

El tablero de Pumapukyo: ¿Un juego de mesa Wari?

The Pumapukyo board: A Wari board game?

Lidio M. Valdez*

Resumen: La especie humana posee un interés y fascinación única y duradera por el juego. Dicho interés insuperable indica que la especie humana necesita jugar, y continuar con la monotonía de la vida cotidiana sin tener espacio para el juego pareciera incluso imposible pensarlo. La investigación científica demuestra que el juego es algo universal, como el lenguaje, y existe en toda cultura, sin importar su complejidad social y económica. De cazadores y recolectores, a horticultores, agricultores, pastores, a miembros de centros urbanos todos, de una u otra forma participan en el juego. Esto sugiere a su vez que las culturas que existieron en el pasado posiblemente también fueron partícipes del juego. Para muchas regiones, existen evidencias tangibles que precisamente confirman la sugerencia que en la antigüedad las poblaciones humanas también jugaron. Sin embargo, para el caso de las culturas antiguas de los Andes centrales este no es el caso, en tanto que información tangible que sugiera lo contrario sigue siendo muy limitado. El hallazgo fortuito de un tablero de juego asociable al estado Wari permite discutir por primera vez el juego dentro del contexto de dicho estado pre-Inka.

Palabras claves: Andes centrales; Estado Wari; Valle de Ayacucho; Tablero de Juego.

Abstract: The human species possesses a unique and enduring interest and fascination for the game. This insurmountable interest indicates that humans need to play and continuing with the monotony of daily life without having space for play seems even impossible to think about it. Scientific research shows that play is something universal, like language, and exists in every culture, regardless of its social and economic complexity. From hunters and gatherers, to horticulturalists, farmers, herders, to members of urban centers all, in one way or another, participate in the game. This in turn suggests that cultures that existed in the past were possibly also participants in the game. For many regions, there is evidence that precisely confirms the suggestion that in ancient times peoples also played games. However, this is not the case of the ancient central Andes and tangible evidence to suggest otherwise remains very limited. The fortuitous discovery of a game board associated with the Wari state allows us to discuss the game for the first time within the context of the said pre-Inka state.

Keywords: Central Andes; Wari state; Ayacucho Valley; Game Board.

INTRODUCCIÓN

En *Nueva Crónica y Buen Gobierno*, el cronista indígena Felipe Guamán Poma de Ayala (1936 [1615]:243) sostuvo que “todo el mes juegan los señores principales al juego de riui – choca – al uayro de ynaca – pichica de hilancula – y de challochima y juegan otros juegos – y recocijos tiene todo el reyno en este mes de abril yncaraymi.” Cronistas españoles, como Martín de Murúa y Juan y Ulloa, por ejemplo, corroboran lo sostenido por Guamán Poma de Ayala. Murúa (1946

* Docente – investigador de la University of Calgary, Canada. Correo: lidio9@yahoo.es

[1590]:137) asegura que los varones cusqueños jugaban a “la pisca, con su tabla y agujeros o señal donde iban pasando los tantos.” Por su parte, Juan y Ulloa (1978 [1748]:549) da referencia a un “juego compuesto por un tablero con clavijas para anotar los tantos y un dado para contarlos.” El padre Bernabé Cobo (1964 [1653]:270) es otro cronista que menciona que los habitantes de esta región inventaron “algunos juegos ingeniosos que corresponden a el de los dados y a otros de los nuestros” y los usaban “más por entretenimiento que por la codicia de la ganancia.” Finalmente, Garcilaso de la Vega (1985 [1609]:90) sostiene que “llaman chunca a cualquier juego, porque todos se cuentan por números; y porque los números van a parar al deceno, tomaron el número diez por el juego, y para decir juguemos dicen chuncásun.” En el vocabulario de la lengua quechua preparado por Diego González Holguín (1952 [1608]), la palabra ‘chunca’ significa diez, mientras que la palabra ‘chuncana’ implica ‘cualquier juego de fortuna.’

De las observaciones aquí anotadas es indiscutible que en tiempos del estado Inka existieron una diversidad de juegos, algunos de los cuales fueron al parecer reservados sólo para los señores principales. Las anotaciones de los cronistas aquí citados también permiten conocer que algunos de estos juegos requirieron de un dado, conocido como la *pichica* o *pichqa* (Gentile 1998; Salomon 2002; Valdez & Bettcher 2020; Zuidema 1967), además de una tabla, o mesa, que disponía de agujeros o clavijas. Desafortunadamente, las descripciones proporcionadas por las fuentes etnohistóricas son muy breves, y con la excepción de Cobo, quien describió la *pichqa*, las fuentes escritas son muy superficiales y dicen muy poco de los procedimientos y posibles reglas de los juegos. Otros juegos son apenas mencionados y no se tiene la menor idea de cómo procedió el juego.

Mientras la información encontrada en las fuentes etnohistóricas es muy limitada, sorprende que la investigación arqueológica en el Perú haya tenido poco éxito en ubicar las manifestaciones materiales de los diversos juegos practicados en la región Andina en tiempos Inka y/o con anterioridad. En particular, la falta de materiales arqueológicos asociados con los juegos llama la atención, especialmente si se considera que, primero, los juegos, al igual que el lenguaje, son ubicuos en toda sociedad humana (Voorhies 2017:1) y, segundo, los juegos a menudo incorporan objetos materiales duraderos. Esto es por lo menos lo que se advierte de estudios etnográficos (Gosso et al., 2005; Leacock 1976; Langley & Litster 2018; Pellegrini & Gustafson 2005; De Maret 2016). Si estas observaciones son aplicables al pasado, se puede anticipar que los juegos antiguos posiblemente también incorporaron objetos materiales duraderos y como tales rescatables de contextos arqueológicos.

Un trabajo de rescate arqueológico efectuado en Pumapukyo, un asentamiento arqueológico ubicado en el valle de Ayacucho en la sierra central del Perú (Figura 1) resultó en el hallazgo fortuito de un tablero de forma semi rectangular hecha de toba volcánica y que tiene una dimensión de 24 x 20 x 10 cm (PERU LGN 2011:122). El tablero constituye un hallazgo único y de mucha importancia, especialmente teniendo en consideración que con anterioridad en el valle de Ayacucho nunca se había encontrado un artefacto similar. El tablero había sido ubicado al interior de una estructura angosta de forma rectangular, identificada como “espacio arquitectónico 16A” y cuyas paredes estaban construidas de dos alineamientos de piedras de campo unidas con argamasa de barro. El tablero fue registrado como hallazgo no. 20 y ubicado en el nivel 3C. En la estructura asociada y otras excavadas en el sitio ocurre cerámica Wari, además de entierros en cistas también Wari. Este conjunto de asociaciones permite afirmar que el tablero proviene de un contexto Wari (circa 550 – 900 EC).

Previamente, ningún artefacto proveniente de contextos Wari había sido asociado con el juego. Aunque el tablero fue inicialmente interpretado como un “modelo arquitectónico” (PERU LGN 2011), aquí mi intención es ofrecer una interpretación alterna y diferente, una interpretación que asocia al tablero con el juego. Obviamente, es difícil confirmar esta observación; sin embargo, la disposición y arreglo de los casilleros del que dispone el tablero me llevan a sostener que este artefacto fue creado para el juego y como tal tuvo una asociación con el juego. Esperando que futuras investigaciones resulten en hallazgos similares y tal vez también en el hallazgo de artefactos adicionales que puedan reforzar y/o modificar las ideas aquí expuestas, mi objetivo es adelantar algunas ideas que permitan empezar a discutir el tema del juego en el contexto del estado Wari.

