

IX ENCUENTRO INTERNACIONAL  
**RIBERA DEL DUERO**  
**5-8 "JUEGOS**  
**TRADICIONALES**  
**Y TURISMO"**  
 octubre 2023  
 ARANDA DE DUERO



Tanquilla



ARANDA DE DUERO  
 Ayuntamiento



El juego de pelota 10 - 11

Brevísima historia de los juegos de mesa 18 - 23

In memoriam - Antonio Vallujera 27



### Edita:

Asociación Cultural La Tanguilla  
C\ San Francisco, nº 67  
09400 Aranda de Duero (Burgos)  
Tél.: 00 34 617 98 81 43  
info@latanguilla.com  
www.latanguilla.com

### Dirección:

Carlos de la Villa

### Coordinación técnica:

César Presto González  
Gregorio Cámara Valladolid

### Información Gráfica:

A.C. La Tanguilla

### Diseño y Maquetación:

Duero Imagen, S.L.

### Deposito Legal:

Bu-55-2019

### Imprime:

Imprenta provincial

© A.C. La Tanguilla. Prohibida la reproducción total o parcial sin la autorización expresa del editor

# ÍNDICE

Editorial	3
Saluda del Alcalde de Aranda de Duero Antonio Linaje Niño	5
Programa del encuentro	7
El juego de pelota	10
Alberto Alonso Director general Feria de Valladolid	13
Mapa de la Ribera del Duero	16
AFOTUR, 40 años promocionando la ribera	17
Brevísima historia de los juegos de mesa	18
La Ruta del Vino Ribera del Duero, Un magnífico destino enoturístico	25
In memoriam Antonio Vallujera	27





# EDITORIAL

**Castilla y León es abundante en patrimonio histórico y cultural, como lo demuestra el hecho de que nuestra Comunidad sea, con ocho lugares destacados como patrimonio de la Humanidad, la más rica en este aspecto. De estos, tres se encuentran en la provincia de Burgos: El Camino de Santiago, la Catedral de Burgos y los yacimientos de Atapuerca.**

Por supuesto, esto es solo la punta del iceberg de nuestro variado y rico patrimonio. Contamos con un paisaje que muestra diferentes matices, desde el verdor de las Merindades hasta la riqueza enológica de la Ribera del Duero. Y además, figuramos los primeros en el listado de número de municipios por provincia, con casi mil localidades encuadradas en 371 municipios.

Evidentemente no nos vamos a encontrar un patrimonio de la Humanidad en todas estas localidades, pero sí que vamos a descubrir muchos espacios con un alto interés social, cultural y antropológico.

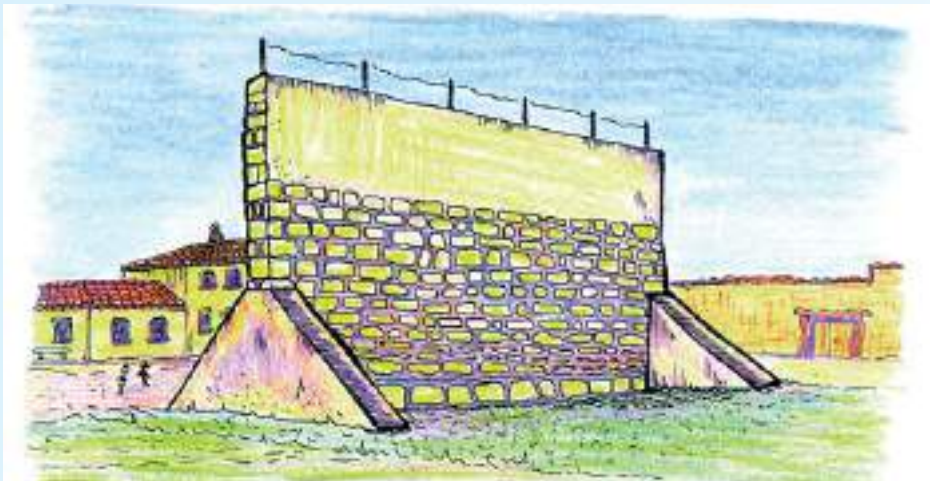
De unos años a esta parte, han crecido exponencialmente espacios expositivos o museísticos que recogen piezas que han formado parte de la vida cotidiana de nuestros pueblos y de sus gentes: museo de la miel, del carbón, del resinero, de la lana, de los vestidos tradicionales, de juegos y juguetes...

Paralelamente, los antiguos lavaderos, los herraderos, las fraguas, los molinos, los batanes, han sido restaurados y protegidos, constituyéndose en la actualidad en testigos de la historia y recursos turísticos de indudable interés.

Por eso, llama la atención la escasa atención que se ha prestado a la conservación de los espacios dedicados a la práctica de los juegos tradicionales. Muchas boleras, muchas pistas de juegos, muchos frontones, han caído bajo la piqueta para dejar espacio a otro tipo de instalaciones.

Aparte del valor etnográfico y sociocultural que pudieran tener estas instalaciones, desde un punto de vista del recurso turístico, no cabe duda de que una bolera, un frontón o una pista de tuta ganarían por goleada a cualquier otro tipo de las instalaciones mencionadas anteriormente. Y se trata de una cuestión simplemente práctica: si queremos que nuestros visitantes vivan experiencias, sumergiéndose en nuestra cultura, siempre será mucho más fácil y práctico jugar con ellos una partida de bolos o de pelota, que llevarles a lavar una sábana al lavadero o herrar un buey en el herradero.

Creemos, que lo mismo que se acertó conservando unos espacios que reflejan una forma de vida y de trabajo de nuestros abuelos, también deberíamos conservar el patrimonio que nos muestre cómo se divertían y ocupaban sus ratos de ocio nuestros abuelos. Nuestros visitantes nos lo agradecerán.



# Aranda de Duero



*Color y sabor*

AYUNTAMIENTO  
ARANDA  
de DUERO



# SALUDA



**Antonio Linaje Niño**  
Alcalde Aranda de Duero

Es un honor para mí, como Alcalde de nuestra Villa, recibir en nuestra ciudad la novena edición del encuentro Internacional de Juegos Tradicionales que durante tres días llenará nuestra ciudad de juegos y alegría.

