

Translatio ludorum. La recepción del ajedrez musulmán en el reino de Alfonso X



Nicolás Martínez Sáez

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina
ORCID: 0000-0002-7298-9036

Recibido: 10 de agosto de 2022; aceptado: 15 de septiembre de 2022.

Resumen

El ajedrez nunca ha sido un mero juego de tablero, ha sido, además, un reflejo de las tensiones filosóficas, ideológicas y sociales que vivieron sus jugadores en muchos periodos de la historia. Así pues, cuando los musulmanes reciben este juego a partir de las conquistas de Persia, lo modifican para que sea compatible con su sociedad. Con la expansión del Islam en la Península Ibérica, el juego entra en contacto con el mundo latino y español donde el rey Alfonso X hereda algunas problemáticas filosóficas en torno al juego, y lo utiliza como alegoría de los conflictos socio-políticos que atraviesa su propio reinado.

PALABRAS CLAVE: AJEDREZ, ISLAM, ALFONSO X, JUEGOS DE MESA

Translatio ludorum. The Reception of Muslim Chess in the Reign of Alfonso X

Abstract

Chess has never been a mere board game but also a reflection of the philosophical, ideological and social tensions experienced by its players over many historical periods. Thus, when the Muslims received this game from the conquests of Persia, they modified it to be compatible with their society. With the expansion of Islam in the Iberian Peninsula, the game encountered the Latin and Spanish worlds. There, king Alfonso X inherited some of the philosophical issues regarding the game and used it as an allegory for the socio-political conflicts his own reign was going through.

KEYWORDS: CHESS, ISLAM, ALFONSO X, BOARD GAMES

1. El ajedrez en el mundo islámico

La introducción del ajedrez en la cultura islámica es el resultado de la conquista de Persia, alrededor del año 640, por parte del califato de Umar ibn al-Jattab, el segundo de los califas ortodoxos que siguieron a la muerte del profeta Mahoma en el año cristiano –según el cual están referidos los tiempos en este artículo– 632 y antes del establecimiento del califato omeya con capital en Damasco. Los musulmanes mantuvieron las reglas y muchas de las piezas del ajedrez persa conocido como *chatrang*¹ que tradujeron con el nombre de *shatranj*. Sin embargo, algunas de ellas vieron transformado su significado: el *ruk* (carro de guerra) se convirtió en *rukhh* (comandante del ejército), el *farzin* (consejero u hombre sabio) se convirtió en *firzan* (visir), y el *fil* (elefante) se convirtió en *alfil* (secretario).²

Era habitual que los tratadistas musulmanes compararan al *shatranj* con el juego de tablero *nard*,³ y que tal confrontación sirviera de alegoría entre dos doctrinas teológicas opuestas: por un lado, el *yabr* que, siguiendo literalmente el Corán y los dichos atribuidos a Mahoma, afirma el determinismo de la omnipotencia divina sobre la voluntad humana y, por otro lado, el *qadr*, que surge como reacción a la anterior doctrina y se manifiesta a favor del libre albedrío donde el ser humano es visto como dueño de sus actos en tanto su salvación depende del buen o mal uso que haga de su libertad. De esta manera, mientras el *nard* era emblema y encarnaba la primera doctrina, el *shatranj* reflejaba la segunda.

Los califas omeyas (661-750), seguidores de la doctrina determinista *yabr*, persiguieron a los defensores del *qadr* o libre albedrío, lo que explica su aversión hacia el ajedrez antes de la revolución abasí. En consecuencia, la recepción del *chatrang* persa en el mundo islámico, mostró ser un verdadero rompecabezas para el derecho musulmán. Probablemente, Mahoma no había escuchado de la existencia del ajedrez y tampoco existen referencias de este juego en el Corán. En cambio, lo que sí existía en algunas tradiciones islámicas eran manifestaciones acerca de la actitud de Mahoma hacia las recreaciones: en unas, el profeta expresaba su odio hacia los juegos de azar, mientras que en otras aprobaba actividades como el arco y exhortaba a restringirse a los divertimentos con el caballo o la esposa (Murray, 1913: 189).

Como advierte Rafael Ramón Guerrero, tanto en el Islam de ayer como en el de hoy no puede haber ningún conflicto entre la ley religiosa y la ley civil ya que es una y la misma ley la que domina toda la vida social y cultural (1985: 30). Por este motivo, la legalidad o no del *shatranj* solamente podía ser el resultado de una sofisticada hermenéutica de los dichos atribuidos a Mahoma. Distintas escuelas de derecho tomaron posiciones a partir de la analogía del *shatranj* con otras actividades humanas condenadas en el texto coránico, entre ellas el *maysir*, que era un juego de azar que funcionaba como una lotería cuyos premios eran las partes del cuerpo de un camello sacrificado previamente: “¡Creyentes! El vino, el *maysir*, las piedras erectas y las flechas no son sino abominación y obra del Demonio. ¡Evitadlo, pues! Quizás, así, prosperéis” (Corán, 5: 90).

Además de asociar al ajedrez con los juegos de azar, los musulmanes sunitas vieron que la prohibición del *shatranj* estaba en concordancia con la condena a las imágenes o estatuas (piedras erectas) ya que el juego utilizaba piezas talladas que representaban a reyes, caballos, peones, etc. Por ende, el aniconismo, es decir, la prohibición

1 El *chatrang* persa, a su vez, se deriva de un juego indio de alrededor del siglo VI conocido como *chaturanga* (Jean-Louis Cazaux y Rick Knowlton, 2017: 351-352).

2 Las piezas referidas se corresponden con la *torre*, la *dama* y el *alfil* en el ajedrez moderno que ha llegado hasta nuestros días.

3 El *nard* es el juego de las tablas y el predecesor del moderno *backgammon*.

de las imágenes en el arte islámico habilitaba otro motivo para condenar al juego de ajedrez, y este culto abstracto, sin imágenes, se extendió desde el siglo VIII en contraposición al antropomorfismo del cristianismo y algunas religiones de Oriente.

Otros relatos, sin embargo, son favorables con la práctica del ajedrez y tienen como protagonista al primo y yerno de Mahoma, Ali Ibn Abi Tálib. En una ocasión donde este se encuentra, por casualidad, con unas personas jugando al *shatranj*, y les pregunta qué imágenes son las que provocan que se tenga, ante ellas, una mirada tan intensa, se deduce que Ali no estaba objetando al juego mismo sino a las piezas talladas (Murray, 1913: 191). La situación motivó a que la ley islámica forzara una nueva concepción de la estética del juego y los artesanos musulmanes transformaron las explícitas figuras persas (soldados, elefantes, carros, caballos, etc.) en elementos abstractos, a saber, piedras cilíndricas o rectangulares con sutiles marcas y relieves. Es decir, crearon símbolos de símbolos (Shenk, 2006: 46-47).

