

Simbología del tablero:

-**La espiral.**- símbolo muy antiguo y común a muchas culturas de todos los continentes. Simboliza el camino que permite al hombre renacer en el conocimiento, el viaje al centro donde volvemos a nacer, representaba el ciclo "nacimiento-muerte-renacimiento" así como el sol, que naciendo cada mañana, muriendo cada noche y renaciendo a la mañana siguiente. La espiral presente en el Tablero nos habla de un viaje de iniciación.

-**El dado.**- la etimología de la palabra cubo, como dado, nos puede iluminar sobre su simbolismo. Cubo proviene del latín cibum-cybum y este del griego kubos. En griego esta palabra comparte su origen con el nombre de la diosa Cibeles, Cybele, Kybele.

Para abundar sobre esta idea recordar que en la mitología antigua la piedra de Cibeles cae como un dado sobre el lugar que pasa a ser nominado desde entonces como "Centro", el centro de la espiral. La piedra cúbica lanzada desde la vía láctea a la tierra, como un dado, es una representación de la diosa madre.

El dado cayendo sobre el centro de la espiral en el tablero es una exacta epifanía de la diosa madre Cibeles.

Así pues, desde el punto de vista de los griegos y romanos, el cubo, además de su carácter sagrado, era, desde el punto de vista matemático, geométrico y arquitectónico, la forma perfecta con sus seis caras y tres dimensiones.

Desde la cultura caldea el número seis representaba la creación, y se consideraba un número perfecto; sus divinidades eran clasificadas por el número seis, los hombres sabios y los dioses menores recibían el número 6 y el mayor, el número 60; pero todos los dioses eran representados por el número 666, que evocaba el panteón babilónico. La reunión de todas sus divinidades, su panteón, representaba el lugar donde residía el conocimiento absoluto.

El número 216 representa la arquitectura del conocimiento, de la perfección. Es

el resultado de la aplicación de la "Razón Cúbica" (tres veces seis) sobre el número perfecto, el seis.

En Grecia se consideró al número seis como el emblema propio de la naturaleza física, como generador del cosmos.

Pero dado su significado pagano, desde el punto de vista cristiano, el 666 pasó a significar justo lo contrario de su sentido original, el número del diablo.

-Las ocas.- gansos o ánsares es de todas las aves la de mayor tamaño, y además antiguamente, las ocas eran los guardianes de los lugares, alertando de la presencia de intrusos con su especial canto. Eran consideradas las guías sagradas, enviadas para aconsejar a los Humanos a través de sus cánticos que solo la Sybilla del oráculo podía interpretar en los templos dedicados a Cibeles (la Magna Mater).

La diosa Cibeles aparece en la Eneida de Virgilio como protectora del príncipe Eneas en su viaje desde Troya a occidente, y que llevaría a sus descendientes a la posterior fundación de Roma. Es pues la Oca símbolo principal de los lugares dedicados a la diosa Cibeles.

Estas ocas se encuentran en lugares de carácter sagrado dedicados a Santa Eulalia, y acompañadas por otras aves, las mismas en ambos casos: palomas, faisanes, perdices, gallos y gallinas, etc. Y ya sea pintadas en la bóveda de Lugo, o vivas en el claustro de Barcelona, las aves son reminiscencia del culto a Cibeles que existió en esos lugares y que fueron cristianizados en el nombre de la niña mártir Eulalia. Estos lugares dedicados a Cibeles no solo cristianizaron en la niña mártir Eulalia, sino que por analogía también recibieron la advocación de otras mujeres de martirio similar: Eufemia, Lucía, Orosia, Elena, Fe y con nombre de ave: Paloma, Coloma, Comba.

-El número 9, también llamado " guía visible del camino", es el número que rige este juego. Es el número por excelencia de la fertilidad (9 meses es el período de gestación del ser humano). De ahí le viene su relación con los dioses de la tierra, de la fertilidad. 9 es también 5, el número de la perfección humana (el cinco) más el número de la materia (el cuatro). Cada cinco y cada cuatro casillas sucesivamente hay una oca. En consecuencia, encontramos la oca en todas las casillas múltiplos de nueve. Luego el 9, el 4 y el 5 son los número que permiten un rápido avance iniciático: "De oca a oca y tiro porque me toca". La actuación consciente del ser humano -con los cinco sentidos-, sobre los cuatro elementos del mundo material, es lo que permite a éste avanzar rápidamente hacia el centro de la espiral, o jardín de la oca.

