



Regulación y control del juego de azar en la Corona de Castilla durante la Baja Edad Media¹

José Miguel López Villalba²

Recibido: 08 de enero de 2021 / Aceptado: 05 de abril de 2021

Resumen. La historiografía española no se ha mostrado muy propensa al estudio de la compleja relación entre la práctica de los juegos de azar y las estructuras del poder en la baja edad media castellana. La Corona, y con posterioridad los concejos, regularon dichas actividades que, basadas en la suerte y en las apuestas económicas, siempre se percibieron como un desdoro hacia la conducta social instituida. La variada casuística presentada, propia de las diversas poblaciones estudiadas, permite observar conductas peculiares en la imposición de la norma.

Palabras clave: juegos de azar; concejos; regulación; control; Baja Edad Media; corona de Castilla.

[en] Gambling control and regulation in the Crown of Castile during the Late Middle Ages

Abstract. Spanish historiography has not been very prone to studying the complex relationship between the practice of gambling and the structures of power in the late Middle Ages in Castile. The Crown, and later the councils, regulated such activities that, based on luck and economic stakes, were always perceived as a contempt for the instituted social behavior. The varied casuistry presented, typical of the various urban settlements studied, allows us to observe peculiar behaviors in the imposition of the norm.

Keywords: gambling; councils; regulation; control; Late Middle Ages; crown of Castile.

Sumario. 1. Introducción. 2. El juego de azar en busca de su destino bajomedieval. De las “tafurerías” a las casas particulares. 2.1. Jugar en las calles. Recuerdo del pasado clásico. 2.2. Tentar a la suerte en tabernas y casas privadas. 2.3. La fortuna en la cárcel. Soñar jugando en ausencia de libertad. 3. ¿Cuándo jugar? La aquiescencia del vicio y los días hábiles. 4. El juego como germen de violencia verbal y corpórea. 5. Consideraciones finales. 6. Bibliografía.

Cómo citar: López Villalba, J. M. (2021), Regulación y control del juego de azar en la Corona de Castilla durante la Baja Edad Media, en *En la España Medieval*, 44, 445-475.

¹ El presente trabajo ha sido realizado en el marco del Proyecto de Generación del Conocimiento del Ministerio de Ciencia e Innovación *Notariado y construcción social de la realidad. Hacia una codificación del documento notarial (siglos XII-XVII)*, PGC2018-093495-B-100. (2019-2022).

² Universidad Nacional de Educación a Distancia.
jlopez@geo.uned.es
ORCID: 0000.0003.2299.3210.

1. Introducción³

Cualquier ser humano conoce los juegos desde el comienzo de su existencia. No sin razón, Huizinga determinó, en su célebre *Homo Ludens*, que éramos hijos culturales de los juegos y que, por lo tanto, la humanidad se había estructurado con el apoyo inestimable de los mismos⁴. Efectivamente, con pocos meses de vida se nos hace partícipes de actividades lúdicas de atención o distracción inducidas por los adultos, para con prontitud alcanzar nuevos objetivos en solitario y finalmente, aún en la infancia, ejercitarnos en el juego organizado y comunitario que para los niños resulta de una absoluta necesidad en su desarrollo cognitivo⁵. Del mismo modo, la fiesta y ser humano están unidos desde el desarrollo de las primeras sociedades⁶. La participación del ser humano en las celebraciones cumplió una función socializadora que discurría por medio del placer en lo conocido y la posible solución al enigma que envolvía su existencia y que se buscaba por el rito corporativo. La fiesta se hizo tan necesaria como compleja y entre las múltiples variantes que fue conociendo aparecieron los juegos como diversión comunitaria. Entre ellos, y por las características peculiares que lo adornaban, el juego de azar encontró un lugar preferente donde el destino y la suerte se armonizaban para hacer del porvenir una certeza, sin tener en cuenta los posibles méritos de los copartícipes⁷.

En la más remota antigüedad se pueden atestiguar numerosas evidencias de juegos privados que se superponen a través de las culturas, llegando hasta la Grecia clásica, a la que se considera, según las tradiciones helenas, si no inventora del juego de los dados, al menos, sí receptora de las diferentes corrientes orientales que pudieran haber concebido dicho juego⁸. Durante los primeros siglos de nuestra era se jugaba tanto en las calles como en *tabernae* y posadas, fuera de las miradas fiscalizadoras. Los juegos más comunes eran las tabas o *tali*, los dados o *tesseræ* y unas partidas con monedas lanzadas al aire, que exigían gran agilidad en el juego, conocido como *capita aut navi*⁹. Roma aportó muchos de los juegos de azar que posteriormente fueron habituales en las ciudades medievales hispanas y, como resultado de esa costumbre, se trasplantaron sin variantes esenciales a otros lugares¹⁰. De hecho, el juego de los dados fue el vicio más extendido por toda Europa durante toda la Alta Edad Media, superando otras variantes lúdicas, y así permaneció hasta la llegada de los naipes¹¹.

³ Abreviaturas: AMB = Archivo Municipal de Burgos.

⁴ Huizinga, *Homo Ludens*, p. 68.

⁵ Lavado Paradinas, “Los discursos del juego y del juguete”, p. 14.

⁶ Resulta indispensable la lectura de algunas interesantes aportaciones que componen los diferentes números de la revista *Ludica. Annali di Storia e Civiltà del Gioco*, editada por la Fondazione Benetton Studi Ricerche, Viella Libreria Editrice

⁷ Dice Roger Caillois sobre las posibilidades del azar, “parece una insolente y soberana burla al mérito”. Efectivamente, este puede ser tan inesperado como favorable y determinar el resultado de una partida que estaba perdida por falta de suerte, desbaratando todo el buen hacer de los contrincantes que la habían jugado académicamente desde el principio. Caillois, *Los juegos y los hombres*, pp. 56-57.

⁸ Un recorrido analítico del origen de los dados y sus posibles confluencias geográficas hasta su sedimentación en las culturas latinas se puede seguir en, Blasco Martín, “Dados y fichas en la Edad de Hierro”, pp. 242-243.

⁹ Salza Prina Ricotti, *Giocchi e giocattoli*.

¹⁰ Jiménez Cano, “Estudio preliminar sobre los juegos”, pp. 125-138.

¹¹ Molina Molina, “El juego de dados en la Edad Media”, p. 97.

La historiografía española, que ha sido prolija en el estudio de la fiesta y el divertimento medieval¹², no se ha mostrado muy proclive al estudio de la regulación de los juegos de azar, de manera que en estas páginas se intentará un acercamiento a diferentes iniciativas, tanto regias como concejiles, que tuvieron lugar durante los últimos siglos del medievo¹³. La llegada del sistema ordenancista concejil a partir del siglo XIII permitirá un acercamiento más explícito. A modo de observación preliminar, se ha de destacar que la mayor inquietud de los administradores residía en engazar las piezas que daban significado a la prohibición de la práctica ilícita de un juego. La finalidad primaria de las timbas consistía en los beneficios pecuniarios para los participantes, a la vez que se dejaba fuera del provecho a los gobernantes. Entre las mayores contrariedades que buscaban resolver con sus normas, se pueden destacar la inspección de los lugares donde oficialmente se llevaban a cabo los diversos modos de juego acostumbrado, el conocimiento de sus protagonistas y la penalización de todas las actitudes poco convenientes, en especial las apuestas dinerarias o los actos hostiles que perjudicaban el normal desarrollo de la convivencia. Un mundo evidentemente complejo que presenta una casuística adaptada a las particularidades de las diferentes poblaciones. Por otro lado, el juego de azar era demasiado tentador para dejar de practicarlo y se extendió con facilidad por todos los territorios castellanos, como antes lo había hecho en otros lugares.

De esta forma, el objetivo de este trabajo es incidir en los aspectos normalizadores de los juegos de azar desde la perspectiva del sistema político concejil bajomedieval. En línea con lo señalado, el análisis pretende centrarse en los aspectos meramente legisladores de los reyes o señores propietarios de la urbe enfocados a las normas municipales sobre el mundo del azar. Un recorrido a través de un repertorio significativo de ordenamientos concejiles, alejados en el tiempo y en el espacio, encaminados a fiscalizar cualquier práctica delictiva proveniente de estas actividades propias de un mundo desatinadamente tangencial. Las diferentes tentativas de controlar el juego ilegal incluyeron a reyes, señores y concejos, aunque fueron estos últimos los que de modo habitual persiguieron estas prácticas a través de ordenanzas que se cimentaban con escarmientos económicos, físicos y de destierro¹⁴.

¹² Existen grandes relaciones de estudios sobre la fiesta en general o a través de estudios de caso. Sigue siendo referente a seguir la que presenta Juan Carlos Martín Cea en su trabajo “Fiesta, juegos y diversiones”, pp. 48-49.

¹³ Destaca la figura de Ángel Luis Molina, que ha resuelto algunos aspectos sobre el ocio lúdico medieval por medio de estudios que ya están en la categoría de análisis clásicos e ineludibles, centrándose principalmente en la época de Alfonso X y en sus leyes sobre juegos de mesa, aunque sin incidir excesivamente en la posterior reglamentación concejil. Molina Molina, “Los juegos de mesa en la Edad Media”.

¹⁴ El mundo de la regularización de la vida cotidiana en las poblaciones castellanas bajomedievales resulta tan complejo como la institución que las creaba. Los concejos castellanos han sido detalladamente estudiados durante varias décadas, no tanto así las ordenanzas que servían de pilar fundamental en su funcionamiento. Estas normas han sufrido algunos vaivenes en los sucesivos itinerarios investigadores, y aunque existen numerosas ediciones de dichas normativas, su estudio como soporte especial del análisis no ha cuajado, de modo que apenas un grupo de investigadores del citado medievo urbano castellano las han utilizado en este modo profundo, siendo más nutrido el conjunto de los que lo han hecho tangencialmente. Efectivamente, el interés suscitado en la década de los años ochenta del pasado siglo sobre la percepción de la vida urbana a través del reflejo que las ordenanzas municipales aportaban a la cotidianidad ha ido apagándose con lentitud, porque resulta menos efectista que la protección de los privilegios regios o nobiliarios. En cualquier caso, siguen siendo indispensables los tradicionales estudios sobre la gestión del municipio. Monsalvo Antón, *El sistema político concejil*, para conocer el entramado del poder concejil, los grupos que lo detentan y el sujeto de personalidad jurídica que acaba surgiendo. En cuanto a las ordenanzas, y a modo de breve alusión: Ladero Quesada y Galán Parra, “Las ordenanzas locales”; Corral García, *Ordenanzas de los concejos*; Embid Irujo, *Ordenanzas y reglamentos municipales*. Como ejemplo de las nuevas perspectivas, López Villalba, “Evolución político-diplomática”.

Las penas pecuniarias aparecen como castigo público de los delitos¹⁵. Las caloñas o condenas económicas servían para la urgente satisfacción de necesidades habituales por medio del monto dinerario obtenido del cobro de las infracciones. Fueron la imagen manifiesta de que el delito se perseguía y por ello tuvieron un incremento exponencial, alcanzando el máximo protagonismo en el derecho penal medieval¹⁶. Un sistema que a partir de Alfonso X de Castilla marcaría un nuevo destino hacia el que dirigir los sistemas fiscalizadores por medio de las penas económicas que poco a poco alcanzaron todos los aspectos punibles sobre los cuales se fue cimentando la hacienda pública¹⁷. Su éxito como sistema punitivo conoció un rápido trasvase a los concejos, que pronto reclamaron su parcela para mejorar el cumplimiento de sus propias leyes y revalorizar el contenido de sus arcas, generalmente exiguas¹⁸. Las administraciones medievales de todo tipo comprendieron el valor de este sistema parafiscal. Se hará un repaso de las cantidades de las penas para que sirva de comparación entre villas y ciudades, atendiendo a su diversidad geográfica y a sus particularidades internas.

2. El juego de azar en busca de su destino bajomedieval. De las “tafurerías” a las casas particulares

La sociedad medieval se acostumbró a un disfrute festivo impuesto a través de formas y actitudes predeterminadas. El ser humano medieval no apreciaba alternativas gozosas más allá de las conmemoraciones reguladas por el control legal del poder civil debidamente orientado por los postulados de la Iglesia. Tal vez por ello había un anhelo de instauración de una dimensión de tolerancia más palpable que el disfrutado en las habituales fiestas y celebraciones. Un espacio donde existiera una cierta equidad social, aunque fuese poco realista, junto con algún exceso lúdico. La Iglesia determinaba las fiestas religiosas notables, Corpus, Natividad, Semana Santa, Pascua o los santos patronos de la localidad. Estas festividades resultaban para el pueblo esperados períodos de regocijo. A estas solemnidades se añadían otras celebraciones de carácter local, junto con aleluyas, entusiasmos de fervor popular por batallas vencidas o de glorificación del sistema de gobierno¹⁹. Todas las ferias estaban basadas en la diversión grupal. Las fiestas resultaban un momento especial en el desarrollo vital que invitaba a disfrutar, fuera de las concreciones laborales y familiares acostumbradas, de un hermoso momento señalado en el calendario.

En todo encuentro bullicioso de la sociedad bajomedieval existían otros instantes, tan efímeros y furtivos como espontáneos, que permitían por medio de los juegos de fortuna cubrir las necesidades lúdicas de cierto colectivo, tal vez no muy extenso, pero al parecer muy activo²⁰. Justamente, al contrario que en las grandes fiestas regladas donde se acostumbraba a participar en diversiones multitudinarias, el juego era una actividad que se llevaba a cabo en pequeños grupos. Este solaz se adornaba

¹⁵ Alonso Romero, *El proceso penal en Castilla*.

¹⁶ Bonachía Hernando, “La justicia en los municipios”, p. 152.

¹⁷ Ladero Quesada, “Ingreso, gasto y política fiscal”, *idem, El siglo XV en Castilla*.

¹⁸ Alonso Romero, “Las penas pecuniarias en Castilla”, p. 19.