Considerando que el tablero de Pumapukyo es el primer artefacto Wari asociable con el juego y siendo ésta la primera discusión acerca de un tema nunca abordado con anterioridad para el estado Wari, mi discusión es comparativa y toma como punto de partida la limitada información que existe para los juegos de tiempos Inka e inmediatamente posteriores al colapso del estado Inka. Obviamente existe una diferencia cronológica entre los tiempos durante los cuales estos dos estados Andinos florecieron; sin embargo, el estado Inka parece haber mantenido varias costumbres y prácticas que inicialmente fueron establecidas en tiempos Wari. Este es, por ejemplo, el caso de los *kipus* (Urton 2014). Por lo tanto, la posibilidad que algunos juegos Wari también se hayan mantenido hasta tiempos Inka y post Inka no está del todo fuera de consideración. Al mismo tiempo, información adicional, aunque también limitada, como la proporcionada por Smith (1977), es tomado en consideración. En general, tableros asociables con el juego parecen haber existido antes del auge del estado Wari y que continuaron con Wari, tal como demuestra el tablero de Pumapukyo. Con posterioridad, especialmente al tiempo del auge del estado Inka los tableros tal vez continuaron siendo utilizados, tal como sugieren algunas fuentes escritas, aunque no se conoce a la fecha un solo tablero Inka.

El Tablero de Pumapukyo

El tablero es una pieza sólida que dispone de 21 compartimientos o casilleros de tamaños ligeramente homogéneos, algunos de forma ligeramente cuadrangular y otros de forma ligeramente rectangular (Figura 2). Primero, en dos extremos opuestos del tablero y manteniendo una posición ligeramente elevada, aparecen un par de casilleros de forma rectangular. Segundo, inmediatamente al lado derecho de las esquinas donde se encuentran los casilleros en pares están 3 casilleros de forma cuadrada, y prosiguiendo al lado izquierdo están otros 3 casilleros adicionales, esta vez de forma rectangular. Inmediatamente al lado izquierdo del último casillero de forma rectangular aparece un casillero adicional de forma ligeramente cuadrada y es la de menor tamaño que los demás casilleros. Al lado izquierdo de uno de estos casilleros pequeños aparece un espacio que no fue modificado. En total, existen 7 casilleros a cada lado de los casilleros en pares. Tercero, ocupando la sección central o interna del tablero están un total de 3 casilleros rectangulares y son los de mayor tamaño, incluso que los casilleros en pares. Dos de estos casilleros habían sido establecidos de manera paralela, mientras que el tercero está ligeramente desviado. En total, el tablero dispone de 21 casilleros de formas y tamaños variados.

Artefactos con características similares al tablero aquí descrito han sido reportados con anterioridad (Smith 1977). De todos éstos, uno proveniente de Patecte, Cuenca, Ecuador (Arellano Hoffmann 2003: Fig. 13b; Smith 1977: Fig. 3E), es el que más se asemeja al tablero de Pumapukyo. Bennett (1949:614-615, plate 53) también ilustra al mismo tablero, pero indica que

proviene de la “costa norte del Perú.” El tablero de Patecte, hecho en madera y con una dimensión de 33 x 27 cm, había sido encontrado en 1870 y formaba parte de un ajuar funerario Cañari (Smith 1977:112). En dos esquinas opuestas del tablero de Patecte aparecen dos casilleros de forma cuadrada y que ocupan una posición ligeramente elevada que el resto del tablero (Figura 3). Además, ocupando una esquina de los referidos casilleros aparece un segundo casillero, también de forma cuadrada, pero más pequeña y que había sido construido ocupando una posición todavía más elevada que la anterior. Todos estos aspectos hacen de las esquinas donde ocurren estos casilleros superpuestos a modo de torres establecidas una frente a la otra (Figura 4; Bennett 1949:614-615).

Tal como se indicó líneas adelante, en el tablero de Pumapukyo ocurren dos casilleros rectangulares dispuestos uno al lado del otro, en lugar de la superposición de dos casilleros. Por lo tanto, esta es una de las diferencias notables entre estos dos tableros. La disposición y el número de los casilleros perimétricos es similar en ambos casos; una excepción es que en el tablero de Patecte no ocurre el espacio no modificado que aparece en el tablero de Pumapukyo. Una diferencia adicional entre estos dos tableros se observa en la forma de los 3 casilleros que aparecen en la parte central; en el tablero de Patecte el casillero central es de forma compuesta (Figura 5), mientras que en el tablero de Pumapukyo ocurren 3 casilleros rectangulares (Figura 6). Aparte de estas dos diferencias, y que el tablero de Patecte fue hecho en madera y el tablero de Pumapukyo fue hecho de toba volcánica, ambos comparten varios aspectos en común, lo que conduce a sostener que uno de estos tableros es un derivado del otro. Y, considerando que ambos tableros provienen de dos regiones geográficamente distantes también se puede sostener que el juego que hizo uso de estos tableros fue conocido a lo largo de un espacio geográfico lo suficientemente amplio. Al mismo tiempo, es posible que estos tableros fueron utilizados por un tiempo relativamente largo y que fueron utilizando en juegos idénticos, sino similares.

Smith (1977) menciona la ocurrencia de otros tableros similares a los arriba mencionados y todos provenientes de Ancash. Una de estas es la llamada “Piedra de Schaedel” encontrado en Cabana, cerca de Pashash, Ancash. Además, Smith (1977: Figuras 5 & 6) describe e ilustra otro tablero proveniente de Pashash y que tiene una asociación cultural perteneciente a las fases finales del Periodo Intermedio Temprano. Smith (1977:111) sostiene que un fechado de carbón obtenido para el hallazgo es de A.D. 550. De este modo, el este vendría a ser el tablero más antiguo para los Andes centrales.

Varios de los tableros mencionados por Smith (1977), incluido el proveniente de Pashash, comparten muchos rasgos en común, y en general guardan un mayor acercamiento estilístico con el tablero de Patecte. Este es especialmente el caso de la ocurrencia de los casilleros superpuestos en dos esquinas opuestas del tablero, rasgo éste ausente en el tablero de Pumapukyo.

Arellano Hoffmann (2003: Fig. 13a) y Smith (1977: Figura 3I) también ilustran otro tablero hecho en piedra y proveniente de Cabana, cerca de Pashash, Ancash (Figura 7). Smith (1977: Figura 3B) también ilustra una de forma circular proveniente de Pachacamac. A diferencia de los anteriores, estos tableros son de forma ligeramente circular. Sin embargo, ambos presentan los mismos rasgos que el anterior. Es decir, ocupando extremos opuestos aparecen dos casilleros de forma ligeramente rectangular y en cuyo interior, en ambos casos, aparece otro casillero más pequeño pero construida sobre una ligera elevación. A su vez, en la periferia del tablero, en ambos lados, aparece un total de 6 casilleros (sumados 12), más 2 casilleros adicionales, una al lado de cada casillero ubicado a los extremos. Finalmente, en la parte central del tablero ocurren

3 casilleros de forma rectangular. En total existen 21 casilleros, número este idéntico al de los otros tableros, incluido los tableros de Patecte y Pumapukyo.

Tal como Smith (1977:111-112) discute, diversas funciones fueron atribuidas a los tableros, las mismas que van desde supuestos modelos arquitectónicos y mapas. Sin embargo, Smith (1977:119) es de la idea que los tableros “funcionaron como parte de un juego, juego aun por ser identificado, y que tal vez nunca será identificado.” Más específicamente, Smith sugiere que los tableros posiblemente fueron empleados en juego de carreras de la naturaleza de ludo.

Margarita Gentile (1998:115) también sostiene que los tableros posiblemente tuvieron una asociación con los juegos; además, la investigadora sugirió que los tableros, tal vez, constituyeron representaciones en miniatura de espacios geográficos conocidos. Si esta apreciación es válida, los casilleros en pares del tablero de Pumapukyo (o las torres elevadas de los otros tableros), por su ubicación elevada, tal vez representan fortalezas, estructuras defensivas conocidas en el espacio Andino como *Pukaras* (Cieza de León 1967:83). Por lo tanto, y para los propósitos de esta discusión, los casilleros en pares del tablero de Pumapukyo son identificados como *Pukaras*. Si dos personas se posicionan ocupando el lado más largo del tablero de Pumapukyo, las *Pukaras* estarían inmediatamente al lado derecho de las personas. En la versión de San Luis del noroeste argentino discutida por Gentile (1998), los casilleros de las esquinas reciben la denominación de “casa grande.” Esta es también la denominación que se encuentra en Smith (1977).

