



De la montería al tablero: cacería y juego en la corte de Alfonso X

Nicolás Martínez Sáez

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

martinezsaeznicolas@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-7298-9036>

Sumario

1. Introducción
2. Semejanzas entre los tratados de cacería y el juego *Cercar la liebre*
3. *Cercar la liebre*: simbolismos, vanidades y técnica de guerra
4. Conclusiones

Resumen

Durante la Baja Edad Media en la Península Ibérica, los entretenimientos nobiliarios se dividían en dos grandes categorías: por un lado, los juegos de habilidad que se practicaban a pie o a caballo (como los torneos o la caza) y, por otro lado, los juegos intelectuales que se desarrollaban en sedestación, destacando el ajedrez o las tablas reales. En este contexto, el rey de Castilla y León, Alfonso X el Sabio, presenta y difunde en su *Libro del ajedrez, dados y tablas* (1283) el juego de tablero *Cercar la liebre*, el cual se practicaba sobre un tablero de *alquerque*.

Esta original propuesta, que representaba la práctica aristocrática de la cacería, constituía tanto un desafío frente a la mentalidad anti-lúdica de ciertos teólogos de la época, como una herramienta pedagógica para el pensamiento estratégico aplicado a tácticas militares ofensivas y defensivas.

Palabras clave: Alfonso X, Juegos de Mesa, Cacería, Cercar la liebre

Abstract

During the Late Middle Ages in the Iberian Peninsula, noble pastimes were divided into two main categories: on the one hand, games of skill practised on foot or on horseback (such as tournaments or the hunt) and, on the other, intellectual games played while seated, notably chess or *backgammon*. In this context, Alfonso X ‘the Wise’, King of Castile and León, presented and promoted the board game *Catch the hare* [*Cercar la liebre*] in his *Book of chess, dice and tables* (1283), which was played on an alquerque board.

This original proposal, which represented the aristocratic practice of hunting, constituted both a challenge to the anti-ludic mentality of certain theologians of the period and a pedagogical tool for strategic thinking applied to offensive and defensive military tactics.

Keywords: Alfonso X, Board Games, Hunting, Catch the hare

1. Introducción

En 1942, en su prólogo a *Veinte años de caza mayor* del Conde de Yebes, el filósofo español José Ortega y Gasset señalaba que la cacería no se consideraba un asunto serio sino una diversión que, sin embargo, era algo necesario para el ser humano, algo fundamental. Con sus afirmaciones, Ortega pone de manifiesto una filosofía del juego que es, en verdad, una filosofía primera.¹ En sus palabras:

Porque di-vertirse es apartarse provisoriamente de lo que solíamos ser, cambiar durante algún tiempo nuestra personalidad efectiva por otra en apariencia arbitraria, intentar evadirnos un momento de nuestro mundo a otros que no son el nuestro.²

Ahora bien, cuando no se encontraba en guerra, la nobleza de la Baja Edad Media vivía entre diversiones y juegos. Tres pasiones, todas rigurosamente codificadas, gobernaban la vida de aristócratas y cortesanos: el amor cortés, el ajedrez y la caza. La corte de Alfonso X ‘El Sabio’, rey de Castilla y otros reinos entre los años 1252 y 1284, no era la excepción. Su ideario de un proyecto cultural capaz de sustituir al latín como lengua del saber por el castellano lo movió a

¹ El lector puede remitirse a otro trabajo nuestro: Martínez, Nicolás & Murano, Hernán, “La filosofía del juego y el origen de las instituciones políticas en el pensamiento de José Ortega y Gasset”, *Revista Prometeica*, Vol. 32, 2025, 1-9.

² Ortega y Gasset, José, “A «Veintes años de caza mayor »”, *Obras completas*, Madrid, Revista de Occidente, Tomo 6, 419-491.

interesarse por cuestiones tan dispares como la astrología, las piedras mágicas, las leyes, la poesía, la historia universal, los juegos de mesa y los tratados de cacería.

En Europa, desde el siglo X hasta la aparición de las armas de fuego en el siglo XIV, los tratados de cacería con animales tuvieron una amplia difusión. En algunos ámbitos, la cacería era considerada una diversión o juego honesto, regido y permitido moralmente bajo el paradigma de la eutrapelia aristotélico-tomista, que afirmaba a esta virtud como la del juego, término medio entre la bufonería y el comportamiento del aguafiestas.

En su obra *Las siete partidas*, Alfonso sostiene la utilidad y la necesidad del rey de este tipo de honestas alegrías:

Hay otras alegrías, además de las que mencionamos antes (especialmente la caza), que fueron establecidas para reconfortar al hombre en sus preocupaciones y pesares cuando los tuviera. Estas son, por ejemplo, escuchar canciones y música instrumental, jugar al ajedrez o a las tablas y practicar otros juegos semejantes. Decimos lo mismo de las historias y los romances, y de aquellos otros libros que tratan de las materias que brindan alegría y placer al hombre.³

La afición de Alfonso por la cacería lo llevó a presentar y a documentar, en su *Libro del ajedrez, dados y tablas* (1283), un juego de cacería denominado *Cercar la liebre*. Este libro está estrechamente relacionado con otra destacada obra regia publicada entre 1241 y 1248: el tratado de cetrería *El arte de cazar con aves* [*De arte venandi cum avibus*]. El mismo fue encargado por Federico II de Hohenstaufen y conocido a través de una copia parcial realizada por su hijo Manfredo.⁴

Además, bajo la corte alfonsí, en el año 1252, se tradujo al castellano el *Libro de los animales que cazan* [*Kitāb al-Yawāriḥ*], un tratado de cetrería del astrónomo árabe Muhammad ibn Abdallah ibn Umar al-Bazyar quien vivió en Bagdad en el siglo IX bajo la gobernanza de los abasidas. En su prólogo, el autor justifica la nobleza de la cacería por ser un arte adoptado por los grandes reyes y juego útil para el entrenamiento guerrero:

Y las cosas verdaderas tienen algunas semejanzas con otras que parecen juegos. Y la lucha es una necesidad verdadera que corresponde a los reyes como medio para ejercer su poder. Para aprender el arte del combate, practican ciertos juegos que se parecen a la lucha, y el arte de la caza les da entretenimiento y les recuerda su oficio real, el de gobernar y vencer. Porque la lucha verdadera la practican porque no pueden evitarlo, mientras que la segunda, que es un juego, la practican por voluntad

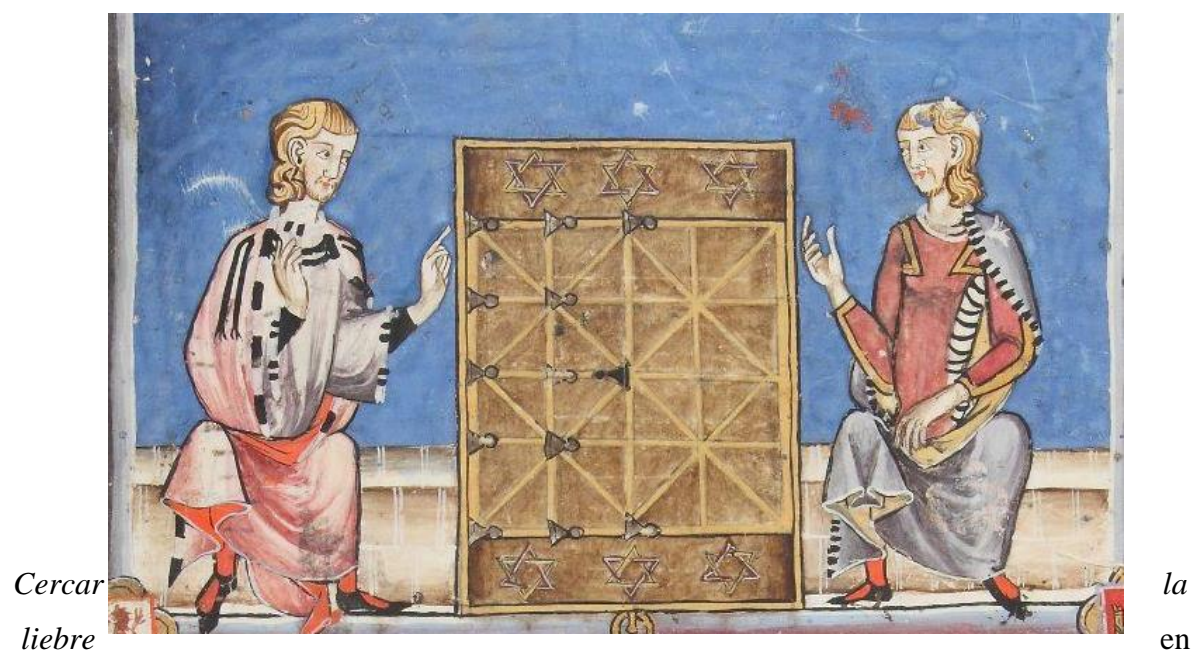
³ El texto original dice: “Alegrías hi ha otras sin las que deximos en las leyes antes desta [principalmente la caza], que fueron falladas para tomar home conorte en los cuidados et en los pesares quando los hobiese; et estas son oír cantares et sonos de estrumentos, jugar axedrez o tablas, e otros juegos semejantes destos: eso mesmo dezimos de las hestorias et de los romances, et de los otros libros que hablan de aquellas cosas de que los homes reciben alegría et placer.” *Las siete partidas*, II, 5, 21.

⁴ Wollesen, J. T., “Sub specie ludi...Text and Images in Alfonso El Sabio’s Libro de Acedrex, Dados e Tablas”, *Zeitschrift für Kunstgeschichte* 53, 1990, 277-308.

propia. Y este arte que es la caza, al proporcionarles provecho mientras se entretienen, es muy semejante al arte verdadero que es luchar y vencer.⁵

Como señalamos, abundan los tratados de cacería hasta el siglo XIV y aunque posteriores al rey Alfonso, encontramos dos obras fuertemente vinculadas a la tradición cultural alfonsí. En primer lugar, un tratado de cetrería escrito entre 1325 y 1326, *El libro de la caza* del príncipe Juan Manuel, sobrino de Alfonso X y nieto de Fernando III 'El Santo'. En segundo lugar, durante el reinado de Alfonso XI, bisnieto de Alfonso X, entre los años 1311 y 1350 se escribe el *Libro de la montería* donde se detalla cómo y dónde es posible matar osos y jabalíes.

Fuera de los reinos castellanos destacamos, por su exhaustividad, miniaturas y variedad, *El libro de la caza* del conde de Foix, Gastón Febo, escrito entre 1387 y 1389. Allí se ilustran distintos métodos de cacería, se describe la jerarquía de los animales de caza y el cuidado y la alimentación de las jaurías cazadoras. Este libro ofrece, como ningún otro, muchos detalles sobre la caza de liebres que nos permite pensar analogías con el juego descrito tiempo antes por el rey Alfonso.



Libro del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X, Fol. 92r

⁵ Muhammad ibn 'Abd Allah ibn 'Umar, *Libro de los animales que cazan* (Ed. José Manuel Fradejas Rueda), 1, 1.