Podemos añadir que ni la aversión a la doctrina del libre albedrío que encarna el *shatranj*, ni la iconofobia resultan ser las únicas causas que algunos sabios musulmanes utilizaron para justificar el rechazo hacia el juego. Tal como advierte Johan Huizinga, lo esencial del juego es su capacidad para hacernos “perder la cabeza” (2007: 13), algo que, numerosas veces, las religiones monoteístas han observado como peligroso y contrario a una vida humana cuya única dirección, ocupación y atención debe ser hacia el Dios único. Por este motivo, es que el fundador de una de las cuatro escuelas de jurisprudencia sunitas y partidario de los omeyas, Málik ibn Anas, mantuvo que el *shatranj* es peor que el *nard* debido a la gran fascinación que generaba entre los jugadores (Murray, 1913: 189).

Con la emergencia de la revolución del califato abasí (750-1258) con capital en Bagdad en lugar de Damasco, el contexto político e ideológico cambia. Por su posición a favor del libre albedrío, los teólogos mutazilíes abasíes resultan fundamentales para la valoración del ajedrez, el cual se convierte en el juego del poder. El historiador y geógrafo islámico Al-Masudi (896-956) relata que el nieto del califa Al-Mansur (712-775), Harún al-Rashid (763-809), fue el primer califa abasí en jugar *shatranj* y *nard* y en ofrecer pensiones a los jugadores (Al-Masudi, *Murūj adh-dhahab wa-ma‘ādin al-jauhar* XXVIII: 296). Sus hijos y sucesores, Al-Amin (787-813) y Al-Mamun (786-833), también fueron jugadores adictos al ajedrez que solían desafiar a sus subordinados.

Conjuntamente el *shatranj* comienza a ser valorado como una herramienta preparatoria para el combate y así lo expresa Al-Masudi cuando cita a un elegante y fino poema donde se relata que un hombre prudente e inteligente es capaz de ordenar al ajedrez para prever los acontecimientos futuros y las catástrofes, sirviendo de esta manera al Sultán y mostrando cómo la estrategia en el juego es igual a la del campo de batalla (Al-Masudi, *Murūj adh-dhahab* CXXVII: 316-317).

Al-Masudi atribuye el origen del ajedrez a un reino indio y resalta que, en este juego, gana el inteligente con su libre albedrío y no el idiota con la suerte. El historiador árabe afirma que es en el reinado que le sucedió a Balhit donde se inventó el ajedrez y donde se recomendó a este juego en preferencia al *nard* o tablas que se jugaba con dados. Además, el juego resultó ser una alegoría de los cuerpos celestes (Al-Masudi, *Murūj adh-dhahab* VII: 159-160).

Volvemos a encontrar al ajedrez como encarnación de una actitud filosófica en favor del libre albedrío y en contraposición con el *nard* en un anónimo manuscrito árabe de alrededor del año 1257 donde se le adjudica a Abu Zay al-Balji (951) decir que siempre hubo entre los sabios quienes trabajaron por traducir las materias más abstrusas y de difícil comprensión en imágenes y comparaciones asequibles a la inteligencia:

En cuanto a su sentido íntimo, quiso el inventor, con los dos juegos [*ajedrez* y *nard*], reproducir al vivo la controversia más empeñada que ha dividido a la humanidad: entre las opuestas doctrinas del albedrío libre y del destino ciego; entre el hallarse la voluntad con facultad de elegir libremente o el verse fatalmente sujeta obligada a obrar sin elección. Sostiene una de esas escuelas que los movimientos de los hombres y sus actos y consecuencias felices y desgraciadas fluyen por modo necesario, y que su causa es exterior a ellos y sus facultades, pues no es otra que aquel que otorga y prohíbe. Luego se dividió esta escuela, y los de tendencias religiosas, entre sus secuaces, creyeron que esa causa es el decreto divino con respecto a las criaturas, el cual no cabe contrariar, mientras que los de tendencias naturalistas aseguraron que esa causa había que buscarla en los movimientos favorables o adversos de las esferas celestes. Defiende la segunda escuela que los sucesos prósperos del hombre, en sus movimientos y actividades, dependen de la bondad de su libre albedrío, y los adversos y desgraciados de la perversidad de su libre elección y de su abandono (Anónimo, *Libro del ajedrez. De sus problemas y sutilezas*: 10-12).

Para el autor de este manuscrito anónimo, que según Pareja Casañas era un autor chiíta, el inventor del *nard* había acomodado las reglas de este juego a la opinión de la primera escuela haciendo que los dados representen la causa externa, la cual hace que el esfuerzo humano no valga nada y que venza, en el juego, el más inepto cuando lo ayuda la fortuna. En cambio, el inventor del ajedrez acomodó las reglas a la segunda escuela, que no establece causa externa que obre sobre el individuo sino más bien que son las facultades recibidas por Dios la base del libre albedrío. Además, el ajedrez se asemeja al arte de la guerra porque son la dirección y libre elección los que conducen a la victoria o a la derrota (Anónimo, *Libro del ajedrez. De sus problemas y sutilezas*: 10-12).

Es de notar que desde Al-Masudi, en el siglo X, hasta el manuscrito anónimo cercano al siglo XIII, llegamos a caracterizar al ajedrez musulmán como un juego preparatorio para el combate militar, un juego representante de una actitud filosófica en favor del libre albedrío y finalmente un juego que es alegoría tanto de las jerarquías y rangos sociales como de los cuerpos celestes que conforman el mundo supralunar. ¿Podría pedírsele algo más a un juego de tablero?

Cuando declina el poderío del califato abasí, el centro de gravedad político se concentra en el oeste y así observamos numerosas referencias del *shatranj* en el al-Ándalus. El juego, convertido en un símbolo de los debates filosóficos musulmanes y en reflejo del universo islámico, debía asimilarse y adaptarse a la comunidad cristiana del norte de España. En este contexto, la cultura cristiana recibe al *shatranj* del enemigo para apropiarse de algo que era mucho más que una simple diversión de los gobernantes.

