HISTORIA DE UN MITO



El Juego Templario de la Oca en el Camino de Santiago

Ampliado y corregido

FERNANDO LALANDA

Vision Libros

EL JUEGO TEMPLARIO DE LA OCA EN EL CAMINO DE SANTIAGO

FERNANDO LALANDA

EL JUEGO TEMPLARIO DE LA OCA EN EL CAMINO DE SANTIAGO

Vision Libros

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas de las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento incluidos la reprografía y el tratamiento informático.

© 2013 El juego templario de la oca
© De los textos: Fernando Lalanda
© De los dibujos Mariano De Souza
© 2013 Editorial: Vision Libros
C/ San Ildefonso, 17, local, 28012 Madrid. España
Web: www.visionlibros.com Tel: 0034 91 3117696

ISBN: 978-84-15965-39-8

Diseño: Marián González

Las opiniones expresadas en este trabajo son exclusivas del autor. No reflejan necesariamente las opiniones del editor, que queda eximido de cualquier responsabilidad derivada de las mismas.

Disponible en papel y ebook
www.visionnet-libros.com

Pedidos a:
pedidos@visionnet.es

Si quiere recibir información periódica sobre las novedades de nuestro grupo editor envíe un correo electrónico a:
subscripcion@visionnet.es

— Madre abuela, ¿dónde está Santiago?
— Por allí marcha con su cortejo,
la cabeza llena de plumajes,
y de perlas muy finas el cuerpo,
con la luna rendida a sus plantas,
con el sol encendido en el pecho.

Federico García Lorca

PRÓLOGO

El escritor ha bajado del andamio para soltar —por fin— sus ocas al "urbi et orbe" de los mortales; deserta de su trabajo de sufrido inventor con éxito, es decir: violado, copiado, vilipendiado por los grandes buitres que anidan en lo alto de las grúas de la construcción, comido y aburrido con la vara longa de la injusta Justicia que disipa asfixiando con el tiempo lo justo de su oficio. El patentador hispano, indefenso y harto, se recicla en hacer lo que le gusta que es escribir de su Camino de Santiago, y con un poco de suerte, como dice él, llegar a poder sorber la sopa de las letras para no perder el hálito.

Es fácil escribir sobre la ruta jacobea; después de un milenio de existencia hay materia suficiente para poder recortar y pegar, repintando hasta la saciedad lo ya narrado; lo difícil es aportar algo que sea fresco y sorprendente, pero el hacer de innovar lo lleva dentro el insólito creador, ahora de leyendas.

En este nuevo Camino que emprendes, Maese de las Ocas, te deseo que sus plumas no tuerzan nunca tus renglones y que en la Santa Senda, Santiago te acompañe.

Mª. Asunción Puig Parés
A.G.

Cuando un peregrino europeo llegaba a cualquier lugar de los reinos de Hispania y veía pastando junto a su camino un rebaño de ocas, sabía que allí tenía sus posesiones un noble franco, muy probablemente un caballero templario. La cría de ocas era un privilegio feudal de la nobleza franca desde los tiempos de Carlomagno.


Mariano De Souza
PINTOR DEL CAMINO · 2013 ·
OCA DE ORIGEN PREINDOEUROPEO
Oie, AUCH, OUCHE Y OCA.

INTRODUCCIÓN

En agosto de 1976 Ana María Erce realizó el Camino de Santiago en bicicleta partiendo desde su domicilio en San Sebastián. Ana María era una señora de mediana edad, acomodada, madre de familia y espíritu aventurero, que hizo un paréntesis de unos pocos días para disfrutar de unas vacaciones diferentes en aquellos tiempos.

En aquél momento la ruta jacobea no contaba con ninguna de las infraestructuras de albergue para peregrinos que hoy conocemos, por lo que esta señora dispuso de proveerse el suficiente dinero para pagarse el alojamiento en hoteles o fondas, así como las comidas en restaurantes; lo necesario para poder viajar durante diez días al libre albedrío del destino. Los cajeros automáticos que admitían tarjetas de crédito sólo podían ser encontrados, en pequeña medida, en las grandes ciudades, siendo inexistentes en las poblaciones rurales, por lo cual la forma más adecuada para viajar era la de llevar una libreta postal o cartilla bancaria y disponer de sus fondos presentándola e identificándose en los mostradores de los bancos o cajas de ahorros.

Nuestra peregrina disponía de una cuenta en un importante banco e hizo indagaciones para averiguar dónde encontraría sucursales de esta entidad bancaria a lo largo de su itinerario por la Ruta Jacobea. Su sorpresa fue grande cuando el director de su agencia le facilitó un bonito mapa plegado en cinco medias cuartillas reproduciendo el Camino de Santiago; en él se veían las poblaciones más importantes con las distancias kilométricas entre ellas, también contaba

con reproducciones y fotos de lo más característico que podía definir al Camino. Los bonitos dibujos eran esquemáticos en un estilo que distaría a igual medida entre lo naïf y lo bizantino. También figuraban distintivos para los Paradores Nacionales, los ríos, y los más importantes monasterios que se podían visitar. Pintados en blanco sobre círculos azules se podían distinguir hasta trece anagramas con las letras BC, que no eran sino los lugares donde la clienta encontraría oficinas bancarias de esta entidad para irse proveyendo de dinero a todo lo largo del Camino de Santiago.

