

El Tablero

Los antiguos peregrinos, no disponían de mapas ni guías y se movían en un entorno hostil y salvaje, marcado por la existencia de múltiples peligros.

De las 63 casillas del Tablero, nueve tienen un valor especial. Presentan las nueve pruebas que todo peregrino hacía occidente debía superar. El 9, el número de Eneas, y siempre presente en el "Tablero de la Oca".

La casilla nº12 como un puente se estableció con posterioridad, todos los estudios coinciden en que no es original.

Las 9 pruebas a superar son:

Nº6 El Puente

Nº19 La Posada

Nº26 Los Dados

Nº31 El Pozo

Nº42 El Laberinto

Nº52 La Cárcel

Nº53 Los Dados

Nº58 La Muerte

Nº63 La Puerta del Gran Lago

La casilla nº26, que posee un valor relacionado con el ocho, ($2+6=8$), así como su homóloga la 53, corresponde exactamente con la etapa que termina en la actual iglesia de Santa María de Eunete en Navarra, edificio de planta octogonal y de explícito significado en su topónimo: "La Buena Puerta".

La casilla nº26, una puerta de entrada intermedia en el "Callis Ianus" hacía occidente, y donde los peregrinos que provienen del mediterráneo Hispano y de las tierras de la Galia y Germania pueden incorporarse a la Vía que proviene desde oriente y sin comenzar en el Cap de Creus. Una "Buena Puerta" a los peregrinos que provienen desde otros territorios.

Si consultamos cualquiera de los tableros del "Juego de la Oca" que tenemos en nuestras casas comprobaremos que existen trece casillas señaladas con una Oca. Son los lugares donde se pone en práctica el tan conocido "de Oca a Oca y tiro por que me toca".

Ni la casilla de partida ni la de llegada lo son, pero las trece casillas señaladas tienen entre sí una secuencia numérica exacta y determinada.

Son las trece Ocas que marcan el camino, y que permiten al jugador, en caso de sacar con el dado los números precisos, alcanzar el final del trayecto en un solo turno. Posibilidad remota y mágica.

Para los que aún permanecen en el escepticismo sobre el significado del "Tablero de las Oca" y del juego, pueden visitar las trece Ocas vivas reunidas en el claustro de la Catedral de Barcelona. No es casual que las trece Ocas del Tablero se encuentren, desde tiempo inmemorable, reunidas en ese sagrado lugar.

Dice la leyenda que la presencia de trece Ocas en el claustro de la catedral son en recuerdo de los años de Santa Eulalia, primera patrona de Barcelona. Esa era la edad que tenía en el momento de su martirio, por esa razón las aves acompañan con sus cantos la presencia de su cuerpo en la cripta catedralicia.

Son trece Ocas "cantarinas" que además se acompañan por otras aves vivas dentro del claustro de la catedral: palomas, faisanes, gallos, perdices, etc.

La Sybilla es un personaje de la mitología griega y romana. Es una mujer que dispone de poderes para la profecía, inspirados por el dios Apolo.

Las trece Sybillas, pitonisas, que con sus cantos hablaban con los dioses en los oráculos donde moraban.

El punto de partida del "Callis Ianus" en Hispania, el inicio del "Juego de la Oca", es el Cap de Creus. En este punto comienza el recorrido que el "Tablero" describe, es el punto geográfico más al oriente de todo el territorio peninsular, y por tanto también el más cercano a la capital del imperio, del centro del mundo romano.

Este es el lugar que se asigna a los jugadores antes de tirar el dado y empezar el juego. La casilla que sería la del hipotético número cero, número que no era utilizado en la Roma antigua, por eso todos los tableros de juego tienen unidas en una sola casilla de doble tamaño la casilla de comienzo y la número uno.

EL Cap de Creus, (el Cabo de las Cruces) es el punto de partida hacia occidente, el punto de partida del "Callis Ianus" o de la "Vía Ianua", el "Sendero de Jano", desde este lugar en el Mediterraneo, el más oriental de la península, los peregrinos del mundo antiguo iniciaban su caminar después de presentar su devoción a Venus, la protectora del Camino.



El juego

Las reglas del juego actuales son prácticamente iguales a las originales pero con alguna diferencia.

En primer lugar en el juego original se utilizaban dos dados. Si en la primera tirada se sacaba un 9 (6+3) se pasaba directamente a la casilla 26 y si (5+4) se pasaba a la casilla 53.

En cualquier oca se pasa directamente a la siguiente (de oca a oca).

Si caías en la casilla 6 (el puente) se adelantaba hasta la 12 que entonces no existía como puente.

En la posada un turno sin jugar.

En el pozo no sales hasta que caiga otro y te saque.

En el laberinto retrocedes hasta la casilla 39 o hasta la 30 (según versión).

En la cárcel tres turnos sin jugar.

En la muerte vuelves a empezar.

Y a partir de la 60 se juega con un solo dado. Para ganar hay que sacar el nº exacto sino retrocedes hasta completar la tirada.

En cada una de las 9 casillas de las pruebas, se pagaba una prenda al caer en ellas, además de la penalización que tuviera cada una de ellas, esta prenda podía ser (según la versión) sencilla, doble o triple. Estas prendas o pagos quedaban en depósito (bote) y luego se las llevaba el ganador.



Algunos tableros antiguos:



- [1] Carlos Sánchez-Montaña (<http://eltablerodelaoca.blogspot.com.es>)
 (<http://eltablerodepiedra.blogspot.com>)
 [2] Albert Fargas (*Simbolismo de los juegos de mesa*)
 [3] Santiago A. Fuentes (<http://elcaminoasantiago.com>)
 [4] Wikipedia, *la enciclopedia libre*