



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

MAHAI JOKOAK ANTZINAROKO EGIPTON

Gradu Amaierako Lana (GRAL)

EGILEA: Leire San Martin Marcos
TUTOREA: Haizea Barcenilla Garcia

ARTEAREN HISTORIA
2016-2017 ikasturtea
Artearen Historia eta Musika Saila

Lan honen bidez Antzinaroko Egipton sortu zituzten mahai jokoak aztertuko ditugu. Hasiera batean denbora libreari aurre egiteko premiatik abiatu ziren, baina denbora pasa ahala, eta honekin gizartea eboluzionatzen zihoanean, beraien arimek Haratagoko Munduan egin behar izango zuten bidearen simulazioan bilakatu ziren. Lehen begirada batean gauza xumeak eman ahal dezakete, baina errealitatea bestelakoa da, aurkezten duten ikonografia oso aberatsa delako eta sinbolismo zehatz baten adierazle plastikoak direlako (zentzu magiko zein astrologikoan ulertuta).

Mahai jokoen historia aztertuta, Egiptoren kasua berezia dela antzeman daiteke. Lau joko garatu ziren hurrenez hurren: *Mehen*, *Senet*, *Aseb* eta *Txakurrak eta Txakalak*. Famatuena eta garrantzitsuen *Senet* jokoa izan zen, inperio osoan zehar iraun zuena, aldaketa eta garapen zehatz batekin. Beste jokoak inperioaren periodo batean, edo bitan gehienez jota, garatu ziren. Bakoitzak sinbologia zehatz bat zuen arren, guztiek Haratagoko Munduko bizitzari eta eternitatearen ideari erantzuten zioten zalantzarik gabe. Azken finean, jokoetan irabazteak beraiantzako Duat-erako sarrera suposatzen zuen. Testuinguru honetan, *Aseb* jokoaren kasua ere aipatzekoa da. Berez kanpotik ekarritako joko bat da, baina egiptiarrek bere erara moldatu zutela esan genezake. Maiz “20 laukien jokoa” bezala definitua izan da, eta Inperio Berrian garatu zen; *Senet* tableroaren atzeko aldean aurkitzen zen.

Bestalde, *Mehen* jokoa “antzara egiptiarra” bezala ezagutzen da eta jokoetatik istorio magikoena gordetzen du. Jainko baten izena bereganatzen du, dibinitate honen funtzioa hildakoa Haratagoko Munduan babestea izanda. Zenbait kasuetan, tableroak beste animali batzuen atributuak bereganatzen zituen (antzara, dortoka...), bakoitzak bere sinbolismo zehatzarekin. Helburua azken laukira iristea zen eta irabazleak eternitatean babesa lortuko zuen. *Txakurrak eta txakalak* jokoaren kasuan, zenbaitetan adierazi izan da errealitatean honakoa joko bat ez zela, ilargiaren eta eguzkiaren zikloak dokumentatzeko tresna baizik. Hala ere, joko bat izatekotan, *Senet* jokoarekin antzekotasun aunitz aurkezten ditu (jokalaria kopurua, laukitxo kopurua, pieza kopurua), baina kasu konkretu honetan bi jokalarien arteko lasterketa baten antzerakoa izan litzateke.

Nahiz eta gutxi ezagutzen den mundu bat izan, egun inguratzen gaituzten mahai jokoak egiteko funtsezko piezak izan dira hauek. Eta are garrantzitsuagoa dena, herri baten heriotzaren aurreko kezkaren ondorio plastikoak dira eta zibilizazio honek zuen errealitatea ikusteko moduari buruz informazio ugari atera dezakegu pieza hauei esker.

LABURPENA	2
METODOLOGIA.....	4
LEHEN HURBILKETA.....	5
MAHAI JOKOEN HISTORIA	7
EGIPTOREN KASUA.....	8
<i>Mehen</i>	9
<i>Senet</i>	14
<i>Tjaw/Aseb</i>	17
<i>Txakurrak eta txakalak</i>	21
KONKLUSIOAK.....	26
BIBLIOGRAFIA eta WEBGRAFIA.....	29

Ondorengo Gradu Amaierako Lana burutzeko proposatutako gai berezi honen aukeraketa, hainbat baldintzengatik izan da bultzatua. Ildo nagusia debozio pertsonala izan da, Egiptoko antzinako zibilizazioa betidanik miretsi eta liluratu nauen zerbaite izan baita. Hala ere, gai konkretua aukeratzea ez da gauza batere erraza izan. Originala izatea xede nagusia zen eta aldi berean, nolabait inposatutako artearen ikuspuntu *puristarekin* apurtzea nahi nuen; hau da, artea eskultura, arkitektura eta pintura diziplinetara mugatzen ez dela. Orduan, zergatik ez aztertu mahai jokoen mundua?

Behin gaia zehaztuta, lanari ekiteko momentua iritsi zen, informazioa bilatzen hasiz. Arlo honen inguruan hitz egiten hasi baino lehen, esan beharra dago gaia horren konkretua izatean, ez dagoela bibliografia askorik eta gehiengoa ingelesez, frantsesez edo alemanez dagoela. Artikuluak baliatuta atera da hurrengo lana aurrera.