Cacería de liebres en *El libro de la caza* de Gastón Febo

2. Semejanzas entre los tratados de cacería y el juego *Cercar la liebre*

En el folio 92r del *Libro del ajedrez, dados y tablas*, Alfonso presenta *Cercar la liebre*. Un juego de cacería asimétrico que se juega en un tablero de *Alquerque de doce*. Al describirlo, entre los diferentes tipos de juegos de alquerque, se ha sugerido un posible origen musulmán aunque quienes han estudiado el asunto con más profundidad no han encontrado en la literatura árabe medieval menciones a juegos de cacería.⁶ En cambio, sí se conocen, entre los musulmanes, los juegos de alquerque [*qirq*].⁷

Por lo tanto, *Cercar la liebre* quizás fue una innovación del rey Alfonso⁸ o de su entorno, un juego donde uno de los jugadores controla una pieza (la liebre) y compite contra otro jugador que controla doce, once o diez piezas cazadoras. El objetivo del jugador que mueve la liebre es saltar sobre los cazadores eliminándolos del tablero mientras que el objetivo del jugador que mueve a los cazadores es encerrar la liebre de manera que no tenga más posibilidad de movimientos:

Este es otro juego que también se juega en el alquerque de doce, y se le llama el juego de *Cercar la liebre*. Se juega de la siguiente manera: se toma una ficha [la liebre] y se coloca en el centro del

⁶ Murray, Harold J. R., *A History of board-games other than chess*, Oxford, Clarendon Press, 1952, 98.

⁷ Rosenthal, Franz, *Gambling in Islam*, Leiden, E. J. Brill, 1975, 46.

⁸ Así también lo reconoce la famosa enciclopedia mundial de juegos de mesa *Board Game Geek* (BGG) fundada en los años 2000: <https://boardgamegeek.com/boardgame/30715/catch-the-hare>

alquerque [tablero], y se colocan doce fichas de otro color alrededor de ella, o once o diez, según lo acuerden entre los jugadores. Se juega así: la liebre debe mover primero, y luego los demás [los cazadores], tantos como sean. Esa pieza [la liebre] no puede ser capturada por salto, como en otros juegos, sino que debe ser acorralada en una casilla de la que no tenga salida posible. La liebre puede capturar a los otros [los cazadores] saltando sobre ellos en línea recta, de una raya a otra, como ya dijimos. Y si la liebre captura a uno de los cazadores, es posible que ya no puedan encerrarla, especialmente si eran pocos al principio. Pero si comenzaron con doce [cazadores], al quedar once aún pueden intentarlo; lo mismo con diez, si saben jugar bien. Sin embargo, si eran diez y la liebre captura a uno, dejando solo nueve, ya no es posible encerrarla de ninguna forma, y pierden el juego. Y esta es la disposición de este juego, y esta es la figura del alquerque y de los juegos.⁹

Ahora bien, por un lado, varios pasajes del musulmán *Libro de los animales que cazan* (1252) parecen reflejarse en el juego de tablero *Cercar la liebre*. En primer lugar, el orden del movimiento. En la cacería, el rastro que la liebre deja al moverse hace que el perro la pueda seguir con su olfato y comience la persecución en conjunto:

En verano, las liebres se mueven poco, y por eso los perros las encuentran pronto y cerca de su rastro. Los mejores días para sacarlos de caza son los días claros y sin viento. Y es conveniente que no se los lleve a cazar fuera de sus correas, ni se los suelte hasta llegar a los lugares donde está la caza. Porque si se los soltara antes, correrían de un lado a otro y se cansarían, y al llegar al lugar de la caza ya no correrían con fuerza ni con alegría.¹⁰

De esta manera, mantener a los perros sujetos y soltarlos a la vez en el punto óptimo reproduce la dinámica lúdica de “mover primero la liebre y luego todos los perros juntos” tal como ocurre en el tablero de *Cercar la liebre*.

En segundo lugar, la captura de la liebre. En la cacería, cuando un perro se despista, toda la jauría se dispersa y la cacería se arruina. El tratado de cacería musulmán advierte:

En el otoño y al comienzo del invierno, los perros huelen bien y están muy atentos para olfatear a sus presas, porque las liebres se mueven mucho en esa época, y también durante las noches de invierno. Entonces encuentran más fácilmente su rastro, lo siguen y lo huelen mejor. A veces, durante las noches de invierno —sobre todo en las que hay luna—, las zorras se cruzan con las liebres.

Cuando los perros encuentran los rastros mezclados en un solo lugar, a veces aúllan, y esto solo ocurre cuando los rastros se han cruzado, de manera que no pueden distinguir cuál es el rastro de la presa. Por

⁹ El texto original dice: “Este es otro juego que se juega otrossí en el alquerque de doze, e llámanle el juego de Cercar la liebre. E juégasse d’esta guisa. Toman un trebejo e pónenlo en medio dell alquerque e ponen doze d’otra color en az a so él, o onze o diez, segunt ponen entre sí so postura aquellos quel an de jogar. Et juéganlo d’esta guisa. Ha de andar primero aquell trebejo e los otros cuantosquier que sean luego empós éll. Et aquel trebejo solo es atreguado quel no an de levar, mas anlo de encerrar en una casa de guisa que no haya otra do ir. Et él levará de los otros cuantos pudiere passandolos sob’r ellos, segunt dixiemos, d’una raya a otra en derecho. E depués que aquel trebejo levare uno de los otros nol podrán encerrar. Però si los trebejos fueren doze, por levar uno fican onze, e puédenlo levar con ellos allí do quieren; esso mismo farán con diez si lo bien sopieren jogar. Mas si de los diez levare uno, los nueve que fincan nuncua lo pueden encerrar en ninguna manera e pierden por ý el juego. Et éste es el departimiento d’este juego, e ésta es la figura dell alquerque e de los juegos.” Alfonso X, *El libro del acedrex, dados y tablas. Ordenamiento de las tafurerías*, Madrid, Fundación José Antonio de Castro, 2007, 349-350.