El juego tradicional nos acompaña en nuestro tiempo de ocio y dispersión, transmitiéndose de generación en generación, de una forma natural ya que suelen tratarse de juegos simples y que no requieren de grandes y complejas infraestructuras, pero que tienen un marcado carácter educativo y social.

Quiero agradecer la labor de Asociación Cultural La Tanguilla, que con su trabajo todos los años nos permite disfrutar de este encuentro en nuestra ciudad y que nos posibilita convivir con personas de otras zonas de nuestro país, incluso con participantes de otros Estados, que nos muestran sus tradiciones y costumbres lúdicas.

Animo a todos los arandinos y visitantes para que participen en el programa de actividades lúdicas y culturales que con mimo ha elaborado y preparado La Tanguilla, y disfruten de nuestra Villa, su centro histórico, con el encanto de sus bodegas, su gastronomía, compartiendo con entusiasmo los eventos de este encuentro, y especialmente de su gente que destaca por su hospitalidad y cercanía.



# A CÁNTAROS

## ESPACIO MÁGICO

### ARTESANÍA

## Talleres Creativos

<https://acantarosceramica.com/>



taller\_entrecantaros  
acantaros\_artesanía

C/ Río, 49 (dirección La Vid)  
Peñaranda de Duero (Burgos)  
Teléfono y WhatsApp: 655 19 85 46



# PROGRAMA

## Jueves 5 de octubre

**21:00** Mesa redonda. *El reto del turismo ante la nueva sociedad.*

Participan:

- Francisco Gallego Morán, Presidente de FECITCAL
  - Juan Manuel Martín Abad, Concejal de Promoción y Turismo de Aranda de Duero.
  - Nurial Leal Gago, Presidenta de ASOHAR
  - Mercedes Calvo Herrero, Presidenta de AFOTUR
  - Carlos de la Villa, Presidente de la AC La Tanguilla
- Modera: María Sanz periodista de Televisión Aranda

\*En directo en TV Aranda, y canal Youtube de La Tanguilla. (Escanea nuestro QR)



## Viernes 6 de octubre

### Congreso internacional

SESIÓN DE MAÑANA:

**09:15** Recepción y acreditaciones en el Auditorio de la Casa de Cultura. Plaza del Trigo, nº 7.

**09:40** Casa de Cultura. Coloquio internacional "Juegos Tradicionales y Turismo".

Coordina y modera: César Presto González. Periodista. Responsable de comunicación de la AC La Tanguilla

- 09:45 a 10:45 CONFERENCIA INAUGURAL: Delfín Ortega Sánchez. Vicerrector de Responsabilidad Social, Cultura y Deporte de la Universidad de Burgos: *Contribuciones del juego tradicional a la educación patrimonial y la configuración de identidades culturales: Una aproximación desde la formación del profesorado.*

- 10:50 a 11:00 David Alonso. Presidente de la Federación de Bolos Cartageneros. *Implantación de los juegos tradicionales en los centros educativos.*

- 11:05 a 11:25 Ángel González Pieras. Director General de Turismo de la Junta de Castilla y León: *Alquerques en los pórticos de las iglesias de Segovia.*

- 11:25 a 11:45 José Ignacio Velasco Calvo, SODEBUR: *La sostenibilidad turística como motor de desarrollo rural en la provincia de Burgos.*

- 11:50 a 12:10 Biel Pubill. Presidente de la Asociación Lo Llaut. *Difusión del patrimonio local a través del juego tradicional.*

- 12:15 a 12:35 Sara García, gerente Ruta del Vino Ribera del Duero, y Elena Reguero, gerente de la Ruta del Vino Arlanza: *Los juegos tradicionales y el enoturismo, maridaje perfecto para el ocio alternativo.*





- 12:40 a 13:00 Pepe Moltó. Músico y juguetero tradicional. *Juguetes populares de tradición oral.*

- 13:05 a 13:25 Milivoj Pacenti, presidente del Istarski Pljocke Savez (Croacia): *IPS, un ejemplo de buenas prácticas en la implementación de juegos y deportes tradicionales en procesos educativos y turísticos.*

- 13:30 a 13:50 Elsa Fernández, presidente de la Asociación de Juegos Tradicionales de Guarda (Portugal) y consultora de marketing turístico: *Las tradiciones como producto turístico para potenciar territorios.*

- 13:55 a 14:15 Turno de preguntas.

**14:30** Clausura del Congreso.

#### SESIÓN DE TARDE:

Centro Cultural Caja de Burgos, entrada por calle Empedrada, 1ª planta.

**17:00** Presentación del libro "El mundo en Juegos" de Oriol Comas. Sesión de firmas. Entrada libre hasta completar aforo.

**18:00** Festival de juegos de mesa e ingenio: Ludoteca con monitores de juegos antiguos, tradicionales y familiares. Sala B de exposiciones de la Casa de Cultura.

**19:00** Taller de fabricación de sombreros con hojas de castaño. Museo O Recuncho Das Argalladas, Lourenzá (Galicia).



### Sábado 7 de octubre

**10:30** Instalaciones de INACUA, en carretera de Soria (Polideportivo Michelin)

- Festival de Juegos Tradicionales. Más de 60 modalidades.
- Torneo escolar de juegos tradicionales: Calva, Tanguilla y Rana.

#### TALLERES:

- Carpa 1. Alfarería, fabricación de tableros de juegos clásicos, Espacio "A Cántaros".

- Carpa 2. Sesiones prácticas de juegos de mesa e ingenio. AC La Tanguilla .

- Carpa 3. Fabricación de juguetes con cañas, Asociaciones "Lo Llaut" y "Vadejoc", de Cataluña.

- Carpa 4. Fabricación de silbatos con agallas de roble. Museo O Recuncho das Argalladas, de Lourenzá (Lugo).

**19:30** Clausura del festival.

**21:45** Nombramiento de socios/as de honor de la AC La Tanguilla a personas destacadas en la promoción de los juegos tradicionales.