Edukia egituratzeko, Wolfgang Decker kirolaren historiagileak eta egiptologo alemaniarrek idatzitako *Sports and games of Ancient Egypt*¹ liburua baliatu nuen. Bertan mahai jokoei dedikatutako kapitulu bat agertzen da, eta existitzen direnen zerrenda bat egiteaz gain, bakoitzaren informazio zehatza ematen du. Joko hauek gainera, esanahi magikoak, erlijiosoak eta astrologikoak daukate, eta hauek mahai gaineratzea eta aztertzea María Antonia García Martínez-ek idatzitako *Astronomical Function of the 59-Hole Boards in the Lunar-Solar Synchronism*² artikuluari esker izan da.

Joko bakoitza modu independente batean aztertu dut, eta testuinguru honetan Timothy Kendall eta Peter A. Piccione figuren garrantzia nabarmentzea funtsezkoa da, hauek idatzitakoetan baitago lan honen bizkarrezurra. Bi pertsonaiak historiagileak edo arkeologoak izateaz gain, antzinaroko Egiptoko espezialistak dira eta jokoa, kirola eta medizinarean arloan interes berezia daukate. Ikerketa nahiko sakonak burutu dituzte eta mahai jokoen arloan, hauetan agertzen den ikonografia, arau posibleak eta bilakaera azaltzen dute. *Senet* eta *Mehen* izeneko jokoak aztertzeko baliatu ditut, ondorengo artikuluekin: *In Search of the Meaning of Senet*³, *Passing Through the Netherworld: The*

¹ DECKER, W., *Sports and games of Ancient Egypt*, New Haven and London, Yale University Press, 1992.

² GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., “Astronomical Function of the 59-Hole Boards in the Lunar-Solar Synchronism”, *Aula Orientalis*, 32/2, Tamkang University of Taipei, 2014.

³ PICCIONE, P. A., “In Search of the Meaning of Senet”, *Archaeology* 33, July/August, Archaeological Institute of America, 1980.

*Meaning and Play of Senet, an Ancient Egyptian Funerary Game*⁴ eta *The Ancient Egyptian Game of the Serpent: Mehen*⁵, hurrenez hurren.

Aipatutakoez gain, beste hainbat artikulua eta liburu kontsultatu izan ditut, noski, baina hauek izango lirateke esanguratsuenak. Bederen, kontsideratzekoak dira Antzinaroko Egiptoko ikonografia zehatzak edota informazio zehatza bilatzeko zailtasunak, ondorengo idatzia aurrera ateratzeko burututako ikerketa sakona izan baita. Gauzak horrela, parametro hauek kontuan hartuta, ekin diezaiozun jokoari!

LEHEN HURBILKETA

Mahai jokoak denbora luzez oharkabeen pasa den arte bat izan da, eta lehenengo zibilizazioetatik gizakiaren parte bat izan dela ukaezina da. Gizakiak zeukan denbora libreari aurre egiteko behar bat bezala sortu zen, eta antzeman ahal izango dugunez, gaur egungo jokoak antzinaroan sortu zirenekoetan oinarritzen dira. Hala ere, ez zuten XX. mendera arte arlo komertzialean garrantzia bereganatzen hasi⁶, egun, produktu pila bat ateratzen dira merkatuan arlo honen barnekoak. Alabaina, aisialdiarekin erlazionatzen diren elementu hauek prozesu sortzaile garrantzitsu batekin lotzen dira, gaur egunera arte eramaten gaituena.

Hau da, jokoak eta arteak hertsiki harremanatuak daude, gezurra badirudi ere. Jokoak giza bizitzaren atal garrantzitsu bat suposatzen du, esplorazio eta sortze modu bat bezala balio duena, eta mundurantz proiektatutako barne bizitza moduan ikusia eta garapen intelektuala garatzeko forma bat ere izanda. Arteak definitzerako orduan, beste hainbat gauzen artean forma sentikorren bidez gizakiak bere barneko sentimenduak, sententziak eta ideiak espresatzeko aktibitatea dela esan dezakegu. Artelan bat “kontzientzia kolektibo” baten sorburua da, autonomiaz blaitutako zeinua. Honakoa jokoarekin erlaziona dezakegu arazorik gabe.

Jokoak kultura da. Tradizio batekin erlazionatzen da, bere baitan orden bat eratuz. Herri guztietan agertu den fenomeno bat izan da, forma propioak bereganatuz eta horien bidez kulturaren eta tradizioaren funtsezko aspektuak mahai gaineratuz. Jokoak eta arteak gizakiaren bi oinarritzko ekintza kultural dira, funtsezkoak eta osagarriak direnak haien

⁴ KENDALL, T., *Passing Through the Netherworld: The Meaning and Play of Senet, an Ancient Egyptian Funerary Game*, Belmont, Kirk Game Company, 1978.

⁵ KENDAL, T., “The Ancient Egyptian Game of the Serpent: Mehen”, FINKEL I. L. (zuz.)-n, *Ancient board games in perspective: papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions*, London, British Museum Press, 2007.