La interrogante que surge de inmediato es: ¿cómo operó este posible juego o cuáles fueron las reglas? Investigadores como Hayamon (2016:18), Chick (1998:187) y DeBoer (2017:287), por ejemplo, anotan que los juegos tienen sus propias reglas. Efectivamente, el juego de la *pichqa* en el que participó el Inka, no solo tenía reglas, sino también contó con la presencia de jueces posiblemente para hacer cumplir las reglas del juego (Cobo 1964:86-87). El juego que hizo uso del tablero aquí discutido posiblemente también dispuso de su propia regla; aunque no tenemos forma de conocer dichas reglas, éstas pueden ser inferidas a partir del mismo tablero (DeBoer 2017:286).

Smith (1977) hizo una recreación del juego. A su vez, Gentile (1998) hace lo propio, pero su recreación está basada en información histórica. Específicamente, la versión No. 4 de Gentile (1998:126-128), referente a la forma como se jugó a la *pichqa* (*pichica*) en San Luis parece ser la más próxima para tener una idea de cómo pudo haberse jugado haciendo uso del tablero de Pumapukyo en tiempos Wari. Esta es apenas una posibilidad y por obvias razones no existe forma de validar este posible escenario. La información proporcionada por Gentile, al parecer, tiene raíces antiguas y el juego se había mantenido por lo menos hasta finales de los años 1800.

Primero, Gentile (1998:109) informa que el juego que hizo uso de los tableros incluía un dado y fichas (granos de maíz, frijoles, piedritas) que podían ser movidas “de casillero en casillero, según marcara el dado.” Además, el tablero no era necesariamente un objeto material, sino que se podía dibujarlo directamente en el suelo. La forma del tablero podía también ser redonda o cuadrada, mientras que su tamaño varió según el número de participantes. Segundo, Gentile (1998:109, figura 20B) sostiene que siguiendo la versión 4 de San Luis, “el tablero era un cuadrado cruzado por sus diagonales... En cada una de sus esquinas, había un casillero llamado casa grande y en el centro otro, del mismo diámetro, llamado agua.” Tercero, Gentile relata que “sobre los lados y los diagonales, se alineaban las casillas de menor diámetro que las casas grandes y en número de cuatro sobre cada línea.”

El tablero de Pumapukyo es de forma rectangular y los casilleros que parecen ser los equivalentes de las “casas grandes” sólo ocurren en dos de sus esquinas y en pares (*Pukara*), mientras que al centro están tres casilleros rectangulares, que tal vez vendrían a ser los equivalentes del casillero identificado como “agua” en la versión discutida por Gentile (1998). El número de casilleros establecidos en los lados es de tres. Si bien las diferencias entre la información proporcionada por Gentile y el tablero de Pumapukyo son obvias, el concepto general del juego parece ser el mismo. De ser así, las diferencias podrían ser resultado de las modificaciones que pudieron haberse hecho a lo largo de los tiempos, es decir desde tiempos Wari hasta tiempos post Inka.

Gentile (1998:109) también informa que “participaban 2 a 4 personas y cada una tenía 4 fichas para jugar, que colocaban cada cual en una casa grande. Si eran 4 personas, se jugaba por parejas, sentados en sentido opuesto.” En el tablero de Pumapukyo también pudieron haber participado entre 2 a 4 personas, aunque la ocurrencia de dos casilleros en cada *Pukara* sugiere que el tablero fue diseñado para jugar por parejas que partían del mismo lugar, aunque, al parecer, controlando su propio casillero y fichas correspondientes. En la versión de Gentile, las parejas podían cooperar y no eliminarse entre ellos mismos. Smith (1977:122) ofrece una interpretación algo similar, aunque en su versión cada jugador poseía 4 fichas, identificados como “soldados,” además de un jaguar que supuestamente ocupaba la sección más elevada del tablero.

En el tablero de Pumapukyo, la presencia de dos casilleros juntos y que mantienen el mismo nivel tal vez también es una indicación de la importancia del concepto de la dualidad. Efectivamente, las comunidades siempre fueron divididas en dos partes: *hanan* & *hurin*. Mientras ambas divisiones mantenían oposición, la cooperación de los dos lados fue vital para el bienestar de la comunidad. Por ejemplo, este es el caso de la comunidad de Sarhua, ubicado al margen izquierdo del Río Qaracha, uno de los tributarios del Río Pampas. Ambas parcialidades, conocidas como *ayllus*, se hacen visibles durante los trabajos comunales, como es el caso de la construcción del puente colgante establecido sobre el Río Pampas (Valdez & Vivanco 2021). La construcción del puente colgante depende de la activa cooperación de ambos *ayllus*. Si estas ideas tienen alguna validez, el juego que hizo uso del tablero de Pumapukyo tal vez fue una donde dos comunidades, cada una representada por sus dos partes, participaron en el *pukllay*, el juego, también categorizado como un encuentro o una batalla, a menudo conocido como *tinkuy* (Valdez & Vivanco 2021).

Tal como ya se anotó, Gentile (1998:109) menciona que el juego hace uso de un dado, llamado *pichqa*, y que para “sacar las fichas de la casa grande y comenzar a moverlas alrededor del tablero, era necesario ... hacer *pichica* o sacar *pichica*.” *Pichica*, o *pichqa* que representa 5, estaba marcado en el dado mediante una X (Valdez & Bettcher 2000). Gentile prosigue y anota que “a partir de ese momento, el jugador podía mover sus fichas de casillero en casillero, sin regresar; si en este recorrido llegaba a una casilla donde había fichas contrarias, las comía sacándolas del juego. Si llegaba a la casa grande de su compañero y éste aún no había hecho *pichca* para comenzar su juego, el que llegaba la comía 2 tantos, pero para salir de esa casa grande debía volver a tirar y sacar *pichica* otra vez.”

En seguida, y siempre siguiendo la versión de Gentile (1998:109), “si alguna ficha podía recorrer todo el borde del tablero sin ser comida, quedaba en condiciones de ir por un diagonal rumbo al casillero central llamado agua. Pero para entrar allí, debía sacar el puntaje exacto porque de otra manera se pasaba por encima del agua y la ficha caía a la diagonal opuesta, así que debía ir y

venir hasta sacar el puntaje justo. En el agua, la ficha estaba fuera de peligro porque allí se iban acumulando los tantos para la cuenta final, y ganaba el jugador que conseguía llevar todas sus fichas al agua y/o comer todos los tantos contrarios durante su recorrido.”

Aquí es preciso mencionar que al discutir el juego de la *pichica* o *pichqa* en el que Tupa-Inca Yupanqui había participado, Cobo (1964:86) menciona que el Inca sólo necesitaba el número 1 para ganar el juego, pero que si no sacaba dicho número debía empezar de nuevo. Por lo tanto, de esta observación queda implícito que el juego en el que Tupa-Inca Yupanqui tomó parte hizo uso no sólo del dado *pichqa*, sino también de un tablero. Desafortunadamente, Cobo nunca mencionó al posible tablero.

El tablero de Pumapukyo es en definitiva diferente del tablero referido en la versión 4 que discute Gentile (1998). Sin embargo, es posible que el procedimiento del juego haya sido similar. Es decir, en el tablero de Pumapukyo pudieron haber jugado 4 jugadores, dos a cada lado y cada uno con sus respectivas fichas. Partiendo desde su respectiva *Pukara*, y tal vez una vez sacado la *pichqa* con el dado (Gentile 1998:109), las fichas pudieron haber sido movidas de casillero en casillero alrededor del tablero, en sentido contrario al reloj (Figura 8). Esto considerando que la mayoría de las personas son diestros. A lo largo de este recorrido (Figura 9) y de llegar a un casillero donde había fichas contrarias, el jugador “comía” la ficha del opositor, y de llegar a la *Pukara* contraria y encontraba fichas del oponente, también las “comía” hasta un máximo de 2 fichas (Figura 10).