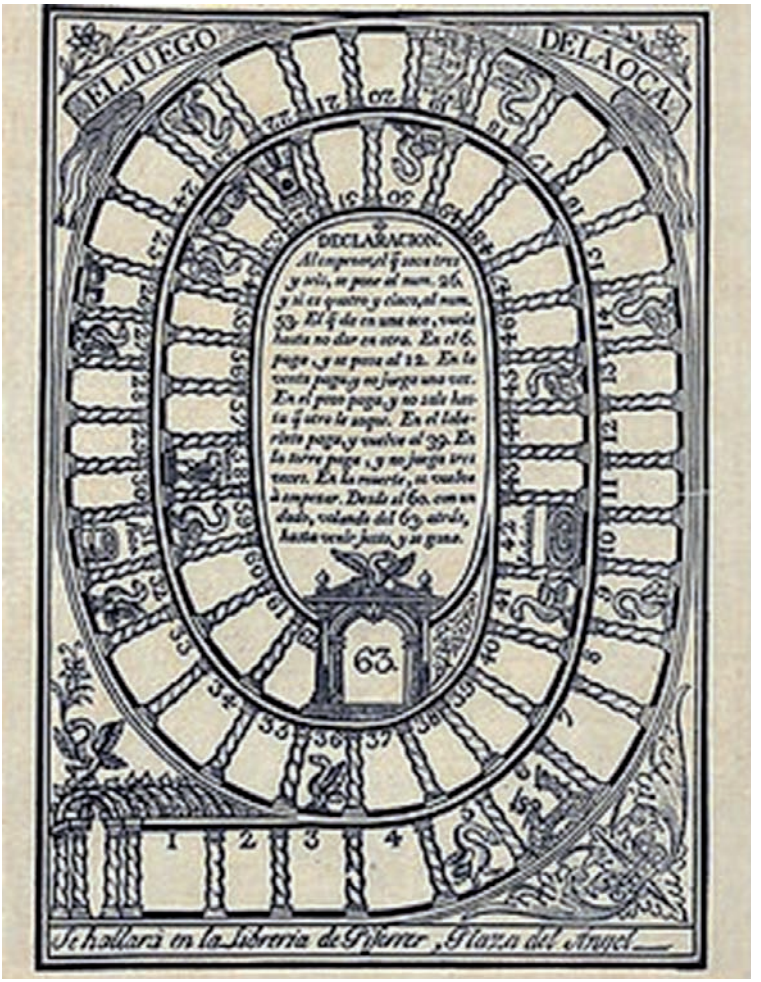
Parecerá raro, pero en los años setenta, en pleno siglo XX, este banco había hecho exactamente igual que los templarios del siglo XIII: facilitar a sus clientes o depositarios un esquema sinóptico de los lugares por los que tendría que discurrir para llegar a Compostela; las distancias, los ríos a atravesar, los lugares de interés para visitar, y, lo que es más importante, dónde podía sacar en efectivo para no tener que correr el riesgo de trasladarse con todo el dinero presupuestado para el viaje encima.

Esto mismo, es prácticamente la finalidad en origen del Juego de la Oca utilizado por el Temple en el siglo XIII; su explicación y análisis es ya algo más complejo pero no por ello deja de ser mucho más apasionante: paso a paso, página a página o casilla a casilla, se irán desarrollando todas sus peculiaridades.

El destino jugó sus dados; quién nos diría a esta señora y a mí cuando nos cruzamos bajando el Cebreiro que su guía me iba a servir, más de un cuarto de siglo después, para desentrañar semejante misterio. Años más tarde le solicité me prestase su documentación, ya histórica, sobre sus Caminos de Santiago, y fue entonces, al dármela, cuando aprecié el verdadero significado de su vieja guía, un ejemplo más de esa magia casual que envuelve al Camino en la que las cosas te encuentran a ti en lugar de tú buscarlas.

LAS REGLAS ACTUALES DEL JUEGO

- **Se juega con dos dados.**
- **Inicio de la Partida: si al tirar los dados la suma de ambos es 9, puede suceder:**
  - **Con los puntos 5 y 4 se salta a la casilla 53 (dibujo con dados)**
  - **Con los puntos 3 y 6 se salta a la casilla 26 (dibujo con dados)**
- **Ocas: situadas sobre las casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 y finalmente la 63. Si caes en una oca, se adelanta hasta la siguiente casilla en** la que hay una oca y hay que volver a tirar. *("De oca a oca y tiro porque me toca"*)
- Puentes: casillas 6 y 12. Si se cae en una de estas casillas se desplaza la ficha hasta el otro puente; ("*De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente*")
- Posada: casilla 19. Al caer en esta casilla se pierde un turno.
- Pozo: casilla 31. Si se cae en esta casilla, se tiene que esperar a que caiga otro jugador para seguir jugando.
- Laberinto: casilla 42. Si se cae en esta casilla, se retrocede a la casilla 30.
- Cárcel: casilla 56. Si se cae en esta casilla, hay que permanecer hasta tres jugadas sin tirar o a que caiga allí otro jugador.
- Dados: casillas 26 y 53. Si se cae en una de estas casillas, se desplaza la ficha, avanzando o retrocediendo, al siguiente dado. ("*De dado a dado y tiro porque me ha tocado*").
- Muerte: casilla 58. Si se cae en esta casilla, hay que volver a la casilla 1, e iniciar el juego de nuevo.
- A partir de la casilla 60: se juega solo con 1 dado.
- Jardín de la Oca: para entrar y ganar es necesario sacar los puntos exactos para entrar; en caso de excederse se retroceden tantas casillas como puntos nos sobren.



Tablero español del siglo XVIII, personificado por la librería que lo comercializa

CAPÍTULO

1

EL JUEGO TEMPLARIO DE LA OCA



LA FICHA

Peregrinar a Santiago de Compostela no precisaba de hacerse en humildad y pobreza para alcanzar las indulgencias que acarrea la visita del santuario que atesoraba los restos del Apóstol. Reyes, príncipes, duques y todo tipo de nobles, señores, caballeros y alto clero, viajaban en peregrinación sin abandonar las comodidades que acostumbraban por su rango o a las que su dinero les permitían, como tampoco deberían desplazarse sin una seguridad que les dejara indefensos a merced de cualquier incidencia agresiva hacia su persona.

Con la palabra peregrino siempre acude a nuestra imaginación el cromo preconcebido de un andrajoso mendigante, cubierto con una esclavina y provisto de un bordón como apoyo, pero no se nos ocurre pensar en alguien que viaja con una rica comitiva de mulas blancas con gualdrapas de seda, arcones de ropa, criados y caballeros de armas escoltándolo; claro que al leer en las crónicas la multitud de importantes personajes que se trasladaron a Compostela es fácil de deducirlo.

Siempre hemos oído del hospital peregrino de acogida gratuita y del pícaro posadero tras la bolsa del cliente, pero lo que no hacemos es asociar a ambos, a los dos establecimientos conjuntamente conviviendo en el mismo espacio de

camino y de tiempo, la institución de caridad para cubrir la necesidad de alojamiento y alimentación del pobre, frente al mesón fonda como negocio donde se cobraba cama, comida y cuadra al pudiente.

Ahora bien, entre el sufrido peregrino de la estampa y la noble comitiva, siempre ha existido un término medio, el del burgués, un rico y acomodado comerciante que sin ser de alcurnia se permite la libertad que le da su dinero, que vive en ciudades aforadas y que aprovecha la franquicia que le da la ruta jacobea para desplazarse sin pagar impuestos, mercar en el camino o incluso viajar con fe a la ciudad sagrada más famosa de occidente. Este burgués es nuestro personaje prototipo, que busca la custodia de su dinero durante todo el trayecto, si acaso el amparo y protección que le pueda facilitar, pagando, la Orden del Temple en su peregrinar a Compostela.