2. La recepción cristiana del ajedrez musulmán

Aunque muchos omeyas fueron asesinados por los abasíes, algunos alcanzaron a escapar, como es el caso de Abderramán I, quien logró establecer en España el emirato independiente de Córdoba hacia el año 756. Cuando su nieto Abderramán II hereda el poder, atrae a muchos artistas y científicos como Ziryab quien introduce, en el año 822, juegos como el polo y el *shatranj*, que circulaba ampliamente por el oriente musulmán.

Al mismo tiempo, los musulmanes dominan gran parte de la Península Ibérica e introducen obras científicas y filosóficas griegas, y cuando Abderramán III proclama el califato omeya de Córdoba, en el año 929, se producen las condiciones para un

expansivo florecimiento cultural. A partir de la disolución del califato omeya, en el año 1031, surgirían los pequeños reinos llamados *taifas* en la región del al-Ándalus, los cuales serán disputados por el poderío de los reinos cristianos de Castilla y León. De esta manera, el preludio de la recepción cristiana del *shatranj* comenzó con las operaciones militares en el marco de la denominada “Reconquista española” sobre tierras que habían sido ocupadas por los musulmanes durante siglos. La presencia del ajedrez en las crónicas de la Reconquista permite señalar la importancia que adquiere el juego tanto en la vida de unos como de otros.

Según el relato del historiador y cronista árabe Abd al-Wahid al-Marrakushi (1185-1250), Muhammad ibn Ammar (1031-1086), poeta andalusí y visir de la taifa de Sevilla, jugó una partida de *shatranj* con el rey cristiano Alfonso VI de Castilla y León (1037-1109) en el año 1078 a quien venció y por lo tanto convenció de desistir de la conquista de Sevilla y de Córdoba (Abd al-Wahid al-Marrakushi, *Kitab al-Mu ryib fi Taljis Ajbar al-Magrib*: 92-94). Esta situación muestra cómo el ajedrez prestó un gran servicio cuando, en lugar de un enfrentamiento real, se disputó en un tablero de 64 casillas logrando que una lucha violenta se reemplazara por una competición no violenta (Shenk, 2006: 62-63).

A pesar de que estos relatos se presentan dudosos en términos históricos y han sido criticados duramente, Harold Murray advierte que hay indicios –como los testamentos de donaciones de piezas de ajedrez a monasterios en el año 1008 por parte de Armengol I, conde de Urgel (actual Cataluña)– que apuntan a una influencia temprana del juego musulmán tanto en Italia como en España. La condición esencial para el traspaso del juego tiene que haber sido un trato más o menos pacífico en la vida cotidiana, las escuelas o el comercio y por lo tanto Murray afirma que esas condiciones pudieron ser satisfechas en España y en algún interludio del combate entre cristianos y musulmanes. Alianzas, lealtades e incluso matrimonios entre príncipes cristianos y moros hicieron posible que las fronteras entre los dos mundos fueran mucho más permeables de lo que podría haberse esperado. Por consiguiente, el ajedrez debió ser bastante familiar para los cristianos de la península antes del año 1100 (Murray, 1913: 405-408). Por su parte, David Parlett afirma que el *shatranj* ingresa en Europa un tiempo antes que el señalado por Murray, quizás alrededor del siglo X, a través de España e Italia, pero advierte que la referencia literaria más antigua del juego es la del poema *Versus de schachis* del año 990 (2018: 299-300).

Además de los relatos de las crónicas musulmanas, los testamentos españoles y el poema *Versus*, la próxima referencia del juego la encontramos en Italia. El ajedrez parece haber penetrado en la península itálica alrededor del siglo X a través del cruce de los Pirineos desde España (Cazaux y Knowlton, 2017: 206). En 1061, en una carta dirigida al Papa electo Alejandro II, Pedro Damiano (1007-1072), cardenal y obispo de Ostia, solicita permiso para retirarse a un monasterio y allí relata que, en un viaje donde acompañó al obispo de Florencia, este se quedó en un alojamiento junto a otros viajeros y se entregó a la locura de los dados y al ajedrez, convirtiéndose en un farsante. Tal pecado hirió el corazón de Damiano que, al otro día, hizo que se reprendiera al obispo por jugar a un juego que la autoridad canónica había prohibido para los sacerdotes (Pedro Damiano, *Apolog.* VII). Damiano se refiere a la condena de los juegos de azar (*alea*), que incluiría al ajedrez y con lo cual se deduce que ambos clérigos conocían al ajedrez como un juego que se jugaba con ayuda de dados.⁴

4 Si bien los musulmanes no parecen haber jugado *shatranj* con dados, en cambio sí utilizaban en el siglo IX una forma derivada del mismo que se jugaba con dados y existen evidencias del ajedrez medieval con dados poco después de la época de Damiano (Murray, 1913: 409). Por ejemplo, en *El libro del acedrex, dados e tablas* (1283), del rey Alfonso X “el Sabio”, se hace referencia a una manera de jugar ajedrez con dados donde se sostiene que el enojo y la fatiga de los jugadores conducía a que se incorporaran dados para jugar más deprisa haciendo que cada número se correspondiera con el movimiento de un tipo de pieza (*Libro del acedrex*, V: 31).

La crítica de Damiano no era accidental ni arbitraria. La recepción y aceptación del ajedrez en el mundo occidental cristiano encontró la resistencia de toda una tradición moral de condena general a los juegos donde los mismos eran vistos como actividades idolátricas, llenas de superstición y pecado, y el peor de ellos, el de la blasfemia que se solía dar en contextos de apuestas. Así, por ejemplo, filósofos y teólogos como Clemente de Alejandría, Juan Crisóstomo o Tertuliano señalaron el origen demoníaco de los juegos y condenaron a los mismos por ser causa de blasfemias (Martínez Sáez, 2021a). Es dentro de esta tradición que encontramos la condena del ajedrez de Damiano y también otras como las del teólogo Bernardo de Claraval, en su *Liber ad milites templi de laude novae militiae* (1130-1136), las del filósofo Juan de Salisbury en su obra *Policraticus* (1159) y las del filósofo Alejandro Neckam, en su obra *De naturis rerum* (1190). Todos ellos desaconsejan al ajedrez por ser una diversión que cae bajo el pecado de la vanidad.