Para salir del *Pukara* del contrincante debía sacar la *pichqa*; pero, si el opositor fue quien sacó primero la *pichqa*, este también tenía la opción de “comer” la ficha invasora (Figura 11). De tener éxito en salir de la *Pukara* del opositor, la ficha avanzaba en dirección a su propia *Pukara*, pero en lugar de regresar a ella daría ingreso hacia el pequeño casillero de forma cuadrada, ubicado próximo a los 3 casilleros de la parte central. Para los propósitos de esta discusión, estos dos casilleros son identificados aquí como *Punku* (o entradas). Al igual que en caso descrito por Gentile, es posible que para ingresar a uno de los casilleros de la sección central (Figura 12) fue necesario obtener un número exacto, y de excederse habría estado obligado a saltar hacia uno de los casilleros inmediatos a la *Pukara* del contrincante y hacer nuevamente el medio recorrido. Durante el juego, los jugadores que partían desde la misma *Pukara*, si bien opuestos e independientes, podían cooperar y no “comerse” entre sí.

En la versión de Gentile, el “agua,” o el punto central, está representado por un sólo casillero central. La presencia de 3 casilleros en la parte central del tablero de Pumapukyo (también en los tableros discutidos por Smith [1977] y Arellano Hoffmann [2003]) deja abierta la posibilidad que, tal vez, en tiempos Wari los jugadores tenían hasta 3 opciones para llegar al final. Una posibilidad alterna pudo haber sido que cada casillero central, tal vez, dispuso de premios o puntajes diferentes. Aquí es preciso recordar que tanto en la versión de San Luis discutida por Gentile (1998) y en el referido por Cobo (1964), había ganancias y pérdidas. Del mismo modo, por lo menos en tiempos Inka, los premios a jugarse variaron y algunos fueron de semejante magnitud como todo un ayllu, como aquellos que el Inka llegó a perderlos (Cobo 1964:86-87).

Si cada jugador disponía de 4 fichas y considerando que el recorrido es corto, el juego parece haber sido un reto complicado en tanto que había una enorme probabilidad que una mayoría de las fichas sean “comidas” en algún punto del recorrido. Además, sacar la *pichqa* con el dado no parece haber sido tan simple, mientras que para el jugador que pudo haber sacado la *pichqa* antes que el contrincante debió haber sido una enorme ventaja, pues existía la posibilidad de llegar

hasta la *Pukara* contraria y eliminar las fichas contrarias. De este modo, el juego pudo haber terminado con la eliminación de las fichas contrarias y sin la necesidad de llegar a los casilleros de la sección central. En la versión de Gentile (1998:109), cada ficha equivalía cierto puntaje y fue en el “agua” donde “iban acumulando los tantos para la cuenta final, y ganaba el jugador que conseguía llevar todas sus fichas al agua y/o comer todos los tantos contrarios durante su recorrido.” Dudo que en un tablero donde se tenía que recorrer apenas 14 casilleros un jugador haya podido llevar todas sus fichas hasta el punto final, especialmente si cada jugador disponía de 4 fichas.

Lo arriba descrito es un escenario hipotético. Hasta la fecha no se conoce de un solo dado Wari y sólo el eventual hallazgo de un dado Wari podría ampliar la posibilidad que en tiempos Wari ya se conocía el dado de la *pichqa* y que los juegos que hicieron uso de tableros como el de Pumapukyo también incluyeron el dado. El eventual hallazgo de algún dado Wari ayudaría a demostrar no sólo la antigüedad del juego de la *pichqa*, sino también quedaría demostrado que el juego de la *pichqa* de tiempos Inka tiene antecedentes Wari.

En general, el tablero de Pumapukyo y las otras mencionadas brevemente en esta discusión guardan acercamiento a algunos relatos encontrados en las crónicas. Tal como se indicó en un inicio, tanto Murúa (1946 [1590]:137) como Juan y Ulloa (1978 [1748]:549) mencionan a un juego que hizo uso de una tabla o tablero con agujeros o clavijas que servían para anotar los tantos. Por su parte, Cobo (1964:270) menciona que la “chuncara era otro juego de cinco hoyos pequeños cavados en alguna piedra llana o en tabla: jugábanlo con fríjoles de varios colores, echando el dado, y como caía la suerte, los mudaban por sus casas hasta llegar al término: la primera casa valía diez, y las otras iban creciendo un denario hasta la quinta, que valía cincuenta.” Desafortunadamente, no se conoce un solo tablero Inka (Rowe 1946:289) que permita hacer alguna comparación. Smith (1977:117) mantiene la idea que los tableros de juego posiblemente existieron mucho tiempo antes del estado Inka y que dejaron de ser hechos al tiempo de la expansión Wari. El tablero de Pumapukyo es una muestra tangible que estos continuaron existiendo en tiempos Wari.

Discusión y Comentario Final

Los juegos constituyen una entidad difusa y notoriamente permeable que, según el caso, se fusiona con la ceremonia y el ritual, une lo sagrado y lo secular, imita el intercambio o el robo, elogia a los ganadores y deprime a los perdedores, hace aliados y enemigos, define el juego limpio y el engaño, crea universos gobernados por el destino o el azar, y pide la intervención de dioses y espíritus (DeBoer 2017:295).

El comentario de Warren DeBoer deja implícito que el tema de los juegos es amplio y a la vez confuso, razones que tal vez contribuyeron a que los investigadores no presten el debido interés. Sin embargo, el hecho que los juegos, en particular aquellos que incluyen reglas y estrategias, son exclusivamente humanos (Roberts et al. 1959:598), nos dice mucho de su relevancia y que merecen un análisis cuidadoso. Por lo tanto, es vital considerar interrogantes como aquella propuesta por DeBoer (2017:286), ¿qué es lo que hacen los juegos?, y ¿a qué obedece la única fascinación de los seres humanos hacia los juegos? Es posible que existan respuestas diferentes para preguntas como éstas, respuestas que posiblemente reflejan tanto la diversidad cultural como las diversas motivaciones que hacen que los seres humanos tomen parte en los juegos. Tal

como propuso DeBoer (2017:286), una motivación principal para el enorme interés humano hacia los juegos parece ser el hecho que los juegos son, por lo general, “divertidos y antídotos notables contra el aburrimiento.”

Al mismo tiempo, algunos juegos son a menudo percibidos como instancias que permiten la interacción íntima de quienes juegan con entidades supernaturales (Roberts et al. 1959:601). Este es especialmente el caso de los juegos al azar o de fortuna. El juego de la *pichqa* y su respectivo tablero es un excelente ejemplo del juego de la fortuna (Gentile 1998:115). Al parecer, los juegos al azar eran instancias que develaban de qué lado estaban los espíritus y si las relaciones existentes entre las personas (o la comunidad que representaban) y los espíritus fueran aceptables. Existen ejemplos que demuestran que, en anticipación a los juegos, los jugadores (o incluso la comunidad entera) participaran en rituales como el ayuno, abstinencia sexual, y el no consumo de determinadas comidas (Voorhies 2017:2) para poder establecer una buena relación con las entidades supernaturales, quienes supuestamente tenían una decisiva intervención en los resultados de los juegos. En este contexto, una derrota fue vista al parecer como que los espíritus no han estado de su lado, posiblemente debido a que alguien en la comunidad rompió las reglas de los buenos modales. Por lo tanto, los juegos al azar, por ejemplo, parecen no sólo haber sido ocasiones de diversión, sino también instancias que dejaban al descubierto el estado de las relaciones del grupo con las entidades supernaturales, quienes en última instancia también fueron considerados responsables para obtener buenas cosechas, buena salud, entre otros.