## Domingo 8 de octubre

**10:00** Visita al museo La Tanguilla de Juegos Tradicionales, en Plaza Mayor, nº 13.

**11:00** Museo La Tanguilla. Taller de fabricación de muñeco móvil con recortables. Plazas limitadas a 40 participantes. A cargo de la Fundación Eustaquio Castellano.

**11:00** Plaza Mayor.

- Festival de Juegos Tradicionales. Juegos de mesa, juegos de ingenio, juegos de tablero, rana, hoyetes, además de piñatas (pucheros de barro) y otros juegos para el público infantil.

**14:00** Clausura del Encuentro.



**Durante las actividades actuarán diferentes grupos de música tradicional.**



**Museo de  
Juegos Tradicionales**



**Plaza Mayor 13  
Aranda De Duero**

**HORARIOS:**

Viernes: De 16:30 a 19:00

Sábados: de 11:00 a 14:00 y de 16:30 a 19:00

Domingos y festivos: de 11:00 a 14:00

Resto semana: **Concertar visita.**

[www.latanguilla.com](http://www.latanguilla.com)





# EL JUEGO DE PELOTA

Carlos de la Villa

Los juegos de pelota son los más antiguos de todos los practicados por el hombre con una finalidad exclusivamente lúdica o recreativa. Diferentes autores sitúan sus orígenes en lugares tan dispares como Egipto, Centroamérica o Asia, teorías todas ellas válidas, que nos llevan a la conclusión de que las ansias por divertirse del hombre no conocen fronteras, y que los juegos se han practicado por todas las civilizaciones y en todas las épocas.

Algunos investigadores fijan el origen moderno de este juego en Centroamérica, concretamente en lo que hoy es Honduras, antes de la llegada de los conquistadores españoles.

En Europa se convierte rápidamente en un juego popular muy apreciado por la nobleza, practicado casi siempre en las paredes de las edificaciones religiosas.

El juego de pelota es uno de los más extendidos y practicados en nuestra provincia si nos atenemos a lo publicado por el Servicio de Infraestructuras Deportivas de la Junta de Castilla y León, que concede a los frontones el honor de ser una de las instalaciones deportivas más numerosas de nuestra provincia, con casi doscientos frontones descubiertos extendidos por toda nuestra geografía.

Dentro de las modalidades de pelota que se practican en los frontones de nuestra provincia, la pelota a mano es el más minoritario de todos ellas, ya que desde hace muchos años se ha visto sustituido por las más cómodas del frontenis o del juego con pala y pelota de goma.

La práctica del deporte de la pelota a mano se ha visto reducida al ámbito federativo, habiendo perdido su carácter popular, esa peculiaridad que hizo de la pelota un espectáculo obligado de todo pueblo castellano que se preciara.

En cuanto a la implantación federada del juego de pelota a mano, debemos decir que exceptuando la zona de la sierra, los Clubes Deportivos Federados y los núcleos de trabajo del Centro de Tecnificación de la Federación Castellano Leonesa de Pelota, su práctica en el





resto de la provincia es nula, excepción hecha de las exhibiciones o festivales que se organizan con motivo de festividades patronales en numerosas localidades, en las que casi siempre los protagonistas son pelotaris federados de Burgos, la Rioja, Navarra o País Vasco. Sin embargo, de lo que sí se puede presumir en nuestra provincia es de contar con los más bellos frontones tradicionales, extendidos por toda nuestra geografía.

Las antiguas paredes de las iglesias dieron paso a robustos frontones, construidos en piedra, y siempre en lugares estratégicos de la localidad. De los frontones que ilustran este artículo, dos están construidos al lado de la Casa Consistorial (**Quintanar de la Sierra** y **Vilviestre del Pinar**).

El frontón tradicional es un lugar abierto, con dos elementos principales: las paredes y la cancha.

Las paredes son tres y están construidas en la mayoría de los casos en piedra, y sólo en algunos casos han recibido una capa de argamasa o cemento para afinar su superficie. La pared frontal es la que recibe las pelotas lanzadas por los jugadores, que por efecto del rebote vuelven a la cancha para ser nuevamente jugadas. En el lateral izquierdo existe otra pared, que delimita el terreno de juego por ese lado, y donde se "ventilan" muchos tantos dependiendo de la

habilidad del jugador en arrimar la pelota a la pared, si es que "ataca", o en devolverla si es que "resta".

Finalmente, en algunos casos existe una tercera pared, llamada estribo, situada a la derecha del frontón, que tiene una forma triangular y que permite otro tipo de jugadas a "dos paredes", distintas a las que se realizan con la pared izquierda, que animan el juego. En algunos casos la pared de la izquierda ha sido sustituida por otro estribo, tal y como se puede apreciar en el frontón de la localidad ribereña de **Vadocondes**.

Antiguamente los mozos fabricaban su propia pelota, a su gusto, con una bola de madera, tripa, goma de neumático de bicicleta, lana o borra y cuero, con el peso y medidas adaptados a su mano. Hoy en día, los pocos aficionados independientes a este deporte, se las ven y se las desean para encontrar material que sea de su agrado.

Al día de hoy, podemos realizar unas interesantes giras turísticas, visitando los hermosos frontones que aún se mantienen en pie, y si tenemos tiempo y ganar de curiosear, callejear por nuestros pueblos buscando nombres de calles relacionadas con este juego: **calle del juego de pelota**, calle del frontón, calle trinquete...



# **intur**

*Feria internacional del turismo de interior*

**16 al 19 de noviembre de 2023**

→ *Jueves 16, jornada exclusivamente profesional*

## **Apuesta por el interior**

- NATURALEZA
- CULTURA
- ENOGASTRONOMÍA

  
FERIA DE  
VALLADOLID

[www.feriaintur.com](http://www.feriaintur.com)



# ALBERTO ALONSO

Director General Feria de Valladolid

**S**i la patria es la infancia, como escribió Rilke, los juegos son piezas angulares en la construcción de nuestra identidad. Momentos que se anclan en la memoria y afloran en nuestra vida adulta dibujándonos sonrisas, evocando nombres y aventuras de tiempos pasados. La Asociación Cultural La Tanguilla nos anima a explorar esos recuerdos y a dar un paso más para que la historia perdure, que los juegos sean reales y no solo descripciones en los libros.