Este peregrino de posibles se dirige a una casa de la Orden cercana a su lugar de residencia, en ella deja depositado su dinero ofreciéndosele a modo de recibo un documento de cambio que le facilitará ir sacándolo a débito o en otras casas del Temple a lo largo del Camino de Santiago, así como un plano sinóptico detallado de los lugares exactos en donde puede realizar la citada operación de reintegro.

Si coincide y la suerte le es favorable, puede beneficiarse, previo pago de un incentivo, de la escolta de caballeros templarios que le acompañarán en su itinerario hasta determinados lugares, pero para ello es necesario de encontrarse en el lugar y momento adecuado. A esta posibilidad de escolta armada le he asignado el nombre ficticio de D.A.D.O. por su relación con la suerte en la tirada inicial de los dados del juego sacando 9, y que será debidamente explicado un poco más adelante.

En la ilustración del siglo XIII, del Código Justiniano, utilizada para la portada de este libro, y que se conoce como *El pago de gabelas*, se describe gráficamente la exigencia de un noble, al que acompaña su guardia, para que el personaje que conduce un carro con pasajeros pague el peaje de paso

por sus dominios. Pero también transciende el dato de que están viajando en un vehículo con refinamiento y adorno, en el que van cuatro personas guarecidas de las inclemencias atmosféricas por un toldo. De haber sido el Camino de Santiago el lugar elegido para el tránsito de estos viajeros o peregrinos acomodados, no hubieran tenido que pagar ningún impuesto de portazgo por el paso.

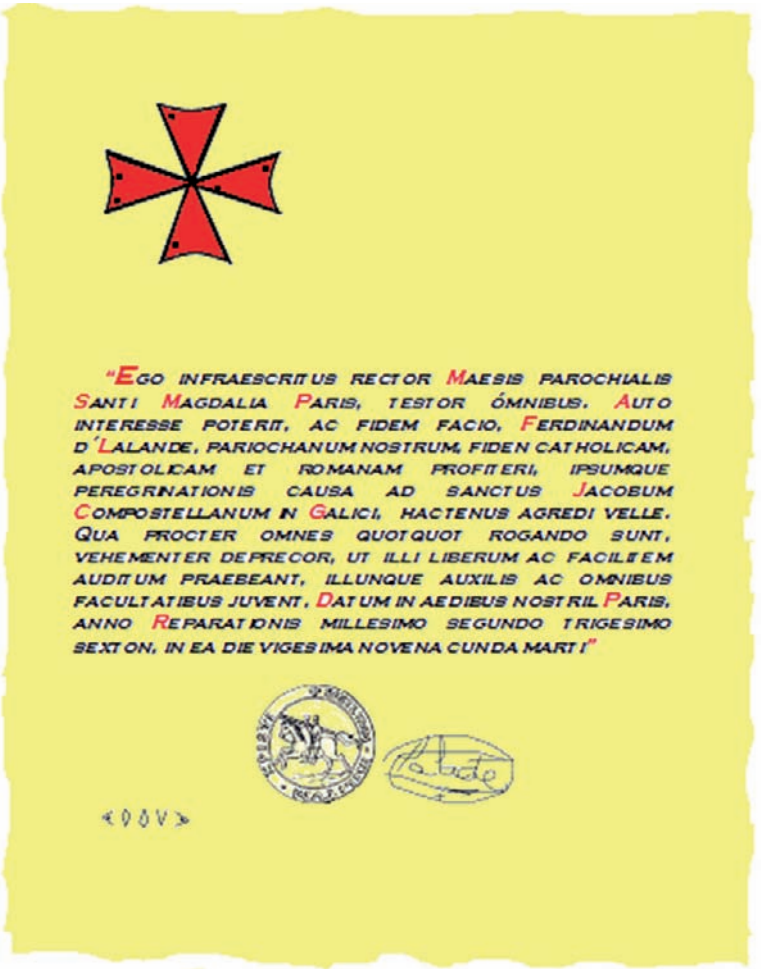
Fechamos el juego en un periodo de tiempo relativamente corto que iría aproximadamente desde el año 1230 hasta el 1284. En este espacio de 54 años, gracias al acceso y unificación de Fernando III el Santo sobre el trono de Castilla León, se dan las condiciones propicias para que se pueda desarrollar en toda la Península Ibérica una continuidad de la influencia de la Orden del Temple en todos sus reinos, pero sobre todo en el más predominante de Castilla.

Durante su reinado, Alfonso X el Sabio (1252-1284) recopila en 1256 la legislación en el *Libro de las Partidas* la prohibición "***de hacerles (a los peregrinos) injusticia, ni fuerza, ni daño o engaño o deshonra… por ello nos tenemos por bien y mandamos que los peregrinos que vienen a Santiago, que ellos y sus compañías y sus cosas vayan y vengan salvos y seguros por todos nuestros reinos***"

En el plano los espacios son medidos y su interpretación es sencilla cuando se le ha iniciado a una persona en ello, mientras que a un tercero sólo pudiera parecerle el exótico juego de un extranjero. El documento al ser iconográfico no precisaría para su interpretación saber leer. Y dado que se tendría que regresar por los mismos sitios, serviría tanto para la ida como para la vuelta.

La lógica discreción, su minoritario ámbito elitista, los materiales caducos en los que estaba dibujado, así como la persecución que poco después sufrió la Orden del Temple, justificada en parte por sus extraños símbolos, hicieron que estos documentos no transcendieran a la historia hasta que en el siglo XVI el esotérico Francisco de Médicis regala fuera de su contexto viario, y tomándose únicamente como juego, una copia al también esotérico oculto Felipe II; ambos

personajes y sus archivos resultaban inalcanzables para la antorcha de la Inquisición. Nuestro rey cede el uso y disfrute a su austera corte donde florece este inocente juego, más propio de séquitos versallescos que matritenses.