⁶ PALOMAR MILLÁN, G., *Trabajo de fin de Máster. Los juegos de mesa. Creación y producción.*, Universidad de Granada, 2012, 6-7 orr.

artean, eta antropologoen esanetan, jokia espresio plastikoaren barnean integratzearen arrazoia izan daiteke hori. Talde sozialek eta etnikoek sortutako joko edota jostailuek herri baten kultura eta pentsatzeko modua ulertzea iristera laguntzen digute, hau da, objektu hauetan identitate bat ematen da ezagutzera, eta faktore hori da lan honen bidez aztertuko ditugun artelanak horren berezi bilakatzen dituenak.⁷

Lanaren garapenean aztertuko dugun moduan, *Senet* jokia Antzinaroko Egiptoko jokorik famatuena zen eta klase guztietako hilobietan aurkitu izan da, eta baita zenbait horma pinturretan ere. Jokoaaren egitea bezeroaren kapazitate ekonomikoan oinarritzen zen gehienbat, eta horregatik aurkitu izan dira material ezberdinez egindako piezak eta tableroak. Berez, faraoiek beste bizitzara eramaten zuten kapritxoa edo altxorra zen besterik gabe, baina mitologiaren arloan garrantzi berezia bereganatzen zuten. Joko garrantzitsu honetaz gain, Egipton *Mehen* eta *Txakurrak eta Txakalak* izenekoak ere zeuden, esangura maila eta garrantzi berdina zeukatenak, nahiz eta aurreko jokia baino ospe gutxiago izatera iritsi.

Alabaina, aldeztetik zibilizazio honetan arteak beraientzako zer suposatzen zuten azaltzea oinarritzkoa izango litzateke. Antzinaroko Egiptoko testuinguruan “arteagatiko artea” deritzona ez da baliogarria. Gizarte edo zibilizazio guztietan irudiak paper garrantzitsu bat jorratzen zuten, eta batez ere primitiboak zirenetan. Egiptiarrek beraien idolo edo irudikapenei, ikusten dena baino gehiagoko propietateak ematen zizkioten. Hau da, irudiak ez ziren bakarrik ikusten zenera mugatzen, hauek botere magikoak zeuzkatelako.⁸

Irudikapen guztiak helburu finko batentzako izaten ziren sortuak, ez zuten lan egiten sortzearen beharri aurre egiteko. Egiptiarrek bizitza, heriotza eta munduko oreka mantentzearen aurrean zeukaten ikuspuntua, ondoren sortzen zituzten artelanetan islatzen zen zalantzarik gabe. Beraientzat bizitza ziklo baten bidez konposatzen zen - bizitza, heriotza eta berpiztea-, eta hauetan kosmosaren mugimenduak (eguzkia, ilargia, izarrak) eta lurraren mugimenduak (uholdea, begetazioa eta animali bizitza) islatzen ziren, baita hileta sinesmenetan ere. Funtsean, Haratagoko Munduko bizitza beraien egunerokotasuneko beste atal bat zen eta normala izaten zen honakoa planifikatzea. Testuinguru honetan irudiek zentzu oso garrantzitsu bat bereganatu zuten, irudiak

⁷ DE VALDENEBRO, X., “El arte y el juego”, *Educación y educadores*, 4, Colombia. Universidad de la Sabana, 2001, 61-70 orr.

⁸ MANNICHE, L., *El arte egipcio*, Madril, Alianza forma, 1997, 13-30 orr.

eternitatean irauten zuelako eta beraien nahiekin bat egiten zuen ezinbesteko parametro bat zen.⁹

Jakina da ere, egiptiarrek beraien berezko idazkera ere garatu zutela (hieroglifikoak) eta hilobietan zein artelanetan presente zegoen beste ezaugarri bat izan zen. Idazkera hau irudiekin konposatzen zen, eta irudi horietako bakoitzak arte figuratiboen arau berdinetara erantzuten zuen. Garapen zehatz bat izan zuten ere, zeinetan piktografikoak izatetik, entzumenezko atal bat izatera pasa zen. Aldaketa hau oso garrantzitsua izan zen artearentzako, hein batean, artea eta lengoia oso harremanatuta daudelako; hitzekin jolasten da eta ikusmenean oinarritzetik entzumenezkora izatera pasa zen. Gainera, elementu sakratu bat zen eta horregatik aurkitzen ohi zen hilobietan; beraz, idazkera mota honekin obra bat aurkituz gero, zentzu magiko berezia duela ondoriozta dezakegu.¹⁰

MAHAI JOKOEN HISTORIA

Esan bezala, jokia gizakiak arrazoia bereganatu zuenetik praktikatu izan da, zibilizazioetako ondasun kultural bat bilakatuz honetako bakoitzean. Antzinako kulturetan hainbat joko aurkitu izan dira, ondoren aztertuko ditugunak, eta denboraren poderioz garatzen joan dira. Zoritxarrez, gehiengoa galdu izan da eta aurkitzen direnen artean oso zaila izaten da beraien jatorriari buruz hipotesiak ateratzea.

Historia unibertsala aintzat hartuz, adituek diote ezagutzen den lehen mahai jokia Antzinaroko Egipton aurkitzen dugula, K.a. 3000-2600 urte bitartean. Joko hau, *Senet*-a daukagu eta *Oware* eta *Ur-eko Joku Errealarekin* batera munduko mahai jokorik zaharrenetarikoak kontsideratzen dira; hala ere, gai hau nahiko eztabaidatua da eta ez dago guztiz argi hauetatik zein ote den zaharrena.¹¹

Ondoren aztertuko dugun moduan, *Senet* jokia Antzinaroko Egiptoko jokorik famatuena izan zen; inperio osoan zehar iraun zuen bakarra izanda, bere garrantzia azpimarratzekoa da. Mesopotamian ere, orain dela 5000 urteko mahai joko baten arrasto arkeologikoak aurkitzen ditugu. Gainera, 1920ko hamarkadan Sumerian aurkitzen zen Ur hiria induskatu zutenean, aurkitu zituzten gauzen artean mahai jokoak ziruditen bost tablero lurpetik atera zituzten. Horietatik hobekien kontserbatzen dena K.a. 2600. urtekoa da, gutxi gora behera. Testuinguru honetan kokatuko genuke aurretik aipatutako

⁹ *Ibid.*, 13-30 orr.

