

### UN ANTIGUO JUEGO MEXICANO: EL PATOLLI (\*)

FOR ALFONSO CASO. 1882-1883

Dice Fray Diego Durán, en su "Historia de las Indias" (1), que el juego llamado Patolli por los antiguos mexicanos "se describe y antiquizó de tal manera, que no hay ya memoria de él." Los modernos historiadores, al tratar de este asunto, rellenan las palabras de Durán, considerando que el Patolli ha desaparecido por completo. Sin embargo, no es así. En reciente excursión a la Sierra Norte del Estado de Puebla, encontré que se juega todavía por los indígenas del Municipio de Zapotitlán, que hablan totonaco, y por los del vecino Municipio de Huixtlián, de habla mexicana (2).

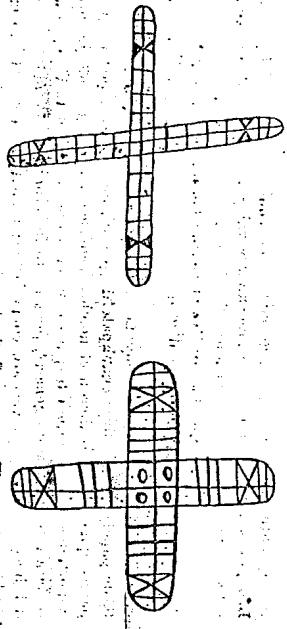


Fig. 1. Patolli del Códice Florentino.

Fig. 2. Patolli del Códice Magliabechiano.

(\*) Reimpresión de "Revista de Revistas," número 774, 8 de marzo de 1925.

MUSEO NACIONAL  
BIBLIOTECA.  
MEXICO.

### NOMBRE DEL JUEGO.

El juego es llamado actualmente **Petal** por los mexicanos y **Lidia** por los totonacos. El primer nombre es una corrupción del antiguo, y éste a su vez deriva del de ciertos frijoles que les servían de dados: según dicen Gomara (3) y Torquemada (4). En Tlaxcala y Jalisco se

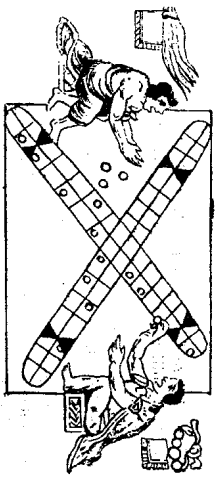


Fig. 3. El Patolli del Atlas de Durán.

llaman **Patolles** ciertos frijoles grandes y el nombre **toyogoso** del juego **Lidia**, es también el de los trozos de **cañas verdes** (cañavera) que sirven actualmente de dados.

Durán (5) dice que Patolli "es el mismo vocablo que agora llamamos **naypes**," y Clavijero (6) dice que "es voz genérica que significa toda clase de juego."

Efectivamente, todavía hoy la baraja se llama **anupatolli** (patolli, de papel) y el ajedrez **cuahpatolli** (patolli, de madera), por lo que parece que los indios dieron el nombre genérico de patolli a los juegos importados por los españoles; pero no creo que antes de la Conquista hubiera este significado general, pues tanto los cronistas que nos hablan del juego entre los mexicanos, como Muñoz Camargo en su "Historia de Tlaxcala" (7), nos dan a entender claramente que el nombre de Patolli sólo se daba a este juego.

Así como el nombre de los frijoles que servían de dados se dió por extensión al juego en el que se usaban, también el nombre de éste se hizo extensivo más tarde, a los juegos extranjeros que tenían con él alguna semejanza.

ANTIGUAS NOTICIAS SOBRE EL MODO DE JUGARLO.

Por las pocas noticias que nos dan Sahagún (8), Motolinia (9), Gomara, Durán, Muñoz Camargo y Torquemada, sabemos que el Patolli se jugaba sobre un petate en el que estaba pintado, "de esquina a esquina," con olla (hule) derecho, una cruz con cuadros o rayas que corrían de casas.

Los jugadores se repartían en dos bandos y a cada bando correspondían 6 piedras pequeñas, azules unas y rojas las otras. Luego, tomando con ambas manos unos frijoles grandes que tenían ciertos puntos a manera de números, los arrojaban sobre la estera y marcaban con una piedrecilla, en la cruz, tantas casas cuantos puntos hubieran salido en los frijoles.

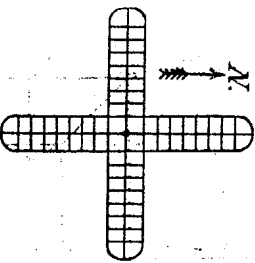


Fig. 4: El Patolli del Pedregal.