¹⁹ Arranz Guzmán, “Fiestas, juegos y diversiones”, p. 10.

²⁰ Molina Molina, “Los juegos de mesa en la Edad Media”, p. 220.

de una ceremonia poco apropiada y muy perseguida en una colectividad medrosa con la experimentación lúdica.

El juego desde la perspectiva del desafío resulta un ocio atractivo porque puede acrecentar la bolsa del participante. Del mismo modo, es un recreo irreflexivo porque puede arruinarlo. Los habituales consumidores de este pasatiempo respondían a perfiles consabidos. Lo frecuentaban algunos individuos acostumbrados en el viario urbano, junto con gentes equívocas, transeúntes, alguna prostituta, vagos y borrachos, y en ciertos lugares, una turbamulta de estudiantes sin futuro. Inclusive no faltaba algún clérigo, en su peor versión, o miembros de los grupos privilegiados, destacando los componentes de la baja nobleza, que se veían notoriamente protegidos por su situación social. Transgresión y fortuna, dos mundos lejanos del deleite adiestrado que ocupaba calles y plazas.

Ante este conglomerado de aspectos, la práctica de los juegos de mesa no pasó desapercibida a la rigurosa mirada de Alfonso X que, dentro de su extensa reglamentación jurídico-política, les dedicó varias obras. En 1276 dio forma por medio del *Ordenamiento de las Tafurerías* a un breve alegato contra el juego que, disfrazado de normalizaciones, se presentaba ante la sociedad con un eminente carácter jurídico. En sus páginas se pretendía regular el funcionamiento de las casas de juego, porque en dichas residencias se refugiaban los juegos que acarrearaban apuestas crematísticas respaldadas por unos sujetos que propiciaban que las injurias, los robos y las peleas fueran habituales²¹. El control legal dimanado del poder civil sobre los juegos de fortuna satisfizo los intereses regiois a través del arriendo de licencias por cuenta de la corona o de las ciudades y villas que tenían dicho privilegio real. Había una doble intención en las normas, regularizar el juego y obtener unos beneficios fiscales.

La corona, presa de un acendrado espíritu normalizador, comenzó por redactar un ordenamiento donde se controlaban los lugares autorizados para practicar *alea* y conocer a quienes los frecuentaban. Desde el gobierno central se tenían muy claros los beneficios que obtendría en la repetida consumación de estas actividades, puesto que el poder real alquilaba dichos espacios para el encuentro de profesionales y profanos en busca de diversión. Regocijo, contento, premio o altercado, un enredado armazón que podría, en definitiva, no encajar debidamente y dar lugar a un creciente e inoportuno grado de inestabilidad urbana, poco conveniente para los intereses grupales de los privilegiados. Por todo ello, se debía normalizar, y será el sistema político montado alrededor de los gobiernos locales el que se encargue de su organización y control.

Sin duda alguna, los juegos de azar aparecen ante la sociedad bajomedieval como palmariamente censurables y, por lo tanto, se deben hacer apartadamente, confinándolos en lugares cerrados donde no sean motivo ni de vergüenza ni de atracción. En estos espacios, las llamadas tahurerías, se refugian los jugadores y apostadores como grupo indeterminado, pero que mantienen el objetivo común de alcanzar la ganancia material. De este modo, a partir de la publicación del Ordenamiento en 1276, queda claro que la participación en los juegos de azar se ha de llevar a cabo dentro de las tahurerías, por ser lugares cumplidamente regulados por la corona y debidamente controlados por los oficiales concejiles, quedando prohibido su realización en cual-

²¹ Orellana Calderón, *Ordenamiento de las Tafurerías*.

quier otro espacio bajo multa de diez maravedís por cada vez que se incumpliese y llegando, si no pudiesen pagarlo, a sufrir penas corporales de doscientos latigazos²².

El Ordenamiento refleja un perfil constante acerca del hombre que, siendo por naturaleza quebrantador de la norma, tiene la contraposición del derecho como reparador de los perjuicios. Una idea que fluye generalmente en los dictámenes de Alfonso X y que está especialmente reflejada en unas páginas que, en resumen, pretenden fijar los lugares permitidos para este modelo de ocio lúdico, señalar a los detentadores del arriendo y sus responsabilidades, conocer a los usuarios y finalmente establecer los límites de las apuestas y de las penas en caso de incumplimiento, que una vez cobradas servirán de ayuda a las arcas públicas²³.

2.1. Jugar en las calles. Recuerdo del pasado clásico

El juego nació para ser vivido en las calles. Estas vías de circulación fueron para los habitantes de las poblaciones bajomedievales un espacio de movimiento y de sustancia comercial, pero también el albergue del esparcimiento lúdico. Nadie puede negar el atractivo que simboliza la espontaneidad del encuentro entre aficionados de diferentes estratos económicos y sociales que se abandonan a la voluptuosidad de sentir que la fortuna puede serles favorable.

Por eso, en este momento se hace oportuna la pregunta: ¿se asiste desde los siglos XIV a XVI a un notable incremento de la afición hacia el juego de azar fuera de los márgenes establecidos por el Ordenamiento? Indudablemente, pero del mismo modo se debe considerar que al salir estos asuntos del espacio directamente controlado por las leyes reales, dichas experiencias quedaron fuera de su vigilancia directa y, por lo tanto, palpablemente indeterminadas. Así pues, en el tránsito de la Baja Edad Media a los primeros tiempos de la Edad Moderna, los gobiernos municipales dictaron normas sobre el juego, que quedaron enmarcadas dentro de la gestión del orden público. Las ordenanzas sobre los juegos de azar se debían imbricar en el conjunto de las de policía urbana, pero curiosamente ni siquiera fueron tantas como para formar un grupo propio ni todas las localidades regularizaron sobre esta cuestión y, cuando lo hicieron, fue en proporciones minúsculas respecto al porcentaje de todos los patrones presentados²⁴.

Los concejos siempre legislaron a través del sistema de derecho sustantivo local conforme a las necesidades que se manifestaban en cada ámbito, de tal suerte que se ha encontrado una casuística diversa que se analizará a través de algunos casos particulares, comenzando por la práctica en los entornos callejeros, para visitar a continuación su aplicación en las tabernas, finalizando con las partidas ocultas en las casas privadas. Por ejemplo, en la villa segoviana de Riaza se prohibió en 1457 que no pudiera jugarse dinero ni cualquier objeto en ningún día del año. La norma era muy explícita en lo que a la particularidad de los jugadores se refiere, ya que

²² *Idem*, *Libro de las Tafurerías*, ley XXXII, p. 396.

²³ *Ibidem*, ley XXXVIII, p. 399.

²⁴ Es recomendable acercarse a la extensa obra del profesor Porras Arboledas donde plantea proposiciones para un posible cuadro de clasificación de las siempre interesantísimas ordenanzas municipales medievales en Castilla, donde concluye la efectividad de la llamada policía urbana dentro del sistema legislativo concejil. Porras Arboledas, “Las ordenanzas municipales”, *idem*, “La práctica de la policía en Castilla”, *idem*, “Las ordenanzas municipales: sus orígenes”. En esta línea es igualmente ejemplificadora su edición de las *Ordenanzas de la muy noble, famosa y muy leal ciudad de Jaén*.

señala con claridad que no pueden jugar ningún vecino ni vecina ni habitante de dicha villa²⁵. Cuando se producía una contingencia de este tenor, el castigo resultaba elevado, porque ascendía a dos mil maravedís por cada vez que así se hiciera. Sin embargo, años después, por medio de unas adiciones que se realizaron entre 1484 y 1510, se reconocía la libertad de acción para algunos juegos, en particular el ajo, la jaldeta, la pelota o el mojón, siempre que lo que hubiesen perdido en las apuestas lo gastasen en vino, en fruta o en otros alimentos²⁶.

Igualmente se advierten visos de cierta permisividad al condescender con que se jugare dinero, sin especificar la cuantía. En cualquier caso, el que perdiese tenía que satisfacer su deuda. El moroso en un breve espacio de tiempo se veía obligado a satisfacer al ganador el importe de todo lo adeudado y si no lo hacía en esta manera, debía pagar a los regidores el doble de lo que debiese. Una ordenanza un tanto perversa que manifiesta una redacción ambigua. Atendiendo a que el perdedor no podía pagar la deuda contraída en el momento del lance, se ha de entender que la obtención del doble de dicha cantidad, que a modo de pena debería entregar a los oficiales concejiles, sería una empresa de difícil resolución²⁷.

En la villa de Mazuela, un lugar dependiente del concejo de Burgos, existen unas interesantes normas, llamadas *ordenanzas antiguas*, que se dictaron por dicho concejo de Burgos el 20 de octubre de 1468, con el objetivo de mejorar la gobernanza de dicho lugar. En ellas se dictaminaba un castigo de cincuenta maravedís a los que fuesen encontrados jugando a los dados con apuestas de dinero²⁸. Pasados varios decenios y no muy lejos de allí, en Herrera de Pisuerga, una población de la provincia de Palencia, se perseguía con fruición a los jugadores de naipes y dados. Su regimiento determinó que en caso de ser encontrados en esa situación poco respetable llegarían a pagar hasta trescientos maravedís por haberse saltado la pauta en el desarrollo del juego callejero²⁹.

A finales del siglo XV en la ciudad de Córdoba se confeccionaron por orden de los Reyes Católicos unas extensas ordenanzas que en su mayor parte regulaban aspectos sobre gremios, policía rural y algunos semblantes de policía urbana, pero que apenas hicieron mención de la regulación de los juegos³⁰. El mensaje que transmite es simple y está dirigido a todos aquellos que jueguen a dados, naipes y otros juegos prohibidos en lugares poco adecuados. Mediante el procedimiento propuesto, los incumplidores deberán ser castigados con cuantías cerradas que oscilaran desde cien a trescientos maravedís, según las ocasiones en que fuesen hallados. En el mismo documento, se añade otro testimonio de traslado, fechado el 9 de junio de 1493, que da validez a lo contenido en el anterior de 1489. Todo ello nos indica la persistencia del mensaje a través de preceptos que fueron producto de la fortaleza del sistema

²⁵ Ubieto Arteta, *Colección*, título 89, p. 182

²⁶ *Ibidem*, pp. 187-188. Ubieto Arteta, que estudió en profundidad las ordenanzas generales de esta villa, opina que, entre las fechas señaladas, se hicieron algunos títulos para refrendar ciertas actuaciones nuevas que el concejo deseaba aplicar para el mantenimiento del control sobre el vicio de los naipes y oros juegos, aunque dicho autor manifiesta que se desconocen con exactitud.

²⁷ *Ibidem*, p. 188.

²⁸ *Traslado de carta de ordenanzas de la villa de Mazuela* (1469, enero 16. Mazuela, Burgos), AMB, Fondo Histórico, Signatura HI-3610, f. 3r.

²⁹ García Luján y Moreno Ollero, "Ordenanzas", p. 259

³⁰ Dicha copia no desarrolla el documento original en su integridad, sino que comprime su contenido sobre el vedamiento de los juegos, que se habría desarrollado por medio de unas conjeturadas ordenanzas de las que se desconoce el texto íntegro. González Jiménez y otros, *El libro primero*, pp. 285-286.

concejil ante determinados propósitos monetarios que ellos entendían como desestabilizadores³¹.

Ciertamente la obtención de patrimonio físico era la gran seducción del juego, por lo que los concejos bajomedievales consideraban necesaria su proscripción. Hay evidencias claras acerca de que la persecución contra las partidas y sus correspondientes apuestas fue análoga tanto en las poblaciones mayores como en las pequeñas localidades. En definitiva, lo que se perseguía contra la actividad lúdica descontrolada era la desmoralización social a través de un supuesto enriquecimiento fácil favorecido por el trasiego de dinero y que, en cualquier caso, resultaba enteramente contrario a la cultura cristiana.

De este modo, por medio de una normativa fechada el 5 de noviembre de 1499, don Álvaro de Zúñiga, duque de Béjar y marqués de Gibraleón, concedió una regulación a sus villas de Gibraleón y Cartaya, junto con sus términos. Por medio de esta provisión, el señor de dichas villas deseaba imponer una política en defensa de sus intereses. Unas reglas dirigidas a ambos concejos, especialmente ceñidas a los esparcimientos desordenados de naipes y dados. Además, se acompañaban con otras disposiciones encaminadas a controlar los desórdenes provenientes de los citados juegos. En opinión del señor, la justicia y los regidores de las villas citadas no lo atajaban convenientemente³². Conjuntamente y para que tuviese efecto jurídico, dicho documento se copió en los cuadernos de ordenanzas de las villas respectivas³³.

El juego de azar requería de algunos aditamentos, por ello en esta provisión se prohibía taxativamente la posesión indiscriminada de naipes y de dados, de tal modo que nadie pudiese utilizarlos. Ciertamente no debía haber muchas reproducciones en la villa, porque en la misma ordenanza se preocupa en prohibir que puedan introducirse dentro de la misma y su tierra. Ante la eventualidad de que alguien estuviese en posesión de alguna baraja o dados, se le daban dos soluciones para evitar ser castigados. Por medio de la primera opción, se les permitía que sacaran fuera de la villa los susodichos objetos lúdicos para deshacerse de ellos; la segunda resultaba más sencilla, deberían entregarlos a la justicia para que ésta los quemase. En cualquier caso, si no se cumplía lo ordenado y se los encontraban, los quemaban y además los poseedores debían pagar doscientos maravedís de correctivo.