Su Congreso Internacional es un excelente ejemplo de la labor que realizan en la divulgación de los juegos tradicionales y su empeño en preservar no solo la memoria sino también los escenarios y elementos identificadores de esos juegos. Intur es una plataforma desde la que dar a conocer al público estas actividades al tiempo que los amigos de La Tanguilla nos animan a recuperar el placer de compartir momentos tan agradables.

Para nosotros, para Feria de Valladolid, es un privilegio descubrir de la mano de La Tanguilla cómo los juegos tradicionales, los miles de ellos que forman parte de nuestra memoria, pueden ser un recurso turístico capaz de despertar el interés del viajero por conocer la historia de un determinado lugar.

Intur pone el foco en tres ejes imprescindibles para el turismo de interior:

cultura, naturaleza y enogastronomía. Y estos juegos encajan perfectamente en la primera denominación, incluso en la segunda, porque el catálogo es amplísimo y diverso, desde los tranquilos juegos de mesa hasta otros de carácter dinámico -los motrices- como la pelota o el tejo que nos ayudaron a desarrollar habilidades sociales, a cooperar, resolver conflictos y, sobre todo, a disfrutar.

Además del componente cultural y etnográfico hay una faceta especialmente relevante en el juego tradicional: refuerzan vínculos entre los participantes, son un excelente ejemplo de turismo familiar.

A lo largo de los 26 años de historia de Intur hemos visto cómo surgen propuestas ideadas por

los destinos para atraer viajeros y las propuestas de carácter familiar, abiertas a diferentes grupos de edad, son especialmente interesantes porque convierten el viaje en una experiencia generadora de vínculos que bien pueden nacer en torno a una mesa de juegos o probando la puntería con bolas de petanca, discos de rana o cualquier otra modalidad.

En Feria de Valladolid estamos preparando los contenidos de la próxima edición de Intur, que el día 16 de noviembre celebrará la jornada para profesionales Intur Negocios, un encuentro

con varios escenarios de trabajo: un mercado de contratación con la participación de compradores nacionales e internacionales, conferencias y un área comercial.

Y el viernes 17 abrirá sus puertas, hasta el domingo 19, Intur Viajeros, la gran exposición en la que

destinos nacionales e internacionales presentan miles de propuestas que ponen en valor la riqueza y diversidad de sus territorios.

El sector turístico es innovador e imaginativo por definición, con una gran capacidad de adaptación ante los nuevos retos y las demandas del viajero, pero hay cuestiones que son recurrentes: la búsqueda de la excelencia y la construcción de la oferta sobre bases tan sólidas como la historia, el patrimonio y la naturaleza en todas sus facetas.

Gracias a La Tanguilla por su colaboración con la Feria de Valladolid, que se extiende más allá de Intur, por su trabajo de recuperación y de divulgación y por su compromiso para contribuir al desarrollo del turismo de interior sobre las raíces de nuestra infancia.





AYUNTAMIENTO  
**ARANDA DE DUERO**



Junta de Castilla y León



Diputación Provincial de Burgos



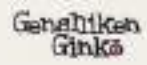
Centro de las Artes Escénicas AFOUR  
Pº San Marcos, 2 • 09100 Aranda de Duero • Telf 947 514 645  
afour@comcast.es | www.afour.es

TELEFONO DE INFORMACIÓN TURÍSTICA  
DE LA JUNTA DE CASTILLA Y LEÓN. Tel. 902 262 830



A Segovia - 125 km  
Aranda de Duero

A Madrid - 192 km  
Aranda de Duero





- Ruta 1** Siente el Vino
  - Ruta 2** Siente la Naturaleza
  - Ruta 3** Siente la Historia
  - Ruta 4** Siente Aranda de Duero
- Hoces del Río Riaza



RUTAS TURÍSTICAS

# Aranda y la Ribera del Duero



SERVICIOS TURÍSTICOS

- Bodega / Bodega
- Castillo / Castillo
- Historia / Historia
- Museo / Museo
- Monumento / Monumento
- Parque / Parque
- Turismo / Turismo
- Turismo / Turismo
- Turismo / Turismo
- Turismo / Turismo
- Turismo / Turismo
- Turismo / Turismo

RAZAS TURÍSTICAS

- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo
- Caballo / Caballo

Asociación para el Fomento del Turismo de la Ribera del Duero



Plazas limitadas. Adultos: 2,00 euros - Niños: 1,00 euros

Museo de Juegos Tradicionales, Plaza Mayor, nº13

# JUGANDO EN FAMILIA

Todos los martes y jueves hasta el 30 de abril

Horario: de 17:00 a 19:00 horas (Festivos cerrado)



Talleres de juegos tradicionales: Asalto, hnefatael, molino, seriet, dados,...

Organiza



Colabora:



INFORMACIÓN y RESERVAS: Email: [info@latanguilla.com](mailto:info@latanguilla.com) Whataspp: 617988143





# AFOTUR

## 40 AÑOS PROMOCIONANDO LA RIBERA

**E**l Centro de Iniciativas Turísticas AFOTUR es una organización de naturaleza asociativa y sin ánimo de lucro, que se dedica especialmente a la promoción de los recursos turísticos, atención al patrimonio y al desarrollo turístico de la Ribera del Duero, en la actualidad es miembro activo de FECITCAL\*, Federación de Centros de Iniciativas Turísticas de Castilla y León y socio de la ADRI, Ribera del Duero Burgalesa y del Consorcio Ruta del Vino Ribera del Duero.

AFOTUR, que cumplirá 40 años de actividades el próximo 2024, viene desarrollando acciones para conseguir la valorización e integración de los recursos turísticos, así como por la promoción conjunta de todo el territorio que comprende la Ribera del Duero, contribuyendo así a posicionar una marca de destino clara, con productos turísticos definidos, diversos y de calidad, que sirva de atractivo a las tendencias más demandadas actualmente como son el turismo cultural, el enoturismo o el turismo de naturaleza o el familiar.