¹⁰ Muhammad ibn 'Abd Allah ibn 'Umar, *Libro de los animales que cazan*, 4, 5.

eso se detienen y aúllan, y no siguen ningún rastro, por temor a equivocarse y tomar el rastro que no es.¹¹

La confusión de los perros paraliza la persecución. Así ocurre en el juego descrito por Alfonso cuando la liebre salta sobre los perros eliminándolos del tablero. Por lo tanto, cuando solamente queden en el tablero nueve perros, será imposible que éstos ganen la partida.

Aunque Alfonso parece sugerir una estrategia ganadora para el jugador que controla las piezas cazadoras siempre y cuando “bien supiere jugar”, la cacería nunca podría ser un juego si el destino de la liebre indefectiblemente fuera el de ser cercada. La tensión es lo propio del juego y así las condiciones de asimetría del número (12 contra 1) son compensadas por la asimetría de la habilidad (los perros no pueden saltar por sobre la liebre) manteniendo esta incertidumbre del resultado hasta el final de la partida.

Por otro lado, en el tratado de Gastón Febo se describen distintos tipos de caza de liebres, algunas con arco y otras con redes pero todas ellas ponen a prueba la habilidad de los sabuesos:

primero [los sabuesos] deben descifrar las múltiples huellas de la noche, que se cruzan y entrecruzan sin cesar. Luego, una vez en el rastro correcto, la caza se extiende por bosques y senderos, donde sus ladridos finalmente hacen salir a la presa, indefensa y asustada, y la empujan hacia las traicioneras redes donde la esperan los cazadores.¹²

Resulta llamativo que la idea de utilizar redes o cercos para atrapar a la liebre se refleja en el nombre elegido por Alfonso para presentar su juego: *Cercar la liebre*. El cazador delimita, en ocasiones, su *círculo mágico*, es decir, su tablero de cacería cuyo borde es el propio bosque. En palabras de Febo:

Durante la noche se colocan redes en el borde del bosque. Al amanecer, los campesinos se dirigen al campo, haciendo un amplio rodeo para no asustar a las liebres que pastan, y tienden una larga cuerda con cascabeles. La arrastran por trigales y prados, acercándose al bosque, obligando así a la caza a avanzar hasta quedar atrapada en las redes.¹³

Luego, Febo describe otra forma de cacería donde la liebre corre en un terreno bien delimitado.

La liebre es golosa y escoge las hierbas y hojas más sabrosas. Si las encuentra en un jardín, huerto o viñedo, se abre paso para llegar hasta ellas. El campesino la vigila pacientemente durante varias tardes y coloca una serie de redes en forma de bolsas en la entrada, que se cerrarán bruscamente sobre la liebre descuidada.¹⁴

¹¹ Muhammad ibn 'Abd Allah ibn 'Umar, *Libro de los animales que cazan*, 4, 5.

¹² Gaston Phoebus, *The hunting of book* (Trad. J. Peter Tallon), London, Regent Books, 1984, 22. La traducción del inglés es nuestra.

¹³ Ibid., 100.

¹⁴ Ibid., 101.

El campesino caza liebres por todos los medios: con lazos corredizos, nudos o setos colocados en los caminos. Todas estas trampas son igual de crueles, y por ello están prohibidas por el noble.¹⁵

En el pasaje anterior emerge una crítica moral al tipo de cacería que llevan a cabo los campesinos frente a la del noble. Febo describe, por un lado, la caza a caballo como el pasatiempo favorito del noble y, por otro lado, las trampas para la caza que ejecutan los villanos, campesinos y otros plebeyos necesitados de carne fresca.¹⁶ Mientras el noble utiliza el olfato y la velocidad de las jaurías, las flechas, el ingenio, el instinto, la coordinación, el acecho paciente, la astucia, el caballo y el ritual, el campesino captura sin esfuerzo, sin arte, solamente usando trampas con redes en setos, lazos o fosos.

Como la cacería se ajusta al término medio de la virtud de la eutrapelia, tanto su exceso como su defecto es vicio. En palabras de Alfonso:

El rey debe ser hábil [mañoso] y sabio en aquellas cosas que se convierten en gusto y alegría, para poder soportar mejor los grandes trabajos y pesares cuando los tenga, como dijimos en la ley anterior. Y para ello, una de las cosas que los antiguos descubrieron como más beneficiosas es la caza, de cualquier tipo que sea. Pues la caza ayuda mucho a aliviar las preocupaciones y la ira, algo que necesita más un rey que cualquier otro hombre. Además, proporciona salud, ya que el esfuerzo moderado que conlleva favorece el buen comer y el buen dormir, que son la base principal de la vida humana. También da placer y alegría, al sentir el dominio sobre aves y bestias salvajes, haciéndolas obedecer y servirle, atrayendo otras a su alcance. Por estas razones, los antiguos consideraron que esta práctica conviene más a los reyes que a los demás hombres, por tres motivos: primero, porque alarga la vida, mejora la salud, enriquece el entendimiento y aleja las preocupaciones y pesares, que son cosas que estorban mucho al juicio; y todo hombre sensato debe hacer esto de vez en cuando para poder llevar mejor sus asuntos. Sobre esto dijo Catón el Sabio que todo hombre debe, a veces, alternar sus preocupaciones con alegría y placer, pues lo que nunca descansa no puede durar mucho. Segundo, porque la caza es un arte y una enseñanza útil para la guerra y para vencer, conocimientos que los reyes deben dominar. Tercero, porque los reyes, más que los demás hombres, tienen medios para sostenerla con abundancia. No obstante, no deben gastar en ella tanto que descuiden sus deberes o agoten sus recursos, ni deben entregarse a ella de tal modo que les impida cumplir con los demás asuntos que tienen que atender. Y los reyes que usaran la caza de otra manera distinta a la que aquí se ha dicho se mostrarían como faltos de entendimiento, descuidando por ella las grandes tareas que deberían cumplir. Además, el placer que obtuvieran de ella acabaría por volverse pesar, trayéndoles enfermedades en lugar de salud. Y más aún, Dios podría tomar venganza con justo derecho, porque habrían hecho mal uso de las cosas que Él puso en este mundo.¹⁷

¹⁵ Ibid., 104.