¹⁰ *Ibid.*, 13-30 orr.

¹¹ DÍAZ BÓRQUEZ, T. H. M., *Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las culturas a través de los tiempos*, Edición digital, Ludoteca Pampala Press, 2014, 31 or.

Ur-eko Joko Errealak, hain zuzen ere. Jokoaren arauak ezagutzen dira idazkera kuneiformez idatzitako oholtxo batzuetan honen inguruko tratatu bat aurkitu zutelako; tratatu honetan ere, tableroaren zentroko hamabi laukien esanahi astronomikoa aztertzen zen. Honi esker jakin zuten arkumeen eta idien astragaloak erabiltzen zituztela dadoak egiteko eta jokia aurrera eramateko. Ondoren zonaldeko beste hainbat jokoen garapenerako eragin oso garrantzitsuak izan zituela kontuan hartzeko beste datu bat izanen litzateke.¹²

Ekialdean, *Yut* joko korearrarekin egiten dugu topo, 2000 urte dauzkana hurrenez hurren. (K.a. 57-K.o. 668). Honen nondik norakoak, “dadoak” jaurtitzean datza (egurrezko lau makil dira, ilargi erdiaren forma daukatenak) eta piezak dagokion zerbakiarekin batera mugituko lirateke. *Wéiqí* jokoaren lehenengo berriak Zuo Zhuan liburu txinatarretan daude (K.a. 546); berez, Antzinaroko Txinan orain dela 2500 urte sortu zen eta bertako funtsezko lau arteetako bat izan zen. Ondorengo mendeetan (V-VI), Korean *Baduk* bezala ezagutaraziko da eta Japonian, mundu mailan ezagutzen den izenaren bidez: *Go*.¹³

Ondotik, tradizioak Budari egozten dio jokoen lehenengo zerrenda K.a. 500. urtean gutxi gora behera. Zerrenda horretan berak inoiz ez jokatuko lukeen jokoak agertzen ziren, bakoitzaren mekanika zer-nolakoa zen azaltzen zuelarik. Garai berdinean, *Mahabharata* poema hinduan *Pachisi* jokia (partxisa) izendatzen da, gaur egunera arte iraun duena, guztiok ezagutzen dugun partxis jokoan bilakatuz.¹⁴

Grezia klasikoan ere jokatzen zutela badakigu, eta gainera, estrategiazko *Petteia* joko greziarra xakearen sorreran eragin nabarmena izan zuela kontuan hartzeko datu bat da. Joko honen errepresentazio aunitz aurkitzen dira; horien artean adibiderik garrantzitsuena Exekias-en anfora batean egonen litzateke, non, Akiles eta Ajax heroi mitikoek joko honetara jokatzen duten.¹⁵

Erromatarren garaian aldiz, antzinaroko jokoetara eta dadoetara jokatzeaz gain, hainbat joko sortu ziren: *Ludus latruncularum* (lapurren jokia) edo *Ludus duodecim scriptorum* (hamabi marken jokia). Lehenengoaren kasuan, xakearen edo dama-jokoaren antzekoa dela esaten da, estrategia militarreko beste joko bat izateagatik;

¹² PALOMAR MILLÁN, G., *Op. Cit.*, 14-16 orr.

¹³ *Ibid.*, 17 orr.

¹⁴ “Historia de los juegos de mesa”, http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/6638_21398.pdf (2017ko Martxoaren 3an kontsultatua).

¹⁵ LLAGOSTERA, E., “El ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo”, *Espacio, Tiempo y Forma. Historia Antigua*, Serie II, Madril. Facultad de Geografía e Historia, UNED, 2011, 305-330 orr.

bestalde, aipatutako bigarren jokoaren kasuan, egiptiarren *Senet*-arekin antzekotasunak mantentzen zuen joko bat zela adierazi izan da, baina ez dira ebidentzia zuzenik aurkitu.¹⁶

EGIPTOREN KASUA

Honekin guztiarekin, argi geratzen da jokoen eta aztertzen ari garen mahai jokoen mundua sakona eta oso mamitsua izan zela Antzinaroan. Azken finean, esan dezakegu momentu honetan hasi egin zela guztia, eta gainera, garrantzitsua litzateke azpimarratzea kulturaren sorrera eta garapenarekin harreman oso estua zeukatela, jokatzeko gizakiaren historia guztian funtsezkoa izan delako.