Estas son algunas de las razones por la que los juegos al azar están presentes en todas las sociedades (Roberts et al. 1959:601; Chick 1998:197-198), develando a su vez que todas las sociedades participan en actividades rituales. Por su puesto, el estado Wari no fue ajeno a los rituales. Por ejemplo, el sacrificio intencional de vasijas de cerámica finamente elaboradas, como las encontradas en Pacheco del valle de Nazca en la costa sur del Perú, es una instancia que demuestra el involucramiento Wari en ceremonias rituales (Menzel 1977:54-55).

González de Holguín (1952 [1608]) menciona que en tiempos Inka todo juego de fortuna era conocido como *chuncana*, mientras que según Garcilaso de la Vega (1985 [1609]:90), los juegos de tiempos Inka eran conocidos generalmente como *chunca* o *chuncay*. Puede haber poca duda que el juego que hizo uso del tablero de Pumapukyo fue un tipo de juego de fortuna y que dependía de la “voluntad” o “favoritismo” de los dioses. Dicho esto, surge la interrogante, si el tablero aquí discutido fue una *chuncana* Wari. También existe la posibilidad que la todavía desconocida *chuncana* Inka (Rowe 1946:289) haya tenido sus raíces en el tablero Wari. Más allá de las referencias etnohistóricas, desafortunadamente no se conoce una sola *chuncana* Inka, lo que imposibilita hacer una comparación de ambos tableros.

El tablero de Pumapukyo es un ejemplo tangible de que los Wari participaron en los juegos. Hasta hace solo poco no se tenía idea alguna de los posibles juegos Wari; el hallazgo del tablero aquí discutido abre toda una posibilidad de investigación acerca de un tema no discutido en el contexto del estado Wari. De esta breve observación, viene quedando evidente que Wari no fue diferente de otras culturas que si tomaron parte en una diversidad de juegos y este también parece haber sido el caso de Wari. La aparente falta de las manifestaciones materiales del juego, o el poco éxito de los especialistas en recuperar dichas evidencias materiales, creó la impresión que las poblaciones antiguas de los Andes centrales no fueron participes activos de los juegos. Sin embargo, el hallazgo fortuito de algunos materiales incorporados en el juego ha empezado a modificar la anterior impresión. Obviamente, queda mucho por hacer y discutir, pero en la medida que la investigación arqueológica progresa y los investigadores empiecen a informarse

que durante el auge del estado Wari existieron juegos, las posibilidades para encontrar nuevos hallazgos se incrementan enormemente.

Agradecimiento: La figura 2 e información acerca del hallazgo del tablero de Pumapukyo fue gentilmente proporcionado por Greg Lockard.

Referencias Citadas

Arellano Hoffmann, C. (2003). El juego chuncana entre los Chimú. Un tablero de madera que prueba la hipótesis de Erland Nordenskiöld. *Bulletin de l'Institut Français d'Études Andines* 32:317-345.

Bennett, W. (1949) Mnemonic and recording devices. In *Handbook of South American Indians*, vol. 5, editado por Julian H. Steward, pp. 611-619. Smithsonian Institution Bureau of American Ethnology, Bulletin 143. Washington, D.C.

Chick, G. (1998) Games in culture revisited: a replication and extension of Roberts, Arth, and Bush, 1959. *Cross-Cultural Research* 32 (2):185-206.

Cieza de León, P. (1967) *El señorío de los Incas*. Instituto de Estudios Peruanos, Lima.

Cobo, B. (1964) [1653] Historia del nuevo mundo. In, *Obras del Padre Bernabé Cobo*, volumen II. Biblioteca de Autores Españoles 92. Ediciones Atlas, Madrid.

DeBoer, W.R. (2017) Post-game remarks. In, *Prehistoric Games of North American Indians: To Subarctic to Mesoamerica*, edited by Barbara Voorhies, pp. 286 – 295. The University of Utah Press, Salt Lake City.

De Maret, P. (2016) Bones, sex, and dolls: solving a mystery in central Africa and beyond. *Journal of Field Archaeology* 41: 500-509.

Garcilaso de la Vega, Inca. (1985)[1609] *Comentarios reales de los Incas*, tomo I. Biblioteca Ayacucho, Caracas.

Gentile, M.E. (1998) La pichca: oráculo y juego de fortuna (su persistencia en el espacio y tiempo andinos). *Bulletin de l'Institut Français d'Études Andines* 27 (1): 75-131.

González Holguín, D. (1952)[1608] *Vocabulario en la lengua general del Peru llamada Quichua, y en la lengua Española*. Instituto de Historia, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima.

Gosso, Y., Otta, E., Salum, M., Ribeiro, F. & Vera S. Raad Bussab. (2005) Play in hunter-gatherer society. In, *The Nature of Play: Great Apes and Humans*, editado por D. Pellegrini & P. K. Smith, pp. 213-253. Guilford, London.

Guamán Poma de Ayala, F. (1936) [1615] Nueva Corónica y Buen Gobierno. Travaux et Mémoires de L'Institut D'Ethnologie XXIII, Université de Paris, Paris.

- Hayamon, R. (2016) *Why We Play: An Anthropological Study*. Hau Books, Chicago.
- Juan, Jorge & Antonio de Ulloa. (1979) [1748] *Relación histórica del viaje a la América meridional, hecho por orden de su majestad para medir algunos grados de meridiano terrestre*. Madrid.
- Leacock, E. (1976) At play in African villages. In, *Play: Its Role in Development and Evolution*, editado por J. S. Bruner, A. Jolly and K. Sylva, pp. 745-758. Penguin, London.
- Langley, M.C. & Litster M. (2018) Is it ritual? Or is it children? Distinguishing consequences of play from ritual action in the prehistoric archaeological record. *Current Anthropology* 59 (5): 616-643.
- Menzel, D. (1977) *The Archaeology of Ancient Peru and the Work of Max Uhle*. R. H. Lowie Museum of Anthropology, University of California, Berkeley.
- Murúa, M. de (1946) [1590] *Historia del origen y genealogía real de los reyes Incas del Perú*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Instituto de Santo Domingo de Mogrovejo, Madrid.
- Murúa, M. de (2008) [1613] *Historia general del Piru*. Facsimile of J. Paul Getty Museum MS. Ludwig XIII 16. Getty Research Institute, Los Angeles.
- Pellegrini, A.D. & Gustafson K. (2005) Boys' and girls' uses of objects for exploration, play, and tools in early childhood. In, *The Nature of Play: Great Apes and Humans*, editado por D. Pellegrini & P. K. Smith, pp. 113-137. Guilford, London.
- PERU LGN (2011) *Proyecto arqueológico Melchorita Perú*. LGN, Lima.
- Roberts, J.M., Arth, M.J. & Bush, R. (1959) Games in culture. *American Anthropologist* 61:597-605.
- Rowe, J.H. (1946) Inca culture at the time of Spanish conquest. In *Handbook of South American Indians*, vol. 2, editado por Julian H. Steward, pp. 183-330. Smithsonian Institution Bureau of American Ethnology, Bulletin 143. Washington, D.C.
- Smith, J.W. (1977) Recuay gaming boards: a preliminary study. *Indiana* 4:111-138.
- Solomon, F. (2002) “¡Huayra huayra pichcamanta!”: Agurio, risa y regeneración en la política tradicional (Pacota, Huarochirí). *Bulletin de l'Institut Français d'Études Andines* 31 (1): 1-22.
- Urton, G. (2014) From Middle Horizon cord-keeping to the rise of the Inka khipus in the central Andes. *Antiquity* 88 (339):205-221.
- Valdez, L.M. & Bettcher, K.J. (2020) Pichqa and pisqoyñu: Inca gaming paraphernalia from Tambo Viejo, Peru. *Ñawpa Pacha* 40:119-132.