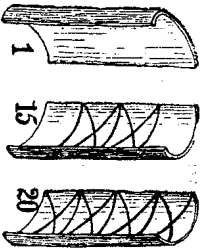


Fig. 5: Las cañas llamadas Liza.

REPRESENTACIONES DEL PATOLLI.

Existen representaciones del Patolli en el Códice Florentino, lám. XLVIII-63 Ed. F. del Paso y Troncoso (Fig. 1); en el Magliabechiano, el Nuttall, pág. 48 (Fig. 2) y en el atlas que acompaña la obra del Padre Durán, 1880, Tratado II, lám. II (a), (Fig. 3). Conocemos además el dibujo (Fig. 4) que sacó el profesor Hermann Beyer, de un Pa-

tolli esgrafiado descubierto por él en el Pedregal de San Angel, cerca de Coyoteacán (10). Como hace notar el profesor Beyer, este es el único ejemplar auténtico que se ha conservado hasta nuestros días.

REGLAS ACTUALES DEL JUEGO. (11)

El Patolli o Liza se juega actualmente substituyendo la estera por una tabla en la que está dibujada con carbón una figura muy semejante a la svástica (Fig. 6).

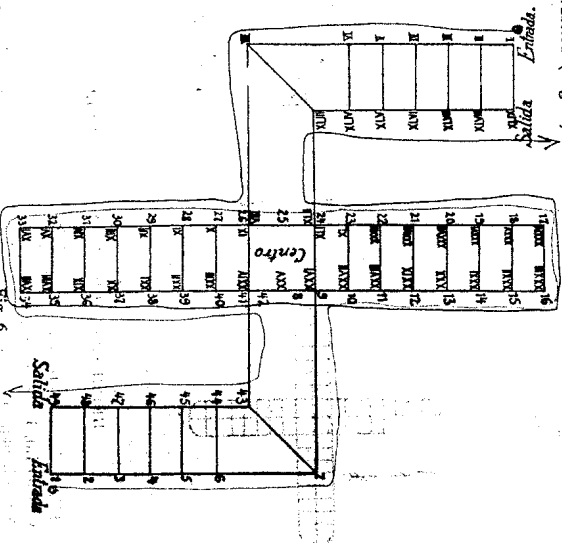


Fig. 6: Forma actual del tablero del Patolli. (Los números y las otras indicaciones han sido puestas en el dibujo para facilitar la explicación).

Se juega siempre entre dos partidos formados, cada uno, por una  
dos o tres personas.

El objeto del juego es recorrer sucesivamente las rayas de la cruz,  
siguiendo la numeración progresiva que indica el dibujo, y llegar al fi-  
nal antes que los contrarios.

Los individuos de los dos bandos, juegan alternándose, usando como  
dados unos trozos de caña hendidos longitudinalmente, y que llevan en  
la cara cóncava, ciertas indicaciones de su valor (Fig. 5).

La caña que no está marcada en su cara interna, vale 1 (en el juego  
se emplean dos de estas cañas): la que tiene 2 cruces, vale 15, y 20 la  
que tiene 4. Estas cañas o tejas, se colocan de modo que queden empa-  
ladas dos y dos, y opuestos ambos pares por sus caras cóncavas (véase  
el dibujo) y tomando por sus aristas las cuatro tejas así empalmadas, se  
arrojan fuertemente contra el suelo, y según el número de puntos que  
maqueen, así se mueven los mates o piedrecitas que sirven de fichas.

Si todas las tejas caen con la cara cóncava hacia abajo, se cuentan  
10; si todas hacia arriba, 5; si es una sola, se cuenta su valor; y si son  
dos o tres, han de contarse 2 ó 3 puntos, respectivamente.

Cada grupo principia a jugar por el punto llamado "Entrada,"  
en el dibujo, y termina cuando llega el punto llamado "Salida."

Si juegan tres individuos en cada grupo, cada uno lleva al prin-  
cipiar una ficha; pero si juega uno solo, puede llevar, desde el principio  
dos o tres fichas, y arrojar las tejas igual número de veces cuando le  
corresponda jugar.

Cuando un jugador ha llegado al número 10 o en una tirada ha  
pasado de este número, jugará desde la vez próxima con una ficha más  
que tiene por punto de partida el número 10. De aquí, hasta el fin del  
juego, tira tres veces consecutivas y mueve alternadas ambas fichas.

Al encontrarse dos enemigos en cualquier punto que n) sea el cen-  
tro, el que llegó después como al que estaba, y el comido debe volver a  
empezar el juego.