¹⁶ Ibid., 84.

¹⁷ El texto original dice: “Mañoso debe el rey ser et sabidor de otras cosas que se tornan en sabor et en alegría para poder mejor sufrir los grandes trabajos et pesares quando los hobiere, segunt deximos en la ley ante desta. Et para esto una de las cosas que fallaron los antiguos que mas tiene pro es la caza, de qual manera quier que sea: ca ella ayuda mucho á menguar los pensamientos et la saña, lo que es mas menester á rey que á otro home; et sin todo aquesto da salud, ca el trabajo que en ella toma, si es con mesura, face comer et dormir bien, que es la mayor parte de la vida del home; et el placer que en ella recibe es otrosi grant alegría como apoderarse de las aves et de las bestias bravas, et facerles que le obedezcan et le sirvan, aduciendol las otras á su mano. Et por ende los antiguos tovieron que conviene mucho esto á los reyes mas que á los otros homes, et esto por tres razones: la primera por alargar su vida et su salud, et acrescentar su entendimiento, et redrar de sí los cuidados et los pesares, que son cosas que embargan muy mucho el seso, et todos los homes de buen sentido deben esto facer para poder mejor venir á acabamiento de sus fechos: et sobresto dixo Catón el sabio, que todo home debe á las vegadas volver entre sus cuidados alegría et placer, ca la cosa que alguna vegada non fuelga non puede mucho durar. La segunda porque la caza es arte et sabidoria de guerrear et de vencer, de lo que deben los reyes ser mucho sabidores; la tercera porque mas abondadamente la pueden mantener los reyes que los otros homes: pero con todo esto non deben hi

Como notamos en el pasaje anterior, para el rey, la cacería es una actividad eutrapélica al igual que el juego de tablero donde predomina el pensamiento estratégico y reflexivo y no una forma de actuar desesperada, azarosa o atolondrada. Lo que ocurre en el tablero de *Cercar la liebre* no es más que un símbolo de un juego noble y honesto.

3. *Cercar la liebre*: simbolismos, vanidades y técnica de guerra

El tablero de *Cercar la liebre* tiene pintadas seis estrellas de David, lo que indica que los eruditos judíos también contribuyeron al proyecto como autores o pintores de miniaturas.¹⁸ Conocedor de simbolismos, Alfonso puso a los hebreos a trabajar en el juego de la liebre, animal muy mal considerado en los textos del *Pentateuco*. En el *Levítico*, la liebre está estigmatizada y prohibida como animal impuro ya que no tiene la pezuña partida que es la condición necesaria junto con el rumiar para que un animal pueda comerse.¹⁹ También en *Deuteronomio* se repite la consideración de la liebre como un animal impuro.²⁰

A diferencia del jabalí (animal predilecto para la cacería romana y de la Alta Edad Media) o del ciervo (animal cristológico y principal caza real de la Baja Edad Media), la liebre siempre mantuvo sus referencias simbólicas establemente negativas.

Entre los primeros cristianos que establecieron un profundo simbolismo acerca de la liebre, encontramos a Clemente de Alejandría, quien interpreta el pasaje puesto en boca de Moisés: “No comerás liebre ni hiena” y sostiene que hay que prohibir no solo la pederastia sino la cópula constante:

Dícese que la liebre gana cada año un año y que tiene tantos orificios como años de vida, de modo que la prohibición de ingerir liebre significaría que debemos evitar la pederastia.²¹

Y más adelante:

De nuevo Moisés prohíbe comer liebre; la liebre copula en todas las épocas, y cuando la hembra se agazapa cerca del macho, la cubre viniendo por detrás. Pues tal es su costumbre. La hembra pare cada

meter tanta costa por que mengue lo que han de complir, nin otrosi non deben tanto usar della que les embargue los otros fechos que han de facer. Et los reyes que de otra guisa usasen de la caza si non como dicho habernos, mostrarse hien por desentendudos, desamparando por ella los otros grandes fechos que hobiesen de facer : et sin todo esto el alegría que della recibieren por fuerza se les haberia de tornar en pesar, onde les vernien grandes enfermedades en lugar de salud, et demás habrie Dios de tomar dellos venganza con grant derecho , porque usaron como non debien de las cosas que él fizo en este mundo.” *Las siete partidas*, 2, 5, 20.

¹⁸ Schädler, Ulrich, “Einführung: Von Spielen, dem Menschen und dem wahren Glauben”, *Alfons X ‘der Weise’: Das Buch der Spiele*, Münster, Lit Verlag, 2009, 9-48.

¹⁹ *Lev.* 11, 6.

²⁰ *Deu.* 14, 7.