Valdez, L.M. & Vivanco, C. (2021) Tinkuqchaka: a suspension bridge over the upper Pampas River, Ayacucho, Peru. *Journal of Anthropological Research* (summer 2021): 208-233.

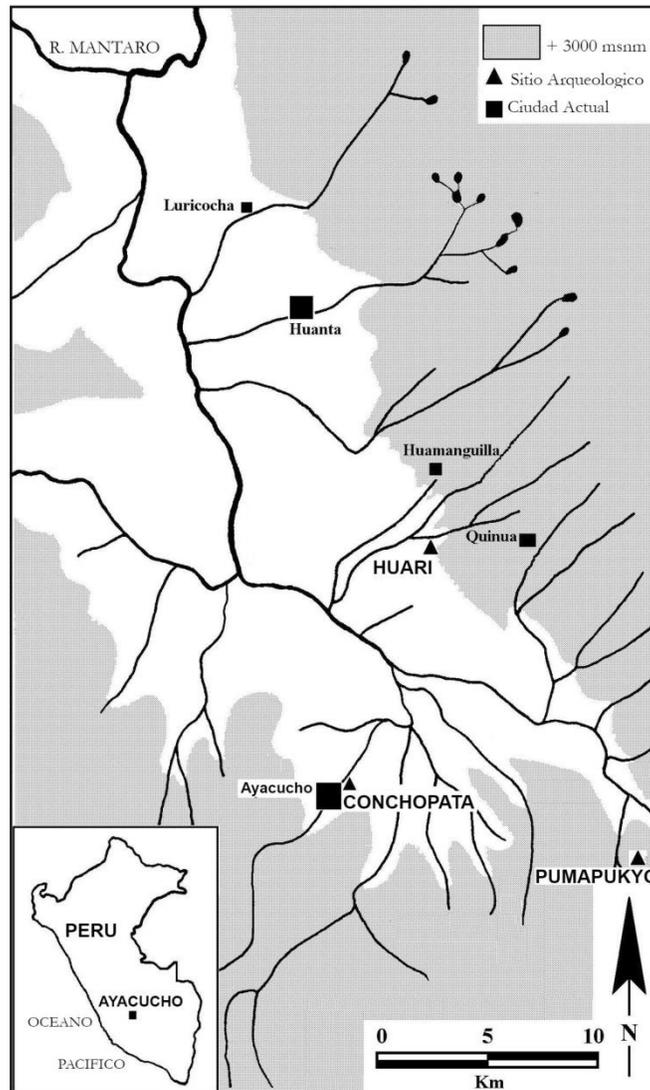
Voorhies, B. (2017) Introduction. In, *Prehistoric Games of North American Indians: To Subarctic to Mesoamerica*, edited by Barbara Voorhies, pp. 1 – 18. The University of Utah Press, Salt Lake City.

Zuidema, R.T. (1967) El juego de los ayllus y el amaru. *Journal de la Société des Américanistes* 56 (1):41-51.

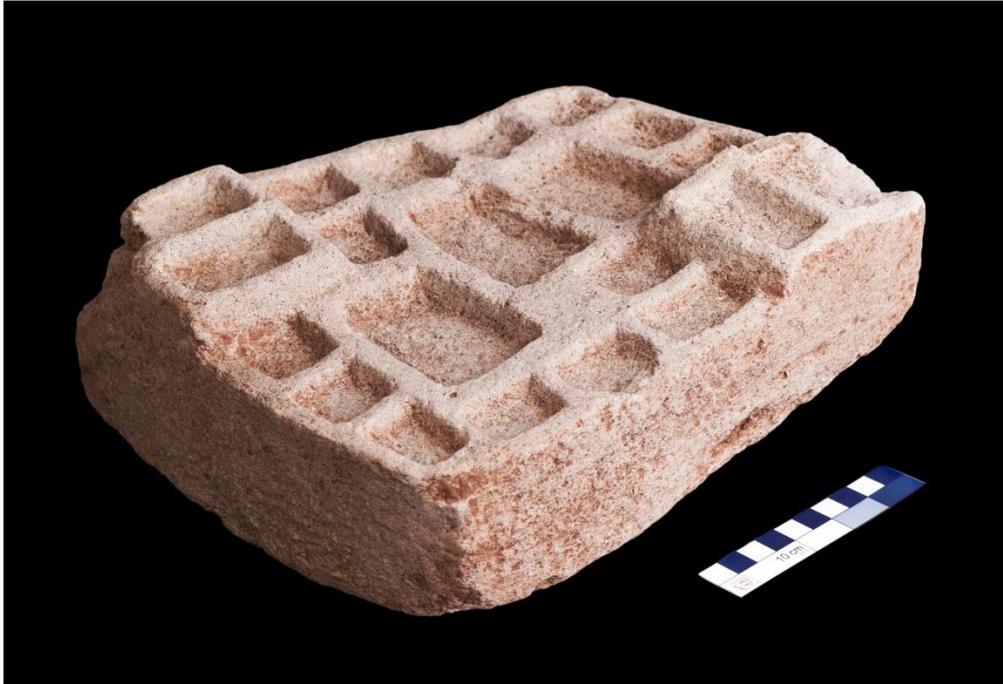
Figuras

:

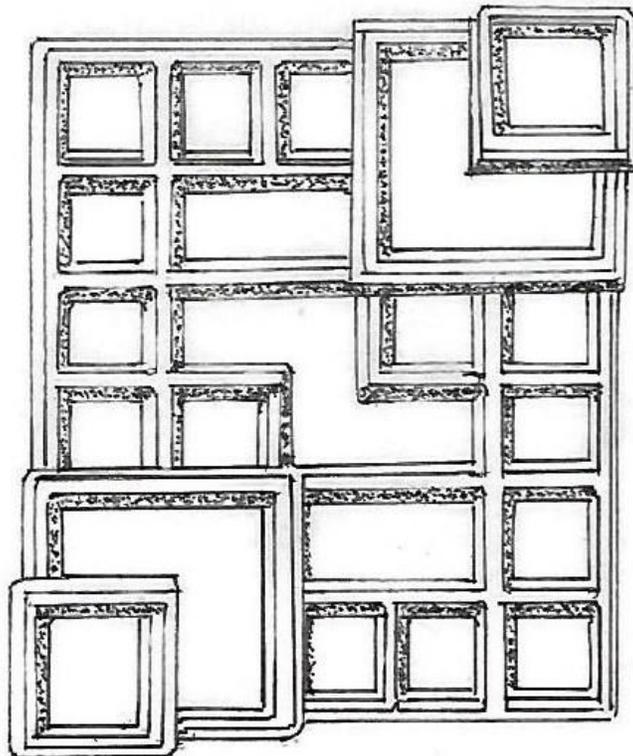
1. Mapa del valle de Ayacucho con la ubicación de los sitios arqueológicos de Pumapukyo, Conchopata y Huari.