Un número mágico es también el 7 y siete veces se repite el nº 9: 9,18,27,36,45,54 y 63 (en numerología el valor absoluto de un nº se haya sumando el valor de sus cifras). Y así el total de casillas es $9 \times 7 = 63$, ya que la casilla final la 64, que representa el jardín de las ocas, el umbral entre lo terrenal y lo divino no figura en el tablero por no ser de este mundo. Como tampoco existe la casilla nº 0, ya que para los romanos no había representación gráfica para ese número.

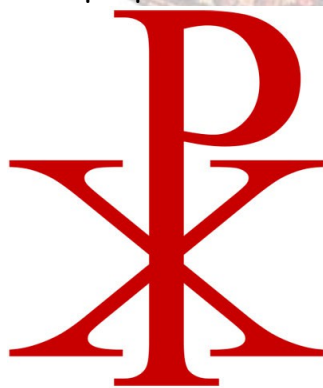
Así como también son 9 las pruebas a superar durante el juego.

-El camino.- las culturas celtas y preceltas, mantenían un símbolo sagrado, para sus cofradías y hermandades: la oca o el ganso, representadas por la simbología de la pata de la oca ,que al caminar, deja impresa una marca muy semejante al tridente de Poseidón, que fue determinativo de todas aquellas culturas atlantes. El Camino de las Estrellas coincide con el Camino de la Oca y la Concha.

Cuando los primeros cristianos comienzan a peregrinar a Santiago, se encuentran con que los pobladores del Camino, tienen profundas tradiciones y hablan de un Camino de las Ocas o de las Estrellas y de un Campo de las Estrellas, al cual se llega por un laberinto que es necesario recorrer para renovarse por dentro. Estas vivencias son imposibles de arrancar; y lo que hacen es cristianizarlas. Las Ordenes, que se van a encargar de cristianizarlas, son principalmente: Cluny, Cister y la del Temple, que a partir del Siglo X, se encarga de las construcciones, que son dotadas de una simbología en consonancia con el cristianismo.

Es así, como esos antiguos símbolos: la estrella, la concha, la pata de oca, el cuervo, el lobo, el perro, se adoptan como símbolos cristianos y se incorporan a la peregrinación cristiana.

Si superponemos dos patas de la Oca, una hacia arriba y otra hacia abajo, obtenemos la X y la barra que la corta verticalmente, obteniendo la X y con la P (Ji y Ro: iniciales del nombre de Cristo).



Crismón

Las ocas salvajes, tienen recorridos migratorios estacionales y estables y definieron los llamados Caminos de la Ocas. Estos recorridos, coinciden con el Camino a Santiago o Camino de las Estrellas.

¿Cabe preguntarnos si las migraciones de las Ocas, marcaron un camino que seguía la Vía Láctea o Camino de las Estrellas y los Peregrinos lo usaron

como guía para llegar a Santiago?

Parece lógico pensar, que los peregrinos, seguían las indicaciones naturales para guiarse hasta Santiago, siguiendo de día el Camino de las Ocas y de noche el Camino de las Estrellas.

Los antiguos peregrinos, no disponían de Mapas ni Guías y se movían en un mundo hostil, marcado por la existencia de: múltiples reinos, señores feudales, diferentes idiomas, religiones y costumbres, basando su peregrinación en el auxilio de: Iglesias, Monasterios y Refugios. La información oral, transmitida se basaba en puntos de referencia, que tenían que ser localizados y en el recorrido a través de unas sendas señalizadas por elementos astronómicos, geográficos o migratorios : Camino de las Ocas, Camino de las Estrellas....

A lo largo del Camino, es frecuente, encontrar el símbolo de la Pata de la Oca. Se supone, que era uno de los símbolos usados por los Maestros Constructores de la Iglesias y Catedrales.

El Juego de la Oca, se basa en una Espiral o Caracol, dividido en 63 casillas. La Pata de la Oca y el Caracol eran los símbolos de los "Compañeros



Pata de oca

Constructores", que levantaban las iglesias de estilo Románico, siendo las mas bellas y esotéricas, las encargadas por los Templarios. Cada una de las Casillas en que esta dividido el Juego de la Oca, guarda una relación con las Etapas del Camino de Santiago.

El juego de la Oca, era memorizado y ejercitado, de forma que no se olvidase, convirtiéndose en la Guía del Camino para los Iniciados, de forma que cada casilla marcaba una etapa y su inicio y final se reconocía por

los Rótulos que dejaban los Maestros Constructores como marcas.

Los Templarios, tenían prohibido por sus Reglas, los juegos de Dados y Ajedrez. El Juego de la Oca, no era un Juego para los Templarios, era una Guía, la Guía del Camino de Santiago, que convirtieron en Juego, para los no Iniciados.

En el Camino a Santiago, hemos tenido en cuenta esa relación, para el diseño de las Etapas.



Cristo de Puente la Reina en una cruz con forma de pata de oca.