"Ego infraescritus rector Maesis parochialis Santi Magdalia Paris, testor ómnibus. Auto interesse poterit, ac fidem facio, Ferdinandum d´Lalande, pariochanum nostrum, fiden catholicam, apostolicam et romanam profiteri, ipsumque peregrinationis causa ad sanctus Jacobum Compostellanum in Galici, hactenus agredi velle. Qua procter omnes quotquot rogando sunt, vehementer deprecor, ut illi liberum ac facilitem auditum praebeant, illunque auxilis ac omnibus facultatibus juvent. Datum in aedibus nostril Paris, anno Reparationis millesimo segundo trigesimo sexton, in ea die vigesima novena cunda marti"

Recreación de una credencial

LA CREDENCIAL

Con esta recreación documental de la idea, se ha facilitado una carta de acreditación como otras muchas, con la intención de peregrinar a Compostela, a nombre de su portador, rogando se le facilite la ayuda implícita que se da a todo peregrino. Está fechada de 29 de marzo de 1236, y emitida por una supuesta parroquia de la Magdalena de Paris por un maestre de la Orden del Temple.

En ella nos dice, de manera encriptada, que su portador tiene un saldo que alcanza la cantidad de 1.957 libras tornesas, la moneda de referencia en Francia en aquel tiempo, y que la palabra clave que debe decir para identificarse el portador como propietario del depósito ante los pagadores es “pilar”.

El importe citado nos viene reflejado en la cruz mediante un código de puntos y su clave de identificación de carácter secreto por medio de un alfabeto cuneiforme. La clave se ha hecho figurar aquí descaradamente a pie de página para su mejor apreciación, pero parece más lógico que estuviese entremezclada con el resto del texto.

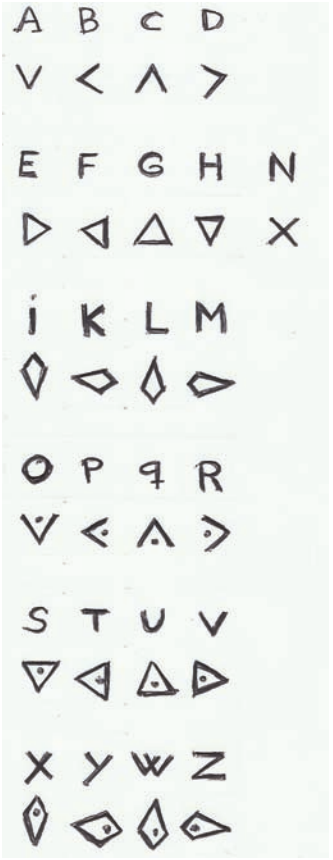
EL ALFABETO CRIPTOGRÁFICO

En un mundo en el que no era usual el saber leer y escribir, estas ciencias se reservaban principalmente a los clérigos. El latín, y más cultamente el griego, eran las lenguas que se utilizaban para la escritura, siendo los latines el idioma escrito más universal.

Si se unía a la escritura los signos criptográficos se conseguía trasmitir un doble mensaje inapreciable para cualquier lector no iniciado.

El peregrino que llevaba en su propia credencial de pago la clave escrita, al serle preguntada debería responder para su identificación y autentificación con la palabra correcta y así demostrar que se correspondía el portador con el verdadero depositario.

En cada pagaduría, el Comendador poseía una plantilla para desencriptar la información, aunque la memorización es muy fácil. Pero aunque la interpretación es sencilla, signo por letra, descubrirla hubiera sido imposible. Son caracteres cuneiformes del alfabeto ugarítico, semítico, obviamente aprendido en la ocupación por parte de la Orden del Temple de esta ciudad portuaria del mediterráneo, Ugarit en Siria, cercana a Alepo.



Alfabeto ugarítico

EL CÓDIGO NUMÉRICO SECRETO

Criar ocas es bien sencillo, pero el llevar un control de selección de estos animales para mejorar la raza en cuanto a las características productivas, como mayor capacidad ponedora de huevos, mejor carne etc., conlleva la creación de una base de datos, y la identificación con el seguimiento de los ejemplares. Para un pastor que convive muchas horas con sus animales la identificación puede llegar a ser fácil y familiar, pero estas personas no suelen ser las más preparadas para entender de genética y de selección natural.

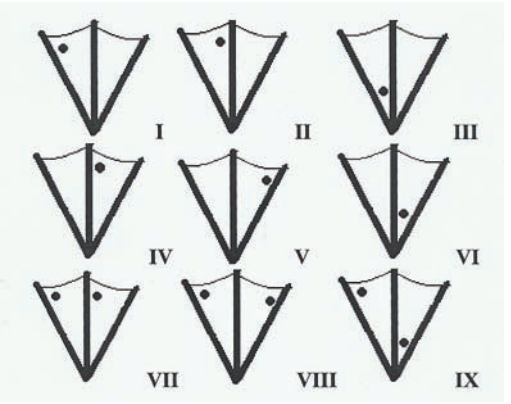
Actualmente el control de identificación de animales se realiza mediante chips informatizados que con la lectura escaneada facilitan el procesamiento de datos; aún esta técnica convive con la más tradicional del anillado, es decir colocar al animal un anillo de metal maleable troquelado con una numeración que lo identifica.

Pero estas prácticas son de nueva implantación, no muy anteriores de principios del siglo XX. En tiempos pasados, en las granjas selectoras de palmípedas se utilizaba un método más natural de identificación, que aunque no tenía capacidad de marcaje para más de 100 individuos por cabaña, siempre fue lo suficientemente eficiente para el proceso selector.

Los patos y las ocas disponen de tres dedos unidos por unas membranas interdigitales, con lo que su huella se asemeja a dos triángulos complementarios unidos por un lado y por un vértice. Los dos triángulos forman en su conjunto un total de seis ángulos. Si en su parte interior, cercano a los vértices se realiza una perforación de la membrana tendríamos seis posibilidades de diferenciación, pero si son dos las perforaciones se aumentan las combinaciones a un total de 15.

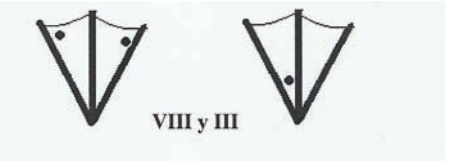
Tomaremos únicamente las nueve primeras posibilidades en la planta de la pata izquierda del animal, obteniendo las unidades del uno al nueve, siendo el cero la ausencia

de hueco. Pero si en la pata derecha hacemos lo mismo y la relacionamos con las unidades de decena, podemos a llegar a identificar por separado 99 combinaciones distintas a la que se ampliaría en 100 al incluir un ave sin ningún tipo de perforación.