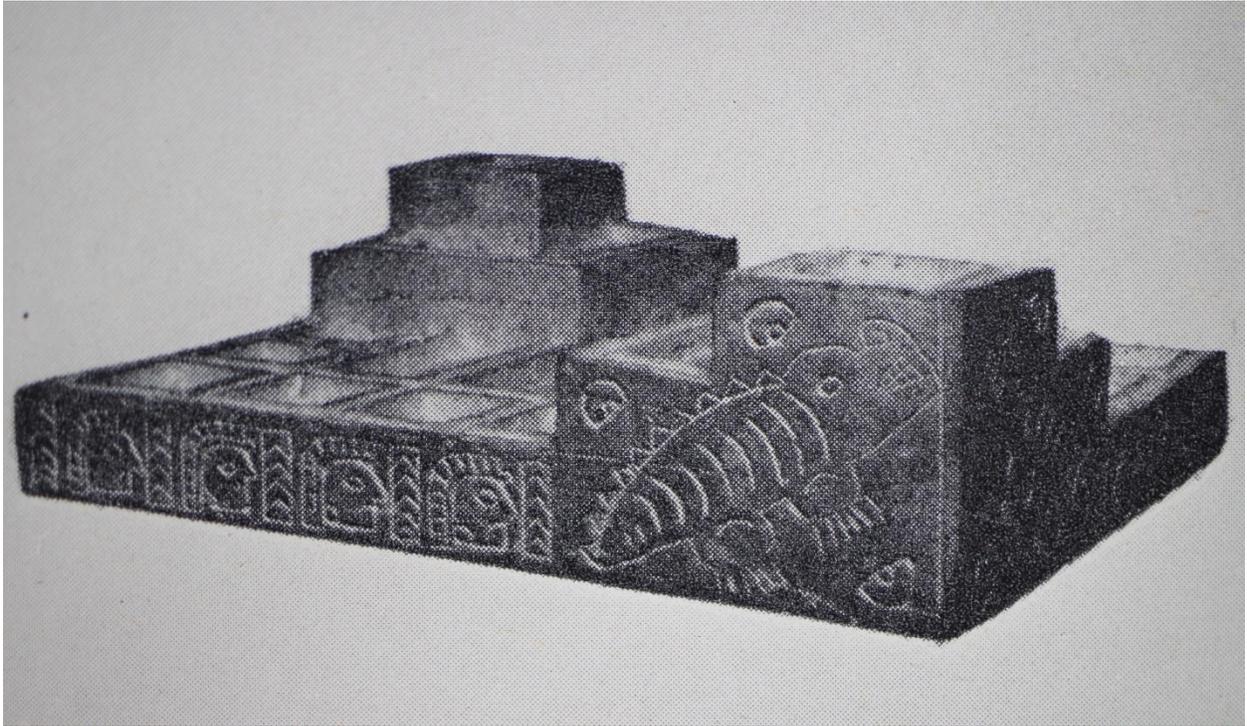
2. Tablero de Pumapukyo (foto cortesía de Greg Lockard).



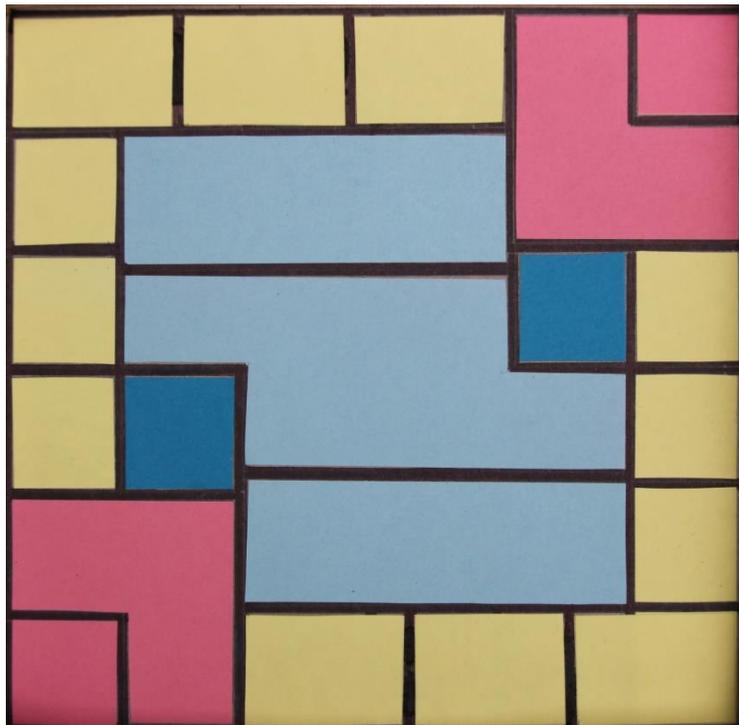
3. Dibujo del tablero de Patecte, Cuenca, Ecuador (basado en Arellano Hoffmann 2003).



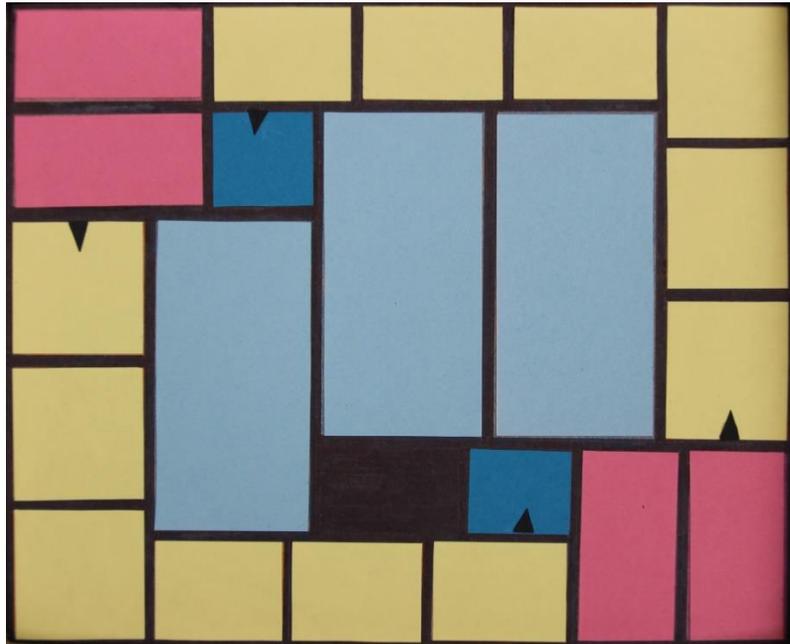
4. Imagen del tablero de Patecte, Cuenca, Ecuador (fuente, Bennett 1949).



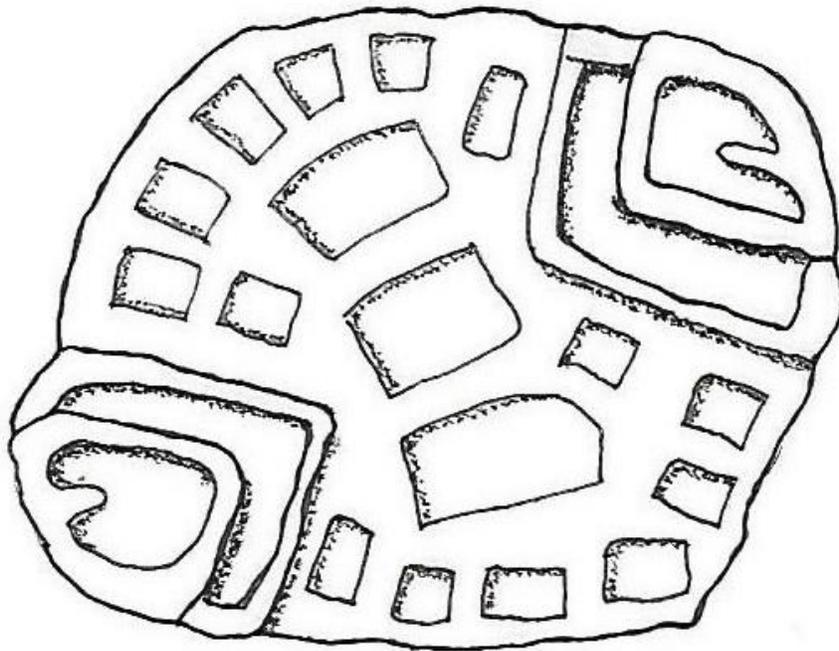
5. Reconstrucción del tablero de Patecte, Cuenca, Ecuador.



