



**TEXTO:** Juan García de la Riva  
**FOTOGRAFÍAS:** Óscar Robres Medel

La conmemoración de 2010 como Año Santo Jacobeo es una buena excusa para traer a estas páginas el juego de la Oca, íntimamente relacionado con la historia del Camino de Santiago y cuya conexión la encontramos en el pasado de los Templarios. La unión de esta ruta y este juego se manifiesta en pocos lugares de una forma tan representativa como en la plaza situada junto a la Iglesia de Santiago el Real, en Logroño.



## Peregrinos en la actual plaza de la Oca de Logroño



La celebración de este 2010 como Año Santo Jacobeo confiere todo el protagonismo al Camino de Santiago, una ruta con una gran importancia histórica para el devenir de La Rioja, región por donde pasa desde el siglo XI. Esta efeméride nos brinda la ocasión perfecta para abordar en estas páginas un juego, la Oca, que, sin ser propiamente riojano, está vinculado a esta Comunidad Autónoma por cuanto su origen se encuentra íntimamente ligado a la historia del Camino de Santiago y cuya representación se manifiesta de forma única en la plaza situada junto a la Iglesia de Santiago el Real, en Logroño, por donde transcurre la ruta a su paso por la capital riojana. Esta original plaza, donde encontramos las casillas del juego de la Oca reproducidas a gran tamaño, vio la luz en 1989 y fue recientemente inaugurada, en diciembre de 2009, tras una remodelación que incluyó mejoras en el pavimento, los sumideros y la iluminación, así como la colocación de cubos de piedra que semejan unos dados de grandes dimensiones y funcionan como bolardos. En pocos rincones del Camino de Santiago encontramos una

representación tan manifiesta de la relación de esta ruta con el juego de La Oca.

### EL ORIGEN DEL JUEGO

Desde la antigüedad, la oca es un animal asociado a la divinidad y a la protección, y así aparece representado por romanos, egipcios y celtas. Los investigadores barajan varias líneas de trabajo para explicar el origen del Juego de la Oca. Una de ellas se remonta a la antigua Grecia, a partir del descubrimiento del Disco de Phaistos, en 1908, en las ruinas del Palacio de Creta. Este disco está datado en el periodo Minoico Medio III, con una antigüedad estimada entre el 1580 y el 1700 a. C. El de Phaistos es un disco de arcilla circular con unas dimensiones de 16 cm. de diámetro y 2,1 de espesor y contiene unas espirales divididas en 30 y 31 casillas decoradas con diversas ilustraciones, entre las cuales aparecen ocho pájaros y en cuya simbología se ha querido ver ocas. Siguiendo esta línea, una leyenda asegura que los guerreros griegos que tomaron partida en el asedio de Troya idearon este juego para entretenerse durante el tiempo libre.



Sin embargo, la teoría que entronca con la historia del Camino de Santiago atribuye el origen de la Oca a los Templarios, quienes comenzaron a utilizar las conchas del Nautilus con una finalidad criptográfica más allá de la lúdica. Según se dice, la Orden del Temple emitía mensajes en clave que solo algunos de sus miembros eran capaces a descifrar. Y precisamente esta concha se ha identificado como el primer tablero de la Oca, ya que sus 63 espacios coinciden con las 63 casillas del juego. Los Templarios fueron una orden de monjes-guerreros que se erigieron en 1118 en jardines de los Lugares Santos de Jerusalén. Con el tiempo, la labor de custodia de los Templarios se amplió desde las fronteras de Jerusalén a otros lugares santos como el propio Camino de Santiago, por entonces, aun en manos de los musulmanes, en muchos de sus tramos en la Península Ibérica. Y en ese contexto surgió el Juego de la Oca que conocemos, diseñado por la Orden del Temple como una guía de ida y vuelta del Camino de Santiago para iniciados. Y aunque las reglas de la Orden del Temple prohibían expresamente a sus miembros el uso de los juegos como los Dados y el Ajedrez, en el caso de la Oca, como hemos apuntado, no estamos ante un divertimento sino ante una guía encriptada. Así, el tablero de la Oca y sus casillas ayudarían a los peregrinos que viajaban desde Roma a Santiago para realizar esta ruta con seguridad. El tablero representaría el propio Camino de Santiago; las ocas, los lugares seguros donde los Templarios podían encontrar refugio, en este caso, localidades de esta ruta como Pamplona, Logroño o León; y otras casillas, como el pozo, la posada o el laberinto, simbolizarían espacios inseguros para los miembros de la Orden. Los Templarios diseñaron su guía del Camino a partir de los marcas de cantero que