Gainera, Egiptoren kasuan bilakaera berezi bat izan zutela ikusi ahal izango dugu, guztia inperio ezberdinen ezaugarri eta nondik norakoekin harremanatua. Monarkiaren denbora pasa izan zen hasiera batean, ondoren erlijioarekin lotura mantentzen zuen zerbait izatera pasa zen (inskripzio eta ikonografia zehatzarekin). Horretaz gain, estrategia militarreko jokoak ere garatu egin ziren eta azken batean, umeentzako zerbait izatera bilakatu egin zen.¹⁷

Mehen

Gauzak horrela, *Mehen* (*mhn*) izeneko jokoak aztertzerako pasako gara, istorio guztiz enigmatikoa gordetzen duena alajaina. Zibilizazioaren hasieratik existitzen zela badakigu eta gure “Ludo” edo “Sugearen eta eskaileraren jokoak”-ren bariante bat izanen litzateke. “Antzararen joko egiptiarra” bezala ere ezagutzen da, eta segituan aztertuko dugun bezala, garai aurreinastikoan dauzka bere hastapenak eta Inperio Zaharrean da loraldia izan zuen garaia.¹⁸ Pieza mota hauek hilobietan aurkitu dira fisikoki, eta baita hauen margoetan ere, modu batean edo bestean Antzinaroko Egipton zeukaten esangura eta garrantzia aditzera eman nahian. Joko soil batzuk diruditen arren, esanahi sinboliko eta magiko-erlijioso oso garrantzitsu baten ondorio plastikoak ziren, egiptiar herriak errealitatea interpretatzeko moduaren ondorioa izango liratekeenak; parametro hauek dira segituan mahai gaineratuko ditugunak hain zuzen ere.

Etimologikoki, “biribilkatzen dena” edo “gauzak zirkulu batean gordetzen duena” esan nahi du; ez dauka irudikapen antropomorforik eta beti suge baten moduan

¹⁶ DÍAZ BÓRQUEZ, T. H. M., *Op. Cit.*, 48 or.

¹² LLAGOSTERA, E., *Op. Cit.*, 305-330 orr.

¹⁸ “Mehen: El Juego mágico de la serpiente”, <https://siathethert.wordpress.com/2009/04/29/mehen-el-magico-juego-de-la-serpiente/> (2017ko Apirilaren 19an kontsultatua).

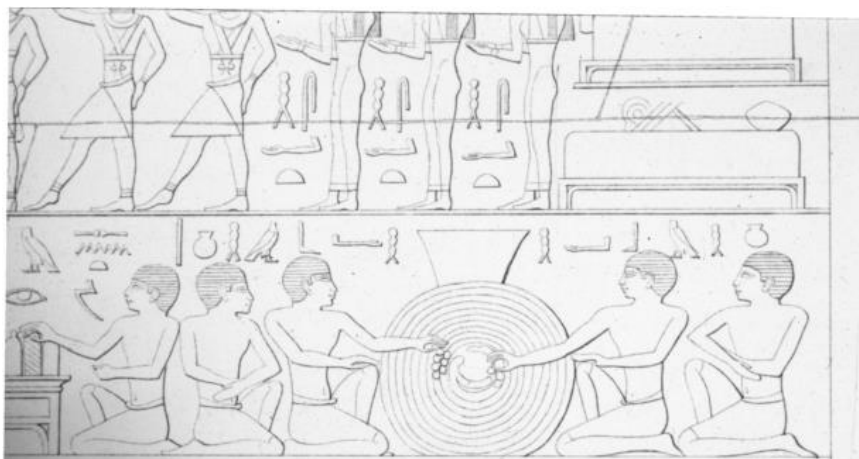
aurkituko dugu. *Senet*-aren kasuan bezala, izena Rahotep printzearen hilobian (IV. dinastia, Meidum) aurkitutako zerrenda bati esker dakigu, bertan, objektuak izendatzeaz gain mahai jokoei ere egin zielako erreferentzia. Zerrenda honetan, ez nahasteko eta gauza bakoitzaren identitatea ez galtzeko, izen bakoitzaren alboan kontu handiz egindako irudi bat kokatu zuten.

Mehen jainko onuragarri bat da eta lurrarenganako indar leheneratzaileak haragiztatzen ditu. Auf-Ra, Atum eta Jepri jainkoekin erlazionatua dago eta jainko bezala, lehen aldiz Sarkofagoetako Testuetan agertu zen eta beranduago, Ateen Liburuan. *Mehen* eguzki jainko bat da Ra jainkoaren txalupa babesten agertzen dena, honek beste munduan zehar bere gaueko paseoa egiten duen bitartean. Izur askorekin irudikatzen ohi da, gaueko eguzkiaren gestazio mitikoa babesteko, honek berezko transformazio prozesua burutzen duen bitartean. Bere bortizkeria eta pozoï indartsua zela eta, gaueko eraso guztiei aurre egiteko kapaza zen, Ra jainkoa egunsentian Khepri (edo Jepri) kakalardoaren itxurarekin berpiztea lortuz.¹⁹