El Centro de Iniciativas Turísticas AFOTUR, representa un potencial de conocimiento y experiencia perfectamente enraizado en la Ribera del Duero, que constituye la base de una importantísima red de actuaciones promocionales en el quehacer turístico regional, promoviendo la participación ciudadana y la sensibilidad social.

La Asociación persigue, como fines específicos en su territorio de actuación, los siguientes:

Incrementar y mejorar la imagen turística de la Ribera del Duero y servir de apoyo a

los sectores interesados en el fomento del turismo en la zona.

Canalizar y contribuir a la dinamización e incluso gestión de cuantas iniciativas sean de interés para promocionar o consolidar la Ribera del Duero como destino turístico.

Participar en las actuaciones relacionadas con la promoción y la planificación turística de las poblaciones ribereñas.

Participar en las actuaciones de promoción, actividades culturales, programas formativos o divulgativos que favorezcan el desarrollo turístico de esta zona.

Actuar como interlocutor válido ante las Administraciones competentes en aquellos temas relacionados con el sector turístico en la Ribera del Duero.

Gestionar, promover, impulsar y realizar cualquier otra actividad o iniciativa lícita que, mediante el fomento del turismo, pueda generar un florecimiento y mayor desarrollo sostenible del sector e incidir en el aumento de la prosperidad de los habitantes de la Ribera del Duero.

De cara al futuro, AFOTUR, va a cumplir su 40 Aniversario con un completo programa de actividades que contempla la realización de Jornadas Técnicas de Turismo, material promocional que se distribuye en las oficinas de turismo de la Ribera, participación en ferias de turismo en colaboración con otros organismos o entidades dedicadas al turismo.



\* Federación de Centros de Iniciativas Turísticas FECITCAL: Su actividad se centra en una materia de gran interés para la Comunidad, el turismo, que ha de plantearse desde una perspectiva de máxima potenciación del turismo interior, con ofertas diversificadas y destinos profundamente desarrollados, en los que tanto el habitante como el visitante se vean beneficiados.



# BREVISIMA HISTORIA DE LOS JUEGOS DE MESA

**Oriol Comas** Escritor y autor de juegos

*Hace 4600 años ya jugábamos...*

**E**l primer juego de tablero de que tenemos noticia fue descubierto en 1926 por sir Leonard Woolley, responsable de la expedición arqueológica en el yacimiento de la rica ciudad sumeria de Ur, al sur del actual Irak. Estaba en la que se denominó Tumba Real, y fue construido con materiales tan ricos como el nácar, el lapislázuli y la piedra caliza roja, una bella y suntuosa ornamentación para un objeto creado para ser usado en el viaje al más allá de un emperador.

Este Juego Real de Ur, un antíguisimo juego de la antigua Mesopotamia, ya era un juego como los de ahora, con dados tetraédricos y un tablero con dos recorridos que se entrelazan y casillas de distintos tipos. Si van a Londres, visiten el British Museum y lo podrán admirar. O busquen en youtube un vídeo de una partida entre Tom Scott, influencer británico con 225.000 seguidores en twitter y casi seis millones en youtube, e Irving Finkel, filólogo, asirólogo y responsable de Medio Oriente del British Museum, sin cuenta en twitter, que fue el estudioso que pudo establecer las reglas del juego por su profundo conocimiento de la escritura cuneiforme.

Añadamos, para poner este juego en el contexto de la sociedad mesopotámica y en el contexto de la historia de la humanidad, que la fecha de su creación coincide, doscientos años arriba o abajo, con las primeras muestras de escritura, también en Mesopotamia. No puedo demostrarlo, pero estoy convencido de que esta coincidencia temporal no es casual.

## ... y no hemos parado de hacerlo

Después vinieron el Ajedrez, el Go, el Backgammon, los juegos de Mancala, el juego del Molino y otros juegos de alineación, el Parchís, las Damas, el juego de la Oca y la infinidad de juegos de dominós y de cartas. Del siglo pasado

son los iconos populares Monopoly (Charles Darrow, 1935, pero copiado del juego creado por Elizabeth Magie en 1904), Scrabble (Alfred Butts, 1935), Cluedo (Anthony Pratt, 1949) o Risk (Albert Lamorisse, 1957). Más recientemente, el éxito de juegos como Dungeons & Dragons, de Gary Gygax y Dave Arneson (1974), Magic, de Richard Garfield (1993), Catan, de Klaus Teuber (1995, del que ya se han vendido más de treinta millones de ejemplares), Carcassonne, de Klaus-Jürgen Wrede (2000), ¡Aventureros al tren!, de Alan R. Moon (2004) o Dixit, de Jean-Louis Roubira (2008), nos confirman que el juego no sólo tiene un pasado glorioso y que forma parte del patrimonio cultural de la humanidad, sino que tiene un futuro esplendoroso, sin sombras



Puluc

## Con la comida no se juega, o sí

El Awalé o Oware es un juego del que sólo podemos suponer que tiene miles de años (aunque esté documentado únicamente desde el siglo VI de nuestra era), que nació en algún lugar de África y que quizá sea el juego más practicado en el mundo. Bien, el Awalé o cualquiera de sus parientes. De hecho, hay que hablar de juegos de Mancala, de los cuales el Awalé sólo es uno de los más conocidos en Occidente.

Un Mancala se compone de un tablero, normalmente de madera, con dos a cuatro





## Komikan



filas de agujeros. Se juega con semillas, con piedrecitas o con conchas que se mueven de agujero a agujero. Las semillas son iguales para ambos jugadores. Ésta es una de las características principales de los juegos de Mancala: los dos jugadores comparten las fichas. ¿Extraño? Mucho, en la mayoría de juegos de mesa de la historia, un jugador lleva las blancas y el otro las negras. En el Parchís, en nuestro querido y viejo Parchís, se juega con fichas de cuatro colores diferentes. Deberemos llegar a los juegos de cartas, a los dominós y al Scrabble, centenares o miles de años después del primer Mancala, para volver a encontrar un juego donde los jugadores comparten los elementos de juego.