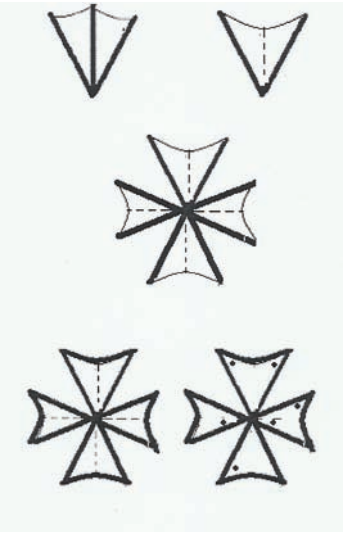


Código numérico

Si este simple y sencillo código lo adaptamos a la forma similar de un brazo de una Cruz de ocho beatitudes, obtendríamos un dibujo parecido: dos triángulos unidos por un lado y un vértice, que multiplicado por los cuatro lados de la cruz paté, leídos correlativamente en orden, nos podría dar cualquier número de cuatro cifras.



Ejemplo; Leído de izquierda a derecha 83



1º Pata de oca, 2º adaptación a un brazo de cruz, 3º cuatro adaptaciones de patas de oca colocadas en forma de cruz, 4º Cruz Paté de las 8 beatitudes, 5º Cruz templaria indicando un saldo de 8.953.

LAS CRUCES

La cruz que fue el instrumento de martirio de Jesús consistía en un maderamen largo sobre el que se atravesaba otro de menor longitud formándose tres brazos iguales y un cuarto de mucha más extensión que le sirve de base. Esta era la llamada "Cruz Latina" que fue la utilizada por los caballeros que acudieron a liberar Tierra Santa como distintivo que les uniformaba, de ahí que se les llamara caballeros de la cruz o cruzados, y que a sus expediciones las conozcamos como Las Cruzadas.

Cuando estos militares portadores de la cruz latina tomaron Jerusalén y se liberó la Verdadera Cruz de Cristo allí

escondida, se sorprendieron porque ésta tenía los cuatro brazos iguales, explicándose entonces el sentido de la "Cruz Griega". Santa Elena, la madre del emperador Constantino, al encontrar la Cruz en el siglo III, la había mandado igualar en sus cuatro brazos, enviando un trozo a su hijo en Bizancio, otro al Papa en Roma que se conserva aún en el Vaticano y un tercero que permaneció en Jerusalén y que se dice que fue la que se trajo el obispo de Astorga Santo Toribio al evacuar la ciudad, y que terminaría su periplo en Liébana.

Encontrada la Cruz, ésta era portada a modo de estandarte por las tropas cruzadas en las batallas que se sucedieron. Todas las Ordenes Militares fundadas en Tierra Santa adaptaron la nueva forma de la cruz como distintivo, con variaciones ligeras o de color; el Temple adaptó el rojo sobre fondo blanco, mientras que San Juan el blanco sobre el negro.

La reinventada cruz griega fue llamada "Cruz Paté" que viene a significar "de las cuatro patas iguales". No obstante, y aunque pata de paté no venga a significar de pato, oca ni su foie, tanto la Orden de San Juan como el Temple indistintamente utilizaron derivaciones de la forma original como la famosa de las ocho beatitudes conocida hoy mayoritariamente como la "Cruz de Malta".

La verdadera Cruz de Cristo, la *Vera Cruz*, en posesión de los Caballeros Templarios, al perderse el puerto de Acre fue despiezada y llevada a todas las encomiendas de la orden como reliquia. Lejos de perderse, si hoy se juntaran todas las astillas de esta reliquia llamadas "*lignum crucis*", veríamos como se han esponjado de tal manera que fácilmente se podría reconstruir no una, sino dos o tres cruces.

LA SIMBOLOGÍA CRISTIANA DE LOS NÚMEROS

De siempre las culturas han querido dar significado a los números utilizándolos a modo de cábalas o numerologías de carácter adivinatorio, por lo que no viene de más incluir aquí los significados dados por el cristianismo a los números pues el Camino o tablero de la oca, juega con los logaritmos, sobre todo con el mítico nueve.

- "*Uno*", es el número de la unidad y del principio de la creación, de Dios.
- "*Dos*", es un número ambivalente, de conflicto y duda, la lucha entre el bien y el mal. San Miguel y el dragón.
- "*Tres*", es el número de la Santísima Trinidad; Padre, Hijo y Espíritu; o Cielo, tierra y hombre.
- "*Cuatro*", el número terrenal cuando se pensaba que la tierra era plana con cuatro esquinas, el mundo.
- "*Cinco*", representa el libre albedrío, la libertad.
- "*Seis*", es el número del mal, de la bestia, el demonio
- "*Siete*", es el número mágico de la creación, la naturaleza
- "*Ocho*", simboliza la regeneración, la vida, el sol, la primavera.
- "*Nueve*", la realización y culminación, cierra el ciclo del uno de la creación, es la perfección



LA NUMERACIÓN

En el momento histórico en que planteamos el juego de la Oca es la Edad Media, luego nuestro sistema decimal de diez símbolos era desconocido, pues el arábigo de origen in-

dio no se introducirá en la cultura occidental hasta el Renacimiento Italiano del *Cuatrochento*, por lo que forzosamente tiene que utilizarse el romano carente del signo del cero. Tal y como se secuencia el juego nos indica claramente un sistema de numeración posicional con base nueve.

Semejante afirmación tira por tierra el esoterismo de sumar las cifras; a modo de ejemplo decir que el maligno número de la muerte, el 58, no suma el fatídico 13 de la mala suerte (5 + 8 = 13), pues trasladado a su tiempo medieval de aplicación tendríamos un concepto visual de LVIII para el signo "58"; V al signo "5"; VIII al signo "8"; y XIII al signo "13", al que aún les faltaría siglos para aparecer en Europa.

La numeración del juego actual se ha actualizado con los números arábigos, pero que ordenados en una tabla de base nueve nos ofrece una especie de "Cuadro mágico" en el que la suma de todos los dígitos da por resultado el número que encabeza la columna, y el resultado de la suma de las hileras también dará un producto de 9.

1	10	19	28	37	46	55
2	11	18	29	38	47	56
3	12	19	30	39	48	57
4	13	20	31	40	49	58
5	14	21	32	41	50	59
6	15	22	33	42	51	60
7	16	23	34	43	52	61
8	17	24	35	44	53	62
9	18	25	36	45	54	63

No hay que dejar de mencionar la numeración de los años que hacían los judíos dividiendo el tiempo en ciclos de 50: tras seis años tenían uno sabático y cada siete sabáticos un jubilar. Siete por siete eran los cuarenta y nueve a los que remataba el jubilar, de perdón, término éste adoptado por el cristianismo para definir el Año Santo, en el que se obtienen un perdón plenario, siendo Año Jubilar Jacobeo aquél en

que la fecha del martirio de Santiago ocurrida un 25 de julio coincide con domingo. El ciclo jubilar jacobeo es de 11, 6, 5 y 6 años, repetido de forma invariable.

