

Saguntina

Revista didàctica i científica

Grup culturaclasica.net

Revista Saguntina. *Dades Catalogràfiques*

Revista del "Grup culturaclasica.net"

Sagunt 2007

Dipòsit legal: CS-76-2007

ISSN 1887-6331

Vol. 111 Aprilis A.D. MMVII

LOCOS POR LOS DADOS

Jugar a los dados, llamados en latín *tesserae* (téseras), era una de las grandes pasiones de los romanos. El juego de azar estaba prohibido por diversas leyes, pero se podía jugar legalmente en diciembre, más en concreto en las fiestas Saturnales que se realizaban del 17 al 23 de dicho mes y constituían una ruptura del orden establecido pudiendo hacer lo que no se permitía en otras ocasiones. No obstante, estaban abiertos todo el año los garitos y "casinos" clandestinos disimulados en algún lugar oscuro de las tabernas. Y, además, ¿cómo iban a tener efecto las leyes si los mismos emperadores eran unos fanáticos de los dados?

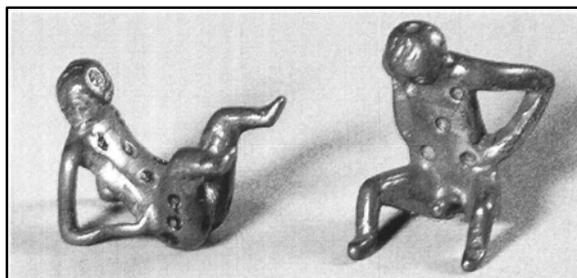
El emperador Claudio se volvía loco por ellos y "era un gran aficionado al juego de los dados, arte sobre el que llegó a publicar un libro, y solía jugar incluso en sus desplazamientos, haciendo disponer su carruaje y su tablero de forma tal que no se le trastocaran las jugadas" (Suetonio, *Vida de Claudio*, 33, 2). Tanta fue su pasión, impropia de un emperador, que Séneca en su obra satírica llamada *Apocolocintosis* (14,5-15,1) hace que los jueces del mundo de los muertos condenen a Claudio a jugar a los dados eternamente con un cubilete sin fondo.

Se decía que los dados habían sido inventados por el dios egipcio Thot, según Platón, (*Fedro* 274c-d), por los lidios según Heródoto (I, 94,3) o por el héroe griego Palamedes (Pausanias X, 31.1). Generalmente eran de forma cúbica pero podían adoptar formas poliédricas e incluso la de figura humana. Los números se hacían con incisiones de círculos con un punto en el centro. Solían estar hechos de hueso pero podían ser de marfil, de cristal, de bronce o incluso de oro. Existían artesanos especializados en la fabricación de dados y probablemente de todos los complementos necesarios para los diversos juegos como cubiletes y tableros. La numeración era igual a la que tenemos actualmente, de forma que cada cara y su opuesta suman 7: 1-6, 2-5, 3-4. Solían usarse dos o tres dados. Los jugadores ponían las reglas antes de comenzar cada partida: sacar el número más alto, o por el contrario, el más bajo; sacar ciertos números acordados previamente... Algunos consideraban que la mejor tirada era la que sacaba seis en los tres dados. Se la llamaba tirada de Venus. La peor sería sacar tres unos.

Si se quería tener suerte en la tirada debía invocarse a una divinidad romana o pronunciar el nombre de la mujer amada. Y hablando de amadas, Ovidio decía que había que dejar ganar a la chica para ganarse su favor (*Arte de amar* 2, 203-204):

"O si juega y tira con su mano los dados de marfil, tira tú a perder y dáselos después de haberlos tirado mal".

Pero las mujeres también debían saber jugar si querían amar, tal como aconseja el mismo Ovidio (*Arte de amar*, 3, 367-378),



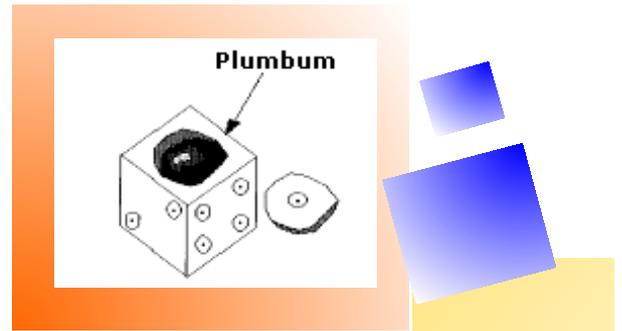
aunque también advierte del peligro del juego para desvelar los lados oscuros del carácter que deberían permanecer ocultos:

"Practica mil juegos, es vergonzoso que una mujer no sepa jugar; el amor se concierta muchas veces durante el juego. Pero es poco esfuerzo aprender a tirar los dados como es debido; lo verdaderamente difícil es contener los propios ímpetus. En estos momentos nos despreocupamos; en el mismo apasionamiento manifestamos cómo somos y nuestro carácter aparece desnudo a través del juego. Surge la ira, vicio horrible, el deseo de ganar, las disputas, las peleas y la angustiada inquietud. Se lanzan acusaciones, resuena el aire con las voces y cada uno invoca en su favor la ira de los dioses. Ante la mesa de juego no hay que fiarse de nadie. ¿Qué es lo que no se solicita con plegarias a los dioses? Incluso a veces he visto humedecerse de lágrimas las mejillas".

