lugares apartados sino en las tauernas propias segunt en las ditas ordinaciones yes esperado largament. He que de lo sobre/³⁵ dito el contrario fara asi el qui taulero o tauleros tenrran como los qui iugaran que tal o tales como aquellos encorran ipso facto en pena de los ditos Cinqueros sueldos por cada una iugada que trobados sian los quales sian levados de los contrafazientes/⁴⁰ sinos remedio alguno de los quales la una part sia pora la obra del puent de la dita ciudat la otra part pora los jurados e la otra part pora el acusador.

Et si algunos de los sobreditos del iugiente ya pagar la dita pena bienes no haura que tales/⁴⁵ sian pressas e en la prision comun detenidos por tiempo de cient dias et que la dita prision por firma de dreyto appellacion o en otra manera non pueda (fol. 9r)⁴⁸ salir daqui a que los ditos cient dias sian conplidos o realment e de feyto la dita pena hayan pagada/⁵⁰ et por tal que en lo sobredito alguno

ignoraria no puede/⁵¹ pretender en el [*lac.*] mandarse la presentida por los lugares acostumbrados de la dita ciudat.

Documento 2

1452, Zaragoza.

Crida de los juegos.

—A.M.Z. Libro de Cridas de 1452, fol. 7v-8r.

(fol. 7v)¹Oyt que vos fazen asaber de part delos jurados dela dita ciudad que por quanto muytas personas postposado el temor de nuestro senyor Dios del senyor Rey et de sus oficiales et la vergüenza del/⁵ mundo non querientes benir de su justo treballo se conta a jugar e tener casas de juego et tafureria por la qual cosa se sigue muertes, feridas, robos et otras muytos maleficios et inconvenientes et lo que peor es blasfema/¹⁰ et reniega de nuestro senyor Dios et de la Virgen Maria et de los Santos et Santas y parentes et encorra se sigue otras estandolas et delictos del dito juego por tanto (fol. 8r) querientes privar en lo sobredito ca ordenado/¹⁵ et manda que persona alguna de qualquiere ley stado, e condicion sia no sia osada daqui en adelant en la dita ciudat ni en sus terminos por la dita mencion ni escondida jugar a dados ni consentir el dito juego en sus casas excepto juego/²⁰ de XXX taulas dius pena de cient sueldos contaderos de aquel o aquellos qui jugaran o consentiran en sus casas de dito juego por cada una vegada et aplicaderos los cinco sueldos al senior Rey los cinco sueldos al andador et los LXXXX sueldos al comun de la dita ciudat et por tal que/²⁵ alguno rey.

Documento 3

1477, Zaragoza.

Crida de las calonyas o multas del juego

—A.M.Z. Libro de cridas de 1477, fol.16v-17r.

(fol.16v)¹ Oyr que bos fazen a saber de parte de los iurados a todos e qualesquiere omere e personas de qualquiere ley, estado o condicion sian que visto que en la dita ciudat se forza/⁵ grandisimo abuso de iugar e muytas e diversas personas blasfemauan el nombre de Dios e de sus santos por tanto los dichos iurados queriendo proveyr a hevitar los ditos abusos han fecho que/¹⁰ el sindico de la ciudat ha arrendado las penas que los dichos iugantes encorren en virtud de los estatutos de ciudat al honorable Garcia Capalbo ciudadano de la dita ciudad al tiempo de cinco anyos/¹⁵ del presente e infrascripto drot en de los mil contaderos certificando los que persona alguna no sia osada iugar a ninguna natura de iuego de dados ni de naypes certificando los que qual/²⁰ -quiere que iugara sea expermado (fol.17r) por las penas conuenidas en los estatutos de ciudat e por al que alguno etc.

Documento 4

1208, marzo, 6, Teruel

Fragmento de las Ordenanzas de Pedro II al concejo y aldeas de Teruel prohibiendo los juegos de apuestas, especialmente los de tablas, dados y cruces.

— GARGALLO MOYA, Antonio, *Los orígenes de la Comunidad de Teruel*, Teruel, IET, 1984, doc. 7, pp. 21-22.

Precipimus etiam quod nemo de cetero, pauper vel richus, extraneus vel privatus, audeat ludere ad tabulas vel ad decios vel ad crodetas vel ad aliquem alium ludum in quo multum perdere possit de suo in tota villa de Turol et in universis eius aldeys. Et quod nullus audeat tenere, vendere vel locare, palam vel oculte, devos, tabulas vel tabularios alicui homini vel femine in totis predictis locis. Quod si fecerit, si fuerit villa de Turol vel aldeys, curtetur eis manus et, si fuerit extraneus, sit infurcatus, ita quod non valeat ei superlevator aliquis.