Sin embargo, para comienzos del siglo XII, el ajedrez se había convertido en un elemento tan omnipresente y enraizado en la cultura caballeresca europea que aparece señalado por el converso aragonés Pedro Alfonso de Huesca (anteriormente Mosé Sefardí) como una de las habilidades básicas que tenía que dominar el caballero junto con otras como la caza, el tiro al arco y la cetrería (*Disciplina clericalis* IV). En este sentido, Ángel Luis Molina Molina señala que, si la caza era fundamental para mantener en buen estado físico a los caballeros en la batalla, el ajedrez lo era para desarrollar la mente y elegir una buena estrategia, que consiste en saber ubicar y mover las huestes sobre un territorio (2020: 87). Si bien la destreza en el juego se estimaba como un logro del caballero, no era solamente exclusivo en los varones, sino también en las mujeres hijas de los nobles (Murray, 1913: 435). Como en el oriente musulmán, también en el occidente cristiano el ajedrez se convierte en el juego del poder.

La recepción europea del ajedrez musulmán supuso también la apropiación y reelaboración de sus orígenes a través de relatos donde se menciona como inventor de tan ingenioso juego a personajes destacados de la cultura griega y judeocristiana. En este sentido, figuras como el rey Salomón, el héroe Ulises, el guerrero Palamedes, el filósofo Aristóteles y el conquistador Alejandro Magno aparecen mencionados como los creadores del ajedrez en diversas leyendas medievales.

Apenas el ajedrez se consolida en la Europa cristiana hacia mediados del siglo XIII, el juego es sometido a dos cambios inmediatos: uno de ellos es que el tablero pasa a tener casillas de dos colores alternados, como otros juegos de la Antigüedad, permitiendo visualizar mejor las jugadas y distinguir en cada lado del tablero las piezas más importantes (Pastoureau, 2013: 313). El otro cambio es la incorporación de una pieza que se conoce o bien como *regina*, o bien como *alferza* (Cazaux y Knowlton, 2007: 199), que con el tiempo adquirirá un desarrollo que modificará cualitativamente al juego. Sin embargo, el juego europeo tenía en esencia las mismas reglas que el *shatranj* musulmán, y se mantuvo casi sin diferencias hasta el año 1200 debido a que estaba consolidado en un doble sentido de la palabra: tenía una extensa literatura que abordaba diferentes aspectos como jugadas, problemas, significado de las piezas y, además, contaba con grandes maestros que habían desarrollado una ciencia del juego (Murray, 1913: 394). Los jugadores cristianos heredan los problemas técnicos que habían planteado los jugadores musulmanes y adoptan las piezas, en algunos casos, resignificándolas de acuerdo con la codificación de su propia cultura. Por un lado, las formas latinas de los nombres de las piezas árabes *firzan*, *alfil* y *rukhs* son mantenidas como *ferzia*, *alphiles* y *rochus*. Sin embargo, el término *firzan* recibió una gran cantidad de nombres en Europa debido a que no se conocía el significado árabe. Alfonso X “el Sabio”, por ejemplo, refiere a tal pieza con el nombre español de *alferza*, una especie de guardián o servidor (*Libro del acedrex*, I: 23). En algunos sitios, se la adaptó con el nombre latino de *regina* (reina) pero siendo una pieza menos poderosa que el caballo o la torre.

Dicha transformación, del *firzan* (visir) en *regina* (reina), se llevó a cabo lentamente y se consumó en la primera mitad del siglo XIII. En el juego musulmán, el peón que alcanzaba la octava casilla se convertía en *firzan*, tanto si el *firzan* original seguía en el tablero como si no, y esto no presentaba ninguna inconsistencia con la vida cotidiana de los musulmanes ya que no había límite en el número de visires que podían existir en el tiempo del califato abasí (Murray, 1913: 426). En cambio, en el ajedrez europeo, la promoción del peón masculino en una pieza femenina como la reina generaba varios problemas. En primer lugar, un rey cristiano podía tener varios consejeros, pero no podía tener varias esposas, lo que hizo que se adoptara la costumbre de llamar “damas” a los peones promovidos y, de esta manera, solamente habría una reina en el tablero, aquella que era la esposa del rey (Pastoureau, 2013: 310). En segundo lugar, la promoción del peón en reina presentaba un problema de inconsistencia moral de gravedad para las mentes eclesiásticas: ¿cómo es posible que un peón cambie de sexo cuando es promocionado? Tales son las objeciones realizadas, por ejemplo, por Alejandro Neckam (*De naturis* II.184). Es menester señalar que tanto la pieza árabe *firzan* como su adopción latina *ferzia* o *regina* o la española *alferza* ha sido la que ha tenido mayor desarrollo y evolución hasta convertirse, hacia finales del siglo XV, de una pieza que apenas se movía una casilla en diagonal a ser la pieza más poderosa del tablero: la dama del ajedrez moderno.

En lo que respecta al término árabe *faras*, aun cuando se tradujo como *equus* en latín y *caballo* en español, fue identificado, en Europa, con el caballero feudal, y el término árabe *alfil* fue asumido por algunos europeos con el significado de *elefante* aun cuando solamente conocían el uso guerrero de tales animales a través de la literatura. Como señala Michel Pastoureau, de los elefantes solamente se conservaron sus colmillos y los cristianos, sin entender esa pieza, se basaron en la forma de las protuberancias semejantes a un cuerno para ver a veces una mitra de obispo y otras un bonete de bufón (2013: 310). Finalmente, a la pieza *shah* no se la traduce por *rex* sino que se adoptan formas latinas a partir de al menos cinco expresiones: (1) la interjección *scac*, *scacum*; (2) el sustantivo neutro *scacum*, que significa “un jaque”; (3) el adjetivo *scacus*, que significa “jaqueado”; (4) el verbo *scacare*, que significa “jaquear”; y (5) el sustantivo masculino *scacus*, que acaba siendo la traducción del sustantivo árabe *shatranj*. Murray sostiene que la combinación semítica *sh* encontró, en el lenguaje latino posterior a la caída del Imperio romano y en la combinación *sc*, una forma de pronunciar de manera similar a como lo hacían los árabes (1913: 395-396). De esta manera, en la evolución lingüística desde el término árabe *shah* al latino *scacus* se acaba por significar, finalmente, dos cosas: por un lado, *scacus* significa el nombre del ajedrez europeo latino a excepción de España y Portugal, donde desde el nombre árabe *shatranj* se derivan los nombres *acedrex* y *xadrez* respectivamente; por otro lado, *scacus* significa también cualquiera de las piezas de un juego de tablero.

