

UN ANTIGUO JUEGO MEXICANO: EL PATOLLI (*)

POR ALFONSO CASO. 1892-1923

Dice Fray Diego Durán, en su "Historia de las Indias" (1), que el juego llamado Patolli por los antiguos mexicanos "se destirpó y aniquiló de tal manera, que no hay ya memoria de él." Los modernos historiadores, al tratar de este asunto, repiten 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 Huitzilán, de habla mexicana (2).

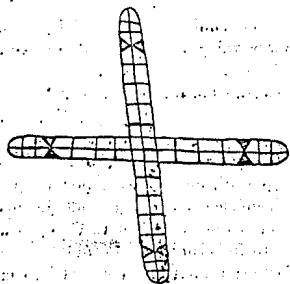


Fig. 1.

Patolli del Códice Florentino.

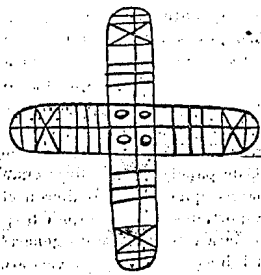


Fig. 2.

Patolli del Códice Magliabecchiano.

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

MUSEO NACIONAL
BIBLIOTECA.
MEXICO.

NOMBRE DEL JUEGO.

El juego es llamado actualmente **Petol** por los mexicanos y **Lizla** 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

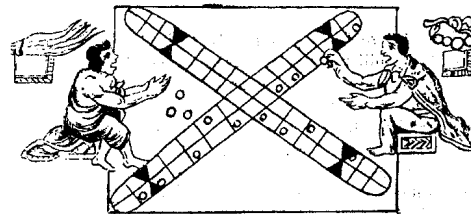


Fig. 3.

El Patolli del Atlas de Durán.

llaman **Patoles** ciertos frijoles grandes, y el nombre totonaco del juego **Lizla**, es también el de los trozos de **cañas verales** (cañavera) que sirven actualmente de dados, como antes los frijoles.

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 **amapatolli** (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 tuviera 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), Motolinía (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 *olín* (hule) derretido, una cruz con cuadros o rayas que servían 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.

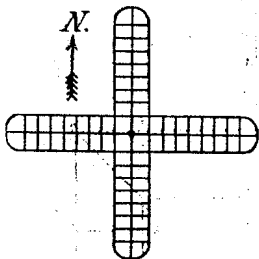


Fig. 4.
El Patolli del Pedregal.

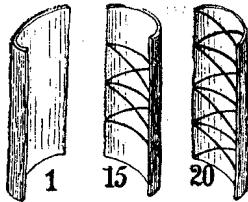


Fig. 5.
Las cañas llamadas Lizla.

REPRESENTACIONES DEL PATOLLI.

Existen representaciones del Patolli en el Códice Florentino, Lám. XLVIII-63 Ed. F. del Paso y Troncoso (Fig. 1); en el Magliabecchiano, ed. 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 Coyoacán (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 Lizla 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).

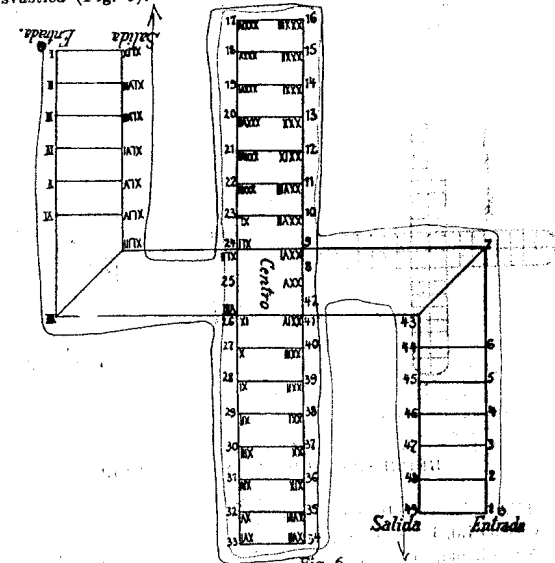


Fig. 6.
Forma actual del tablero del Patolli.

(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 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 final 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 empalmadas 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 marquen, así se mueven los maíces 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 principio 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 no sea el centro, el que llegó después come 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 sirven 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 penúltima raya para salir (48) se tira 20, 15, 10 ó 1, no se sale; se necesita tirar 2, 3 ó 5.

4 cañas

ficha = "pian"
ici, 2 on 3

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 cañuelas hendidas por medio, daban en el suelo y saltaban en alto; y tantas cuantas cañuelas caían lo güeco 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, sí ha habido considerables modificaciones. 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 actualmente 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 svástica, 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). Además, los brazos terminan ahora en una línea recta, mientras que antes terminaban en forma redonda. Esto probablemente ha originado la supresión 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 conservó hasta nuestros días; pero más bien creo que se trata de una forma posterior 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 Troncoso (12), que fuera siempre idéntico al del Naolin (figs. 2 y 4).

Número de casillas.—El número de casillas que se ve en los table-

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

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

PROBABLE 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 **Xihmolpilli**; 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. **Macuikochitl**, patrón especial de este juego, era un dios del verano, es decir, un dios solar. El Patolli del Pedregal está orientado exactamente hacia los cuatro puntos cardinales.

Sabemos también que dos de los otros juegos de los mexicanos tenían significación astronómica. El **Tlachtlí** o juego de pelota, tenía dos edificios en el templo mayor de México: uno llamado **Teutlachco** y el otro **Tezcatlachco** (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 **Citlaltlachtlí**, el juego de pelota de las estrellas, y el señor Troncoso (15) cree que el Tlachtlí se aplicaba, cuando llegaron los españoles, a toda la bóveda celeste.

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

El Patolli, que debió estar muy extendido en todo el Anahuac y que quizá fué conocido también por las culturas de Centroamérica y Yucatán (17), fué prohibido y perseguido por los conquistadores, porque los indios se entregaban a prácticas supersticiosas, pidiendo favor y fortuna a **Macuikochitl**, 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 Huitzilán 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 descubran 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, Olinia, Cruzcuat, 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. 554.
- (5) Opus Cit. Pág. 235.
- (6) "Historia Antigua de México." México 1917, tomo I, pág. 407.
- (7) "México, 1892." Libro 1ro., pág. 136.
- (8) "Historia de las cosas de Nueva España." Tomo II, págs. 292 y 317.
- (9) "Memoriales," pág. 320.
- (10) "Sobre antigüedades del Pedregal de San Angel." Memorias de la Sociedad "Antonio Alzate," tomo 37, núm. 1.
- (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 de Bourbourg. Págs. 70 y 71.