Documento 5

1432.12.23. Cariñena

El sastre Rodrigo toma conciencia de su mala vida jugando, estando con malas gentes y maltratando a su mujer y jura ante notario y varios testigos evitar todo ello.

— Archivo Notarial de Daroca, sec. Cariñena, Protocolo de Juan Pardo mayor, 109rv. Publ. María Luz Rodrigo Estevan, *Poder y vida cotidiana en la ciudad bajomedieval: Daroca, 1400-1526*, Zaragoza, Prensas Universitarias, 1996.

Die XXIII decembris anno predicto.

Eadem die, ante la presencia de mi, notario e de los testes dius nombrados fue personalment constituydo Rodrigo sastre, habitante en Carinyena, el qual dixo que en los tiempos passados el havia bevido como mal christiano porque havia jugado a los dados e usado con malas gentes, por la qual cosa no se havia lexado nada e havia mala vida con su muller. Por aquesto, de su scierta ciencia, no menacado, falagado ni por alguna otra constreyta, dixo que jurava como de feyto luego juro sobre la cruz e los santos quatro evangelios por el manualmente tocados, de nunca mas jugar a los dados ni a otro juego alguno que dinero seco yde vaya, ceptado dos dineros de fruyta o de vino en buen solaz, e mas no, dius pena de seyer esprejurio. Et nores menos, prometo e me obligo no bender res de lo de casa ceptado tres ropas de la dita mi muller. Et sinde bendia mas sinde de licencia de la dita mi muller que agora por la hora me plaze, que la dita mi muller se pueda tomar todos los otros bienes de los quales la y de fago senyora e poderosa si yo usava el contrario. Et encara le do licencia /a la dita mi muller/ que si yo vivía contra el sacrament ni las cosas aquí contenidas, q'ella pueda fazer procurador

Los juegos de azar en el Aragón bajomedieval

o procuradores para dacusarme en aquella manera que a ella sera bien bisto. De la qual cosa requiero al notario que me de faga carta publica etc. Testes: Anthon de Clarias et Eximeno Gorria, alcayde de Alcaniziello.

Eadem die, semblantment Maria, muller del dito Rodrigo, juro empoder de mi notario sobre la cruz e los santos quatro evangelios por ella manualment tocados de seyer obedient al mandamiento del dito su marido e de que quiere que ella ganas a sus costuras de dar ne bueno e verdadero conto al dito su marido e que quiere que ella ganas meter e fazer lo todo comun con el dito su marido etc. P. fieri publicum instrumentum etc. Testes qui supra.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUDO ROMEO, María del Mar, «Las actividades lúdicas en los fueros medievales aragoneses», *El Ruejo: Revista de estudios históricos y sociales*, 5 (2004), pp. 35-58.
- AGUDO ROMEO, María del Mar, «Propuesta metodología para el estudio de una actividad lúdica (*El hastiludium*, o “Juego de Bohordos” en dos fueros aragoneses.» En *Metodología de la investigación sobre fuentes aragonesas. Actas de las jornadas*, VIII (1992), Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación, pp. 181-189.
- ANÓNIMO, *El libro de los juegos; Acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerías*; edición de Raúl Orellana Calderón. Madrid, Fundación José Antonio de Castro, 2007.
- ARRANZ GUZMÁN, Ana, «Fiestas, juegos y diversiones prohibidos al clero en la Castilla Bajomedieval», *Cuadernos de historia de España*, 78, (2003-2004), pp. 9-34.
- BARRIO BARRIO, Juan Antonio, «Lo marginal y lo público en Orihuela a través de la acción punitiva del justicia criminal (1416-1458)», *Anales de la Universidad de Alicante. Historia medieval*, 10 (1994-1995), pp. 81-98.
- BASULTO SANTOS, J., CAMÚÑEZ RUIZ, J. A. y ORTEGA IRIZO F. J., «Juegos de azar, guirguesca y marlota del Libro de los Dados de Alfonso X el Sabio», *Alcanate: Revista de estudios alfonsíes*, 5 (2006-2007), pp. 89-116.
- BENEDICTO GRACIA, Eugenio, «Estampas de la vida judía y sus particularidades: Huesca, siglo XV», *Sefarad*, 69/2 (Jul.-Dic. 2009), pp. 491-505.
- BLASCO MARTÍNEZ, Asunción, «Los judíos de Aragón y los juegos de azar», *Aragón en la Edad Media*, 14-15 (1999), pp. 91-118.
- CARRASCO, Pilar, *Fuero de Zamora. Estudio lingüístico*. Málaga, Servicio de Publicaciones Universidad de Málaga, 1987.
- COLL, María Carme y CAZENEUVE, Xavier, «Nens que juguen, homes que juguen (El joc a Mallorca a la Baixa Edat Mitjana).» En: María Barceló Crespí y Bernat Sureda, (eds.),

Espai i temps d'oci a la història: XI Jornades d'Estudis Històrics Locals, Palma, del 14 al 17 de desembre de 1992. Palma, Govern Islas Balears, 1993, pp. 313-322.