En términos filosóficos, la consolidación, adaptación y aceptación del ajedrez en el siglo XIII, converge con el resultado de la hermenéutica de la ética de Aristóteles y particularmente de la virtud griega de la eutrapelia llevada a cabo en la *Suma de teología* por Tomás de Aquino. Allí el autor identifica la eutrapelia con el juego alegre y ofrece así una justificación filosófica en favor del juego como actividad no pecaminosa: “El Filósofo, por su parte, pone una virtud que se ocupa de los juegos, que él llama eutrapelia y que nosotros podemos llamar alegría” (Tomás de Aquino, *STh* II-II, q. 168, a. 2: 560).⁵

Tal interpretación opera como un cambio radical frente a la tradición moral cristiana, que había condenado cualquier actividad lúdica en la vida de los fieles.

⁵ Tomás de Aquino, *STh* II-II, q. 168, a. 2: “Philosophus etiam ponit virtutem eutrapelie circa ludos, quam nos possumus dicere iucunditatem”.

En los manuscritos islámicos ya se manifestaba que juegos como el ajedrez eran un medio para disipar la tristeza y ahuyentar enojos (Anónimo, *Libro del ajedrez. De sus problemas y sutilezas*: 2). En el mismo sentido, con Tomás de Aquino, y especialmente con Alfonso X, el Medioevo cristiano reconoce la fuente de alegría y felicidad que puede residir en las prácticas lúdicas y en particular en los juegos de tablero a la vez que estos comienzan a ser símbolos y representaciones de las sociedades occidentales.

3. La recepción alfonsí del ajedrez

La victoria de los reinos cristianos sobre la dinastía bereber almohade en la batalla de Las Navas de Tolosa en 1212 es símbolo del ascenso español y de la reducción del dominio musulmán en un emirato con centro en Granada, que durará hasta el año 1492. En este contexto y durante el reinado de Alfonso X (1252-1284) se mantienen tensiones políticas y militares con los reinos islámicos del sur de España. Con un gran interés por la cultura, Alfonso promueve la ejecución de una serie de traducciones de obras antiguas filosóficas, científicas y jurídicas que habían estado en manos de los musulmanes. Esto es parte del fenómeno conocido como *translatio studiorum* que implicó el acceso por parte de Occidente a un conjunto de saberes antiguos hasta entonces desconocidos. En este sentido, no solamente se heredan las ciencias y las artes de Oriente sino también sus juegos y distracciones. Sin embargo, como hemos señalado, juegos como el ajedrez estaban ampliamente difundidos en los reinos cristianos desde, al menos, el siglo X, y Alfonso hereda el gusto por los juegos de su padre Fernando III de Castilla y León.

El 20 de abril de 1282 se inicia una guerra civil entre Alfonso X y su hijo Sancho, apoyado por una asamblea de nobles, ciudades y prelados que desposeyó al rey de sus poderes quedándose solamente con el dominio del reino de Sevilla y parte del de Murcia (Vázquez Campos, 2010-2011: 306). En ese ambiente de constantes conflictos políticos tanto externos como internos, Alfonso se refugia en el “círculo mágico” que le proporcionan las prácticas de juego y elabora, hacia el año 1283, una obra que se convierte en una especie de *summa* lúdica: *El libro del acedrex, dados e tablas*. Allí recopila de manera enciclopédica aquellos juegos de mesa conocidos de su tiempo y que arriban desde Oriente. En ellos, el rey encuentra no solamente un descanso y recreo a su agitada vida cotidiana sino también un conjunto de significados filosóficos, políticos-militares y astronómicos acordes al momento histórico que le toca vivir.

Así, al volvernos sobre el prólogo del *Libro del acedrex, dados e tablas*, lo primero que observamos es la justificación del juego. Sin mencionarlo, pero en línea con lo que había expresado Tomás de Aquino, Alfonso afirma que la alegría es el fundamento teológico-filosófico del juego, el cual permite mitigar los sufrimientos que los quehaceres laborales producen al ser humano:

Porque toda manera de alegría quiso Dios que oviessen los omnes en sí naturalmiente por que pudiessen sofrir las cueítas e los trabajos quando les viniessen, por end los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiessen aver complidamiente. Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de juegos e de trebejos con que se alegrasen (Alfonso, *Libro del acedrex*, Prol.: 19).

Porque toda forma de alegría quiso Dios que tuviesen los hombres en sí naturalmente, para que pudiesen soportar las aflicciones y los trabajos que les vinieran, por eso los hombres buscaron muchas maneras para que pudiesen tener esta alegría completamente.

Por esta razón hallaron e hicieron muchas formas de juegos y piezas [de juego] con los que pudiesen alegrarse (Alfonso, *Libro del acedrex*, Prolog.).⁶

Seguidamente, Alfonso elabora una clasificación de los juegos y establece una distinción de acuerdo con la manera en que los hombres hallan la alegría: (1) algunos juegos se hacen cabalgando, (2) otros a pie y (3) otros se hacen sentado. Mientras los dos primeros son poco cotidianos y realizados por varones, los terceros, que son los juegos de mesa, se hacen tanto de noche como de día, y participan de estos tanto mujeres que no cabalgan y están encerradas, como hombres viejos, en prisión o en cautiverio, los que se van a la mar o que por fuerza han de estar en su casa (*Libro del acedrex*, Prolog.: 19). Finalmente, se decide a tratar los juegos de mesa de manera exclusiva y detallada, y recupera la tradición musulmana interesada en el origen histórico-filosófico de los mismos. Relata una leyenda donde un antiguo rey de la India desafía a tres sabios a ofrecer una “prueba” como respuesta al problema filosófico en torno a la oposición entre el libre albedrío, que se desprende de la sabiduría, y el determinismo, proveniente de la fortuna. De esto deducimos la existencia de una inquietud y pregunta filosófica que se mantenía vigente tanto en la tradición islámica como en la judeocristiana, y que tenía como eje la dicotomía entre la *sapientia* y la *fortuna*: ¿es mejor conducirse en la vida humana con la inteligencia y esperar buenos o malos resultados a partir de nuestras decisiones, o más bien habría que entregarse al azar y la fatalidad del destino?