Recibe la denominación jubilar por ser éste, el "jubil" el instrumento de anunciación, una trompeta realizada con el cuerno en espiral de un carnero. Algo que en cierta medida también lo relaciona por su forma con la espiral de nuestro juego y la representación de Zeus Amonitas con la cabeza de carnero, que se romaniza poniéndole un casco con espirales a Júpiter, y que se explica más adelante en el capítulo dedicado a los antecedentes del juego de la oca.

EL SALDO

Conociendo la clave de acceso al reintegro, así como la cantidad ingresada, solo quedaría por conocer el saldo o el estado de la cuenta según se vaya haciendo uso del dinero.

Sabemos que hay, incluida la del final, 14 ocas o cajeros donde se puede disponer de metálico a lo largo del Camino, 7 de ida y 7 de vuelta, pero no era necesario sacar dinero en todos estos lugares, sino sólo cuando se precisara, luego hay que buscar una fórmula que no vincule a la oca con cantidad, sino sólo con el lugar.

Si por ejemplo, el Temple se cobrara por el servicio una comisión del 10 % de la cantidad entregada, se podría dividir el capital en veinte partes iguales, de las cuales dos corresponderían al citado cargo, (2/20 : 2 = 1/10 x 10 = 10/100), quedando otras dieciocho partes a disposición del depositario. Como parece ilógico y muy caro que el documento de pergamino con la cruz punteada se rehiciera cada vez que el "cliente" sacaba dinero, hay que pensar en una nueva clave dinámica para actualizar las cantidades disponibles según se fuera disponiendo del dinero.

Los dados se representan cuatro veces en el tablero, dos en cada cuadro, siempre en la casilla 26 se ven las caras de dos dados con el 3 y con el 6 representados, e igualmente en la casilla 53 aparecen las caras de los dados con el 5 y el 4, que son las tiradas de inicio para acceder directamente a estas posiciones. En total, y si sumamos los puntos de los cuatro dados representados, 3+6+5+4 nos dará la cifra de 18 puntos, como 18 son las fracciones disponibles de las 20 en las que se ha dividido el capital ingresado.

Si sólo se pudiera retirar fracciones exactas de un veinteavo del capital (1/20), hasta un total de dieciocho (18/20), y cada vez que se hiciese se perforase punzando sobre el pergamino un punto de dado de los dieciocho que hay, al final solo restarían los dos veinteavos (2/20) correspondientes al diez por ciento de comisión del Temple. El peregrino no necesita sacar en todas las ocas una fracción de su dinero, sino que cada vez que retire la fracción, que tiene que ser exacta, se va eliminando/picando o rellenando de color un punto de dado de los que lleva pintado el tablero en el pergamino que porta el peregrino.

EL TABLERO DE LA SERPIENTE

Mehen “la que se enrosca” es la deidad egipcia con forma de serpiente. Como se comentará en el juego egipcio de Mehen del capítulo de Antecedentes clásicos del juego, la representación de una serpiente enroscada sobre su cabeza formando una espiral es la manera de plasmar en un solo plano la mayor y más simple representación lineal y continua de una longitud.

Una línea recta nos ocuparía muchísimo más espacio y desperdicio de plano, por ello el juego de la oca pertenece al grupo de juegos denominados de serpientes y de escaleras.

En la iconografía cristiana una ruta a seguir marcada por una serpiente era inadecuada, pues este ofidio fue el que inició a Adán y a Eva el camino hacia el pecado original, y generalmente al maligno se le reproducía como serpiente, dragón, o tarasca amenazante.

Al igual que la Virgen María pisó su cabeza, la Iglesia borró los dos extremos del animal y lo transformó en una simple espiral que adorna las fachadas de sus templos con implicación jacobea.

Hoy la flecha de pintura amarilla nos indica la dirección correcta del Camino de Santiago en sus encrucijadas, la espiral lo hacía antaño como símbolo de peregrinación: "Un camino espiritual hacia el interior del ser para encontrarse a uno mismo en su centro o corazón". Pero en número par, pues el Camino en el pasado tenía la vuelta de la misma forma en la que se había ido, mientras que la recreación actual está fuera de contexto tanto en el punto de partida como en su regreso.

Para comprender correctamente la representación del Juego de la Oca como Camino de Santiago, es fundamental este concepto de ir y volver, y no el de un Camino sin retorno. Al igual que la simbología del Camino son dos espirales contrapuestas, el juego las contendrá en el mismo plano pero superpuestas la una a la otra complementándose.

Mercurio, el dios romano de los comerciantes que viajan, de los *peregrini*, lleva en su mano como símbolo de paz un heraldo llamado Caduceo, y que representa a dos serpientes enfrentadas y enroscadas en un palo, contando la leyenda que éstas estaban peleando y que al intentar hacer la paz y separarlas con su bordón se enrollaron en él. Este pictograma, el Caduceo, tiene una fuerte carga simbólica pues para poder viajar se necesita la paz de los lugares por donde se circula, y el viaje o la peregrinación siempre implica una vuelta; las serpientes son los caminos enfrentados, que en realidad sólo es uno donde se apoya el báculo que nos ayuda a andar.

La serpiente seguirá viajando con nosotros de forma oculta y soterrada, es lo telúrico, las fuerzas del subsuelo vigiladas en sus puertas o pozos por un Arcángel, San Miguel, vencedor de los dragones, que les impediría la salida.

En muchos crismones de los templos del Pirineo se puede apreciar cómo la "S" al pie de la "I" de Iesua se talla en forma de serpiente, incluida la cabeza, y cómo en la parte superior la "P" se dibuja aprovechando una luna creciente. La explicación de esta simbología es asombrosa y hace referencia a cómo las fuerzas del cosmos en su gravitación inciden sobre los líquidos, al igual que en las mareas, oscilan en su inercia del seguimiento haciendo una crecida del mar en un lateral con la merma del otro, sucede lo mismo sobre las aguas subterráneas que generan una energía telúrica que entra en un equilibrio de fuerzas con las cósmicas que se producen el paso del satélite terrestre.