²¹ Clemente de Alejandría, *El pedagogo*, 2, 83, 3.

mes, y, antes del parto, vuelve a quedarse preñada, y luego, tan pronto como ha parido, se deja cubrir por no importa qué liebre, ya que no tiene bastante con una sola cópula. Y, de nuevo, concibe, mientras está amamantando: tiene una matriz de dos ramales.²²

Para Clemente, el mandato de Moisés de no comer liebre obliga al cristiano a abstenerse de los deseos ardientes y de las uniones sexuales continuas, de las cópulas con mujeres embarazadas, de la homosexualidad, de la pederastia y la lascivia.²³

En tiempos posteriores, en las *Etimologías* (625 d.C.) de Isidoro de Sevilla, pensador con general tendencia a consideraciones morales, se limita a describir a la liebre [*lepus*] como un animal veloz y muy tímido.²⁴ En su enciclopedia moral del siglo XII, *De naturis rerum*, el filósofo y teólogo inglés Alejandro Neckam dedica un capítulo a la liebre para decir a aquellos que son afeminados y desafían a la Naturaleza, que imitan al comportamiento de la liebre por su carácter hermafrodita, temeroso e inestable.²⁵

Todo este simbolismo negativo asociado a la liebre así como la crítica a la cacería converge en el pensamiento del filósofo y teólogo inglés Juan de Salisbury. En su libro *Policraticus* (1159) acusa a los nobles por sus frivolidades, entre ellas, la cacería. Considera que la caza es un mal arte e impropio de los hombres ilustres y que los cazadores se aprestan a organizar un ejército de perros y grandes preparativos para apresar a un infeliz animalillo como es el tímido lebrato.²⁶ Así, recuerda el proverbio: “Quien caza liebres, consume palabras” [*Qui lepores agitat, verba consumit*]²⁷ para significar una especie de esfuerzo inútil que no lleva a ningún resultado valioso.

La caza es vana y muy laboriosa, y nunca compensa con el provecho de sus resultados los daños de sus gastos, aunque muchos cazadores la practican para, con ese pretexto, hacer mayores ahorros, estar poco en su casa, más veces en la mesa ajena, evitar a la muchedumbre mientras dan vueltas por bosques, desfiladeros y lagos, vestidos con ropas más bien vulgares, contentos con alimentos frugales, mientras a sus consortes y criados, a los que consume la debilidad de los ayunos, y afligen los sufrimientos de la desnudez, a quienes agota un trabajo inmoderado, los consuelan con la apariencia de placer, o más bien, de vanidad.²⁸

En su rol de teólogo, Juan de Salisbury encuentra apoyo bíblico para su crítica y para advertir la inconveniencia de la caza. Recuerda que Esaú, hijo de Isaac y hermano de Jacob, era cazador y que fue privado de la bendición paterna. Así, concluye que ningún santo fue cazador.²⁹

²² Ibid., 2, 88, 1.

²³ Ibid., 2, 88, 3.

²⁴ Isidoro de Sevilla, *Etimologías*, 12, 1, 24.

²⁵ Alejandro Neckam, *De naturis rerum*, 2, 134.

²⁶ El lebrato es la cría de la liebre. Juan de Salisbury, *Policraticus*, 1, 4.

²⁷ Juan de Salisbury, *Policraticus*, 1, 5.

²⁸ Ibid., 1, 4.

²⁹ Ibid., 1, 4.

Ahora bien, la posición ideológica de Alfonso, de acuerdo con la ética emergente de la eutrapelia aristotélico-tomista, se opone a la mentalidad anti-lúdica de figuras como la de Juan de Salisbury. Desde el temprano cristianismo del siglo II, grandes figuras han elaborado tratados, cartas o establecido juicios morales en contra de los juegos en general y de los juegos de mesa en particular. Es el caso de Taciano el Sirio (120-180), Clemente de Alejandría (150-217), Pseudo-Cipriano (120-199), Tertuliano (160-220), Novaciano (210-258), Juan Crisóstomo (347-407), Ambrosio de Milán (340-397), Agustín de Hipona (354-430), Isidoro de Sevilla (556-636), Pedro Damiano (1007-1072) y Alejandro Neckam (1157-1217). Todos ellos han contribuido a mantener, de manera hegemónica, una mentalidad anti-lúdica que condena al juego por su origen demoníaco e idolátrico y por sus consecuencias ruinosas para la sociedad.³⁰ Esta mentalidad entrará en crisis en el siglo XIII cuando la interpretación de la virtud de la eutrapelia aristotélica, realizada por Tomás de Aquino, afirme que es posible jugar sin pecado.

En este sentido, Alfonso no solamente desafía a las autoridades eclesiásticas al describir a un juego que tiene, entre sus piezas principales, a un animal de connotaciones inmorales para la tradición judeocristiana como la liebre³¹ sino también desafía a la mentalidad anti-lúdica al defender la cacería como una diversión honesta y permitida tanto en el territorio físico como en el tablero simbólico.

Finalmente, el juego *Cercar la liebre* lleva en su nombre un verbo con un alcance semántico estratégico-militar y que se manifiesta en numerosas obras. ¿Cuál es el significado que atribuye Alfonso al verbo *cercar*? Según el *Diccionario de la prosa castellana del Rey Alfonso X* son tres las acepciones que recibe este verbo en las obras del rey: (i) Rodear o circunvalar un sitio con vallado, tapia o muro; (ii) Poner cerco o sitio a una plaza, ciudad o fortaleza y (iii) Rodear, recorrer un espacio dando vueltas alrededor de él.³² Este último sentido es el que mejor corresponde al juego *Cercar la liebre*.

Además, *cercar* no es solamente *rodear* sino *bloquear* los movimientos del adversario. Lo mismo en el juego que en el combate físico. En algunos pasajes de *Las siete partidas* (1221-

³⁰ El lector puede remitirse a otro trabajo nuestro: Martínez Sáez, Nicolás & García Almeida, Lucía, *Alejandro Neckam (1157-1217): Sobre los jugadores de dados. Estudio y traducción*, *Mirabilia Journal* 37, 2023/2, 70-102.