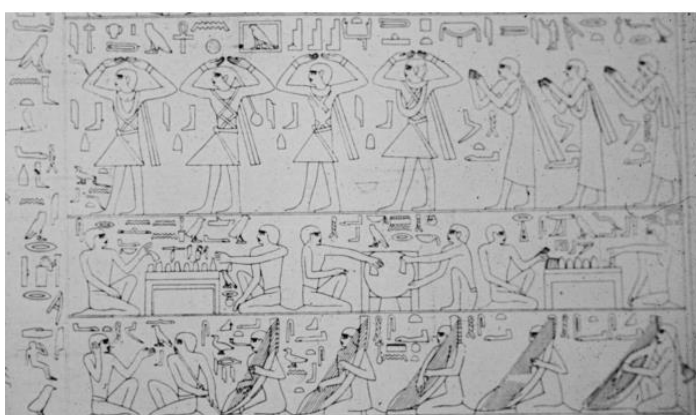
Jokoaren helburua sugearen biribilkaduratik pasatzea zen, honen burura iritsi arte. Hala ere, esan beharra dago ez direla jokatzeko arau idatzirik ezagutzen eta jokoaren inguruko informazioa jasotzeko garaiko artelanetara jo beharko dugu. *Mehen* jokoaren eszenak agertzen direnean, beti egongo dira *Senet* jokoaren eszenekin batera; kurioa da azken joko hau, gutxienez Inperio Zaharrean, bakarrik agertzen zelako irudikapenetan. Horrela, Saqqaran, Rashepses faraoiaren hilobian (V. dinastia) ezagutzen den *Mehen* jokoaren irudikapenik zaharrena aurkitzen da, informazio oso interesgarria ematen diguna. Frisoetan banatutako irudikapen bat da, eta horietako batean eszena berdina dauzkan joko irudikapen bat dago. Jokatzen agertzen diren lau pertsonetako taldeetan antolatuta dago, honek ondoren aztertuko dugun jokalaria kopuruaren informazio oso baliogarria ematen digularik. Gainera, irudikapenean baliatutako perspektiba altxatuari esker, *Mehen* tableroa eta jokatzeko modua arazorik gabe azter dezakegu; honekin batera, goiko aldean honakoa irakur daiteke: *habmh(n)* (“*Mehen*-era jokatzeko”).²⁰

¹⁹“Amigos del antiguo Egipto. Gran diccionario de la mitología egipcia. Mehen.”, http://amigosdelantiguoegipto.com/?page_id=309 (2017ko apirilaren 19an kontsultatua).

²⁰ KENDAL, T., *Op. Cit.*, 33-45 or.



1. IRUDIA. Joko eszena bat. Rashepses faraoiaren hilobia (V. dinastia, Saqqara)



2. IRUDIA. Joko eszena bat. Idu-ren hilobia (VI. Dinastia, Giza).

Beste adibide bat jartzearren, Giza-n kokatzen den Idu-ren hilobian (VI. dinastia) aurkituko genuke. Oraingoan, badirudi garaiko jokoari modu orokor batean omenaldi bat egiten zaiola margotutako pareta honetan, dantzariak, musikariak, kirolariak eta mahai jokoetara jokatzeko ari diren pertsonaiak agertzen baitira. Aurrekoan bezala, frisoetan antolatutako obra baten aurrean egonen ginateke, eta erdikoan, alboetan *Senet*-era eta erdigunean *Mehen*-era aritzen ari diren egiptiarrekin egiten dugu topo. Jokalariak aurkari posizioan kokatuak daude eta goiko aldean idatzitako hitzek aurkaritza hori iradokitzen digute: *habk(wi)mnh (sic)r.k* (“Mehen-ean zure kontra jokatzeko ari naiz”).²¹ Beraz, antzeman daitekeenez, konposizioak nahiko antzekoak dira arlo hau irudikatzerako momentuan, baina hala ere, aditzera ematen ari garen informazioa indartzeko iturri ezin hobea izaten jarraitzen du.

Jokoaren amaieran bertan, sinbolikoki eguzkiaren jainkoa bizitzen da eta hortik lortzen zuen jainkoak betirako bizitzaren zikloarekin bat egitea. Bi edo lau jokalarientzako jokoak zen eta piezak lehoi txikiak edo borobildutako marmolezkoak ziren, sugerearen buztanean zehar eratutako laukietatik mugituz.

Barietate nahikotxo dago *Mehen* jokoetan; laukien kopurua mugagabea da eta barietate ezberdinak aurki daitezke, eta horretaz gain, sugeari ordularien orratzen

²¹ *Ibid.*, 39-40 or.

zentzuan edo zentzu kontrakoan egon daiteke kiribildua. Garai aurreinastikoko eta Inperio Zaharreko tokietatik izan dira berreskuratuak gehienbat mota honetako jokoak.²² Inperio Zaharra amaituta, ez dago sugearen jokoaren aztarnarik. Ondoren aztertuko dugun *Senet* jokoak bereganatu zuen ospe guztia, eta hemendik, Antzinaroko Egiptoko jokorik famatuena izatea. *Mehen* jokoaren memoria auzokideak ziren kulturengatik izan zen bildua, mahai jokoak, egiptiarren antza, baloratzen zituztelako. Gainera, 1920ko hamarkadan abenturatan zeuden mendebaldeko gizon talde batek, sugearen joko egiptiarra arabiarren “Hienaren Jokoa” deritzonan bizirauten zuela deskubritu zuten.²³

Gauzak horrela, tableroaren deskribapena burutzen badugu, aurretik aipatu bezala, burua barnealdean eta isatsa kanpoaldean daukan kiribildutako suge batekin egiten dugu topo. Buruaren eta buztanaren sekzioak beltzez margotzen zituzten lerro horiekin; sugearen gorputza aldiz, horiz margotzen zuten eta gorritz espazio berdinak markatzen zituzten, piezantzako laukiak eginez.