Si un jugador termina antes que sus compañeros de grupo, sigue  
arrojando las tejas cuando le llega su turno, y los puntos que saque sir-  
ven para ayudar a ganar a sus compañeros.

Cuando se ha llegado al último brazo de la cruz (raya 42), si sale  
en las tejas 20, 15 ó 10 sólo se cuentan como 1, y si estando en la penúl-  
tima raya para salir (43), se tira 20, 15, 10 ó 1, no se sale; se necesita  
tirar 2, 3 ó 5.

4 CAÑAS

ficha = "prim"

Como se ve en la figura 6, siguiendo el orden ahí indicado, los de  
un partido jamás recorren el brazo de la **svástica** por donde entran y  
salen los contrarios.

**MODIFICACIONES QUE HA SUFRIDO EL JUEGO.**

**Tejas.**—Aunque los autores antiguos están de acuerdo en afirmar  
que los dados eran unos frijoles marcados como ya se dijo antes, existe  
sin embargo, en la "Historia" de Durán, la descripción de otro juego,  
en el que "con unas canuelas hendidas por medio, daban en el suelo y  
saltaban en alto; y tantas cuantas canuelas caían lo grieco hacia arriba,  
tantas casas adelantaba sus piedras." Procedimiento idéntico al que se  
usa ahora y que ya he descrito.

En cuanto a las marcas de las tejas, si ha habido considerables mo-  
dificaciones. Durán dice que se jugaba con 5 ó 10 frijoles negros, en los  
cuales hacían unos agujerillos blancos marcados así: 1, 2, 3, 4, 5 y 10;  
pero contaban el 5 por 10, el 10 por 20 y los otros según su valor; por  
lo que es probable que la teja marcada con dos cruces, y que actual-  
mente vale 15, en un principio haya valido 10.

**Forma de las aspas.**—No sólo han cambiado los brazos de la cruz,  
dejando de ser rectos y convirtiéndose dos de ellos en brazos de **svásticas**,  
sino que el camino que deben seguir las fichas ya no es doble (figs. 1, 2  
y 3), contándose, en consecuencia, las rayas y no las casas (fig. 6). Ade-  
más, los brazos terminan ahora en una línea recta, mientras que antes  
terminaban en forma redonda. Esto probablemente ha originado la su-  
presión de las 2 primeras casas de cada brazo.

El cambio que notamos en la forma actual del tablero, puede ser  
un estilo peculiar de la región, que existiendo antiguamente se convirtió  
hasta nuestros días; pero más bien creo que se trata de una forma pos-  
terior adoptada para reducir el espacio en que se pintaba el juego, pues  
como dice Durán, el aspa "tomaba el petate de esquina a esquina," por  
lo que algunas veces el ángulo que formaba no era recto (figs. 1 y 3),  
sin que esto quiera decir, como lo cree don Francisco del Paso y Tron-  
coso (12), que fuera siempre idéntico al del Nahuá (figs. 2 y 4).

**Número de casillas.**—El número de casillas que se ve en los tableros

ros representados en los Códices es muy variable. Mientras el Pirentino tiene un total de 64 distribuidas así: 8 x 2, 7 x 2, 8 x 2, 7 x 2, y 4 en el centro, el Maglabechiano tiene 66 distribuidas así: 8 x 2 en tres brazos y 7 x 2 en el otro, más 4 en el centro, y el Atlas de Durán tiene 60: 7 x 2 en cada brazo y 4 en el centro.

El Patolli del Pedregal tiene 68 casillas, distribuidas del mismo modo en todos los brazos de la cruz y 4 en el centro.

Esta última representación es la que me parece verdadera, porque los dibujos de los Códices, como lo demuestra su misma variedad y contradicción, no son una copia exacta del juego, sino que únicamente nos lo indican. Más que representativos deben considerarse, en general, como expresivos.

**Triángulos negros.**—En los dibujos de los Códices están pintados en cada brazo de la cruz, dos triángulos negros unidos por el vértice. No sabemos si existían en el Patolli del Pedregal, pero en la forma actual que tiene el tablero no se encuentran. ¿Qué significan estos triángulos? No eran a modo de casas de seguridad o barreras en las que no se pudiera ser comido o que impidieran el paso a los contrarios cuando se estaba colocado en ellas, pues entonces no se explicaría que estuvieran en los brazos de la cruz, por donde solamente entran y salen los de cada partido.

Sospecho más bien que se trata de casas de peligro en las que se incurra en una pena; pero esta inferencia no está basada más que en la semejanza con otros juegos europeos, como el de la Oca.