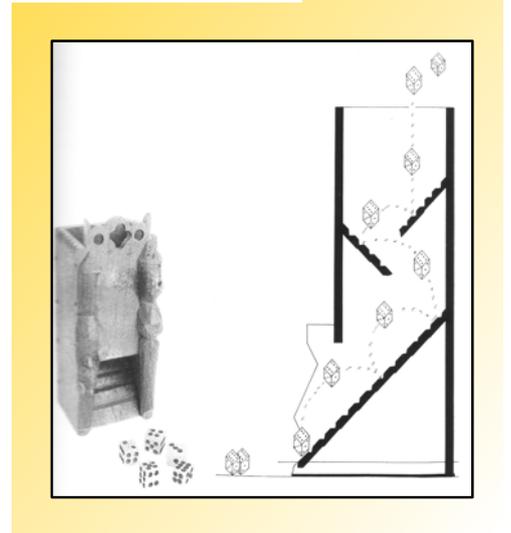
Ni que decir tiene que el análisis de Ovidio también es aplicable a los jugadores masculinos y es un estupendo ejemplo de las pasiones desatadas con el juego.

Las trampas iban desde la más sencilla de leer la puntuación, alzándola o bajándola a conveniencia, hasta el trucaje de los dados. Este último era un procedimiento

habitual entre jugadores profesionales que los truca-
ban metiéndoles peso en el interior de modo que ca-
yeran sobre la puntuación deseada. En el dibujo de
este dado truco encontrado en Pompeya puede ver-
se que en el lado opuesto al número 6 tenía un pe-
queño agujero para introducir un peso de plomo.



Para evitar trampas se utilizaba el cubilete, lla-
mado *fritillus*, que valía tanto para los dados como pa-
ra las tabas; los había con protuberancias circulares en
su interior para garantizar que los dados o tabas dieran vuel-
tas. Los más desconfiados podían exigir el uso de la *turricula*:
una torrecilla con escaleras interiores que hacían que el dado
rebotara de forma aleatoria. La arqueología ha sacado a la luz
un ejemplar en Quustul (Egipto) del 350 d. C., conservado en
el Museo Arqueológico del Cairo, que tiene diversas escaleras
interiores y una pared o puerta final que podía abrirse y ce-
rrarse.



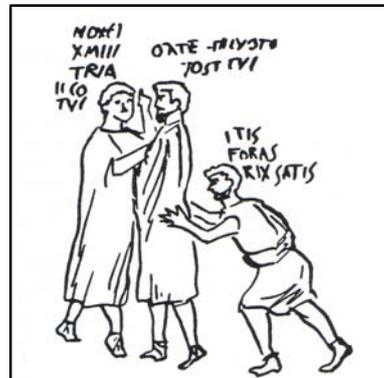
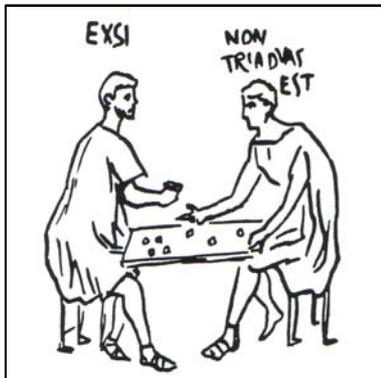
En cuanto a ganancias en las apuestas, sabemos de un
jugador anónimo que ganó a los dados en Nuceria, población
cercana a Pompeya, la cantidad de 855 denarios y medio
(3422 sestercios). Para considerar la suma pensemos que el
siglo I d. C. un maestro de escuela ganaba 180 denarios al
año, un calzado elegante costaba 150 y un esclavo normal
costaba de 500 a 1500 denarios.

Pero la partida podía acabar mal si los jugadores reñían. En Pompeya se nos ha conservado
una riña de taberna en la que dos jugadores discuten el resultado de su partida de dados (CIL, IV
3494):

- *Exsi* (¡He terminado!) –gritaba uno eufórico.
- *Non tria, duas est* (No es un tres, es un dos) –le respondía el otro.
- *Noxsi/a me/tria/eco fui* (¡Tramposo! ¡He sacado un tres! ¡He ganado yo!) –se defendía el primero levantándose de la mesa y enfrentándose con el otro.
- *Or(o) te fel(l)ator/eco fui* (¡Te pido perdón, chupador! ¡He ganado yo!) –decía el segundo sin ceder su posición.

Entonces el posadero acudió presuroso y les dijo a voz en grito:

- *Itis foras rixsatis* (¡Id a reñir fuera!)



Después de todo lo dicho, espero que estéis de acuerdo conmigo en que los romanos esta-
ban LOCOS POR LOS DADOS.