Ya hemos mencionado los antecedentes de esta polémica en los tratadistas islámicos donde se debate entre la doctrina del *yabr* o determinismo y el *qadr* o libre albedrío. Ahora es en el relato de Alfonso donde cada uno de los tres sabios inventa y ofrece al rey de la India un juego de mesa para demostrar las relaciones que operan entre la inteligencia (el seso) y el azar (la ventura). Sin embargo, a diferencia de la tradición islámica y quizás por influencia de las formas escolásticas del pensar, Alfonso ofrece una solución en forma de *quaestio* al problema filosófico entre el libre albedrío y el determinismo. Siguiendo siempre el relato de Alfonso, el primero de los sabios inventa el *acedrex* para demostrar que solamente con el seso se puede vencer a los demás. El segundo sabio inventa los *dados* para mostrar cómo el seso no vale nada frente a la ventura y que solamente por ella el hombre puede tener o bien buena suerte o bien recibir daños. Y, finalmente, el tercer sabio inventa las *tablas*, juego que se corresponde con el musulmán *nard*, para defender a la cordura como forma de intervenir y contrarrestar cada situación de mala suerte esquivando lo más que se puede el daño (*Libro del acedrex*, Prolog.: 21). Con esta última invención, Alfonso propone una posición filosófica intermedia entre las posturas extremas del libre albedrío y el determinismo: tomamos decisiones libres a partir de la suerte que nos toca. Con los tres juegos, los sabios pretenden señalar y demostrar de forma práctica diferentes actitudes o perspectivas teórico-filosóficas para conducirse en el mundo (Wollesen, 1990: 292).

Si a primera vista Alfonso parece preferir al ajedrez por ser el juego más honrado, algunos académicos como Sonja Musser Golladay han mantenido que, en realidad, las *tablas* podrían oficiar de síntesis escolástica frente al ajedrez y los dados, y de esta manera serían de preferencia para el rey (2007: 423-424). Sin embargo, Alfonso describe, al final de su obra y casi como algo superador, un juego de tablero conocido como *ajedrez astronómico*, el cual, a diferencia de los antes expuestos, que reflejan de alguna manera al orden terrenal, simboliza al orden cósmico y es modelo del universo geocéntrico aristotélico-ptolemaico. El *ajedrez astronómico* se presenta como un juego extraño que solamente puede ser jugado por los sabios que mejor conocen el mundo supralunar (Martínez Sáez, 2021b). Lo paradójico es que varios de estos tipos de ajedrez, como el *astronómico* o el *gran acedrex* donde Alfonso incorpora piezas que

⁶ Las adaptaciones son nuestras. Agradezco al Profesor Dr. Santiago Disalvo la revisión final de todas las adaptaciones del español medieval al español moderno.

representan a jirafas, cocodrilos y otros animales fuera de Europa, no se consolidan históricamente, y solo evoluciona el *shatranj* musulmán. En este sentido, la obra de Alfonso adquiere relevancia por ser un manual técnico y por ocuparse de problemas heredados: 89 de los 103 problemas son de origen musulmán (Murray, 1913: 181). Sus principales fuentes podrían rastreadse en obras de destacados ajedrecistas musulmanes, entre los siglos IX y X, tales como Abú Naam, Al-Adli, Al-Rali y Al-Suli, quizás este último la principal inspiración del tratado alfonsí (Vázquez Campos, 2010-2011: 321).

Resulta notable destacar cómo en *El libro del acedrex, dados e tablas* las fuentes greco-árabes tienen mayor influencia que la teología cristiana en tanto el rey expresa, a través de algunos juegos de mesa como los de astronomía, creencias tales como la influencia de las estrellas en la vida de los seres humanos. Por este motivo, son de una influencia decisiva las obras de astrología árabe como *Picatrix*, el *Libro de las cruces* y el *Libro conplido en los iudizios de las estrellas* (Wollesen, 1990: 290). Sin embargo, aunque cercano a la cultura y ciencia griega, el proceso alfonsí de recepción y asimilación del ajedrez musulmán no supuso el apropiarse de los orígenes históricos del juego a la manera de inventarse un origen mitológico griego que conecte linealmente con el desarrollo posterior de la cultura cristiana española, como sí ocurre en otras partes de Europa, sino que Alfonso opta por el relato del origen oriental del ajedrez siguiendo la tradición árabe que situaba la invención del juego en la antigua India.

Respecto a las piezas del ajedrez presentado por Alfonso, estas adquieren un simbolismo que refleja el horizonte ideológico y político-militar en que se inscribe el rey sabio. De allí que la pieza del rey es el jefe militar, el *senyor de la hueste*, la *alferza* es una especie de mayordomo de la máxima nobleza, los *caballos* son los caballeros guerreros y los *roques* son asemejados a los *azes* o escuadrones de caballeros. A diferencia de estas piezas, los *alfiles*, en cambio, no encuentran un paralelismo y un lugar en la imaginación de la sociedad jerarquizada y militarizada de Alfonso. Finalmente, los ocho peones representan al *pueblo menudo* que está armado y listo para luchar. En relación con los movimientos de las piezas, estos son los mismos que en el ajedrez persamusulmán con excepción de algunos cambios, consecuencia del desafío planteado al rey respecto a ciertos enojos que generaba el juego por su excesiva lentitud. Alfonso documenta variantes, algunas de ellas que no prosperan, para superar tal situación. Una primera variante fue permitir el salto de la *alferza* a una tercera casilla en su primer movimiento con el fin de proteger al rey por más que hubiera otra pieza en el medio (*Libro del acedrex*, II: 25). Tal movimiento, recogido también en el poema del judío andalusí Abraham ibn Ezra (1092-1167), pudo ser el embrión del enroque moderno, aunque este sería entre el rey y la torre. Otra variante que luego prosperó fue proponer el doble movimiento del peón en la apertura, pero restringiéndolo hasta que se realice la primera captura (*Libro del acedrex*, II: 26). Finalmente, Alfonso describe una variante donde se introduce un elemento que parece contrario a la esencia misma del juego: el dado. Entonces, con un lanzamiento se determinaría qué pieza mover: con el seis se debía mover el rey, con el cinco la *alferza*, con el cuatro algún *roque*, con el tres algún *caballo*, con el dos algún *alfil* y con el uno algún *peón* (*Libro del acedrex*, V: 32).⁷

De las distintas alegorías bélicas que aparecen en la obra de Alfonso, la del rey como pieza es la que resulta particularmente relevante y en el prólogo se establece la diferencia entre afrontar al rey con derecho o con deshonra:

⁷ En la actualidad podemos pensar que, con estas variantes que buscaban solucionar el problema de la lentitud del ajedrez persamusulmán, Alfonso estaba ofreciendo una respuesta a una problemática común, conocida en el diseño de juegos de mesa modernos, como es la del análisis-parálisis, aquel estado mental en el que se sumergen los jugadores cuando, durante su turno, analizan todas las opciones que les ofrece el juego sin poder decidir qué hacer.