Es de suponer que las sanciones pequeñas no asustarían a ciertos aficionados provenientes de grupos adinerados. Por ello, se determinaba que la primera vez que se les pillara en el trance debían satisfacer una pena de quinientos maravedís para cada uno de los jugadores. La penalidad se doblaba en la segunda ocasión y ascendía a los mil quinientos por la tercera ocasión. Además, en un intento más atrevido de escarmentarlos, se añadía a la multa toda la cantidad que se hubiese ganado en el juego. Destaca una pauta llamativa y poco frecuente por medio de la cual, si en el suceso se había dilapidado algún dinero, el perdedor podía demandar a la justicia que se lo devolviesen. Estos oficiales deberían hacerlo en los ocho días siguientes a que se hubiese desbaratado la mano de cartas. Dicho peculio, en el supuesto improbable de que fuese devuelto al perdedor, provendría del efectivo confiscado a aquellos apostadores que lo habían ganado. En cualquier caso, la persecución de estos sucesos

³¹ *Ibidem*, p. 286.

³² Quintanilla Raso, "La reglamentación", p. 237.

³³ *Ibidem*, pp. 237-240.

fue muy metódica con el objeto de desanimar a los embaucados por este sistema de obtención de dinero fácil³⁴.

En las ordenanzas de Villatoro de 1503 se hacía mención diáfana de que los juegos se hacían secretamente pero también públicamente, es decir, que lo hacían sin esconderse siguiendo la tradición callejera del mundo antiguo³⁵. Por ello, centrándose en las partidas callejeras, se prohibía cualquiera actividad que llevase aparejada la apuesta del dinero, indistintamente de donde se realizase. De igual forma se prohibía que se jugasen posesiones que tendrían un valor cierto en el mercado, como cabritos, perdices o conejos. Una norma que penaba desde la primera vez con la crecida cantidad de seiscientos maravedís a todos los infelices que fueren hallados en este desempeño³⁶.

En 1515, el concejo de la villa de La Alberca prohibió, al igual que pasaba en todos los territorios comprendidos dentro de la Corona de Castilla, competir con dinero corpóreo en el transcurso de cualquier tipo de juego. La pena ascendía a cien maravedís que recibiría dicho concejo salmantino, junto con otra pena menor de diez maravedís destinada a los arrendadores del juego. A estos últimos, como perjudicados directos, les quedaba la prerrogativa de poder hacer las investigaciones que considerasen convenientes sobre el asunto. En cualquier caso, deberían llevar a cabo un juramento de someterse a los dictados del concejo, evitando realizar acciones que fuesen competencia de la justicia local³⁷. Si por ventura llegaban los regidores del concejo en el momento en que se disponían a jugar, los oficiales personados en el lugar requisaban todo el dinero que hubiese en ese momento y, además, tomaban nota de las filiaciones de todos los que había implicados en la cuestión de cara a las posteriores averiguaciones. Este negocio lo debían considerar importante, porque en todo momento dejan muy claro que a los renuentes se les podrían imponer además todas las penas determinadas por las vigentes leyes del reino³⁸.

En 1516, fueron aprobadas por el concejo de Sepúlveda unas ordenanzas conjuntas para ser impuestas en los lugares de Santa María del Olmo, Zarzosa, Corral de Ayuso y Villarejo de la Serna. En su discurso se justifican por ser servicio de Dios y provecho del pueblo, aparte de la sagrada misión de evitar contiendas. Por ello, se prohibía a cualquier hombre o mujer que jugasen con dinero en cualquier época del año. La excepción se permitía únicamente si lo hacían con vino, que se podría apostar cada día, hasta el total de litros que se pudiesen obtener por diez maravedís. Es una manera de encubrir el gasto de dinero en efectivo por medio de la adquisición de un producto de rápido consumo. La pena por incumplimiento de estas reglas ascendía hasta los cincuenta maravedís. En la misma normalización y a modo de reflexión final se animaba, por medio de unos párrafos moralizantes, a que el hijo denunciase al padre y el criado al amo³⁹.

³⁴ *Ibidem*, p. 238.

³⁵ Bendala Galán, “La ciudad en la Hispania romana”, pp. 115-124.

³⁶ Blasco Génova, “Ordenanzas municipales de Villatoro (Ávila)”, p. 425. Infelizmente están perdidos los folios 32 y 33, recto y verso, por lo que no es factible restaurar la continuación del texto original donde se detallarían las diferentes puniciones con sus correspondientes cantidades.

³⁷ Berrogain, “Ordenanzas”, p. 398.

³⁸ *Ibidem*, p. 399.

³⁹ Sáez Sánchez, “Ordenanzas”, p. 1144.

El vicio del juego, ayer como hoy, no conoce de límites en las edades de los intervinientes, por más que la ley persiga este aspecto⁴⁰. En la ciudad de Plasencia en 1496 se sistematizó que, si en el momento de aprehender a los transgresores, se razonaba que alguno de ellos podía ser considerado rapaz, es decir, un muchacho de corta edad, no podían hacer efectiva la sanción, pero sí le podían aprehender la capa y los zapatos, junto con otras prendas que pudiesen considerarse de cierto valor. Estas faenas se hacían en concepto de castigo por su implicación en unos actos fuera de su ámbito de edad⁴¹.

En la composición de las normas placentinas se asevera que ninguna persona pueda jugar con dinero a los dados, ni a jaldeta, porque serían multados con treinta maravedís, doblándose esta cifra cada vez que los volviese a encontrar en este negocio hasta la tercera ocasión. En aras de evitar una potencial reincidencia de aquellos infractores poco dados a la reflexión, se les castigaría además con cien azotes. Esta regla, que se presenta con un carácter aparentemente rígido, abre un resquicio a la moderación cuando más adelante expresa cierta permisividad para poder jugar a los naipes, un juego habitualmente prohibido, siempre que el importe jugado en todo el día no excediese de un maravedí o de una azumbre de vino⁴². Esta forma de entender las prohibiciones aleatoriamente no fue algo desacostumbrado, en algunas localidades se castigaban unos sistemas de juegos y se permitía, aunque con restricciones, otros presuntamente indebidos.

La cuestión del pago de las multas se presenta muy interesante, ya que no se debe olvidar que muchos de los afanados en el vicio del juego eran manifestamente insolventes. Esta obvedad generaba una decepción para los concejos que pretendían cobrar las sanciones como fuese; por ello, determinaron que aquellos que no pagasen lo estipulado por las penas serían colocados en la cadena durante treinta días, lo cual manifiesta un procedimiento inmoderado, pero que, fuera de toda duda, ayudaría a cobrar la pena estipulada⁴³.

Indudablemente, el juego desordenaba la razón en tal modo que algunos de los participantes, una vez que habían consumido su capital efectivo, cambiaban algunos de los objetos de valor que llevaban encima por dinero seco para continuar en la partida. Esta era una situación tan irresponsable como habitual, que indefectiblemente provocaría males mayores en el supuesto de que se tuviesen que rescatar esas prendas. En algunos de estos eventos sucedía que el prestamista ya se hubiese deshecho de ellas en beneficio de terceros.

En muchas partidas resultaba natural que hubiese individuos pertenecientes a los grupos privilegiados del comercio. En medio de la alteración producida por el capricho del azar, alguno de dichos participantes se jugaba directamente sus propiedades, llegando a ser aceptadas como válidas para la apuesta. Una coyuntura perfectamente plausible que el concejo placentino intentó evitar. Para ello, se propició un estatuto por medio del cual aquel que hubiese dado dinero a algún jugador, a costa de prendas empeñadas, lo perdería y además debería devolver dichos objetos sin tener derecho a nada. Al mismo tiempo, se condenaba al prestamista a recibir cien azotes. Si en el transcurso de una partida se perdían prendas personales, el desafortunado dueño

⁴⁰ Chóliz Montañés, Saiz Ruiz, "Regular el juego para prevenir la adicción", p. 178.

⁴¹ *Idem* y Lamas Alonso, "¡Hagan juego, menores!", p. 37.

⁴² *Ibidem*, p. 278.

⁴³ Lora Serrano, *Ordenanzas*, p. 279.

podía reclamarlas denunciado esta situación ante los alcaldes. Nuevamente se observa la presencia de una situación asaz peculiar porque, en aras de la trapacería más descarada, se podía apostar con un cierto respaldo del sistema concejil⁴⁴. Del mismo modo resulta sorprendente que se premie la perseverancia en el delito, porque, en el apartado 4, se dice: “ordenamos que luego de treinta tablas que qualquier persona pueda jugar vino o dinero sin pena ninguna”. Una peculiar manera de manera de beneficiar la práctica excesiva, tal vez porque de este modo se podrían mantener las rentas de las tahurerías o de otro modo, habría más posibilidades de enganchar al vicio a distintos adeptos, que pagarían renovadas caloñas para beneficio del concejo⁴⁵.

2.2. Tentar a la suerte en tabernas y casas privadas

Dentro de la compleja evolución social de las comunidades urbanas en el transcurso de la Edad Media a la Moderna, una de las características peculiares fue el crecimiento de las asociaciones de pícaros, vagabundos, marginados y mujeres licenciosas, junto con pendencieros con cualquier grado de mezquindad. Su vida discurría en medio de un conjunto de algarabías continuas en prostíbulos y tabernas⁴⁶. Las ciudades europeas conocieron en el siglo XVI una invasión masiva de estos grupos que campaban a sus anchas por los arrabales y finalmente invadieron los barrios más céntricos⁴⁷. En toda esta mudanza hay una constante en la escenificación existencial de los malvivientes y no es otra que la taberna. La taberna es un lugar de paso y al mismo tiempo es tierra de promisión. Esto da sentido a la protección que ofrece este lugar para aquellos descarriados que no esperan de la vida una mejora honrada, sino alcanzar prosperidad en los actos furtivos y mientras tanto viven al margen de la ley bebiendo y jugándose al azar sus pertenencias o las de alguna víctima de sus rapiñas.

La taberna fue, por lo tanto, un punto referencial donde los jugadores podían practicar su ilícita afición sin estar a la vista de cualquiera que transitara por las calles. Los taberneros amparaban a los tablajeros para que estos discretamente pudieran desarrollar sus artimañas. Estas actividades poco recomendables motivaban la visita frecuente de los oficiales concejiles. En cualquier caso, las tabernas fueron perseguidas por este amparo ilegal y desordenado en el que no solo se encuentra la facilidad de un espacio cómodo, sino el logro del material necesario para el juego, como las tablas, los dados y los naipes. Efectivamente, en las ordenanzas que tratan específicamente del juego en las tabernas se hace notar que eran los propios taberneros los que facilitaban estos accesorios del arte de la suerte.

En la ciudad de Córdoba a comienzos del siglo XVI se mantenían comportamientos equivalentes, lo cual motivó que, en agosto de 1501, el corregidor de la ciudad impidió apremiantemente que los esclavos, que acostumbraban a comer, beber y practicar juegos de tablas en las tabernas con algún dinero que generalmente robaban a sus amos, no lo pudiesen hacer⁴⁸. En estas normas, al igual que en Antequera, se respetaba la posibilidad de que acudiesen a las tabernas a comprar vino para su amo cuando llevasen dinero o prendas para hacer efectivo el pago. En ese caso, los taberneros debían darles lo que necesitaban, pero sin dejarles franquear la puerta

⁴⁴ *Ibidem*, p 279.

⁴⁵ *Idem*.

⁴⁶ Chartier, “La construcción estética de la realidad”, pp. 1-15.

⁴⁷ *Idem*, “La retranchement de la sauvegerie”, pp. 223-243.

⁴⁸ González Jiménez y otros, *El libro primero de las ordenanzas*, p. 499.

del local, para que no pudiesen quedarse enmascarados y dedicarse al juego. En el supuesto de que les diesen algunos géneros a sabiendas de que no eran para su dueño o, incluso, si se lo llevaban sin pagarlo, porque realizaban promesas de regresar más tarde con el objetivo de dedicarse al juego, los hospederos implicados serían penados con treinta azotes⁴⁹.

En Baeza, se prohibía categóricamente en 1524 que los taberneros acogiesen en sus negocios a nadie que jugase naipes, dados, herrones u otros tablajes, dando igual que lo hiciesen por dinero seco, por vino, fruta o por cualquier otro alimento. Sin embargo, el principal inconveniente lo generaba el dinero efectivo que se podía obtener de estos lances que, aunque no fuese en grandes cantidades, podía proporcionar una existencia con pocas preocupaciones. Es la evolución de un proceso de relajación respecto al trabajo honrado, lo cual propiciaría que un conjunto de malvivientes acabaría vagando por la localidad sin destino fijo. La imagen de conciencia social que exteriorizaba el sistema concejil pretendía entorpecer el tránsito por el camino hacia la vagabundez, porque indefectiblemente acarrearía considerables detrimentos en la estructuración del desarrollo urbano. La medida más efectiva pasaba por los escarmientos seriados contra los cantineros por medio de severas sanciones que iban desde doscientos maravedís por la primera ocasión hasta seiscientos por la tercera. En el supuesto de que el interfecto pecase de relapso, la pena monetaria se completaba con una prohibición de no volver a tener jamás ni taberna ni mesón⁵⁰.

A lo largo de la Baja Edad Media se pueden ver ejemplos similares en diversos sitios de Castilla alejados en el espacio. En Antequera, por medio de las ordenanzas de 1531, se determinó a través de un capítulo suplementario la prohibición precisa de jugar a los naipes en las tabernas, sin importar la cantidad monetaria por la que compitiesen⁵¹. Este anexo a la normativa se justificaba alegando que cualquier juego que se practicara por dinero físico, aunque la apuesta fuese en pequeñas cantidades, siempre acarrearía graves inconvenientes. Por ello, si se descubría alguna tasca en la que se ejercían estas acciones, el tabernero era condenado a pagar cien maravedís. Como es natural, los cantineros se excusaban alegando que ellos no tenían noticia de lo que estaba pasando en su local. Según se recoge en la redacción de la norma, estas declaraciones, poco creíbles, no les servían de nada. Una vez impuesta la pena se repartía en tres partes, resultando una para el denunciante y dos para la ciudad⁵².