- CORTI, Francisco y MANZI, Ofelia, «Un espacio de pecado en las imágenes de las Cantigas de Santa María: la tafurería», *Temas medievales*, 6, 1996, pp. 143-164.
- CUADRADA, Coral, «Oci i diversis a les societats preindustrials: l'exemple català a la Baixa Edat Mitjana.» En: María Barceló Crespí y Bernat Sureda, (eds.), *Espai i temps d'oci a la història*. Palma, Govern Islas Balears, 1993, pp. 323-337.
- DOMÍNGUEZ FERNÁNDEZ, Enrique y ELIA MUNÁRRIZ, Alfredo, «Juegos de azar en la Navarra medieval.» En: María Barceló Crespí y Bernat Sureda, (eds.), *Espai i temps d'oci a la història*. Palma, Govern Islas Balears, 1993, pp. 601-616.
- DOMÍNGUEZ FERNÁNDEZ, Enrique y ELIA MUNÁRRIZ, ALFREDO, «Noticias sobre el juego en la Navarra medieval», *Cuadernos de Etnología y Etnografía de Navarra*, 62 (1993), pp. 279-292.
- ENSENYAT I PUJOL, Gabriel, «La penalització del joc d'atzar a la Mallorca Baix-medieval.» En María Barceló Crespí y Bernat Sureda, (eds.), *Espai i temps d'oci a la història*. Palma, Govern Islas Balears, 1993, pp. 353-364.
- FALCÓN PÉREZ, María Isabel, *Ordinaciones reales otorgadas a la ciudad de Zaragoza en el s. XV: De Fernando I a Fernando II*. Zaragoza, IFC: CFHA: n° 53, 2010.
- FEBRER ROMAGUERA, Manuel V. «Derecho común, fueros y estatuto islámico de los mudéjares de los señores aragoneses: El caso de las alhóndigas y de la ordenanza de D. Pedro Fernández de Hajar para prohibir el juego a sus vasallos moros (1287)», *Aragón en la Edad Media*, 20 (2008), pp. 301-319.
- GARCÍA MARCO, Francisco Javier, MOTIS DOLADER, Miguel Ángel, y RODRIGO ESTEVAN, María Luz, *Procesos inquisitoriales de Daroca y su comunidad*. Daroca, Centro de Estudios Darocenses, 1995.
- GÓMEZ ROJO, Encarnación, «Fortuna y lidia en el ordenamiento jurídico castellano medieval», *Revista de estudios histórico-jurídicos*, 34 (2012), pp. 195-236.

- GÓMEZ ROJO, Encarnación, «Regulació jurídica dels jocs d'atzar dins la normativa catalanoaragonesa», *Revista de Dret Històric Català*, 7 (2007), pp. 207-215.
- GÓMEZ VALENZUELA, Manuel, *Estatutos municipales de Jaca y sus montañas (1417-1698)*, Zaragoza, IFC, 2000.
- GONZÁLEZ ANTÓN, Luis, *Las Uniones aragonesas y las cortes del reino (1283-1301). Vol. II: documentos*. Zaragoza, CSIC, 1975.
- HINOJOSA MONTALVO, José, «El juego en tierras alicantinas durante la Baja Edad Media.» En: María Barceló Crespí y Bernat Sureda, (eds.), *Espai i temps d'oci a la història*. Palma, Govern Islas Balears, 1993, pp. 395-408.
- HINOJOSA MONTALVO, José, «Juegos, fiestas y espectáculos en el reino de Valencia: Del caballero andante al moro juglar.» En: *Fiestas, juegos y espectáculos en la España medieval: Actas del VII Curso de Cultura Medieval, celebrado en Aguilar de Campoo, del 18 al 21 de Septiembre de 1995*. Madrid, Polifemo, 1999, pp. 67-91.
- HINOJOSA MONTALVO, José, «La comunidad hebrea en Valencia: Del esplendor a la nada (1377-1391)», *Saitabi: revista de la Facultat de Geografia i Història*, 31 (1981), pp. 47-72.
- HINOJOSA MONTALVO, José, *Los mudéjares: la voz del Islam en la España cristiana. Vol. II*, Teruel, Centro de Estudios Mudéjares, 2002.
- HUERTA, Pedro Luis y José Manuel RODRÍGUEZ, coords., *Fiestas, juegos y espectáculos en la España medieval: Actas del VII Curso de Cultura Medieval, celebrado en Aguilar de Campoo, del 18 al 21 de Septiembre de 1995*, Madrid, Polifemo, 1999.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*. Madrid, Alianza, 1998.
- LACARRA DE MIGUEL, José María, «Juegos prohibidos» En: *Homenaje a Juan Reglá Campistol*, Valencia, 1975, pp. 155-157.
- MEHL, Jean-Michel, «Les jeux de société dans le monde médiéval occidental», *Les dossiers d'archéologie*, 168 (febrer, 1992), pp. 58-67.