Eskuinaldean piezantzako ebanozko kutxa bat egoten zen; sei konpartimendu ezberdinetan banatuta zegoen –kolore ezberdinetako piezak gordez- eta honek iradokitzen digu sei jokalaria izatera iritsi zitekeen joko zela, alajaina. Kutxak erdigunean zonalde berezi bat zeukan, non, lehoi formako piezak gordetzen ziren (hiru ar eta hiru eme). Piezen forma aldakorra da batzuetan: lehoien figurak txakurrengatik ordezkatuak izaten ziren, esaterako. Hala eta guztiz ere, ez da dadorik aurkitu jokoarekin batera; uste dena da, *Senet* jokoak aritzeko erabiltzen ziren tresnak honetarako ere erabiltzen zirela, baina ez dago batere argi. Testuinguru honetan esan beharra dago ere, jokoarekin batera ez direla jokatzeko piezak inoiz aurkitu; honen inguruan jakiten den guztia hilobietan aurkitutako irudikapenei esker izan da nabarmenean (aurretik aztertu ditugunak, esaterako).²⁴

Ez zaizkigu ale asko iritsi eta horrek iradokitzen diguna da seguruenik egurrez egingo zituztela, eta denborarekin eta intsektuen laguntzarekin galtzen joango zirela progresiboki. Egun ikusgai eta aztergai dauzkagunak tailatutako harrizkoak, toskazkoak edo ebanozkoak dira hurrenez hurren, hau da, material erresistenteagoak.

Garrantzitsua litzateke azpimarratzea mota honetako piezak hilobi testuinguru batera baino ez direla egokitzen. Timothy Kendall adituaren arabera –*Mehen* jokoaren

²²TEETER, E., *Ancient Egypt. Treasures from the collection of the Oriental Institute University of Chicago.*, Chicago, Oriental Institute Museum Publications, 23, 2003, 13or.

²³ KENDALL, *Op. Cit.*, 33-45 orr.

²⁴ *Ibid.*, 33-45 orr.

inguruan azterketa sakona egin du-, eternitaterako jokoak izatera mugatuak egon daitezke, eternitate bat iraun zezakeen partida bat izanda.²⁵

Guzti honen atzean esanahi magiko eta sinboliko nahiko berezia ezkututzen da. Kasu konkretu honetan, lehenago izan ez bazen, Inperio Zaharreko erreferentziak daude erlijioarekin erlazionatzen dutenak. Lehenik eta behin, mahai joko hau hilobietan egotea eta baita hauen margoetan egotea ere, adierazi egiten digu zer nolako garrantzia zeukan, unibertsalki errekonozitutako esanahi sinbolikoa, amuletikoa edota hilobikoa izanda. Beste aldetik, oso esanguratsua da tablero batzuk dortoka baten buruarekin antzekotasunak izatea edo sugearen buztana batzuetan antzara edo ahate baten buruan bilakatzea. Gainera, zenbait kasuetan, tableroaren atzeko aldean marka batzuk aurkitu dira dortoka baten oskola irudikatzen dutenak. Detaile hauek esanahi sinboliko eta magiko batekin erlazionatzen dira, argi eta garbi.

Nilo ibaian bizi den dortoka gaueko ohituretakoa da, basatia eta harraparia, mehatxupear sentitzen denean erasotzen baitu. Inperio Zaharrean, dortokak itxura mitologikoa bereganatu zuen bere basakeria eta ibaiko ur sakonenetan zuen existentziarengatik. Garai aurreinastikoetatik babesten zuen animali eta berpiztearen sinbolo bezala estimatzen zen. Dortokaren botere magikoek hildakoari beste munduan zauritu ezina izateko babes fisikoa ematen zieten, hildakoa bera oskolaren barruan babesten zen dortoka izanen balitz bezala, alajaina. Inperio Berrian bestalde, dortoka azpiko munduan bizi zen jenioetako bat izatera pasa zen, Ra jainkoaren arerio bat bilakatuz; izaera negatibo hau Hildakoen Liburuan dokumentatua dago.

Adierazi bezala, agertu ohi den beste animali bat antzara da. Egipton antzaren espezie ugari aurkitzen dira, baina jainkoaren ordezkaria kontsideratzen dena Amon-en antzara (edo *Alopochen aegyptiacus*) da. Hegazti oldarkor eta lurraldekoi bat da, eta bere kumeak beste animali handiago batzuegatik era basati batean babesten ditu. Arlo erlijiosoan, antzarak eguzkia jaiotzen den arrautza kosmikoaren arduradunak bezala agertzen dira.

²⁵ *Ibid.*, 33-45 orr.