El caduceo con las alas de Mercurio

También existe el Camino de Santiago estelar en forma de Vía Láctea, galaxia en espiral, donde se concentra la energía cósmica de más baja radiación, y por la que nos guía la estrella de Compostela que marca el lugar exacto de la Tumba del Apóstol. Vemos que no sólo hay un Camino terrestre por el que se dirigen millones de pisadas encaminadas a adorar la Gran Reliquia Jacobea; oculto subsiste un camino subterráneo recorrido por las serpientes. Estas se han dejado ver desde que los discípulos de Santiago, Atanasio y Teodoro, esgrimieron la Cruz en el Pico Sacro haciendo estallar en mil pedazos a la Gran Serpiente Madre que habitaba en el "*burato dos mouros*", una sima o mina de cuarzo. Una enorme bicha que se enseñoreaba en la "*Aumurabe*" el antiguo reino de los *mouros*, raza de atlantes los "*Oestryaminios*" que habitaban Galicia antes de que en el siglo IV a.C. aparecieran los celtas."*Saefes*" (serpientes).

Sobre estos centros de poder donde la fuerza de las entrañas terrestres afloran y se hacen notar en el exterior, los celtas erigieron sus menhires en adoración de la Diosa Madre *Magna mater;* sobre ellos los romanos elevaron sus aras y templos a Cibeles, solapados más tarde por las iglesias cristianas, no siendo muy extraño encontrar bajo sus cimientos estas piedras sagradas integradas con las nuevas religiones que se les han ido superponiendo, cambiando cultos pero no santuarios, pues en definitiva siempre se ha adorado a lo mismo, la protección ultra terrenal.

Los templarios tenían predilección en construir sobre esos centros de fuerza. Los Hermanos Constructores asociados con el Temple sabían cómo reconducir la energía: en el interior de los muros, en las nervaduras colocaban piedras de cuarzo, haciéndolas incidir toda corriente en su clave central, común a varias de ellas en donde la fuerza se concentra y vuelve a caer hacia el suelo, sobre el iniciado que sabe colocarse en el lugar exacto.

Más allá de los péndulos de los radiestesistas, la ciencia ha sabido confirmar y medir estas fuerzas con aparatos tecnológicos y unidades de medida.

Las serpientes seguirán nuestros pasos bajo los pies por todo el Camino de Santiago desde la puerta de Eunate, donde aún queda en la leyenda. Y con suerte un día de solsticio podremos contemplar cómo el primer rayo de sol que entre en el templo de Santa María la Blanca en Villasirga incide alumbrando su oculto dragón. Antes podremos imitar su baile prerromano que ha sobrevivido en Tosantos. Ya en León, el nombre de un pueblo muy peregrino nos la recuerda: Villadanganos del Páramo, "*Villa ex dangum*", "el pueblo de las serpientes". Los demás ofidios nos serán difíciles de ver pero sabremos percibirlos con un sexto sentido en sus centros de poder a lo largo de toda nuestra ruta: el Camino de Santiago sigue el curso de dos importantes fallas telúricas y los Lugares de Poder jalonan su ruta, siempre guardados por dragones de piedra o pieles de serpientes ajedrezadas sobre sus fachadas.

El constructor de la catedral románica de Jaca mandada hacer por el primer rey de Aragón Ramiro I, es denominado como "el maestro de las serpientes" dada la cantidad de ofidios que reproduce en su obra. Con él nace también el ajedrezado o taqueado jaqués que será reproducido a lo largo de todo el Camino de Santiago y que representa las escamas de una serpiente: Monasterio de Leyre, San Martín en Frómista, San Pedro de Dueñas, San Isidoro en León, Santiago en Villafranca del Bierzo, etc.

Los focos energéticos, Centros de Poder, los podremos encontrar a lo largo del Camino de Santiago en:

- San Juan de la Peña, en el ábside central por el que se accede al claustro.
- La Fuente de San Virila, en el Monasterio de Leire
- En Nuestra Señora de Eunate se hace sentir en todo el recinto pero principalmente sobre/bajo su clave central.
- En Puente la Reina, en la Iglesia del Crucifijo.
- En San Pedro de la Rúa, de Estella, en el centro de su claustro.

- Torres del Río, en la Iglesia del Santo Sepulcro, bajo su linterna.
- Nájera, en la nave central de la Iglesia de Santa María.
- San Juan de Ortega, en la cripta.
- Castrogeriz, sobre la iglesia de San Juan.
- La fuente de San Indalecio, en Villafranca de los Montes de Oca.
- Villalcázar de Sirga, en la Iglesia de Santa María la Blanca.
- Sahagún: en San Tirso, sobre la estrella rodeada por el ajedrezado del suelo y en el Santuario de la Peregrina en su cripta.
- León, en toda la catedral.
- La Virgen del Camino, en el centro del ábside.
- Manjarin, en realidad es todo el entorno dada la proximidad de una gran concentración de cuarzo, las "Calzas de la Alquiana" su principal componente es sobre todo el cuarzo.
- El Valle del Silencio, en todo el valle pero principalmente en la cueva de San Genadio.
- Iglesia de Santiago en Villafranca del Bierzo, en el pilar izquierdo del ábside, cercano a la puerta del Perdón. En su parte exterior y bajo el ajedrezado el citado pilar se remata con un capitel en el que dos ocas entrecruzan sus cuellos.
- En el Alto del Cebreiro, frente al Cáliz.
- Santiago de Compostela, en la catedral, sobre todo junto al Altar Mayor.

Además, si continuamos nuestra peregrinación hasta la costa del fin del mundo, tendremos al citado Pico Sacro, Muxía en la barca, las rocas de la aparición de la Virgen, y en el Facho de Fisterra la llamada Cama de San Guillermo.

Las fuerzas telúricas en los lugares citados, no son fruto de la sugestión y la sensibilidad de las personas, aunque ciertos individuos como los zahorís son más susceptibles de perci-

birlas y localizarlas mediante horquillas, sus radiaciones son técnicamente sometidas a medición por la geobiología.

No son precisamente beneficiosas para el hombre en grandes dosis, y sí un acelerador de enfermedades; podremos sentir que recargamos nuestra energía vital, pero el permanecer constantemente sobre estos lugares no es saludable.

Se han estudiado las plantas que son afines a desarrollarse sobre las encrucijadas telúricas y curiosamente son de las llamadas medicinales como el arce, la ruda, la ortiga, los helechos y el muérdago. Así como los animales que buscan los cruces de estas energías como cucarachas, hormigas, avispas, arañas, ratas, gatos y serpientes, todos ellos relacionados en los cuentos de brujas como animales malignos y de mal agüero. A las aves en general no les gustan ni tampoco a las ocas, a pesar de que sobre el tablero del juego pongan sus plantas principalmente sobre estas casillas.