En dicha ciudad se legisló también sobre la actitud libérrima que se tenía hacia los esclavos, a los que se permitía ir a las tabernas a beber vino y a jugar a los naipes, de modo que adquirieron la costumbre de juntarse en ellas con otros de su estado. Ante esta situación anómala, se prohibió enérgicamente que dichos criados pudiesen actuar a su conveniencia, excepto que fuesen a las bodegas con un encargo de su amo para que les llenasen algún recipiente. Una vez obtenido dicho producto, los taberneros estaban obligados a desalojarlos evitando que se dedicasen a perder el tiempo o a jugar con otros esclavos del sexo o condición que fuesen⁵³.

⁴⁹ *Ibidem*, p. 500.

⁵⁰ Argente del Castillo Ocaña y Rodríguez Molina, “Reglamentación de la vida”, p. 71.

⁵¹ Alijo Hidalgo, *Ordenanzas de Antequera*, p. 39.

⁵² Esta sería una de las múltiples variantes en que se podían repartir las penas pecuniarias que se considerarían como penas accesorias que acompañaban a los castigos administrativos y disciplinarios. Alonso Romero, “Aproximación al estudio”, p. 13.

⁵³ Alijo Hidalgo, *Ordenanzas de Antequera*, p. 38.

En Betanzos, a fines del siglo XVI, se dictaron unas medidas generales, en algunas de las cuales legislaron sobre tabernas y juegos. En su redacción se llegó a prohibir que ningún tabernero tuviese naipes en sus negocios, de modo que no pudiese dárselos a los clientes para que jugaran con ellos⁵⁴. Esta resolución está inspirada por el peligro de las apuestas de dinero u otras mercancías, pero además se constata el temor a los constantes altercados que se producían con motivo de los lances del juego. Otra cuestión muy importante, que igualmente se hace notar en dicha norma, es el absentismo laboral que se generaba por la desmedida afición al juego, lo cual creaba graves perjuicios a las familias de los implicados. Parece ser que se entendió que la mejor manera de controlar este ambiente era dictar un apreciable correctivo de seiscientos maravedís al bodeguero que prestase los naipes. Los protagonistas de la partida también serían sancionados con una penalidad de trescientos maravedís. Las penas se repartían en las tres partes consabidas, siendo los receptores de las mismas, el denunciante, la justicia y la ciudad. A modo de ejemplo se puede observar cómo, entre los preceptos anteriormente citados para la villa de Betanzos, se optaba por castigar con la misma dureza a los taberneros que dejasen sus tabernas para los apostadores o que prestasen sus casas. Estas últimas se encontraban anexas a las tabernas, y eran alquiladas para que los fulleros estuvieran al amparo de cualquier mirada indiscreta. Al igual que cuando ejercían esta práctica en la propia taberna, el correctivo se cifraba en seiscientos maravedís que debía satisfacer el cantinero. Todo lo anterior hace entender que, si bien el riesgo económico era muy elevado para el poseedor de las habitaciones, también lo serían los beneficios que después de una buena temporada alcanzaría el prestatario del local⁵⁵.

En el segoviano pueblo de Riaza se prohibió en 1453 que ningún vecino ni morador de la villa jugase entre semana ningún tipo de juego en las tabernas, excepto el de ballesta. Por el contrario, los domingos y fiestas de guardar se alzaba la veda y se permitían este tipo de actividades en las cantinas, aunque dentro de un espacio temporal que comenzaba una hora después de misa mayor y finalizaba cuando las campanas tocasen a vísperas, es decir, hacia media tarde⁵⁶. Un periodo amplio para satisfacer los instintos lúdicos a través de juegos considerados inocentes en el sentir social, como el tijuelo o la mojona, que se encontraban diametralmente alejados de dados y naipes, considerados crecidamente pecaminosos. A pesar de todo, el incumplimiento de estas disposiciones se penaba con un monto relativamente comedido de cincuenta maravedís que iría íntegramente al concejo⁵⁷.

En Herrera de Pisuegra, en el primer cuarto del siglo XVI, se penaba con trescientos maravedís cuando el juego se desarrollaba en la vía pública, pero esta pena se doblaba cuando dichos recreos se practicaban dentro de las casas, porque se consideraba que el agravio a la comunidad era mayor dado que mediaba el desacato a lo ordenado y además la artimaña para satisfacer el vicio sin testigos. Claramente se observan dos actitudes enfrentadas, la de los infractores, que buscan la intimidad de las viviendas, y la del concejo que, ante esta tendencia desafiante, responde doblando la pena⁵⁸.

⁵⁴ García Oro, "Ordenanzas municipales de Betanzos", p. 30.

⁵⁵ *Idem*.

⁵⁶ Ubieto Arteta, *Colección*, título 91 A, p. 183.

⁵⁷ *Ibidem*, título 91 A, p. 184.

⁵⁸ García Luján y Moreno Ollero, "Ordenanzas", p. 259.

Unos años antes en la villa de Santa María del Olmo, se multaba, con la cantidad de cincuenta maravedís, al arrendador de la casa donde se jugase con dinero. El importe resulta sobrio si se compara con otras localidades, además al denunciado le quedaba a salvo el derecho de acudir a la justicia de Sepúlveda para reclamar contra dicha penalidad⁵⁹. Un argumento significativo para elucubrar con la situación grupal de los dueños de las moradas y de los arrendatarios, sobre todo cuando se planifica el castigo por medio de una escasa sanción, que en cualquier caso puede aliviarse por medio de un probable recurso judicial fuera de la localidad.

Más al sur, en Plasencia, en el título LII de las ordenanzas de 1496, se desarrollaba con amplitud este asunto de la contratación de las viviendas con fines lúdicos. El propósito del concejo se dirigía a lograr dos objetivos principales. En primera instancia que nadie de la villa se atreviese a recibir en sus casas a jugadores, y, en segundo lugar, impedir que el propietario tuviese algunos instrumentos para poder jugar a tablas ni a oncenas. La responsabilidad económica por esta indisciplina ascendía a sesenta maravedís en la primera ocasión, duplicándose en segunda y tercera oportunidades⁶⁰. Los tablajes estaban prohibidos en cualquier domicilio, pero tampoco los podían traer de fuera del edificio donde se desarrollase el juego, bajo análogas penas⁶¹. Si los arrendadores de los juegos andaban en medio de estas trapacerías y entonces ellos o sus compañeros participaban indebidamente de dichas partidas, debían pagar quinientos maravedís⁶². Cuando las penas se acercaban a cifras atractivas para los posibles denunciadores, el sistema concejil que había hecho de la complicidad vecinal una suerte de beneficio para ayuda de los oficiales encargados de estos asuntos, podía mirar por otro lado y dejar que los propios moradores desarrollaran la vigilancia⁶³.

En el año 1457 el concejo de Riaza intentó finiquitar de manera concreta el juego de dados y naipes en las casas. Por ello, y con un talante tal vez excesivo, dictaminó unos rigurosos correctivos que doblaban el gravamen del ejemplo anterior. De este modo, las multas ascendían a dos mil maravedís por cada vez que se incumpliesen las normas vedadas sobre la práctica del juego en las casas privadas. Al mismo tiempo, se imponía un escarmiento particularizado de sesenta maravedís que habrían de pagar aquellos devotos de la rueda de la fortuna que fuesen hallados en estancias privadas, y que estaba dirigido a la satisfacción de la justicia que lo tramitara. Estas prohibiciones se extendían a cualquier día del año y además estaban encaminadas a todo tipo de persona que viviese en la villa, fuese vecinos o moradores, hombres o mujeres, jóvenes o viejos. Por si fuese poco, el dueño de la casa debía rendir cuentas con los oficiales concejiles y pagar la pena doblada⁶⁴.

La villa de Ezcaray, a mediados del siglo XV, supone otra muestra de cómo las penas determinadas para el juego errabundo se doblaban por jugar en las casas particulares, siempre que se hiciesen las apuestas con dinero seco o con viandas para comer, pero si se trataba de vino o fruta lo consentían sin pena alguna⁶⁵. Tal vez la multa más inmoderada para los propietarios de la casa que albergare estos juegos

⁵⁹ Sáez Sánchez, "Ordenanzas del concejo", p. 1146.

⁶⁰ Lora Serrano, *Ordenanzas*, pp. 278-279.

⁶¹ *Ibidem*, p. 278.

⁶² *Ibidem*, p. 279.

⁶³ *Idem*.

⁶⁴ Ubieto Arteta, *Colección*, título 89, p. 182.

⁶⁵ Longás Bartibás, "Ordenanzas municipales", p. 468.

se proyectó en la ciudad de Córdoba, en 1483, cuando el concejo amenazaba con la pena de cinco mil maravedís por cada vez que, teniendo noticia de estos hechos y tras una actuación de la justicia municipal, se demostraren como ciertos⁶⁶

En las ordenanzas que se hicieron para las villas de Cartaya y Gibrleón en 1499, se prohibía que dentro de las estancias de la villa y su tierra hubiese medios que facilitasen el ocio lúdico por medio de tableros, naipes y dados bajo la crecida sanción de mil maravedís en la primera ocasión hasta tres mil a la tercera oportunidad. En la transcripción de la provisión que mandó componer don Álvaro de Zúñiga, se explicita una curiosa particularidad que prohíbe que nadie pueda presenciar estos juegos. Así, los que anduviesen en estos asuntos debían acudir lo antes posible a la justicia para dar prueba fehaciente de los hechos y que esta ejecutase las penas correspondientes. Es decir, que todo ello se debe hacer con gran presteza para que quedase constancia de ello, y siempre antes de que fuesen a denunciarlo personas ajenas a la partida y que hubiesen tenido noticia de que se estaba celebrando. Si pasados tres días desde que el juego se llevó a cabo se descubrían a los enmascarados, debían pagar doscientos maravedís por la primera vez que les ocurriese, aumentando a cuatrocientos y seiscientos maravedís por la segunda y tercera vez⁶⁷.

Estos juegos no acostumbraban a ser habituales entre gente de respeto o de relevancia social, por ello muchos de los concurrentes eran personajes de escasa solvencia y no podrían hacer estos desembolsos tan elevados. En la villa de Cartaya, ante una situación de impago, la pena sustitutiva consistía en dejarlos en la picota a la vergüenza pública durante un día. Cuando los asistentes eran considerados socialmente honrados, pero siendo pobres no tenían esa cuantía, debían ser desterrados durante tres meses, lo cual resultaba evidentemente despiadado a la vez que descompensado⁶⁸.

La situación se presentaba problemática para todos a lo largo de las poblaciones castellanas bajomedievales. Por un lado, para los jugadores, porque debían vivir en un continuo peregrinaje intentando eludir a los delatores, y estos porque necesitaban una serie de requisitos para que la denuncia se hiciese efectiva y pudiesen obtener el beneficio que buscaban con la delación. En ese instante, además de incriminar a los participantes en estos hechos con el mero acto de la imputación testifical, se necesitaban otras dos cosas para poder hacerla efectiva. En primer lugar, la intervención de un fiel juramentado por el gobierno local. Lo acostumbrado sería que no pudiese contar con dicho funcionario. La siguiente actuación pasaba por conseguir que dos testigos, concurrentes a la partida, declarasen en contra de los participantes, es decir de ellos mismos. Un caso extraño el que supone la actuación de estos testigos que a la vez pueden resultar imputados, lo cual forzaba un proceso que no siempre se solventaba con presteza. En ocasiones, a la hora de denunciar en firme algunos de los declarantes se arrepentían y se desdecían de sus afirmaciones anteriores. Llegados a este grado de esperpento, el sumario se enturbiaba porque aparecían nuevos testigos contradictorios y no se podía probar con claridad los hechos acaecidos dando lugar a que se eternizase el proceso. En estas circunstancias, el cabildo placentino optaba por dar una opción particular de defensa a cada uno de los demandados, que, ante

⁶⁶ González Jiménez y otros, *El libro primero de las Ordenanzas*, p. 285.

⁶⁷ Quintanilla Raso, "La reglamentación", p. 239.

⁶⁸ *Idem*.

las dudas suscitadas por su actuación, podían jurar su inocencia por su cabeza y así quedaban exentos de pagar la penalidad⁶⁹.

Los testigos eran parte principal para la lucha contra este vicio, pero existía un problema originado en la posibilidad de que estos confidentes acostumbraban a ser algunos de los que participaban en el hecho como jugadores o como espectadores. Por lo tanto, aunque su obligación primera era denunciar los hechos, esto acontecía con dificultad, porque los informadores, además de obtener placer en el desarrollo de la partida, podían verse acusados en un extenso sumario que debería dilucidar las responsabilidades. Alfonso X, en su ordenamiento de regulación de las casas de juego, ya había tenido en cuenta esta delicada materia y había planteado claramente que todos lo que entrasen en las tahurerías eran tahúres, dando igual la condición, riqueza o religión que tuviesen. Por ello todos podían servir de testigos, puesto que todos se sientan juntos a jugar o a mirar. Remata el discurso de la Ley XX, basándose en todos los supuestos anteriores y afirmando rotundamente “se entiende que tafur puede probar contra tafur”⁷⁰.

Se ha visto cómo los concejos intentaron acorralar a los jugadores por medio del control de los lugares donde se explayaban a través de sus actos lúdicos y cómo estos respondían concibiendo novedosas formas de eludir a la justicia. Los tahúres buscaban rincones ignorados donde dar rienda suelta a su vicio, lo que de nuevo obligaba al concejo a pautar contra las ocurrencias de estos facinerosos que cada vez elucubraban con mayor destreza para no ser detectados. Un ejemplo claro lo encontramos en la villa de Lerma, donde a fines del siglo XVI, el concejo determinó que ningún vecino de la villa, ni tan siquiera los mozos que rondasen los quince años, podrían jugar en las casas de los regatones⁷¹. Un curioso proceder, aunque no resulta sorprendente conociendo la mala fama que estos personajes tenían en las poblaciones. Notoriedad bien ganada por sus actuaciones poco edificantes en la compraventa de ciertos productos. Tampoco se podía jugar en los mesones ni en sus casas aledañas, bajo pena de cien maravedís y de pasar diez días en la cárcel. La resistencia de los infractores a dejar las barajas y los dados se igualaba a su imaginación, de tal suerte que cada vez que el gobierno local dictaba alguna pauta, ellos recalaban en espacios de más dificultosa localización.