#### PROBABILE SIGNIFICACION DEL JUEGO.

Si contamos en el Patolli del Pedregal las casas que recorre una ficha desde que sale hasta que regresa a su punto de partida, veremos que su número es 52, y si se cuentan las que recorren los dos partidos, su número será 104.

Ahora bien, ambos números son fundamentales en la astronomía y la cronología de los mexicanos. El primero representa los años que hay en un siglo pequeño o **Ximnapilli**; el segundo, el número de años que hay en una **Huehuetliltli** o Gran Edad.

En el primer período coinciden, como se sabe, el **Tonalamatl**, calendario ritual de 260 días, y el año solar, puesto que 73 **Tonalamatls** son 52 años. En el segundo coinciden, además, las revoluciones del planeta

Venus, puesto que 104 años solares son 65 ciclos venusinos de 584 días. Existen otras indicaciones de que el juego tenía una significación astronómica relacionada con el sol. **Mecnikxochitl**, patrón especial de este juego, era un dios del verano, es decir, un dios solar. El Patolli del Pedregal está orientado exactamente hacia las cuatro puntas cardinales.

Sabemos también que dos de los otros juegos de los mexicanos tenían significación astronómica. El **Tlachitli** o juego de pelota, tenía dos edificios en el templo mayor de México: uno llamado **Teutlachco** y el otro **Tezatlachco** (13), por lo que parecen referirse al sol y a la luna. Tezozomoc (14) nos habla "del Norte y su rueda" con el nombre de **Chihaltlachitli**, el juego de pelota de las estrellas, y el señor Troncoso (15) cree que el **Tlachitli** se aplicaba, cuando llegaron los españoles, a toda la bóveda celeste.

En cuanto al juego del volador, Chiavero (16) dice que representaba el siglo de 52 años, puesto que siendo cuatro los voladores, daba cada uno 13 vueltas, que significaban un **Tlalpilli** o "semana de años."

El Patolli, que hebió estar muy extendido en todo el Anahuac y que quizá fue conocido también por las culturas de Centroamérica y Yucatán (17), fue prohibido y perseguido por los conquistadores, porque los indios se entregaban a prácticas supersticiosas, pidiendo favor y fortuna a **Macuixcochitl**, patrón de este juego, y a **Ometochtli**, dios del pulque y de los juegos en general.

La persecución fué tan efectiva, que el Patolli había desaparecido a fines del siglo XVI de los lugares cercanos a los centros de influencia española, por lo que ya Sahagún y Durán, que lo vieron jugar, lo consideraban extinguido cuando escribieron sus "Historias."

Pudo, sin embargo, conservarse y transmitirse hasta nuestros días en los lugares que, como Huixtlián y Zapotitlán, quedan lejos de las vías centrales de comunicación. Es seguro que también se ha conservado en otros puntos, y las variantes que se desdibujan arrojarán mucha luz sobre las cuestiones que son todavía dudosas.

#### BIBLIOGRAFIA Y NOTAS

- (1) "Historia de las Indias de Nueva España e islas de tierra firme," México, 1880. Tomo II, pág. 238.
- (2) También se juega en los pueblos de Romero Rubio, Hueytlalpan, Olinha, Cruzcutat, pero no en los que están al oeste de Zapotitlán."
- (3) "Historia general de las Indias".... "Conquista de México." México 1870. Tomo I, pág. 223.
- (4) "Monarquía indiana," tomo II, libro XIV, cap. XII, pág. 534.
- (5) Opus Cit. Pág. 235.
- (6) "Historia Antigua de México," México 1917, tomo I, pág. 407.
- (7) Méndez, 1892: Libro 1ro, pág. 166.
- (8) "Historia de las cosas de Nueva España," Tomo II, págs. 292 y 317.
- (9) "Memorias," pág. 300.
- (10) "Sobre antigüedades del Pedregal de San Angel." Memorias de la Sociedad "Antonio Alzate," tomo 37, núm. I.
- (11) El señor Francisco Nieto López, de Zapotitlán, me indicó amablemente estas reglas.
- (12) Ensayo sobre los símbolos cronográficos de los mexicanos." Anales del Museo Nacional de México, primera época, tomo II.
- (13) Opus Cit. I. Págs. 204 y 205.
- (14) "Crónica Mexicana." México 1881. Cap. LXXXII, pág. 574.
- (15) Opus Cit.
- (16) Opus Cit. Tomo I, libro VII.
- (17) En el "Popol Vuh" se habla de un juego de dados. Edición Brasseur d e Bourbourg. Págs. 70 y 71.