[E] de cómo [los jugadores] dan xaque al rey –que es el mayor trebejo de todos los otros–, que es una manera de afrontar al señor con derecho, e cómo dan mate, que es una manera de grant desonra, assí como sil venciessen el matasen (Alfonso, *Libro del acedrex*, Prol.: 21).

Y de cómo [los jugadores] dan jaque al rey –que es la mayor pieza de todas–, que es una manera de humillar al señor con derecho, y cómo dan mate que es una manera de gran deshonra, así como si lo venciesen o lo matasen (Alfonso, *Libro del acedrex*, Prol.).

El ajedrez le permite a Alfonso explicitar no solamente los límites del pueblo respecto al poder real, sino también el comportamiento del líder político tanto en tiempos de paz como de guerra:

E otros juego ay de muchas maneras, però todos fueron fechos a semejanza de las cosas que acaecieron segund los tiempos que fueron o son o podrién seer, mostrando de cómo los reyes en el tiempo de las guerras en que se fazen las huestes han de guerrear a sus enemigos puñando de los vencer, prendiéndolos e matándolos o echándolos de la tierra; e otrossí cómo en el tiempo de la pazez han de mostrar sus tesoros e sus riquezas e las cosas que tienen nobles e estrañas (Alfonso, *Libro del acedrex*, Prol.: 22).

Y hay otros juegos de muchas formas, pero todos fueron hechos a semejanza de las cosas que acaecieron según los tiempos que fueron, son o podrían ser, mostrando cómo los reyes en el tiempo de las guerras en que se hacen las huestes han de guerrear contra sus enemigos esforzándose por vencer, haciéndolos prisioneros, matándolos o echándolos de la tierra. Y además cómo en el tiempo de la paz han de mostrar sus tesoros, sus riquezas y las cosas que tienen nobles y estrañas (Alfonso, *Libro del acedrex*, Prol.).

En el capítulo dos del mismo libro leemos acerca de la actitud que debe tener el rey en el campo de batalla:

Ca assí como el rey non se deve arrebatat en las batallas, mas ir muy a passo e ganando siempre de los enemigos e puñando cómo los venza, assí el rey de los trebejos no á de andar más de a una casa en so derecho o en sosquino como qui cata a todas partes en derredor de sí metiendo mientes en lo que ha de fazer (Alfonso, *Libro de acedrex*, II: 25).

Pues, así como el rey no se debe arrebatat en las batallas, sino ir muy paulatinamente, avanzando siempre sobre los enemigos y procurando cómo vencer, así el rey de las piezas [del juego] no ha de andar más de una casilla ortogonalmente o hacia la esquina como quien mira a todas partes alrededor de sí prestando atención a lo que ha de hacer (Alfonso, *Libro del acedrex*, II).

En los pasajes anteriores, podemos advertir la importancia de la templanza y la moderación en los movimientos del rey que avanza lento, pero venciendo en su andar parsimonioso, un símbolo de la obligación del rey de no dejarse llevar por la ira y el deseo de guerrear sino más bien por la inteligencia y la reflexión. Así entonces, mientras en los tiempos de guerra, el rey participa activamente en el combate contra sus enemigos, en los tiempos de paz, debe presumir vanidosamente de sus tesoros y riquezas. Como se ha visto, la vanidad no podía estar ausente ni en el juego ni en la vida del rey.

Podemos concluir que a semejanza de lo que sucede con el ajedrez musulmán, el ajedrez de Alfonso es emblema de la actitud filosófica en favor del libre albedrío, así como sus piezas son alegorías de una sociedad jerarquizada militarmente. Son recurrentes las preocupaciones y reflexiones en torno a la pieza más importante del ajedrez, y sobre algunos problemas del juego en donde el rey es jaqueado constantemente. Quizás esto se deba a que, como escribió alguna vez Jorge Luis Borges sobre

aquello de que el jugador está prisionero de otro tablero (1981: 125), Alfonso estaría prisionero de un tablero que desde comienzos de su reinado fue ámbito de constantes rebeliones de parte de la nobleza y de su familia y que finalmente lo condujeron a una guerra civil.

4. Conclusiones

Así como ocurre con los distintos saberes helenísticos, transferidos de Oriente hacia Occidente durante la Baja Edad Media, a partir de las traducciones de los textos árabes realizadas en el marco del fenómeno conocido como *translatio studiorum*, los juegos de mesa orientales junto con sus significados filosóficos, representaciones sociales y cosmológicas, también fueron transferidos y resignificados por la cultura occidental europea. De esta manera, hemos propuesto la expresión *translatio ludorum* para pensar en la recepción, traducción y adaptación de los juegos de tablero provenientes, en particular, del mundo árabe musulmán.

En este sentido, entre los juegos de tablero, el *shatranj* o ajedrez musulmán, que desde sus inicios posee un enorme potencial alegórico respecto a cuestiones filosóficas, político-militares y astronómicas, presenta no pocos problemas al califato con sede en Damasco donde predominaba una perspectiva determinista del ser humano. En cambio, la revolución abasí y sus teólogos estaban a favor de la doctrina del libre albedrío con lo cual el ajedrez vino a convertirse en un símbolo de la libertad y en el juego del poder.

Al llegar a Europa occidental, en medio de los interludios de los combates entre cristianos y musulmanes, el ajedrez encuentra cierta resistencia dada por la tradición moral cristiana que condenaba a los juegos por ser causas de pecado. Con la aceptación del juego entre los nobles y la conversión hermenéutica de la eutrapelia aristotélica en virtud del juego llevada a cabo por Tomás de Aquino, la actitud de los hombres de la Iglesia cambia radicalmente. Ahora el juego es visto como una fuente de alegría y el ajedrez gana un lugar preminente en la corte de Alfonso X.