2.3. La fortuna en la cárcel. Soñar jugando en ausencia de libertad

Dentro de este recorrido por los juegos de azar y las ordenanzas que los intentaron reglamentar, destacan por su singularidad aquellos preceptos que pretendían ofrecer cierta seguridad en los tablajes que se desarrollaban en las cárceles municipales. Así, por medio de las ordenanzas de 1435, la ciudad de Córdoba quiso corregir ciertos desaguisados que ocurrían habitualmente en el presidio concejil, con referencia notable al vicio de la bebida y de la ludopatía. Entre los cánones reseñables, se prohibía que el carcelero o algún otro funcionario pusiese taberna en la propia cárcel o alguna casa aledaña para que los presos bebiesen, e incluso se obligaba a los detenidos a comprar dicho brebaje en contra de la voluntad de los mismos⁷².

⁶⁹ Lora Serrano, *Ordenanzas*, p. 278.

⁷⁰ Orellana Calderón, *Libro de las Tafurerías*, ley XX, p. 390.

⁷¹ Cervera Vera, *La villa de Lerma*, ordenanza LXIII, p. 101.

⁷² González Jiménez, “Ordenanzas”, p. 240.

Dentro de la línea establecida en este trabajo, se destaca la categórica prohibición de los juegos dentro de los muros de la prisión. La práctica del juego en las calles o tabernas propiciaba el enfrentamiento entre los fervorosos ejecutantes del mismo. Es fácilmente entendible que en los cuartos de los presos se desarrollasen pendencias impetuosas que serían magnificadas por el carácter pendenciero de los mismos. Por otro lado, en aquellos lances penitenciarios se contraerían deudas de difícil cancelación que alentarían los enfrentamientos en mayor proporción. Ante una situación que se presume grave, y no pudiendo imponer penas pecuniarias a los condenados, se decidió que se castigase al carcelero como principal consentidor de la situación. Una pena de doscientos maravedís se aplicaba por la primera vez que durante alguna vigilancia del correccional los funcionarios municipales encontrasen esta situación. En la segunda oportunidad, se aconsejaba que fuese castigado corporalmente por el alcalde, en el modo que éste decidiese⁷³.

3. ¿Cuándo jugar? La aquiescencia del vicio y los días hábiles

Uno de los aspectos más significativos en cuanto a las divergencias que se pueden encontrar en las normativas es el que trata sobre la diferencia en la permisividad del juego entre los días hábiles y los días festivos. Igualmente, en otros momentos especialmente señalados, como una gran solemnidad. Ya el Rey Sabio determinó que los juegos de apuesta eran cosa indebida y se deberían jugar en lugar y tiempo convenido, pero del mismo modo permitió que algunos días del año se pudiese jugar libremente y sin calaña ninguna⁷⁴. En dichas líneas destaca la efectiva cancelación de las normas contra el juego en la vigilia del día de Navidad, justificándose en que esa noche nació Cristo, e igualmente el día siguiente, porque es Pascua bendita, y, como consecuencia de ello, debe reinar la alegría sana en todas las moradas y ningún cristiano podía ser castigado por jugar.

Este antecedente marcó la redacción de ciertas categorizaciones que, aunque aparentemente fueron muy estrictas con sus conciudadanos, reservaban algunos días para el juego libre, aunque bien es cierto que solamente en escasas ocasiones se permitió el albedrío absoluto sin restricción alguna. Del mismo modo, pero en sentido contrario, se prohibía que en señaladas jornadas religiosas o en aquellas otras que por alguna causa no resultase conveniente que se pudiesen practicar ciertas prácticas lúdicas, en las que se pudiesen obtener recompensas monetarias.

Por ejemplo, en la villa de la Alberca, a comienzos del siglo XVI se ordenaba en el capítulo V de sus ordenanzas que ninguna persona se atreviese a divertirse con actividades impropias los días de fiesta, ni en la plaza ni en ningún otro lugar público, desde que tocasen a vísperas hasta que fuesen dichas estas oraciones⁷⁵. El incumplimiento de esta normativa estaba penado de una forma diferente a la tradicional. En dicha población, el trámite se resolvía castigando a los culpables con el pago de una cántara de vino, es decir, unos dieciséis litros, cuyo destino era la cámara municipal. Si los jugadores eran encontrados de nuevo en actitud de rebeldía se les castigaba con dos cántaras, pero además se les obligaba a permanecer durante tres días en la

⁷³ *Ibidem*, pp. 241-242.

⁷⁴ Orellana Calderón, *Libro de las Tafurerías*, ley XXIX, p.394.

⁷⁵ Berrogain, "Ordenanzas", p. 385.

cadena para escarnio público. Además, se intimidaba a los oficiales para que en el ejercicio de su función cumplieren lo determinado o bien se les escarmentaría con el doble de penalidad que a los acusados.

En Herrera de Pisuerga, por medio de una prohibición similar a la anterior, se procuraba que los vecinos y moradores aficionados a los juegos de azar no se olvidasen de sus obligaciones habituales. En la redacción de la norma se hace mención explícita de los labradores y su absentismo. Por ello, y con el objetivo de que no abandonasen sus faenas durante los días laborables, se pretende que solo pudiesen jugar las jornadas festivas. La composición de la medida resulta un tanto redundante en la relación del tipo de autorizados que, a conceptuar por lo estipulado, serían únicamente ancianos y enfermos, es decir, personas inhábiles para el trabajo cotidiano. Al resto de la comunidad se les dejaba la posibilidad de jugar a ciertas modalidades como pelota o ballesta, siempre que su práctica estuviese claramente alejada de las apuestas comprometidas⁷⁶.

Esta línea de responsabilidad y vigilancia del colectivo de los llamados hombres de trabajo, principalmente labradores y ganaderos, fue un rasgo bastante común. En la villa de Lerma se les prohibía jugar a naipes, bolos o pelota dentro de la población, extendiéndose la veda hasta un cuarto de legua alrededor de la misma. Los frívolos deberían abonar una penalidad de cien maravedís y permanecer presos en la cárcel pública por un tiempo de diez días⁷⁷. Un claro rasgo de mentalidad constructiva que castiga crudamente al vecino insustancial que dilapida su tiempo en cuestiones triviales a la vez que se le excluye de una cultura de compromiso social, pero de igual modo se hace pedagogía del escarmiento para aquellos que puedan resultar tentados con la experiencia poco respetable del azar.

De forma similar, se manifestó el regimiento de Riaza en 1457 cuando, por medio de las ordenanzas dictadas por su señor, el obispo de Segovia, se prohibió, tal como se ha visto, que ningún vecino, morador o transeúnte pudiese jugar en dicha villa a ninguna modalidad entre semana, bajo la pena de doscientos maravedís para el concejo. Sorprendentemente dejaron por escrito que dicha institución se reservaba la posibilidad de abrir una investigación más profunda sobre cualquiera de estos hechos cuando fuesen detectados⁷⁸. Los domingos y fiestas de guardar se podía jugar si se daban dos circunstancias claramente definidas en los cánones publicados. La primera condición radicaba en que la cuantía total de lo apostado no traspasase la exigua cantidad de una azumbre de vino, es decir unos dos litros, junto con el equivalente de cinco maravedís en fruta; y el segundo requisito consistía en que estas viandas no se pudiesen transformar en un yantar o en una merienda espontánea, por lo que se debe entender que se llevarían estos productos fuera del lugar donde tuviesen situados los tablajes⁷⁹. Se añadía una multa de sesenta maravedís para compensar a la justicia que llevase a cabo todo el proceso⁸⁰.

Las prohibiciones alcanzaban cualquier localidad y cualquier modalidad de juego. Así sucedía en la villa de Becerril de Carpio donde se prohibía el juego excepto en los días de fiesta, tal como se ha visto para otros ejemplos anteriores. Como novedad se añadían aquellos días en los que se hacían los desposorios, o certificación

⁷⁶ García Luján y Moreno Ollero, "Ordenanzas".

⁷⁷ Cervera Vera, *La villa de Lerma*, ordenanza LXIV, p.101.

⁷⁸ Ubieto Arteta, *Colección*, título 89, p. 182.

⁷⁹ *Ibidem*, título 90, p. 183.

⁸⁰ *Idem*.

de las promesas de casarse por palabras de presente, e igualmente en los momentos en que se realizaban las ceremonias de boda, con su correspondiente ceremonial y formalidades legales. En cualquier caso, no se permitía jugar más de dos azumbres de vino y, como casi siempre, el dinero físico estaba totalmente vedado. Estas prohibiciones se entendían dentro de los muros de la citada villa de Becerril, por esta razón los vecinos y moradores de la misma adquirieron el hábito de salir fuera de la población a jugar en las ventas que había en los arrabales o en los caminos, lo cual terminó por ser igualmente prohibido por el concejo, que aplicaba a los desobedientes la misma sanción⁸¹.

En Plasencia se prohibía jugar durante todo el año, pero había una excepción temporal muy distintiva que se concentraba en los días principales de la Navidad, de modo que desde la víspera del día 25 de diciembre hasta el uno de enero se podía jugar a los dados, la jaldeta o los naipes libremente, siempre que no mediasen apuestas crematísticas⁸².

4. El juego como germen de violencia verbal y corpórea

El juego de azar en su aspecto menos lúdico podía acarrear desafíos comprometidos que implicarían injurias con sus correspondientes enfrentamientos verbales y físicos, y que en sus peores desenlaces acarrearían la muerte de alguno de los jugadores o asistentes a las partidas. Una expresión de la conmoción negativa que resultaba poco recomendable, pero que resultaba común en el estrépito de la reyerta. En ocasiones se alcanzaba una elevada alteración del espíritu lo cual llevaba a perder la serenidad de los contrincantes. En esos momentos de exaltación se vivían situaciones límite que solían acompañarse de juramentos graves contra la *nomina sacra*. Unos insultos que en la Baja Edad Media arrastraban arduas consecuencias pecuniarias y, en muchos de los casos, graves penas corporales, de prisión o de desarraigo. Desde el momento en que comenzaron las alteraciones como crónica del juego, las blasfemias resultaron ser unas indispensables compañeras de viaje.

La imprecación representaba una costumbre muy reprochable porque marcaba un sentido contrario al espíritu cristiano de la época medieval. Una práctica poco conveniente que fue reprimida tempranamente por medio de las leyes regias, según las noticias que aporta el *Liber iudiciorum* del rey visigodo Recesvinto⁸³. Años más tarde, uno de sus sucesores, Flavio Ervigio, trató igualmente sobre la gravedad que suponía la ofensa pública a la Santísima Trinidad, en un capítulo titulado “*De blasphematoribus sancte trinitatis*”, que, basado en dos pasajes del Evangelio de San Mateo, aparece dentro del Libro de los Jueces, Libro XII, 3-2, y cuya revisión acerca de lo preceptuado mandó hacer a las autoridades eclesiásticas⁸⁴.

La evolución política que vieron los primeros siglos medievales dio paso a una serie de reflexiones sobre estas actuaciones tan inconvenientes. Las referencias más notables acerca de la falta de respeto a los emblemas más significativos de la fe católica se encuentran en las *Siete partidas* alfonsíes, donde por medio del título

⁸¹ García Luján y Córdoba Deorador, “Ordenanzas”, p. 268.

⁸² Lora Serrano, *Ordenanzas*, p.279.

⁸³ Gilabertó Vilagrán, “Legislación y justicia”, p. 533.

⁸⁴ Gibert, “Blasfemia en el antiguo derecho”, p. 135.

XXVIII de la Séptima Partida, “los que denuestan a Dios, e a Santa María, e a los otros Santos”, se realiza un extenso desarrollo de las técnicas persecutorias contra el pecado de la palabra. Unas penas que alcanzaban igualmente a los integrantes de los demás credos religiosos⁸⁵.

Estas disposiciones fueron confirmadas por Juan I en 1387, en las llamadas leyes de Briviesca, en las que se castigaba a los que faltasen a Dios, la Virgen y los santos. Del mismo modo, Enrique IV, añadió en 1462 una nueva ley endureciendo las condenas para los que infringiesen la ley, puesto que en ellas se hablaba de un corte de lengua y de cien azotes⁸⁶. La llegada de los Reyes Católicos no mejoró la suerte de blasfemos y renegadores, por el contrario, aportó la publicación de diferentes pragmáticas en las que se insistía en las expiaciones. Las normativas se renovaron con fuerza llegando desde lo proclamado en 1476, en las que se consentía a cualquiera que oyera blasfemar a otro, lo pudiera tomar preso y llevarlo a la cárcel. En los preceptos que dictaron en 1502, se llegaba a la imposición de castigos sistemáticos de gran dureza con motivo de la tercera reincidencia, por medio de los cuales se podía llegar a la enclavación de la lengua⁸⁷.

La normativa regia contra los infractores aparece como un viso de control del orden público. Se consideraba al blasfemo como alterador de la convivencia a través de la elevada posibilidad de contagio de su comportamiento en sectores marginales de la población⁸⁸. Proferir reniegos, junto con las subsiguientes acciones violentas en las que se llegaba a la utilización de armas, fueron el resultado de un ambiente inadecuado que gravitaba en espacios poco recomendables como las tahurerías, tabernas o casas de lenocinio. En estos lugares los estados de fogosidad provocados por la ansiedad del suceso provocaban frecuentes injurias personales junto a palabras malsonantes dirigidas en contra de las figuras de Dios, Jesucristo o la Virgen María, principalmente. Además, se realizaban profesiones de irreverencia contra la Iglesia católica como firme concepto espiritual y pilar sustentador de la sociedad medieval.