Hoy los Mancala son objeto de inagotable estudio para matemáticos y antropólogos. Y son también un bello ejemplo de innovación, de constante cambio. Desde el primero, creado no sabemos dónde y no sabemos cuándo, esta enorme familia de juegos no ha parado de crecer, extenderse y reinventarse. Siempre en torno a una misma idea básica, semillas compartidas que se siembran de una en una en orden circular, encontramos Mancalas en todo el África subsahariano, en Asia central, en Filipinas y en el Caribe. Todos con la misma filiación, todos diferentes, todos recreados a la medida de cada pueblo y cada situación.

## Quizá la más bella creación humana

Desde aquel lejano episodio en la ciudad sumeria de Ur, la humanidad no ha parado de jugar. Vayamos ahora desde África hacia Oriente, hacia China, donde nació el Go.

Es un juego muy simple que se aprende en pocos minutos. Los occidentales conocemos bien el Ajedrez y en cambio sabemos poco o nada del Go. Sabemos que el Ajedrez se compone

de diferentes piezas que se mueven de formas diferentes y que hay jugadas caprichosas (el enroque, la captura al paso, la promoción de los peones).

En cambio, el Go ("ese otro ajedrez de Oriente", como lo bautizó Jorge Luis Borges) es un juego aparentemente simple que sólo tiene piedras blancas y negras todas iguales y que no se mueven en toda la partida. Se trata de pensar en términos globales y aplicarlo en cada rincón del tablero. El único objetivo del Go es construir cadenas de piedras y rodear las piedras adversarias. Este gran juego de la humanidad tiene unos tres mil años de antigüedad y ahora jugamos prácticamente como en el momento de su creación. ¿Eso puede definirse como perfección? Si no, seguro que se le acerca.

Si le gustan las novelas de espías, tiene una extraordinaria trama en Shibumi, del escritor que se esconde tras el pseudónimo de Trevanian. La historia de Nicholai Hel es fascinante, y además está narrada con la misma estructura de una partida de Go. Si prefiere los grandes novelistas japoneses, lea "El maestro de Go", del Nobel Yasunari Kawabata. Narra con maestría una única partida entre el considerado mejor jugador de Japón contra un joven y arrogante aspirante. Entenderá el juego y entenderá Japón.

## Juego de UR





## Víttores por matar un rey

Del mismo modo podemos decir del Ajedrez que es "el gran juego de Occidente". En el ajedrez podemos encontrar una excelente y madurada evolución. Ciertamente, desde el antiguo Chaturanga, el juego indio ya conocido en el siglo VI de nuestra era y heredero del aun más antiguo Ashtapada, hasta el Ajedrez actual, una misma idea (dos ejércitos iguales, formados por piezas con diferentes movimientos y potencialidades que reproducen el ejército medieval, y que tienen como único objetivo eliminar al rey del adversario) ha sido pulida y perfeccionada por muchas manos, por muchos cerebros, como lo demuestra la tardía incorporación de la dama y los cientos de variantes que conocemos hoy.

No sólo eso, sino que el Ajedrez está presente desde su inicio en diferentes culturas con otros nombres y distintas reglas, siempre con el mismo concepto de base: la lucha a muerte a la luz del día entre dos ejércitos totalmente jerarquizados para derrotar al dirigente del otro ejército. Citemos únicamente los dos parientes más conocidos, el Shogi japonés y el Xiangqi chino, ambos tan importantes como el Ajedrez occidental y prácticamente desconocidos aquí.

## Hablando de reyes, también los hay sabios

A finales del siglo XIII, el rey Alfonso de Castilla, conocido como el Rey Sabio, mandó escribir el famoso Libro de los juegos, sobre los juegos de mesa de la época: Ajedrez, el Alquerque (hoy desaparecido, pero que pervive en el juego de las Damas) y las Tablas (pariente cercano del Backgammon). Se trata del primer gran tratado de la historia sobre juegos de mesa, y encargado



Backgammon



nada menos que por un rey. Muchos siglos después, en 1938, el historiador de la cultura holandés Johan Huizinga publicó *Homo Ludens*, en el que afirma que el juego es constitutivo de la cultura humana, que el homo, además de sapiens y faber, o incluso que antes sapiens y faber, es ludens. Para darles ganas de leerlo sólo les diré que empieza con esta frase: "El juego es más antiguo que la cultura". Unos veinte años después, el filósofo francés Roger Caillois le complementó con *Los juegos y los hombres*. No sólo tenemos la suerte de jugar sino que también la tenemos de poder reflexionar cómo y por qué lo hacemos.

## Te como y cuento veinte

Volvamos por un momento al Parchís, a "nuestro viejo y querido Parchís". También en los juegos, pensamos con demasiada frecuencia que somos el centro del mundo. Con demasiada frecuencia nos apropiamos de creaciones ajenas a nuestra cultura. El Parchís nació en la India (país que, digámoslo de paso, es la cuna de otros juegos de mesa) hace unos cuatrocientos años. El primer Parchís de que tenemos conocimiento es un tablero grabado en la piedra del suelo del jardín del palacio del gobernante mogol Akbar, un tablero en el que las fichas eran unas hermosas jóvenes vestidas con túnicas de colores llamativos. No, "nuestro" Parchís no es nuestro.

## Un cambio revolucionario

Se podría pensar que esa voluntad milenaria, inequívoca, de la humanidad por crear juegos ha llegado a su fin. Hasta ahora, en esta brevísima historia de los juegos de mesa han aparecido, entre otros, los juegos de Mancala, el Go, el Ajedrez, el Parchís, y de paso las cartas y el dominó, el Backgammon y el Scrabble. ¿Hemos llegado al final del recorrido? En absoluto.