los Maestros Constructores imprimían en las catedrales, puentes y edificios que levantaban. Los constructores utilizaban como símbolos el caracol y la pata de oca, inscripciones recogidas en el Alfabeto de los Templarios. Ambos elementos se encuentran en el Juego de la Oca, ya que la espiral que forma la concha del caracol la encontramos en la ca-

silla que representa el laberinto e, incluso, en la propia forma del tablero. Siguiendo con la historia de este juego, debemos hacer una parada en el siglo XVI, cuando el mecenas

florentino Francisco I de Médicis regaló a Felipe II uno de los primeros juegos de la Oca que se conocen. Estamos en un momento en el que Madrid era el centro del imperio español, donde “no se ponía el Sol”. Y así, todas las cortes adoptaron la moda de jugar a la Oca, sustituyendo al Ajedrez como el entretenimiento predilecto para la nobleza europea. En 1597, John Wolfe ya deja constancia escrita de la existencia de este juego.



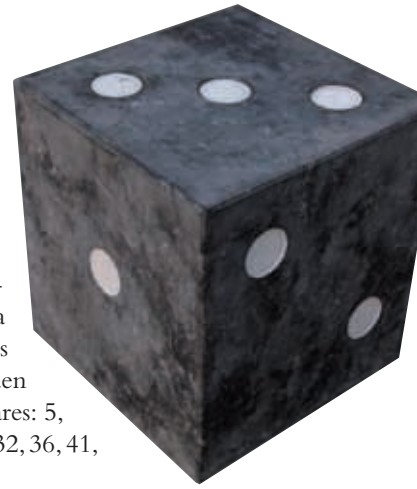


En los siglos XVIII y XIX los tableros de Oca empezaron a representar escenas de la vida cotidiana con una finalidad moralizante ofreciendo modelos de conducta virtuosa para la sociedad de la época. Existen ejemplos donde se ilustran acontecimientos como la Revolución Francesa o la Primera Guerra Mundial, intrigas políticas, enredos amorosos y hasta las aventuras de personajes como Don Quijote, los viajes de Julio Verne o la vida de Jorge III. Las primeras versiones comerciales del juego aparecen en la década de 1880.

### EL TABLERO Y LAS CASILLAS

La Oca que conocemos en la actualidad es un juego de mesa para dos o más jugadores. Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 63 casillas ilustradas con distintos dibujos. En cada turno, el jugador tira dos dados que le indican el número de casillas que debe avanzar. Gana el juego el primer jugador que llega a la casilla 63, “el jardín de la oca”, símbolo para los Templarios de la culminación de un camino espiritual en busca de la perfección y de la llegada a Santiago de Compostela. Dependiendo de la casilla en la que se caiga se puede continuar avanzando o, por el contrario, hay que detenerse o incluso retroceder. Cuando se cae en la *oca*, la ficha avanza hasta la siguiente oca, y, dependiendo de versiones del juego, se vuelve a tirar. En ese caso, se dice: “de oca en oca y tiro porque me toca”. Existen versiones del juego en las que, dependiendo de la orienta-

ción del pico de la oca, se debe avanzar o retroceder. La oca la encontramos en trece casillas que siguen una curiosa estructura numérica, ya que dos números impares preceden siempre a dos pares: 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59.



El *punte* se encuentra presente en dos casillas del tablero (6 y 12) y caer en una de ellas conlleva avanzar o retroceder hasta el otro puente. En algunas versiones se vuelve a tirar y entonces se dice: “de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente”. Caer en la *posada* (19) supone perder tres turnos, y hacerlo en el pozo (31) impide volver a tirar los dados hasta que otro jugador pasa por esta casilla. Los *dados* aparecen en dos casillas (26 y 53) y el jugador que cae en una de ellas avanza o retrocede hasta la otra y vuelve a tirar. En este caso se dice: “de dado a dado y tiro porque me ha tocado”. Caer en el *laberinto* (42) implica retroceder hasta la casilla 30 y entonces se dice: “del laberinto al 30”. Dependiendo de versiones no se puede avanzar hasta sacar un número determinado con los dados. La *muer-te* (58), representada con una calavera, obliga a volver a empezar desde la primera casilla.

Para alcanzar la última de las casillas, la 63, y ganar el juego se debe llegar con la puntuación exacta ya que el jugador debe retroceder tantas casillas como puntos sobren.