Bien es cierto que cualquiera podía caer en las redes de las prácticas festivas ilegales. De hecho, aunque algunos miembros de la sociedad hacendada ejercían estas actividades, la mayoría de los fieles devotos de estas mañanas eran personajes inadmisibles en una sociedad regida por reglas estrictas. Así pues, la blasfemia siempre se consideró un ultraje de enorme gravedad, aunque cuando se pronunciaba bajo estados de enajenación demostrables, como los resultantes de la excitación o alteración por los lances desarrollados en aquellos terrenos irregulares, siempre fueron considerados un atenuante.

Los concejos persiguieron los juegos de azar por medio de una metódica normalización. Llegado el momento de ejemplificar estas realizaciones concejiles en busca de un modelo de coexistencia acorde con las pautas generales del reino, se puede observar cómo muchos concejos de los siglos finales del medievo y del primero de la modernidad, siguieron las directrices que a mediados del siglo XIII había señalado Alfonso X en su ordenamiento para adecuar los comportamientos en lugares adecuados para desenvolver los juegos de azar, los negocios conocidos como tahurerías⁸⁹.

⁸⁵ Alfonso X, *Las Siete Partidas*, partida VII, título XXVIII.

⁸⁶ Fernández Aparicio, “La imagen del rey Enrique IV”, pp. 360-362

⁸⁷ Gilabertó Vilagrán, “Legislación y justicia”, p. 534.

⁸⁸ Usunariz Garayoa, “*Verbum maledictionis*”, p. 210.

⁸⁹ Orellana Calderón, *Ordenamiento de las Tahurerías*, ley I, pp. 379-380.

En la primera de dichas leyes, conocida como “De los que descreen”, queda clara la conciencia del monarca sobre la blasfemia como hábito común de los jugadores.

Durante la Baja Edad Media fue común que, en la redacción de las normas de múltiples poblaciones, se detallase la unión entre esparcimiento y maldiciones. Así acontecía en Plasencia, a finales del siglo XV, donde en el apartado quinto del Título LII, para evitar esta frecuente alianza entre ambas inmoralidades se unían las dos sanciones, la que se imputaba regularmente por jugar con dinero seco y la que se imponía por renegar. El concejo, para demostrar que dentro de una partida se había incumplido con las normas morales de respeto hacia la Iglesia, pedía el concurso de los arrendadores del juego a la vez que se buscaban dos testigos que fueran personas de probada competencia y credibilidad. En el momento de llegar con el caso ante el juez, podía acaecer que lo denunciado no se pudiese probar y entonces el demandado podía jurar por su cabeza que nada de lo manifestado era cierto y de ese modo quedaba exento y libre de la pena⁹⁰.

Cuando se analizan las ordenanzas que se legislaron en 1515 para la villa de La Alberca y sus términos, se puede observar que, inmediatamente después de las pautas que tratan de la práctica del juego, aparece un pequeño grupo de tres títulos, del sexto al octavo, donde se desarrollan las provisiones necesarias para evitar, que en las timbas se ofendiese a las sagradas personas representantes de la estructura fundamental que sustentaba la religión católica⁹¹. La norma iba en contra de toda persona, cualquiera que fuese su condición, que renegase de Dios como resultado de un acto de ira. Los culpados deberían pagar tres cántaras de vino para el concejo. Hasta este momento de la redacción parece tratarse de una pena menor, pero en una lectura más profunda se observa cómo la pena pecuniaria se acompañaba de tres días en la cárcel. Al finalizar este castigo de retención forzada, al sacrílego se le llevaba a la plaza mayor. En dicho lugar principal se recreaba un espectáculo, para afrenta pública del citado renegado, por medio del cual se le instalaba sobre las gradas de la fuente que había en dicha plaza. En aquel momento se le colocaba una argolla al cuello y una coraza de papel en la cabeza, con un escrito donde se dejaba muy claro que dicha persona estaba en condición vergonzante porque había renegado de Dios o de su madre⁹². La curiosidad de esta norma reside en que la permanencia en esta situación duraría tanto como tardasen los miembros del concejo en beberse las susodichas cántaras de vino.

En La Alberca llegaron a distinguir dentro de las categorizaciones entre *reniego* y *blasfemia*. Los vecinos, moradores o transeúntes que blasfemaren de Dios debían ser castigados por una cuantía de treinta maravedís. Además, se instaba a la justicia a que diligenciara estos hechos cobrando la punición con la mayor prontitud y amenazando a los oficiales encargados del caso que deberían reembolsar la pena doblada⁹³. Ciertamente la imagen de los funcionarios municipales deja mucho que desear y es llamativo que se les deba amenazar para que entreguen en un corto plazo la pena recaudada.

En cuanto a los blasfemos, al correctivo pecuniario se añade la permanencia de treinta días en la cárcel. Por último, se legisla sobre los que hablaban mal de la Virgen

⁹⁰ Lora Serrano, *Ordenanzas*, p. 280.

⁹¹ Berrogain, “Ordenanzas”, pp. 385-386.

⁹² *Ibidem*, p. 386.

⁹³ *Idem*.

María, los apóstoles o los evangelistas, castigándoles al pago de treinta maravedís. Si se hacía en contra de ángeles, arcángeles o mártires, la pena descendía a veinte maravedís. En todo caso, estas penas solo se podrían aplicar a mayores de catorce años y, por otro lado, su aplicación se entendía aparte de las que estuviesen establecidas por las instituciones de mayor rango, señoriales o reales. El concejo de La Alberca consideraba que estos hechos estaban cercanos a los juegos de fortuna y socavaban gravemente las bases de su régimen por los bullicios que pudieren derivarse de los mismos⁹⁴.

De modo análogo en la villa de Cartaya se pautó un canon, en el del citado privilegio del Duque de Béjar, que fue insertado dentro del cuerpo general de ordenanzas como capítulo XLIII: “Sobre las blasfemias e reniegos e juegos”. En los primeros compases de la provisión muestra el autor su información sobre la costumbre de blasfemar de la gente de la tierra poniendo de manifiesto que los malos modos y el juego están relacionados. El señor de la villa decidió dar una serie de pautas, con sus correspondientes penalidades, para que se cumpliesen sus mandamientos sobre una temática que resultaba desabrida y a la que no se concedía tregua⁹⁵.

En la citada merced se presentaban una colección de penas comenzando por las destinadas a aquellos que en el transcurso de cualquier timba renegaren de la *nomina sacra*. Para atajar estos desafueros, las correcciones se dividían según la calidad del renegador. Si el maldiciente era de nula o baja calidad personal se le debía cortar la lengua. En el caso de que los juzgadores le quisieren rebajar esta penalidad, se la podían mudar por un paseo en asno lo largo de toda la villa. En dicho recorrido, el culpado llevaría una mordaza en la boca y una vez acabado el mismo se le colocaba en la picota por un tiempo indefinido. En otras ocasiones, acostumbraban a clavar la lengua del blasfemo en dicho poste. Del otro modo, si el irreverente era de condición social distinguida, se le podía conmutar la condena por una estancia en la iglesia de la villa o en otro lugar público descalzo y sin prenda de abrigo sujetando una candela en la mano. Esto se debía hacer durante el tiempo que durase una procesión o la misa mayor del domingo o de algún día principal. Además, debería pagar quinientos maravedís de condena⁹⁶.

Por su parte a los que blasfemaren, diciendo claramente: “descreo de Dios, no creo en Dios, pese a Dios o no hay poder en Dios”, se les condenaba por la primera vez a treinta días en la cárcel, donde estarían sujetos a la pared por medio de una cadena al pie. En caso de que existiese una segunda vez, la pena se endurecía siendo desterrado por seis meses y además quedaba obligado a pagar mil maravedís de multa. Por último, en el caso hipotético de que el irredento lo hiciese por tercera vez, se la clavaría la lengua en la picota siempre que fuese persona de bajo estado, pero si era de condición elevada, se le desterraba por el tiempo de los seis meses usuales y, conjuntamente, el correctivo se elevaba hasta los dos mil maravedís⁹⁷.

Para castigar expresiones similares a las pronunciadas en Cartaya, se presentaron unas ordenanzas en la villa de Lerma finales del siglo XVI que manifestaban una sustancial reducción del correctivo. En esta ocasión se debía permanecer un día en la

⁹⁴ *Idem.*

⁹⁵ Quintanilla Raso, “La reglamentación”, p. 238.

⁹⁶ *Idem.*

⁹⁷ *Idem.*

cárcel y pagar un real de multa, que sería repartido entre el denunciador y las lámparas del Sacramento de las iglesias de la villa⁹⁸.

Aunque, como se acaba de ver, en diversas ocasiones las blasfemias y el ardor de la distracción lúdica estaban suficientemente cercanos como para ser dictaminados juntos, bien es cierto que en otras muchas no está tan clara la dependencia, tal como sucedía en Solana de los Barros. En esta villa extremeña los alcaldes tenían obligación de averiguar cada cuatro meses qué personas hablaban mal de Dios y de su madre. Una vez más se contempla la caza desatada por los propios concejos en busca de aquellos inadaptados que desobedecían las normativas en uso. Está claro que los funcionarios judiciales contarían con la ayuda de los vecinos que buscarían obtener una parte de la pena propuesta para los culpados, que en este caso ascendería a doscientos maravedís⁹⁹.

Mucho más duras resultan las disposiciones del lugar de Mazuela, ya que establecían que aquellos que blasfemasen serían condenados en dos mil maravedís. Además, habrían de insertarles un clavo en la lengua y darles cien azotes. La redacción continua en similares términos, puesto que si el acusado no podía pagar la multa se le debía expulsar del dicho lugar y de sus términos por tiempo de veinte años. La pena resultaba desorbitada para una localidad como Mazuela, por lo que los posibles acusados procurarían ocultar su crimen por medio del concurso de algún cómplice. El concejo en previsión de este engaño determinó culpabilizar con cien maravedís al que amparase al transgresor¹⁰⁰.

Otra variante en la mejora del orden público, deteriorado a resultas de las partidas fraudulentas y las posibles violencias desatadas en las mismas, incidió en la investigación de los insultos personales que se registrasen durante su transcurso. Efectivamente, las injurias particulares acostumbraban a ser el paso previo hacia niveles descontrolados de violencia física. El desarrollo del juego por dinero acarreaba graves disgustos, tal como se ha constatado, que podrían elevar el tono apasionado de la reunión y provocarían situaciones poco agradables. Nuevamente el gobierno local se veía abocado a publicar unas diligencias que pudiesen atemperar el trato entre los jugadores.

Raúl Orellana, en el preámbulo de una reciente edición de la obra alfonsí *Ordenamiento de las Tafurerías*, se plantea un retrato colectivo de los personajes que las frecuentan, a través de un recorrido por las trampas y argucias usadas en las partidas para lograr obtener un mayor rendimiento. A las tahurerías se acudía en busca de una diversión relativamente reglada, pero por encima de todo se buscaba el beneficio económico, en estos envites se procedía a gastar el dinero seco que se llevaba encima y posteriormente a recurrir al empeño de los objetos de valor o a solicitar préstamos sobre promesas que muchas veces llevaban implícitas los patrimonios externos. Llegados a este nivel, se elevaba la fricción entre los participantes con los consecuentes agravios orales y físicos que se solventaban en recurrentes actos de violencia¹⁰¹.

En la peculiar obra de Alfonso X, se concede una destacada importancia a la cuestión de la violencia física que se desarrollaba con elevada frecuencia en los lugares dedicados a estos enredos, máxime cuando el motivo de los mismos era

⁹⁸ Cervera Vera, *La villa de Lerma*, Ordenanza III, p. 91.

⁹⁹ Mira Caballos, *Historia de la villa*, título II, p. 117.

¹⁰⁰ *Traslado de carta de ordenanzas de la villa de Mazuela* (1469, enero 16. Mazuela, Burgos), AMB, Fondo Histórico, Signatura HI-3610, f. 1v.

¹⁰¹ Orellana Calderón, *Ordenamiento de las Tafurerías*, ley VI, p. 384.

el provecho activo¹⁰². El desarrollo del juego acogía variados tipos de ímpetu que tenían diferentes destinatarios, destacando los propios artilugios de la jugada, cartas y dados, que podían ser destrozados a bocados o incluso ser tragados¹⁰³. Del mismo modo podía suceder que por motivo de enfado se deteriorase el tablero. Si era como efecto de haberlo apuñalado, la pena aplicada se fijaba por la cantidad de cuchilladas, a razón de medio maravedí la cuchillada. En el mismo sentido se trataba al abusador cuando se destrozaba la tabla con una piedra. Si el acusado de esta tropelía no podía pagar lo fragmentado, era llevado a la cárcel, de donde únicamente saldría cuando se hubiera hecho efectiva la condena. Lo cual llevaba implícita una solución confusa para el convicto, en medio de una pena imposible de redimir y, por lo tanto, sin escapatoria posible. Pero curiosamente si el tablero se quebrantaba por medio de un cabezazo, el rompedor estaba exentos de pagar ninguna cantidad¹⁰⁴. Otra de las cuestiones a resolver acontecía cuando los participantes en el juego provocaban una reyerta entre ellos. Si eran caballeros o escuderos, se dictaminaba que se rigiesen por sus propios fueros¹⁰⁵. Cuando los altercados alcanzaban una elevada vehemencia y se intercambiaban golpes con las manos y los pies, la pena consistía en amortizar dos maravedís, uno para el violentado y otro para el rey¹⁰⁶.

Los ordenamientos municipales de los siglos posteriores, junto con otras normativas reales que los mejoraban por medio de confirmaciones, siguieron vigentes hasta la Edad Moderna. La enorme casuística de aficiones a los métodos del azar y de aficionados de las mismos que con el paso de los años se fue generando en las villas y ciudades dio lugar a que las tahurerías perdieran su exclusividad, y posteriormente su preponderancia, por lo cual los gobiernos locales fueron perfilando cánones que se ajustaban más convenientemente a sus problemas. Sobre estos asuntos, y para no superponerse a la justicia regia, los concejos intentaron normalizar la práctica del juego en aquellos lugares sobre los que no tenían un control efectivo y que, por lo tanto, eran proclives a un grado superior de desafuero en los escarnios y las pependencias, junto con una frecuencia más elevada del mismo. Las injurias que se intercambiaban entre los presentes, fuesen tahúres o espectadores, personas hacendadas o necesitados incrementaron una serie de normas municipales siguiendo las indicaciones de Alfonso X, en la Séptima Partida, Título IX¹⁰⁷.