En 1837, el litógrafo francés Godefroy Engelmann patentó la cromolitografía, es decir, la imprenta en color como la hemos conocido hasta hace pocos años. Ahora, las cartas ya no se iluminaban a mano, los tableros de juego no debían ser obligatoriamente de madera y creados por un artesano o grabados en el suelo. Como tantos otros objetos culturales, los juegos de mesa se democratizaron, podían llegar a más personas y en mejores condiciones. Así, no es de extrañar que a finales del siglo XIX hubiera un resurgimiento en la creación y popularización de nuevos juegos, como el Halma, que ustedes conocen con el nombre de Damas chinas, o el Reversi, que conocen con la marca Othello que el japonés Goro Hasegawa patentó en 1971 y que,

copió un juego anterior), Mastermind (Mordecai Meirowitz, 1970) y Rummikub (Ephraim Hertzano, hacia 1930). Ninguno de estos juegos tiene nada que ver, (casi) ninguno de ellos tiene ningún vínculo directo con la larga tradición de los juegos de mesa. Además, la explosión de creatividad del siglo XX no termina con estos ejemplos de la cultura popular contemporánea.

### El mejor momento de la historia de los juegos de mesa

El último tercio del siglo XX y el principio del XXI es todavía más fructífero, nos encontramos en un auténtico renacimiento de los juegos de sociedad, donde lo que predomina son unas

reglas accesibles, la interacción entre los jugadores, la diversidad de temas, mecánicas y modos de jugar y el equilibrio entre azar y estrategia.

Esto ha sido así por la confluencia de varios factores: unos creadores de altísimo nivel que empezaron a publicar alrededor de 1960 (Sid Sackson, Alex Randolph y Robert Abbott, seguidos por muchos otros); la creación en 1979 del premio "Spiel des Jahres" en Alemania que catapultó el juego a los medios de comunicación, le dio prestigio social e hizo crecer las

ventas exponencialmente; la creación y el éxito de diversos festivales; la aparición de prensa especializada que dieron a conocer los juegos contemporáneos a públicos amplios; y una industria cada vez más receptiva a la creatividad.



Senet y Perros y Chales

además de hacerle ganar un montón de dinero, permitió que hoy podamos jugar un gran juego que había desaparecido.

### Cuando los juegos de mesa se instalan en el comedor

Por fortuna, el siglo pasado vivió una explosión de creatividad en el terreno de los juegos de mesa como nunca antes habíamos conocido, como evidencian algunos de los mejores juegos del siglo XX ya mencionados, los archiconocidos Monopoly, Scrabble, Cluedo o Risk, más otros como Stratego (Jacques Mogendorff, 1946, aunque seguramente

Además de los juegos citados al principio (Dungeons & Dragons, Magic, Catan, Carcassonne, ¡Aventureros al tren! y Dixit), una rápida nómina de los mejores juegos de mesa contemporáneos debe incluir Diplomacy (Allan Calhmer, 1954), La liebre y la tortuga (David Parlett, 1973), Cosmic Encounter (Peter Olotka et al, 1977), Civilization (Francis Tresham,



RUTA DEL VINO  
RIBERA DEL DUERO



*La Ribera de Todos*



1980), *Illuminati* (Steve Jackson, 1982), *Scotland Yard* (Manfred Burggraf et al, 1983), *El Grande* (Wolfgang Kramer, 1995), *Ciudadelas* (Bruno Faidutti, 2000), *Los hombres lobo de Castronegro* (Philippe des Pallières y Hervé Marly, 2001), *Twilight Struggle* (Jason Matthews y Ananda Gupta, 2005), *Pandemic* (Matt Leacock, 2008), *Dominion* (Donald X. Vaccarino, 2008), *7 wonders* (Antoine Bauza, 2010), *Fantasma Blitz* (Jacques Zeimet, 2010), *Churchill* (Mark Herman, 2015), *TIME Stories* (Manuel Rozoy, 2015) y *Código secreto* (Vlaada Chvátil, 2015).

### Los juegos de mesa son cultura

En resumen, los juegos de mesa son un elemento cultural de primer orden. Desde siempre y en todas partes. Desde incluso antes del inicio de la historia, en el que estaban asociadas a la esfera de lo sagrado y lo mágico, después con las

representaciones litúrgicas y teatrales, después con las competiciones, hasta el actual desarrollo industrial, el juego de mesa ha representado en todos los pueblos del planeta, un espacio de relación y comunicación ligado a lo imaginario, un espacio, pues, de cultura.

Qué gran suerte para la humanidad que alguien, hace más de cuatro mil quinientos años, creara algo tan inútil como un juego de mesa. Cuando digo inútil me refiero a que no sirve para las necesidades básicas. Para entendernos, inútil cómo lo es un libro o cualquier otro producto cultural. Ahora, ¿verdad que estamos de acuerdo en que no sabríamos vivir sin libros? Ojalá que un día no sepamos vivir sin juegos de mesa.

Lo dicho, después de casi cinco mil años jugando a juegos de mesa podemos afirmar, con Huizinga, que somos humanos porque jugamos.



Mancala

GRUPO

# TUDANCA

CONSEJO REGULADOR DE CALIDAD DE PRODUCTOS DE RIBERA DEL DUERO

**RI  
BE  
RA**

DUERO



CONSEJO REGULADOR DE CALIDAD DE PRODUCTOS DE RIBERA DEL DUERO

**RI  
BE  
RA**

DUERO



CONSEJO REGULADOR DE CALIDAD DE PRODUCTOS DE RIBERA DEL DUERO

**RI  
BE  
RA**

DUERO



**R**

**RUEDA**

DENOMINACIÓN  
DE ORIGEN



HOTEL - SPA TUDANCA ARANDA ★★★★★



[www.GrupoTudanca.com](http://www.GrupoTudanca.com)





# LA RUTA DEL VINO RIBERA DEL DUERO, UN MAGNIFICO DESTINO ENOTURISTICO

La Ruta del Vino Ribera del Duero se ha convertido con el paso del tiempo en **uno de los tres itinerarios enoturísticos más visitados de España**, tras recibir casi 300.000 visitantes al año. Formamos parte de la marca Rutas del Vino de Castilla y León y pertenecemos al **Club de Producto Rutas del Vino de España**, del que forman parte 35 rutas del Vino y que está gestionado por la Asociación Española de Ciudades del Vino (ACEVIN)

Casi un centenar de Ayuntamientos, el Consejo Regulador de la Denominación de Origen Ribera del Duero, restaurantes, alojamientos, enotecas y comercios especializados, agencias de viajes, establecimientos dedicados al ocio, oficinas de turismo, así como museos y centros de interpretación, entre otros, forman parte de La Ruta del Vino Ribera del Duero, albergando la mayor parte de las mejores bodegas adscritas a esta marca de calidad.