La recepción del *shatranj* por el rey sabio podría resumirse en cinco notas centrales. En primer lugar, tal recepción es continuadora de la tradición islámica que vincula estrechamente el origen del ajedrez con el debate filosófico entre el libre albedrío y el determinismo siendo el juego un emblema de la primera doctrina. En segundo lugar, el ajedrez es considerado, al igual que habían hecho los musulmanes, como un instrumento para el arte de la guerra donde desarrollar un pensamiento táctico y estratégico. En tercer lugar, el ajedrez permite la representación y miniaturización de la sociedad jerarquizada y militarizada propia del orden feudal cristiano y otros juegos como el *ajedrez astronómico* sirven como simbolización del universo supralunar. En cuarto lugar, sobre el ajedrez recibido de los musulmanes se realizan experimentaciones con el fin de aligerar al juego y así, en términos ludológicos, se inicia una serie de transformaciones que convertirán al ajedrez persa-musulmán en el moderno *ajedrez de la dama* hacia finales del siglo XV, cuyas reglas se mantienen vigentes hasta nuestros días. Finalmente, en quinto lugar, el ajedrez recibido habilita alegorías que le permiten a Alfonso reflexionar sobre su presente político a partir de la pieza más importante del tablero: la del *rey*.*

* Agradezco al Dr. Julián Barenstein la sugerente idea de presentar la recepción de los juegos de tablero medievales en analogía con la *translatio studiorum*.



Bibliografía

Fuentes

Ediciones y traducciones

- » Abū Muḥammad 'Abd al-Wāhid al-Marrākuṣī (1955). *Kitab al-Mu'yib fi Taljis Ajbar al-Magrib [Lo admirable en el resumen de las noticias del magrib]*. Trad. Huici Miranda, A. En: Idem. *Colección de crónicas árabes de la reconquista*. Vol. 4. Instituto General Franco de Estudios e Investigación hispano-árabe: Editora Marroquí Tetuán.
- » Al-Masudi (1874). *Les prairies d'or*. Ed. y trad. Barbier de Meynard, C. París: Société Asiatique. (Collection d'ouvrages orientaux 8).
- » Al-Masudi (1861). *Les prairies d'or*. Ed. y trad. Barbier de Meynard, C. y Pavet de Courteille. París: Société Asiatique. (Collection d'ouvrages orientaux 1).
- » Alexander Neckam (1863). *De naturis rerum*. Ed. Wright, Th. Londres: Longman Green, Longman, Roberts and Green.
- » Alfonso X el Sabio (1807). *Las siete partidas*. Tomo II. Madrid: Imprenta real.
- » Alfonso X el Sabio (2007). *Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerías*. Ed. Orellana Calderón, R. Madrid: Fundación José Antonio de Castro.
- » Anónimo (1935). *Libro del ajedrez. De sus problemas y sutilezas*. Trad. Pareja Casañas, F. M. Madrid: Estanislao Maestre.
- » Bernardo de Claraual (1983). *Libro sobre las glorias de la nueva milicia. A los caballeros templarios*. Trad. Aranguren, I. Madrid: BAC.
- » Jacobus de Cessolis (1879). *De ludo scachorum*. Ed. Kopke. Brandenburg: Matthes.
- » Petrus Alfonsi (1911). *Disciplina Clericalis*. Ed. Hilka, A. y Söderhjelm, W. Helsinki. (ASSF 38/4).
- » Petrus Damianus (1853). *Apologeticus ob dimissum episcopatum*. Ed. Migne, J.-P. París. (PL 145).
- » Pseudo-Ovidius (1967). *De vetula*. Ed. Klopsch, P. Leiden: Brill.
- » Tomás de Aquino (1994). *Suma de teología IV. Parte II-II (b)*. Trad. Gómez Becerro, L. et al. Madrid: BAC.

Bibliografía complementaria

- » Adams, J. (2006). *Power Play: The Literature and Politics of Chess in the Late Middle Ages*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press.
- » Brunet y Bellet, J. (1891). *El ajedrez. Investigaciones sobre su origen*. Barcelona: Librería "L'Avenç" de Massó y Casas.
- » Borges, J. L. (1981). *Obra poética 1923-1977*. Buenos Aires: Emecé.
- » Calvo, R. (1985). "Un nuevo manuscrito de ajedrez del siglo XV", *Revista Jaque* 15.173, 252-253.

- » Cazaux, J. y Knowlton, R. (2017). *A World of Chess. Its development and variations through centuries and civilizations*. Carolina del Norte: McFarland & Company.
- » Escourido, J. (2017). "Política alfonsí de la alegría: juegos de tablero, subjetivación y control social", *La corónica: A Journal of Medieval Hispanic Languages, Literatures, and Cultures* 46.1, 73-94.
- » Garzón, J. A. (2001). *En pos del incunable perdido*. Valencia: Biblioteca valenciana.
- » González Alcantud, J. A. (1993). *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona: Anthropos.
- » Guerrero, R. R. (1985). *El pensamiento filosófico árabe*. Madrid: Cincel.
- » Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Trad. Imaz, E. Madrid: Alianza.
- » Martínez Sáez, N. (2021a). "La *eutrapelia*. Recepción en los primeros cristianos y en los Padres de la Iglesia". En: Violante, S. B. (coord.). *Las emociones en la Edad Media*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Mar del Plata, 20-32.
- » Martínez Sáez, N. (2021b). "Alfonso X el Sabio y los juegos en la Edad Media", *Hispano-American Journal TOR 2*, 1-11.
- » Molina Molina, A. L. (2020). "Entrevista", *Revista de Filosofía y Ciencias Prometeica* 21, 85-88.
- » Murray, H. J. R. (1913). *A History of Chess*. Londres: Oxford University Press.
- » Musser Golladay, S. (2007). *Los libros de acedrex dados e tablas: Historical, Artistic and Metaphysical Dimensions of Alfonso X's Book of Games*. Arizona: The University of Arizona.
- » Parlett, D. (2018). *History of Board Games*. Vermont: Echo Point Book & Media.
- » Pastoureau, M. (2013). "La llegada del juego de ajedrez a Occidente". En: Idem. *Una historia simbólica de la Edad Media Occidental*. Trad. Bucci, J. Buenos Aires: Katz, 297-320.
- » Steiner, G. (2009). "Muerte de reyes". En: Idem. *George Steiner en The New Yorker*. México: Fondo de Cultura Económica, 357-369.
- » Shenk, D. (2006). *La partida inmortal. Una historia del ajedrez*. Trad. Martínez-Lage, M. y Pranger, C. Madrid: Turner.
- » Vázquez Campos, B. (2010-2011). "El Rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez", *Cantigas y otras obras alfonsíes* 7, 293-328.
- » Westerveld, G. (2008). *La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna del ajedrez moderno y origen del juego de damas*. Murcia: Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Esport.
- » Wollesen, J. T. (1990). "Sub specie ludi...Text and Images in Alfonso El Sabio's Libro de Acedrex, Dados e Tablas", *Zeitschrift für Kunstgeschichte* 53, 277-308.