Las palabras injuriosas restaban más virtud al que las recibía que al que las profería, alcanzando un grave perjuicio personal y familiar porque esta honra era difícil de recuperar en una sociedad amarrada con estrictas reglas morales. Reparar moralmente este agravio se manifestaba como una tremenda dificultad que no podía ser recompuesta sencillamente. Los ofendidos, a favor de los cuales parece no existir el beneficio de la duda, se convertían en individuos reprobables a ojos del resto de los vecinos. En la ofensa verbal había una violación de los valores morales sustentada en el dilema de verdad o falsedad, que siempre lleva sobrentendida la falta de respeto a otras personas¹⁰⁸. En la Baja Edad Media resultaban habituales las demandas por insultos, muchas de las cuales procedían de la práctica de los juegos. En estos

¹⁰² *Ibidem*, ley V, p. 383-385.

¹⁰³ *Ibidem*, ley V, p. 383.

¹⁰⁴ *Ibidem* ley VII, p. 384.

¹⁰⁵ *Ibidem*, ley VI, p. 384.

¹⁰⁶ *Ídem*.

¹⁰⁷ Alfonso X, *Las Siete Partidas*, partida VII, título IX.

¹⁰⁸ Castillo Lluich, "De verbo vedado", pp. 25-36.

supuestos eran procesos que ordinariamente se dilataban en el tiempo, porque para su resolución se requerían testigos que no siempre aparecían o eran escasamente proclives a la declaración. Una de las ofensas más corrientes, en los garitos donde se jugaba a dados y naipes, se efectuaba sobre la honestidad de la madre y la dignidad de la esposa. En ambos casos suponían traspasar la puerta que daba paso a más severos enfrentamientos¹⁰⁹

A este tenor, en Plasencia, en el desarrollo de la ordenanza 6ª del Título LVII, se explica el porqué de aquellos bullicios que estaban favorecidos por los juegos de naipes. Las actividades en las que se apostaban, aparte del consabido dinero, todo tipo de alimentos, la promesa del premio alteraba los caracteres de los probables afortunados y se activaba una dinámica que, las más de las veces, acababa en enfrentamientos verbales.

En Riaza, los insultos estaban prohibidos para cualquier vecino o morador de la villa y su tierra por medio de una pena de cincuenta maravedís por cada vez que lo hiciese. Si el insultador era forastero, la pena la debía pagar el vecino que lo acogiese en su casa. Estos hechos se producían, como es natural, a través de algún ultraje o de palabras malsonantes consideradas como un gran insulto por medio de las cuales se ofendiese gravemente. Estas situaciones resultaban tristemente comunes en los juegos y propiciaban deterioros graves de las relaciones personales.¹¹⁰

En la villa de Mazuela se establecieron las penas en función de los niveles del agravio. Las palabras injuriosas más características en aquellos incidentes hacían referencia a la honorabilidad de la madre o de la mujer del contrincante. Estos insultos eran los que recibían como castigo la corrección más elevada, alcanzando los doscientos maravedís. Más moderada era la multa por llamar ladrón al que, en algún momento del juego, se consideraba que había engañado en el manejo de los naipes. En este caso era castigado con la liviana cifra de cincuenta maravedís¹¹¹.

Por su parte, en La Alberca, cuando una timba u otra reunión similar acababa en un altercado desagradable que conllevase insultos por medio de palabras ofensivas, reconocidas como tales, se penaba con una cántara de vino. Este ejemplo de precepto resulta muy interesante, porque abre la hipotética posibilidad de que en dicho litigio hubiese personas ajenas a la villa y que, en medio del tumulto, manifestasen sus escarnios por medio de un vocabulario que, posiblemente debido a particularismos regionales, estuviese escasamente acreditado como agresivo en la población salmantina, y por lo tanto no fuese reconocido como tal y quedase sin corregir¹¹².

Entre las restantes cláusulas sobre las ordenanzas sobre el juego y la violencia, presentadas en esta misma villa, se ha de destacar otra curiosa situación que igualmente resulta reseñable. Uno de los preceptos establece que ningún vecino del lugar: “haga burla de manos a ningún hombre de fuera parte”, so pena de cien maravedís para el concejo y diez para la justicia. Esta ordenanza refleja un aspecto tan peculiar como poco frecuente dentro del articulado de los ordenamientos concejiles, el insulto a través de las diferentes posiciones de brazos y manos¹¹³.

¹⁰⁹ Tabernero Sala, “*Veceras de mal decir e infamadas*”.

¹¹⁰ Ubieto Arteta, *Colección*, título 9, p. 145.

¹¹¹ *Traslado de carta de ordenanzas de la villa de Mazuela* (1469, enero 16. Mazuela, Burgos), AMB, Fondo Histórico, Signatura HI-3610, f. 3r.

¹¹² Berrogain, “*Ordenanzas*”, p. 385.

¹¹³ *Ibidem*, p. 422.

Los recientes análisis realizados sobre textos e imágenes indican que fueron habituales las injurias gestuales por medio de sacar la lengua, hacer los cuernos con los dedos de la mano o hacer ostensible el dedo índice en toda su longitud, junto con otras indicaciones que mostraban menosprecio para el aludido. Igualmente, este lenguaje gestual eran dinámicas habituales de carácter apotropaico¹¹⁴.

Una cuestión que trató el Ordenamiento de Tahurerías, pero que no fue revisada a fondo con posterioridad por los legisladores municipales, fueron los robos producidos en el propio establecimiento del juego¹¹⁵. A los que desvalijaban al tablero se les condenaba a reintegrarle el doble de lo sustraído y si no lo podían restituir se les llevaba a la cárcel hasta que lo hiciesen. Asimismo, en las tahurerías había numerosos objetos de valor que cada día eran empeñados por algunos de los fulleros para salir del compromiso y continuar en la partida. En el caso de que se produjese tal rapacidad y el hurtador fuese encontrado debía entregar al arrendador el doble de lo que se había llevado, y al rey las setenas del monto total de lo apropiado. Hasta que solventase el problema, devolviendo lo que había sustraído, el ladrón debería permanecer en prisión¹¹⁶.

5. Conclusiones

El análisis de los principales aspectos de la regulación y subsiguiente control de la actividad lúdica durante la Baja Edad Media por parte de la corona, los señorías y la administración concejil, permite establecer las siguientes conclusiones¹¹⁷.

El juego de azar se había asentado en las culturas europeas desde los primeros siglos de la Edad Media. Este medio de esparcimiento resultó una escapatoria a la sordidez de la vida cotidiana y con un fuerte empuje terminó arrollando todas las leyes, normas y recomendaciones que se hicieron para lograr que fuese un goce intervenido. La entrada de un provechoso premio final creó rápidamente unas expectativas que generaron una interpretación errónea del ocio lúdico.

El siglo XIII conoció una señalada difusión de los juegos de fortuna en el reino de Castilla. Este crecimiento motivó que la propia administración regia acabase normalizando su desarrollo, por medio de un fortalecimiento en su intervencionismo. Alfonso X, por medio del Ordenamiento de las Tafurerías, pretendió organizar una actividad que amenazaba por descontrolarse reconduciendo a los jugadores a un lugar que fuese reconocido por todos. Era la solución adecuada a una práctica inapropiada del juego en las calles y plazas, en los adarves, en los cementerios e incluso en los atrios de las iglesias¹¹⁸.

La Baja Edad Media castellana vislumbró, a través de los citados juegos de azar, un espacio de aproximación entre grupos sociales diversos que, desde el albedrío,

¹¹⁴ Fornés Pellicer y Puig Rodríguez-Escalona, "Insultar con gestos", pp. 137-151.

¹¹⁵ Orellana Calderón, *Ordenamiento de las Tafurerías*, leyes XVI y XVII.

¹¹⁶ *Ibidem*, ley XVI, p. 389.

¹¹⁷ Entre las diferentes clasificaciones que se han presentado sobre los juegos de mesa, se ha de destacar la de Gabino Busto que los divide en: juegos de azar, de estrategia, de habilidad y de conocimiento. Busto Hevia, "A la mesa y a jugar", pp. 29-44. Otros autores han ampliado las variables en función de las tendencias actuales, llegando a presentar hasta once grupos distintos: Memoria y observación, habilidad, preguntas y respuestas, estrategia, palabras, letras y números, deducción, técnico-científicos, magia, azar, temáticos y rol. Castellano Zapater y Lacambra Gambau, "Juegos de sociedad", pp. 54-55.

¹¹⁸ Arranz Guzmán, "Fiestas, juegos y diversiones", p. 14.

habían elegido un modelo de esparcimiento basado en la suerte. Mientras los habituales del vicio solo sentían la transcendencia de su desahogo, los gobiernos de las localidades empezaron a manifestar cierto nerviosismo que se trasladó al papel por medio de prohibiciones con sus correspondientes penalidades. Efectivamente, como consecuencia de los ardides de los profesionales del azar surgían nuevas normas concejiles que perseguían acabar con sus rodeos y engaños. Infelizmente, algunas de ellas se mostraban urgentes, confusas, imprecisas. Se multaba, pero se permitía recurrir; se buscaban testigos, pero era necesario que fueran de la propia partida que se había denunciado. Cuando nada estaba claro, se toleraba que un simple juramento del sospechoso le eximiera de cualquier responsabilidad. Un mundo complejo que, regulado en ciertas oportunidades de forma indefinida, impide que se logre uno de los objetivos prioritarios de las normas, el cobro de las puciones de forma ejecutiva.

La justicia regia, junto con las de carácter señorial y local, entendieron con prontitud que las puciones eran una fuente extraordinaria de ingresos. Por ello se debe destacar el carácter de sistema parafiscal que manifestaron dichas penas pecuniarias. Este sistema permitió en muchas ocasiones que las diferentes administraciones relacionadas con los concejos sostuviesen sus haciendas respectivas a través del sistema jurisdiccional y, de paso, solventasen algunas deudas, renovasen muros y puentes o enfrentasen proyectos nuevos. El razonamiento decoroso que sustentaba las ordenanzas, compuestas para lograr la moderación en estos comportamientos lúdicos, se disuelve en la propia redacción de la norma, al otorgar a la pución económica un elevado protagonismo que manifiesta un interés más material que moral.

La ordenación de los juegos de azar por parte de las cancellerías regia y señorial, junto con la administración concejil, supuso un paso importante en el ámbito de una actividad que resultaba tan conocida como practicada en las calles de villas y ciudades. Alrededor del tablaje se sentaban la nobleza baja, los mercaderes, y algunos clérigos. A su lado se colocaban labradores, porqueros, zapateros, chapineros, pescadores y un largo conjunto que representa a los estratos inferiores de la vecindad. Estos colectivos buscaban en estos entretenimientos callejeros una forma de ganar cualesquiera beneficios de modo urgente. Unos, los nobles y ricos comerciantes, se entregaban al deleite certeros bajo cierta salvaguardia de la justicia, porque entendían que les salvaría el escudo o la bolsa. Otros, en cambio, lo hacen alejados de toda protección. Agraciados y perjudicados por su situación social, se sentaban juntos a la mesa con codicia en la espera del galardón del triunfo, tipificado en dinero.

Otro aspecto significativo era el comportamiento proveniente del exceso de ánimo que se ponía en el lance. Esta situación, lejos de ser liviana, acababa, en más ocasiones de las deseadas, en enfrentamientos verbales que podían finalizar con peleas y, en los casos más graves, con el fallecimiento de algún participante. En contra de estas violencias, propias de la alteración del comportamiento, se contempla, como expresión cardinal, el empeño generalizado de los concejos en la proliferación de normas con fuertes castigos dinerarios y de pérdida de libertad.

Nos gustaría finalizar con unas breves apreciaciones generales sobre el atractivo exhibido por los juegos de azar. Roger Caillois manifiesta que está basado en la clara desigualdad de los jugadores y, en consecuencia, en que cualquiera de ellos puede obtener el éxito¹¹⁹. A dichas palabras se puede añadir que resulta una diferencia ci-

¹¹⁹ Caillois, *Los juegos y los hombres*.

mentada en las habilidades, los engaños, la providencia y los objetivos que persiga cada uno de los participantes. Existe una interrelación entre dos conceptos que nunca han de faltar, el azar y la necesidad, y que determinan la existencia de un tipo de ocio tan necesario como poco recomendable¹²⁰. El juego de azar no es – ni lo fue en la Edad Media– insano en sí mismo. Únicamente construyó su negación como esparcimiento cuando este se planteó a través de la emoción desmedida sin distinguir, lo que resulta necesario en nuestro desarrollo vital y lo que acontece por fortuna o adversidad¹²¹.