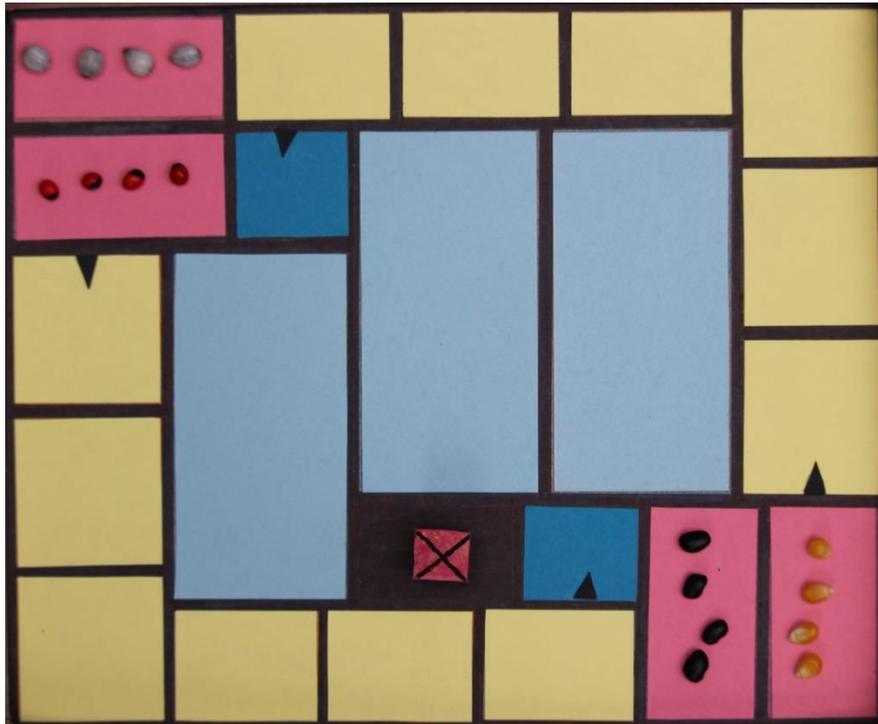
6. Reconstrucción del tablero de Pumapukyo.



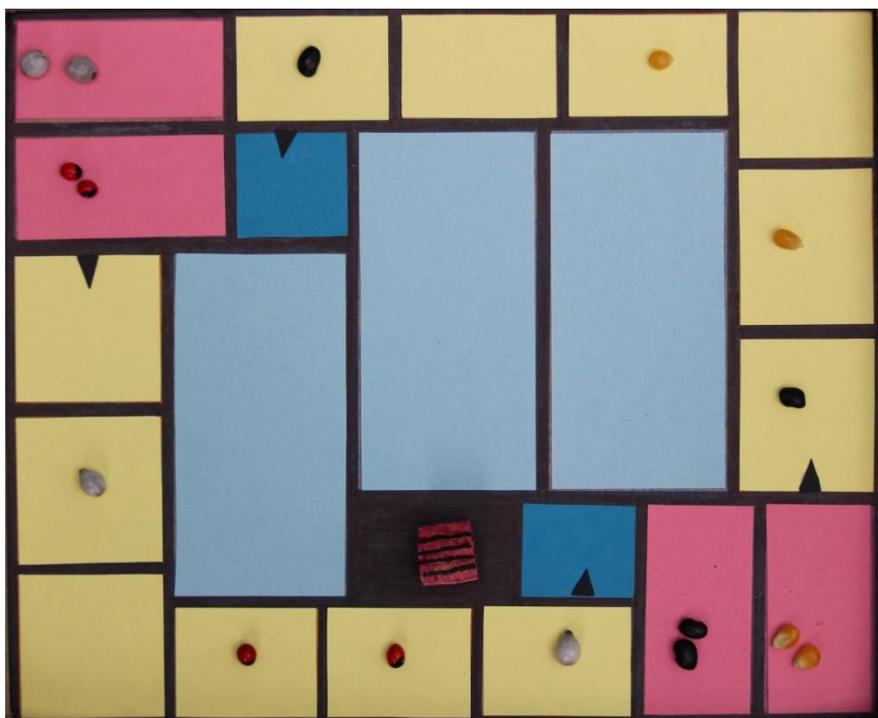
7. Tablero proveniente de Cabana, cerca de Pashash, Ancash (basado en Arellano Hoffmann 2003).



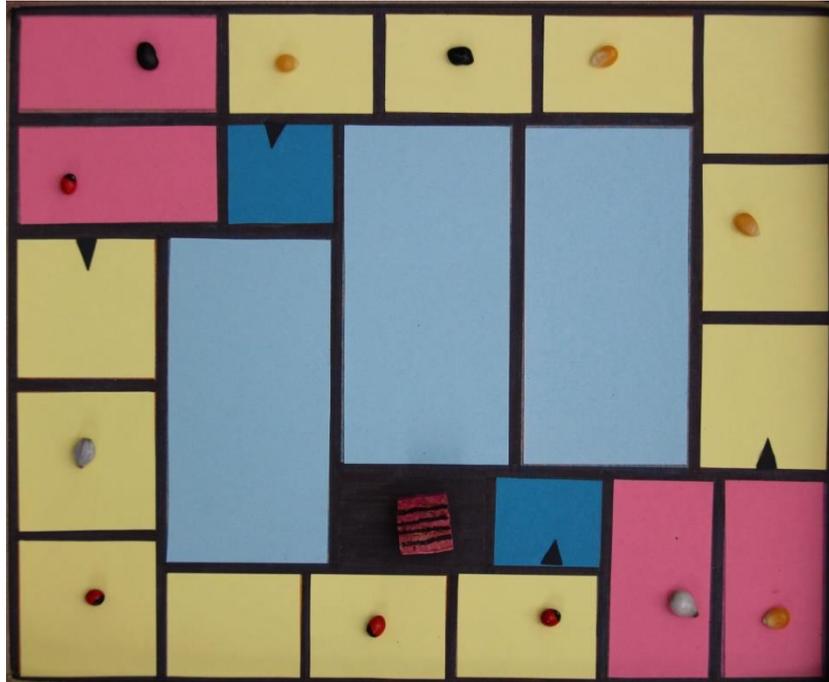
8. Tablero de Pumapukyó con sus respectivas 4 fichas en cada casillero.



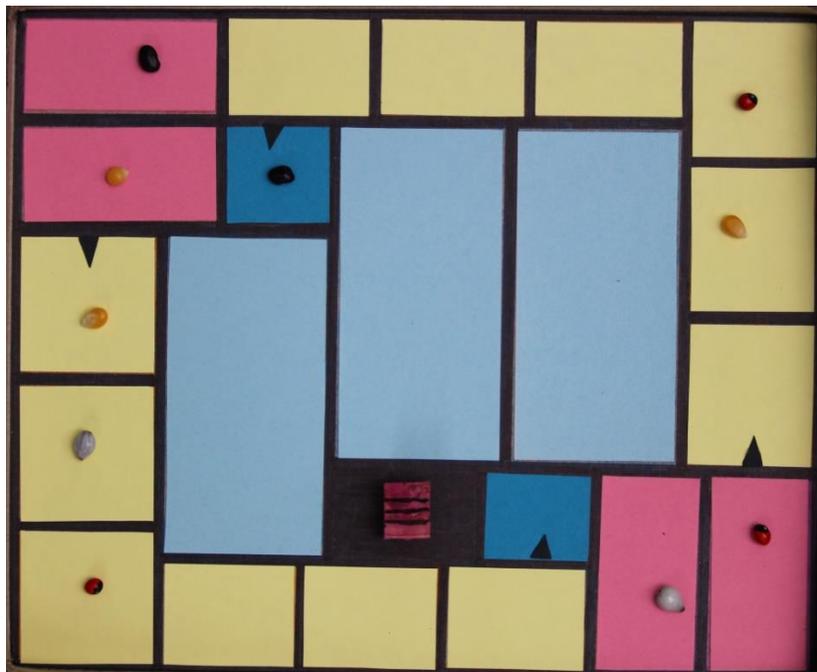
9. Tablero de Pumapukyó con las fichas después de la primera movida.



10. Tablero de Pumapukyo con fichas invasoras en pukara contrario.



11. Tablero de Pumapukyo con varias fichas sacadas del juego.



12. Tablero de Pumapukyo con dos fichas en los casilleros de la sección central y otros dos posicionados en sus respectivas entradas, punku.