³¹ Sonja Musser Golladay afirma que Alfonso podría haber tenido cierta predilección por las liebres. La constelación *Lepus*, la liebre, figura en su obra *Lapidario* junto con las demás constelaciones zodiacales. *Lepus* está cerca de Orión, debajo de él en el cielo, pero no forma parte de las 12 constelaciones zodiacales. Esto mismo sugiere un interés especial de Alfonso por esta constelación o por las liebres en general. Musser Golladay, Sonja, *Los libros de Acedrex, Dados e Tablas: Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's Book of Games*, Tesis doctoral, University of Arizona, 2007, 783.

³² Kasten, Lloyd A., Nitti, John J. & Gago Jover, Francisco, “Cercar”, *Diccionario de la prosa castellana del Rey Alfonso X*, Hispanic Seminary of Medieval Studies, 2024. En línea en <http://www.hispanicseminary.org/dpcax/> Consultado el 9 de enero de 2026.

1284) podemos advertir cómo el cercamiento o bloqueo es una técnica de ataque y también de defensa:

Las huestes y las guerras se hacen por dos motivos: o bien para defender lo propio de los enemigos, o bien para conquistar lo que ellos poseen. Y cada una de estas razones puede presentarse de tres maneras. Si es para defender lo propio, puede ser: o cuando los enemigos entran en la tierra para saquearla o causar otro daño y luego retirarse, o cuando vienen a cercar una villa o un castillo, o cuando entran a dar batalla abierta al rey y a los habitantes de esa tierra. Y si es para conquistar lo de los enemigos, también puede ser en esas tres formas. Sin embargo, consideramos que es mucho más grave la falta de quienes no quieren ir a defender la tierra de su señor o la suya propia, que la de aquellos que no acuden a conquistar lo que es de los enemigos, como explicaremos más adelante.³³

Así entonces, cuando se trata de cercar al enemigo, Alfonso afirma que esto debe hacerse para despojarlos de sus posesiones y engrandecer al reino, de donde nacen bienes como el honor, el poder, el provecho y la lealtad.³⁴ En términos defensivos, es deber del rey mandar a *cercar* las ciudades, las villas y los castillos de buenos muros y torres:

El rey debe honrar a su tierra, y especialmente ordenando cercar las ciudades, las villas y los castillos con buenos muros y buenas torres, porque esto la hace más noble, más honrada y más hermosa; además, es una gran seguridad y un gran amparo para todos en común en todo tiempo; asimismo, debe honrarla con su palabra, alabando sus bondades.³⁵

En otras obras de carácter histórico, como la *Historia general* (1272-1275), la idea de *cercamiento* se enlaza con descripciones tácticas y geográficas para anular la movilidad del enemigo. En palabras de Alfonso:

Ellos están cercados: por un lado, por el mar; por otro, por montes por donde nadie podría andar; y por otro más, por peñas tan altas que nadie podría atravesarlas. Por esta parte y por todas las demás por donde ellos podrían ir, los tenemos cercados con nuestras caballerías; no les dejaremos salir a campo abierto ni ir a ninguna otra parte.³⁶

³³ El texto original dice: “Las huestes e las guerras se fazen por estas dos cosas, o para defender lo suyo de los enemigos, o para conquistar lo que ellos tienen. E cada una destas dos puede seer en tres guisas. Ca si es para defender lo suyo, o es quando entran los enemigos para correr la tierra e fazer y otro mal e sallirse, o es para cercar villa o castiello,

o es quando entran a dar batalla conocida al rey e a los de aquella tierra. E si es para ganar e a conquistar de los enemigos, es otrosi en estas tres maneras. Pero mucho tenemos que es mayor la pena de aquellos que non quieren yr a defender la tierra de su señor ó ellos son, que non es de los que non van a conquistarlo de los enemigos, asi como diremos adelante.”, *Las siete partidas*, 1, 3, 1.

³⁴ *Ibid.*, 1, 5, 6.

³⁵ El texto original dice: “Honra debe el rey facer á su tierra, et señaladamente en mandar cercar las cibdades, et las villas et los castiellos de buenos muros et de buenas torres, ca esto la face seer mas noble, et mas honrada et mas apuesta: et demas es grant seguridad et grant amparamiento de todos comunalmente para en todo tiempo: otrosi la debe honrar de su palabra alabando las bondades della.” *Ibid.*, 2, 11, 2.

³⁶ El texto original dice: “ellos yazen çercados del un cabo dela mar. & dell otro delos montes poro omne non podrie andar. dell otro de pennas tan altas. que njnguno non las podrie passar. desta part. & por todas las otras partes poro ellos podrien yr. tenemos los nos çercados con nuestras cauallerias. quelos non dexaremos salir a anchura. njn yr a otra parte.”, *General Estoria I*, fol. 160v30.

También, en la *Historia de España* (1284-1347), se describe al cerco como una estrategia de bloqueo que ocasiona hambre y fatiga:

Pero ese rey don Sancho de Navarra, el Valiente, por todo ello, con el propósito de obtener aún más riquezas de los moros, seguía andando y yendo entre ellos, por las ciudades de los árabes, y moraba con ellos en su tierra. En todo esto, los de Vitoria, cercados, ya cansados de combates y de penalidades, y aquejados por la escasez de víveres, llegaron a ponerse en peligro de rendirse.³⁷

Por último, en la misma obra, se resalta la idea del cerco como una forma de combate y resistencia hasta que se gane la batalla:

y envió a Toledo a uno de sus alguaciles con un gran ejército para que los cercase y los combatiera, y para que no se retirase de allí hasta que le entregasen la ciudad.³⁸

Por todo lo dicho, en el juego *Cercar la liebre* no solamente encontramos una traducción lúdica de la honesta cacería que practicaba la nobleza medieval castellana sino también un dispositivo pedagógico y estratégico, por un lado, útil para el entrenamiento ofensivo, el rodeo y el bloqueo del enemigo y por otro lado, funcional al mantenimiento de un territorio cerrado, es decir, protegido.