6. Bibliografía

- Alijo Hidalgo, Francisco, *Ordenanzas de Antequera (1531)*, Málaga: Universidad de Málaga, Diputación Provincial de Málaga, 1979.
- Alonso Romero, María Paz, *El proceso penal en Castilla (siglos XIII-XVIII)*, Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca, 1982.
- , “Aproximación al estudio de las penas pecuniarias en Castilla (siglos XIII-XVIII)”, *Anuario de Historia del Derecho Español*, 55 (1998), pp. 9-94.
- Argente del Castillo Ocaña, Carmen y Rodríguez Molina, José, “Reglamentación de la vida de una ciudad en la Edad Media. Las ordenanzas de Baeza”, *Cuaderno de Estudios Medievales y Ciencias y Técnicas Historiográficas*, 8-9 (1983), pp. 5-108.
- Arranz Guzmán, Ana, “Fiestas, juegos y diversiones prohibidos al clero en la Castilla bajomedieval”, *Cuadernos de Historia de España*, 78 (2003-2004), pp. 9-34.
- Bendala Galán, Manuel, “La ciudad en la Hispania Romana”, en Xavier Dupré Raventós (coord.), *La ciudad en el mundo romano, XIV Congreso Internacional de Arqueología Clásica*, Tarragona: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1994, pp. 115-124.
- Berrogain, Grabielle, “Ordenanzas de La Alberca y sus términos. Las Hurdes y las Batuecas”, *Anuario de Historia del Derecho Español*, 7 (1930), pp. 380-441.
- Blasco Génova, Ricardo, “Ordenanzas Municipales de Villatoro (Ávila)”, *Anuario de Historia del Derecho Español*, 10 (1933), pp. 391-434.
- Blasco Martín, Marta, “Datos y fichas en la Edad de Hierro en la Península Ibérica”, *Archivo de Prehistoria Levantina*, XXXI (2016), pp. 241-260 [en línea], disponible en <http://mupreva.org/pub/940/va>.
- Bonachía Hernando, Juan Antonio, “La justicia en los municipios castellanos bajomedievales”, *Edad Media. Revista de Historia*, 1 (1998), pp. 145-182.
- Busto Hevia, Gabino, “A la mesa y a jugar. Un repaso a los juegos de mesa españoles”, en Pedro José Lavado Paradinas y Víctor Manuel Lacambra Gambau (coord.), *El juego presente en la educación. IV Jornadas Nacionales de Ludotecas*. Albarracín: Comarca de la Sierra de Albarracín, 2011, pp. 29-44.
- Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*, México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Castellano Zapater, Eustaquio y Lacambra Gambau, Víctor Manuel, “Juegos de sociedad, de sobremesa o de mesa”, en Pedro José Lavado Paradinas y Víctor Manuel Lacambra Gambau, (coord.) *Juegos y juguetes en la vida social. IX Jornadas Nacionales de*

¹²⁰ Gusano Serrano, “El universo del ocio”.

¹²¹ Monod, *El azar y la necesidad*.

- ludotecas, juegos y juguetes*, Albarracín: Comarca de la Sierra de Albarracín, 2016, pp. 51-69.
- Castillo Lluch, Mónica, “De verbo vedado: consideraciones lingüísticas sobre la agresión verbal y su expresión en castellano medieval”, *Cahiers de Linguistique et de Civilisation Médiévales Hispaniques*, 27 (2004), pp. 25-36.
- Cervera Vera, Luis, *La villa de Lerma en el siglo XVI y sus ordenanzas de 1594*, Burgos: Publicaciones de la Institución Fernán González, 1976.
- Corral García, Esteban, *Ordenanzas de los concejos castellanos: formación, contenido y manifestaciones (siglos XIII-XVIII)*, Burgos: Talleres Gráficos del Diario de Burgos, 1988.
- Cuenca Cabeza, Manuel, “Ocio lúdico”, en Manuel Cuenca Cabeza, Magdalena Izaguirre Casado (eds.), *Ocio y Juegos de Azar*, Bilbao: Universidad de Deusto, 2010, pp. 9-24.
- Chartier, Roger, “La construcción estética de la realidad. Vagabundos y pícaros en la edad moderna”, *Tiempos Modernos. Revista Electrónica de Historia Moderna*, 7 (2002-03), pp. 1-5 [en línea], disponible en <http://www.tiemposmodernos.org/viewarticle.php?id=27&layout=html>.
- Choliz Montañés, Mariano y Saiz Ruiz, Jerónimo, “Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca”, *Adicciones. Revista de Sociodrogalcohol*, 28/3 (2016), pp. 174-181.
- Choliz Montañés, Mariano y Lamas Alonso, Juan José, “¡Hagan juego, menores!”: frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicación de adicción al juego”, *Revista Española de Drogodependencia*, 42/1 (2017), pp. 37-47 [en línea], disponible en https://www.aesed.com/upload/files/vol-42/num-completos/v42n1_juego.pdf.
- Embid Irujo, Antonio, *Ordenanzas y reglamentos municipales en el derecho español*, Madrid: Instituto de Estudios de Administración Local, 1978.
- Fernández Aparicio, Javier, “La imagen del rey Enrique IV de Castilla en la primera mitad del siglo XVIII: absolutismo y justicia en el diálogo entre dos épocas”. *En la España Medieval*, 27 (2004), pp. 339-381.
- Fiestas, juegos y espectáculos en la España medieval. Actas del VII Curso de Cultura Medieval de Aguilar de Campóo*, Madrid: Polifemo, 1999.
- Fornés Pellicer, María Antonia y Puig Rodríguez-Escalona, Mercé, “Insultar con gestos en la Roma antigua y hoy”, *Minerva. Revista de Filología Clásica*, 18 (2005), pp. 137-151.
- García Luján, José Antonio y Córdoba Deorador, Alicia, “Ordenanzas de la villa de Becerril del Carpio de 1533”, en *Actas del I Congreso de Historia de Palencia, Tomo III, Edad Moderna y Edad Contemporánea*, Palencia: Diputación Provincial de Palencia, 1987, pp. 263-270.
- García Luján, José Antonio y Moreno Ollero, Antonio, “Ordenanzas de la villa de Herrera de Pisuerga (1525)”, en *Actas del I Congreso de Historia de Palencia, Tomo III, Edad Moderna y Edad Contemporánea*, Palencia: Diputación Provincial de Palencia, pp. 251-262.
- García Oro, José, “Ordenanzas municipales de Betanzos de los siglos XV y XVI. Estudio y edición diplomática”, *Anuario Brigantino*, 10 (1987), pp. 17-32.
- Gibert, Rafael, “Blasfemia en el antiguo derecho español”, *Anuario de la Universidad de Chile*, 20 (1989), pp. 131-146.
- Gilabertó Vilagrán, Martí, “Legislación y justicia contra blasfemos (Cataluña, siglos XV-XVII)”, *Hispania Sacra*, LXIV (2012), pp. 525-564.
- González Jiménez, Manuel, “Ordenanzas del Concejo de Córdoba (1435)”, *Historia. Instituciones. Documentos*, 2 (1975), pp. 189-316.

- , Córdoba de la Llave, Ricardo, López Rider, Javier, Criado Vega, Teresa, García Martínez, Antonio María Claret, *El libro primero de las Ordenanzas del Concejo de Córdoba. Edición y estudio crítico*, Madrid: CSIC, Sociedad Española de Estudios Medievales, Meridies, 2016.
- Gusano Serrano, Germán, “El universo del ocio y el entretenimiento. Una aproximación a los juegos de azar”, en Manuel Cuenca Cabeza y Magdalena Izaguirre Casado (eds.), *Ocio y Juegos de Azar*, Bilbao: Universidad de Deusto, 2010, pp. 49-75.
- Heers, Jacques, *Carnavales y fiestas de locos*, Barcelona: Península, 1988.
- Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Madrid: Alianza, 1987.
- Jeux, sports et divertissements au Moyen Age et à l'Age classique. Actes del 116a Congrès National des Sociétés Savantes. Section d'histoire médiévale et de philologie (Chambéry, 1991)*, París: Editions du Comité des Travaux Historiques et Scientifiques, 1993.
- Jiménez Cano, Cristina, “Estudio preliminar sobre los juegos de mesa en Hispania”, *Antesteria*, 3 (2014), pp. 125-138.
- Ladero Quesada, Miguel Ángel: “Ingreso, gasto y política fiscal de la Corona de Castilla. Desde Alfonso X a Enrique III (1252-1406)”, *Hacienda Pública Española/Review of Public Economics*, 69 (1981), pp. 25-55.
- , *El siglo XV en Castilla. Fuentes de renta y política fiscal*, Barcelona: Ariel Historia, 1982.
- , y Galán Parra, Isabel, “Las ordenanzas locales en la Corona de Castilla como fuente histórica y tema de investigación”, *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 1 (1981), pp. 221-243.
- Lavado Paradinas, Pedro, “Los discursos del juego y del juguete desde la perspectiva histórica”, en Pedro José Lavado Paradinas y Víctor Manuel Lacambra Gambau, (coord.) *Juegos y juguetes en la vida social. IX Jornadas Nacionales de ludotecas, juegos y juguetes*, Albarracín: Comarca de la Sierra de Albarracín, 2016, pp. 13-44.
- Le Goff, Jacques, y Schmitt, Jean Claude, *Dictionnaire raisonné de l'Occident médiéval*, París: Pluriel, 2014.
- Longás Bartibás, Pedro, “Ordenanzas municipales de Ezcaray”, *Anuario de Historia del Derecho Español*, 31 (1961), pp. 465-472.
- López Villalba, José Miguel, “Evolución político-diplomática de la potestad normativa en los concejos medievales. ¿Del Derecho foral-consuetudinario al individualismo legislativo?”, en Miguel Calleja Puerta y María Luisa Domínguez Guerrero (eds.), *Escritura, Notariado y espacio urbano en la Corona de Castilla y Portugal (siglos XII-XVII)*, Gijón: Editorial TREA, 2018.
- Lora Serrano, Gloria, *Ordenanzas municipales de la ciudad de Plasencia*, Sevilla: Editorial Universidad de Sevilla, 2005.
- Martín Cea, Juan Carlos, “Fiestas, juegos y diversiones en la sociedad rural castellana de fines de la Edad Media”, *Edad Media. Revista de Historia*, 1 (1998), pp. 111-142.
- Martínez Carrillo, María, “Elitismo y participación popular en las fiestas medievales”, *Miscelánea Medieval Murciana*, 18 (1993-1994), pp. 95-107.
- Mira Caballos, Esteban, *Historia de la villa de Solana de los Barros (sus ordenanzas de 1554)*, Solana de los Barros: Excelentísimo Ayuntamiento de Solana de los Barros, 2014.
- Molina Molina, Ángel Luis, “Los juegos de mesa en la Edad Media”, *Miscelánea Medieval Murciana*, vol. XXI-XXII (1997-1998), pp. 215-238.
- , “El juego de dados en la Edad Media”, *Murgetana*, 100 (1999), pp. 95-104.
- , “Aspectos de la vida cotidiana en *Las Partidas*”, *Glossae, Revista de Historia del Derecho Europeo*, 5-6 (1993-1994), pp. 171-185.
- Monod, Jacques, *El azar y la necesidad*, Barcelona: Tusquets editores, 2016.

- Monsalvo Antón, José María, *El sistema político concejil. El ejemplo del señorío medieval de Alba de Tormes y su concejo de villa y tierra*, Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca, 1998.
- Orellana Calderón, Raúl, (ed.) *Alfonso X el Sabio, Libro de acedrex, dados y tablas. Ordenamiento de las Tafurerias*, Madrid: Biblioteca Castro, Fundación José Antonio de Castro, 2007.
- Palomo Fernández, Gema, y Senra Gabriel y Galán, José Luis, “La ciudad y la fiesta en la historiografía castellana de la Baja Edad Media: escenografía lúdico-festiva”, *Hispania*, 186 (1994), pp. 5-36.
- Porras Arboledas, Pedro Andrés, *Ordenanzas de la muy noble, famosa y muy leal ciudad de Jaén, guarda y defendimiento de los reinos de Castilla*, Granada: Editorial Universidad de Granada, 1993.
- , “Las ordenanzas municipales, algunas propuestas para su estudio”, *Espacio, Tiempo y Forma. Serie III Historia Medieval*, 7 (1994), pp. 49-64.
- , “La práctica de la policía en Castilla a través de los Fueros, Ordenanzas y bandos de buen gobierno durante los siglos XIII al XVI”, en *Faire bans, editz et statuz: Légiférer dans la ville medieval. Sources, objets et acteurs de l’activité législative communale en Occident, ca. 1200-1550. Actes de Colloque International tenu à Bruxelles es 17-19 novembre de 1999*, Bruselas: Presses de l’Université Saint-Louis, 2001, pp. 577-596.
- , “Las Ordenanzas Municipales: sus orígenes, contenidos y posibilidades de investigación”, *Vasconia*, 36 (2009), pp. 19-35.
- Quintanilla Raso, María Concepción, “La reglamentación de una villa de señorío en el tránsito de la Edad Media a la Moderna. Ordenanzas de Cartaya (Huelva) (Fines S. XV-Primera mitad S. XVI)”, *Historia. Instituciones. Documentos*, 13 (1986), pp. 189-259.
- Sáez Sánchez, Emilio, “Ordenanzas del concejo de Santa María del Olmo, Zarzosa y Villarejo de la Serena”, *Anuario de Historia del Derecho Español*, t. XXI-XXII (1951-1952), pp. 1142-1150.
- Salza Prina Ricotti, Eugenia, *Giochi e giocattoli*, serie ‘Collezione Vita e costumi dei romani antichi’, 8, Roma: Edizioni Quasar, 1996.
- Schultz, Uwe, (coord.), *La fiesta. Una historia cultural desde la Antigüedad hasta nuestros días*, Madrid: Alianza, 1993.
- Taberero Sala, Rosa, “*Véceras de mal decir e infamadas*: el insulto femenino en la interacción comunicativa del siglo de Oro”. *Hipogrifo, Revista de Literatura y Cultura del Siglo de Oro*, 6-2 (2018), pp. 729-756. DOI: <https://doi.org/10.13035/H.2018.06.02.50>.
- Ubieto Arteta, Antonio, *Colección Diplomática de Riaza (1258-1457)*, Segovia: Diputación de Segovia, 1959.
- Usunariz Garayoa, Jesús María, “*Verbum maledictionis*. La blasfemia y el blasfemo de los siglos XVI y XVII”, en Rocío García Bourrellier y Jesús María Usunariz Garayoa (eds.), *Aportaciones a la historia social del lenguaje: España, siglos XIV-XVIII*, Madrid: Iberoamericana, 2006, pp. 197-222.