**Nuestro objetivo es la promoción y dinamización de la Ribera del Duero**, engrandecer esta sorprendente tierra bañada por el río Duero, donde el vino y la gastronomía de la más alta calidad se combinan con el arte, la historia y la naturaleza más auténtica, logrando una experiencia única para todos los visitantes que cada año optan por una nueva e ilusionante manera de viajar: el enoturismo.

Hace más de 2000 años, arévacos, vacceos y romanos convirtieron la elaboración del vino en una de las principales actividades agrícolas de la zona, y en la Edad Media comenzaron a excavar las primeras bodegas en distintos pueblos y villas de la Ribera. **Cientos de bodegas subterráneas y lagares** conservados a lo largo y ancho de su territorio, testigos del paso del tiempo, **se han convertido, junto con el vino, en seña de identidad de esta tierra**, que ha sabido conservar su arquitectura tradicional del vino a la vez que ha ido **incorporando bodegas innovadoras**, como Protos o Portia, iconos de la arquitectura vanguardista.

La **singularidad de la Ribera del Duero** forma parte de su intrahistoria. **La viña y el vino han marcado el paisaje** de esta tierra **y la personalidad de su gente**, así como **el patrimonio y la cultura** de la región, convirtiéndose en elementos

indispensables para comprender su complejidad y riqueza. Ribera del Duero es **sinónimo de grandes vinos**. El trabajo realizado ha convertido a esta tierra en Wine Region of the Year, le ha llevado a ser destino recomendado del New York Times o el Washington Post, y recientemente ser nombrada mejor Ruta del Vino Española por la Asociación de Escritores de Turimos, FIJET, u obtener una mención especial como Ruta Gastronómica por la revista Viajes de National Geographic.

La gastronomía es, sin duda, uno de los puntos fuertes del territorio y una de las mejores excusas para visitarlo. Infinidad de propuestas gastronómicas elaboradas con materias primas de proximidad son cocinadas con un estilo inconfundible y tradicional, **destacando el lechazo asado** en horno de leña. Queso, morcilla, setas o torreznos de Soria son otros de los muchos manjares que caracterizan la cocina ribereña. De la misma forma, la cocina de vanguardia está rompiendo con fuerza los antiguos cánones, ofreciendo una nueva perspectiva gastronómica actual e innovadora.

Para estar en contacto con la **Naturaleza** contamos, entre otros recursos, con el Camino Natural del Duero, el Camino del Cid, el Camino Jacobeo "Ruta de la Lana", el Parque Natural Hoces del río Riaza o los Parajes Naturales de Las Loberas y el Pico Gurugú, lagunas y humedales, caprichos geológicos o árboles singulares

En la Ribera del Duero podrás encontrar, además, un **amplio abanico de manifestaciones artísticas, culturales y patrimoniales**, desde el románico soriano hasta el Monasterio de Valbuena o de La Vid, pasando por sus barrios de bodegas subterráneas y lagares, castillos, atalayas árabes, villas medievales, fortalezas y murallas, templos góticos y renacentistas, yacimientos arqueológicos, puentes o molinos. Además, contamos con **un nutrido número de Asociaciones, como la Asociación Cultural La Tanguilla**, que contribuyen a la difusión de nuestra cultura por todo el mundo.

Un sinfín de propuestas para disfrutar de la Ribera del Duero.

TE ESPERAMOS!!!





# ARLANZA

RUTA DEL VINO

Esencia de Castilla



*El poder de disfrutar*



# IN MEMORIAM

## Antonio Vallujera

Carlos de la Villa

**El pasado 10 de junio fallecía, a la edad de 80 años, Antonio Vallujera González, uno de los principales impulsores del resurgimiento de los juegos tradicionales en la provincia de Burgos.**

**Tuve el inmenso placer de conocerle a principios de los años noventa, y desde el primer momento forjar y mantener con él una firme amistad que perduró hasta los últimos momentos.**

Con su generosa y fiel compañía trabajamos incansablemente por la promoción de los juegos tradicionales en la provincia de Burgos, al lado de compañeros igualmente cargados de interés e ilusión por nuestra cultura tradicional, como Gregorio, Celsa, Mariano, Charo, César, María Jesús o Nemesio, por citar solo algunos.

Su labor como Presidente de la Delegación Provincial de Deportes Autóctonos, cargo que desempeñó brillantemente durante muchos años, llevó a los deportes tradicionales burgaleses a ser un referente a nivel autonómico y nacional, con la celebración de exhibiciones y campeonatos oficiales en las modalidades amparadas por la federación autonómica.

Trabajador infatigable, fue de los primeros monitores que llevaron el conocimiento de estos juegos a miles de escolares de centros docentes de Burgos y provincia, además de realizar sus labores como árbitro en los incontables campeonatos

oficiales que se celebraban en Castilla y León. Precisamente, una fotografía de Antonio ejerciendo sus labores de anotador, fue la imagen elegida para los carteles anunciadores de los actos celebrados con motivo del XXV aniversario de nuestra Asociación.

En 1996, junto a otros compañeros, fundó la Asociación Cultural La Tanguilla, en la que ocupó cargos directivos hasta el día de su fallecimiento.

Fue en esta asociación donde su trabajo alcanzó la máxima expresión, llevando los juegos tradicionales a prácticamente todas las comunidades de España y a numerosos países europeos y del norte de África, donde ha dejado un reguero de amigos que nos transmitieron sus condolencias al enterarse de su fallecimiento.

Su desaparición ha dejado un hueco imposible de cubrir entre sus amigos de la Tanguilla y muchos aficionados a los juegos tradicionales, pero estamos seguros de que él hubiera deseado que siguiéramos adelante, y que esté donde esté, nos estará animando para que la fuerza de nuestra cultura tradicional se siga abriendo camino en este mundo cada vez más difícil.

¡Hasta siempre Antonio!



Provincia de  
**Burgos**

del origen y destino



**DIPUTACIÓN  
DE BURGOS**