- MARTÍN CEA, Juan Carlos, «Fiestas, juegos y diversiones en la sociedad rural castellana», *Edad Media: Revista de historia*, Valladolid, 1 (1998), pp. 111-142.
- MARTÍN DUQUE, Ángel J. (ed.), «Fuero de Tudela: transcripción con arreglo al Ms. 11-2-6, 406 de la Academia de la Historia de Madrid», *Revista Jurídica de Navarra*, 4, 1987, lib. 3º, cap. 78.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, José-Luis, «Los ociosos deben ser expulsados de la comunidad.» En Ángel Vaca Lorenzo (coord.), *Fiesta, juego y ocio en la Historia: XIV Jornadas de Estudios históricos organizadas por el Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea*. Salamanca, Universidad, 2003, pp. 25-78.
- MOLINA MOLINA, Ángel Luis, «El juego de dados en la edad media», *Murgetana*, 100 (1999), pp. 95-104.
- MOLINA MOLINA, Ángel Luis, «Los juegos de mesa en la Edad Media», *Miscelánea medieval murciana*, 21-22 (1997-1998), pp. 215-238.
- MOTIS DOLADER, Miguel Ángel, «La justicia en municipal en Zaragoza durante el s. XV; el juego de dados como licito punible.» En: Salvador CLARAMUNT RODRÍGUEZ (coord.), *El món urba a la Corona d'Aragò del 1137 al decrets de Nova Planta: XVII Congrés d'Història de la Corona de Aragò*. Barcelona, Universidad de Barcelona, 2003, pp. 647-659.
- PASTOREAU, Michel, *Una historia simbólica de la Edad Media Occidental*. Buenos Aires, Katz, 2006.
- PINO ABAD, Miguel, *El delito de juegos prohibidos: análisis histórico-jurídico*. Madrid, Dykinson, 2011.
- RODRIGO ESTEVAN, María Luz, «Lo lúdico y lo festivo en el Aragón medieval: Fuentes documentales para su estudio», *Aragón en la Edad Media*, Zaragoza, 20 (2010), pp. 661-676.
- RODRIGO ESTEVAN, María Luz, «Días feriados a finales de la Edad Media», *Aragón en la Edad Media*, 16 (2000), pp. 719-738.

- RODRIGO ESTEVAN, María Luz, «Tareas sagradas y hábitos mundanos: notas sobre la moral del clero en el siglo XV», *Aragón en la Edad Media*, 14-15/2 (1999), pp. 1355-1368.
- RODRIGO ESTEVAN, María Luz, «Los estatutos del Tablaje. Notas sobre juegos, tahúres y fulleros en las postrimerías del Medievo», *Revista de Historia Jerónimo Zurita*, 72 (1997), pp. 111-129.
- RODRIGO ESTEVAN, María Luz, *Poder y vida cotidiana en la ciudad bajomedieval: Daroca, 1400-1526*, Zaragoza, Prensas Universitarias, 1996.
- SÁNCHEZ HERRERO, José, «El ocio durante la Baja Edad Media Hispana a través de los libros de confesión.» En: María Barceló Crespi y Bernat Sureda, (eds.), *Espai i temps d'oci a la història*. Palma, Govern Islas Balears, 1993, pp. 497-509.
- SESMA MUÑOZ, Ángel y LÍBANO, Ángeles, *Léxico del comercio medieval en Aragón (siglo XV)*, Zaragoza, IFC, 1982.
- TERRADO PABLO, Javier, *La lengua de Teruel a fines de la Edad Media*. Teruel, Instituto de estudios turolenses, 1991.
- TULIANI, Maurizio, «Diversión y ocio en las ciudades italianas de la Baja Edad Media.», En Ángel Vaca Lorenzo, (coord.), *Fiesta, juego y ocio en la Historia*. Salamanca, Universidad, 2003, pp. 103-123.
- VACA LORENZO, Ángel (coord.), *Fiesta, juego y ocio en la Historia: XIV Jornadas de Estudios históricos, organizadas por el Departamento de Historia Medieval, Moderna y Contemporánea*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2003.
- VAL NAVAL, Paula, «El deporte en las *Etimologías* de Isidoro de Sevilla», en *Actualidad en el deporte: investigación y aplicación*, coords. Luis Cantarero, Xavier Medina y Ricardo Sánchez. Donostia, Ankulegi Antropologia Elkartea, 2008, pp. 247-264.