4. Conclusiones

Pensamos que con Alfonso X ‘El Sabio’ emerge una cultura lúdica en el corazón de la Edad Media. La actividad de la caza que, en sí misma, es juego noble, vuelve a duplicarse como juego trasladándose de un territorio físico a un tablero simbólico. En *Cercar la liebre*, Alfonso propone el juego de la caza y de esta forma, desafía a la mentalidad anti-lúdica eclesiástica y al tradicional simbolismo negativo asociado a la liebre. Su obra se escribe bajo el paradigma de la eutrapelia inaugurado por Tomás de Aquino y que permitió pensar al juego como una virtud y una forma de alegría dada por Dios al hombre para que pudiese soportar las penas y los trabajos cuando les sobreviniesen.³⁹ Así, el juego dejaba de ser un vicio de origen demoníaco e idolátrico para convertirse en descanso del alma, en actividad virtuosa.

³⁷ El texto original dice: “mas esse rey don sancho. de nauarra. el ualient. por tod esso. por razon de sacar aun mas auer de los moros. andauasse aun por yr entrellos. por las çipdades de los alaraues. et morauasse con ellos en su tierra. en tod esto. los de victoria çercados. cansados ya de lides. & de lazerias. & a quexados de minguas. de viandas. uinieron a periglo de dar se.” *Estoria de España II*, fol. 290v3.

³⁸ El texto original dice: “et enuio luego a toledo un su alguazil con grand hueste que los cercasse. & los guerreasse. & que se non partiesse denda fasta quel diessen la çibdad.” *Estoria de España II*, fol. 107r20.

³⁹ Alfonso X, *El libro del acedrex, dados y tablas. Ordenamiento de las tafurerías*, Madrid, Fundación José Antonio de Castro, 2007, 19.

En este sentido, *Cercar la liebre* es un juego eutrapélico, es decir, honesto y capaz de simbolizar una actividad de alta estimación para la nobleza castellana: la cacería tal como se practicaba antes de la difusión de las armas de fuego en el siglo XIV. Además, el juego adquiere una dimensión pedagógica en tanto promueve el pensamiento estratégico y coordinado, necesario tanto para las ofensivas militares como para la defensa de los reinos.

La vida de Alfonso estuvo atravesada por continuas guerras, podríamos decir que su vida fue una *vida cercada* pero que, en su *círculo mágico*, el juego funcionó como di-versión, es decir, como una evasión a un mundo imaginario, una vía de escape, quizás una forma de felicidad en medio de la convulsionada y compleja Edad Media.

5. Referencias bibliográficas

Alfonso X, *Las siete partidas* (Ed. Pablo de Colonia. Juan Pegnitzer, Magno [Herbst] y Tomás [Glockner] por comisión de Rodrigo de Escobar y Melchor Gorrício), Sevilla, 1491.

Alfonso X, *El libro del acedrex, dados y tablas. Ordenamiento de las tafurerías*, Madrid, Fundación José Antonio de Castro, 2007.

Alfonso X, *Estoria de España II*, Escorial, Monasterio XI.I.4, 1284-1347.

Alfonso X, *General Estoria I*, Madrid, Nacional MSS/816, 1272-1275.

Clemente de Alejandría, *El pedagogo* (Trad. J. S. Díaz), Madrid, Gredos, 1988.

Gaston Phoebus, *The hunting of book* (Trad. J. Peter Tallon), London, Regent Books, 1984

Isidoro de Sevilla, *Etimologías* (Trad. Luis Cortés y Góngora), Madrid, BAC, 1951.

Juan de Salisbury, *Policraticus o de las frivolidades de los cortesanos y de los vestigios de los filósofos* (Trad. José P. Royán), Libros I-IV, Málaga, Universidad de Málaga, 2007.

Kasten, Lloyd A., Nitti, John J. & Gago Jover, Francisco, *Diccionario de la prosa castellana del Rey Alfonso X*, Hispanic Seminary of Medieval Studies, 2024. En línea: <https://www.hispanicseminary.org/dpcax-en.htm>

Martínez, Nicolás & Murano, Hernán, “La filosofía del juego y el origen de las instituciones políticas en el pensamiento de José Ortega y Gasset”, *Revista Prometeica*, 32, 2025, 1-9.

Muhammad ibn 'Abd Allah ibn 'Umar, *Libro de los animales que cazan* (Ed. José Manuel Fradejas Rueda). Edición online: <https://www.aic.uva.es/clasicos/yawarih/yawarih-intro.html>

Murray, Harold J. R., *A History of board-games other than chess*, Oxford, Clarendon Press, 1952.

Musser Golladay, Sonja, *Los libros de Acedrex, Dados e Tablas: Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's Book of Games*, Tesis doctoral, University of Arizona, 2007.

Ortega y Gasset, José, “A «Veintes años de caza mayor »”, *Obras completas*, Madrid, Revista de Occidente, 6, 419-491.

Rosenthal, Franz, *Gambling in Islam*, Leiden, E. J. Brill, 1975.

Schädler, Ulrich, “Einführung: Von Spielen, dem Menschen und dem wahren Glauben”, *Alfonso X 'der Weise': Das Buch der Spiele*, Münster, Lit Verlag, 2009, 9-48.

Wright, Thomas (ed.), *Alexander Neckam. De naturis rerum libri duo*, London, 1863.

Wollesen, J. T., “Sub specie ludi...Text and Images in Alfonso El Sabio's Libro de Acedrex, Dados e Tablas”, *Zeitschrift für Kunstgeschichte* 53, 1990, 277-308.