LAS JORNADAS

Las jornadas a emplear en una peregrinación por la Península Ibérica están condicionadas a las casillas de que dispone el juego. Es un itinerario típico, que sirve para todo peregrino, y no está personificado ni contempla las detenciones, desviaciones o visitas a lugares de interés para un peregrino en particular.

El Camino de Santiago es como un árbol que hunde sus raíces en Compostela, su único tronco se eleva hasta la cercanía del Pirineo en el que se divide en dos o tres ramificaciones principales que a su vez se multiplicarán, según se vaya ascendiendo, en diversos ramajes que finalizarán en tantas hojas como peregrinos salgan de sus casas.

De Pirineos hacia Compostela el Camino es único y común para todo el mundo, el jugador o peregrino tendrá di-

vidido su camino de ida y vuelta en 63 casillas, una de las cuales, la número 63, representa a Compostela que es la meta; por lo tanto, las jornadas o casillas para deambular por ellas, se reducen a 62, contando con los preceptivos días de descanso. Serán 9 semanas (9 x 7 = 63), de las cuales descansaremos el domingo día del Señor, número coincidente con las casillas especiales del juego, ocas aparte, con lo que serán 54 días de caminar, 27 para ir y 27 para volver. Curiosamente las 54 cuentas del rosario que en 1208 le dio la Virgen María a Santo Domingo de Guzmán.

Todas las casillas son iguales salvo la última, la llamada "Jardín de la Oca", que es coincidente con nuestro destino. Santiago de Compostela posee mayores dimensiones y puede tener implícito más jornadas de estancia o dedicadas de una forma libre a visitar otros lugares más occidentales, según el albedrío del peregrino.

El Camino se mantiene hoy prácticamente por los mismos lugares por donde pasaba hace siete siglos; así a grandes rasgos y sin riesgo de podernos equivocar más allá de un cinco por ciento, como margen de error, podemos establecer una distancia aproximada entre San Juan a Pie de Puerto y Santiago de Compostela de 800 kilómetros actuales. Con la simple operación de dividir la distancia total entre los días empleados para andar, nos da una cantidad un poco superior a los 12 kilómetros, aproximadamente.

Si utilizamos dos casillas por día, andando, nos daría una etapa media de 24 a 25 kilómetros que es muy razonable para hacer caminando, máxime si tenemos en cuenta que para aproximarse hasta los Pirineos desde su lugar de procedencia el peregrino europeo puede haber sufrido y superado el periodo de adaptación y los primeros males físicos del Camino, con lo que al llegar al inicio del tablero está capacitado físicamente y entrenado para hacer esta media.

Ahora bien, esta forma de medir la distancia en kilómetros no es válida para el siglo XIII.

Tras el derrumbamiento del Imperio Romano, la milla romana como medida universal de longitud desaparece dejan-

do paso a las locales. La legua es la más generalizada pero difiere su contenido notablemente de una comarca a otra, por no decir entre los diferentes reinos.

El caminante utilizará para sus cálculos de distancias el sistema local de donde procede, su medida materna aprendida desde pequeño, pero se va a encontrar a cada paso por los lugares de tránsito donde pregunte unas referencias distintas:

—Señora: ¿sabe si voy bien para la casa del marqués de Ulloa?

—Va bien, va…

—¿Y falta mucho?

Enmarcamiento de cejas, mirada apática y curiosa, respuesta ambigua en dialecto:

—La carrerita de un can…



Este pequeño y representativo relato está sacado de "*Los Pazos de Ulloa*" de doña Emilia Pardo Bazán, y la acción discurre en los años veinte del pasado siglo, en la Ulloa, muy cerca del Camino de Santiago que atraviesa la comarca, a la distancia aproximada de…la carrerita de un can.

Se supone que el peregrino es franco-germano por lo que ha de buscar primordialmente la referencia en el *Códice Calixtino*, pero va listo si hace caso a sus anárquicas jornadas que oscilan entre los doce y los noventa kilómetros a cubrir en un día. Así es que ante semejante ambigüedad lo mejor es ser también ambiguo y acudir a la "legua de buen camino" como unidad de referencia. Obviaremos los codos, los pasos, las varas, los palmos e incluso los pies por ser unidades de medida de inferior longitud.

"La legua de buen camino", se define como la distancia que es capaz de recorrer una persona normal, por un camino normal, a un ritmo normal, durante una hora. Y que traducido a lenguaje de hoy en día sería una "velocidad media de unos 4 km/hora".

Existe un dicho castellano, en referencia a la distancia entre dos poblaciones por donde pasa el Camino, que: "***de Reliegos a Mansilla una legua de Castilla***", esa distancia viene a ser 4.687 metros

Aclarada con tanta exactitud una unidad de medida tan peregrina, sólo resta razonar que cada casilla del juego de la oca comprende un recorrido de tres leguas de Camino Jacobeo, siendo lo normal el realizar las seis leguas diarias andando.

Pero hay que aclarar que cuando los Templarios pudieron hacer estos cálculos, los lugares ya existían y sus emplazamientos ya estaban ubicados, el Camino de Santiago teóricamente venía funcionando desde hacía cuatro siglos y medio, con lo que sólo es un dato aproximado de referencia muy acertada, pero que no se ajusta demasiado meticulosamente a la realidad del Camino, en donde todos sabemos que para adaptarnos a las paradas para la pernocta que buscamos, tenemos que encajar nuestra etapa a más o menos kilómetros, pero siempre dentro de nuestra capacidades para recorrerlos. Así, en el desarrollo del tablero las localidades-etapa que dan nombre a la casilla se ajustan a una realidad muy peregrina de andar, no muy estricta ni exacta, aunque sí aproximada. En realidad no dejan de ser la alternancia romana entre la "*mansio*" y la "*mutatio*"; la primera para pernoctar contaba con una amplia gama de servicios para el viajero y el mantenimiento de la calzada, mientras que la segunda era el lugar de la pausa, donde mutar la caballería o saciar el hambre y la sed en su *tabernae*.

Ahora bien, ¿nuestro peregrino de posibles iba andando o en caballería? Se le presupone accesibilidad al pago de una cabalgadura. La "legua de a caballo", dobla a la "de a pie"; entre 8 km/hora al paso, y 18 km/hora al galope, con capacidad de hacer al paso 8 horas. Lo que nos da una autonomía de mínima de 64 km/día y con facilidad para superar con creces los 75 Km/día. Es decir, que en una jornada a caballo es perfectamente factible ir de oca a oca, distantes entre sí 54 o 66 km. en su orden de 4 o de 5 casillas de separación.