Adibide praktiko bat jartzearen, ondorengo obra berezi hau aztertuko dugu. Harri kalizaz egina dago eta aurretik azaldutako ezaugarriak antzeman daitezke: erdigunean sugearen burua kokatzen da eta kanpoaldean antzara baten buruarekin egiten dugu topo, sugearen buztanaren amaieran. Oraintxe azaldutako animaliairen esanahi sinbolikoari lotuta, hegazti sakratu hau eguzkiaren jaiotzaz arduratzen zen goiz bakoitzean, eta honen bidez adierazten



3. IRUDIA. *Mehen jokoa* (Inperio Zaharra); Leiden-eko Antigoaleko Museoa.

den idei erlijiosoa Ra jainkoaren bidaia izanen litzateke. Sugearen gorputzean antzematen diren espiralek astroak zeruan zehar egingo zuen ibilbideari egiten zioten erreferentzia. Ibilbide hori arriskuz eta oztopoz beteta zegoen, zeinu magikoz eta lauki bereziz dekoratuta baitzegoen; lauki horiek zorte ona edo txarraren erakusleak izango ziren. Bidaia amaitzerakoan, eguzki antzarak sugearen azkeneko laukian Eguzkia guztiz berrituta aterako den arrautza jartzen du.²⁶

Horrela bada, hildakoaren hatuetan *Mehen* tablero bat jartzeak zentzu osoa bereganatzen zuen, izaera magikoa izaterakoan onuragarria suerta zekiokeelako eta Eguzki jainkoari bezala, babesa eman ahal ziolako, eternitatean berpiztea ahalbidetuz. Hau da, xumeak diruditen obra hauek, errealitatean hildakoari beste bizitzan laguntzeko tresna magikoak dira, eta ez ditugu joko soil batzuk bezala ikusi behar.²⁷ Gainera, kasu konkretu honetan ez dira laukiak ezberdintzen tableroan, eta horrek iradokitzen digu esanahi amuletikoaren indarra.

Senet

Ezagutzen den beste joko garrantzitsu bat *Senet* jokoa dugu. *Senet* jokoa, jokoan munduan ezagutzen den aitzinenetariko bat izateaz gain, Antzinaroko Egiptoko famatuena da ere. Bere ospea Inperio Berrian indartu zen berez, baina lehenengo aztarna arkeologikoak Garai aurreindiatikoan aurkitzen dira, El-Mahasna izeneko hilibian (Abydos-etik gertu); hau da, lehenengo dinastiatik (c. 3050-2995) erromatar garairaino (K.a. 30 – K.o. 395) iraun zuen joko baten aurrean egonen ginateke. Inperio Zaharrean,

²⁶ *Ibid.*, 33-45 orr.

²⁷ *Ibid.*, 33-45 orr.



4. IRUDIA. Nefertari *Senet*-ean jokatzen. Nefertariaren hilobia (XIX. dinastia, Erreginen Bailara).

Inyferti-rekin agertzen da jolasten. Horregatik beragatik uste da joko honek garrantzi berezia zeukala, hilobi anitzetan aurkitua izan delako, kronologia ezberdinetan eta ale bat baino gehiagorekin.

Hala ere, jokoaren izena VI. dinastiara arte ez zen agertu: *snt. Mehen* jokoarekin gertatzen den moduan, izena Rahotep printzearen hilobian agertu zen (K.a. 2620), hildakoak beste mundura eraman nahi zituen objektuen zerrenda horretan, alajaina. Hortik aurrera, eta batez ere Inperio Berrian, hilobien murruetan jokoaren eta joko errearen errepresentazioak garatzen hasi ziren, seguruenik hildakoak beste bizitzan distraitzeko. Indusketa arkeologikoetan 120 eredu edo ale agertu izan dira, eta mota askotako materialetakoak gainera (buztina, harria edota marfilez xaflatutako egurra).²⁸

Etimologikoki, antzinaroko egiptiarrez *snt* adiera “igarotzea, joatea” esan nahi du, nahiz eta “hogeita hamar laukien jokia” edo “hogeita hamarren jokia” izenen bidez ezagutzera eman bere momentuan. Nomenklatura hauek piezen lehen mailako mugimenduei men egiten diete, tableroa konposatzen duten hogeita hamar laukiak zeharkatzean oinarritzen baita.²⁹

Mugimenduak tableroa zehar egiteko, *Mehen* jokoaren kasuan bezala, adar jaurtigailuen edo astragaloen bidez egiten zituzten. Logikoa suertatzen den moduan, jokoaren helburua fitxak ibilbidearen amaieraraino zuzentzea zen, mota guztietako laukietatik igarota eta aurkaria baino lehen tablerotik ateraz. Egun ez dira jokatze moduari dagozkion detaileak ezagutzen, ahoz aho zabalduko baitzirelako seguruenik.

²⁸ “El juego del Senet”, <https://papirosperecidos.com/2014/05/17/el-juego-senet/> (2017ko otsailaren 7an kontsultatua).

²⁹DECKER, W., *Op. Cit.*, 1992, 130-136 orr.

Hala ere, Jéquier eta Kendall arkeologoen burututako azterketa arkeologikoei esker, jakin badakigu zer nolako mugimenduak burutzen ziren eta jokoa birsor dezakegu.³⁰

Bi pertsonentzako joko bat da eta egitura oso sinplea dauka, hogeita hamar laukiak hamarreko hiru errenkadetan banatuta daudelarik. Lauki hauen izena *prw* da (“etxeak”) eta hauengatiko igarotzea S formarekin egiten da. Bestalde, jokatzeko piezen inguruan mintzatuz, jokalaria bakoitzak kopuru bera izango du, baina ez da beti modu berean mantentzen; hau da, 5etik 10eraino doa eta 7 piezako jokoa ohikoena izaten da. Piezen izena *ibaw* da (“dantzariak”) eta peoi eta karrete edo bobina formakoak izango dira. Horretaz gain, forma zoomorfoak ere aurki ditzakegu (lehoi, esfinge edo txakal formakoak) eta baita jainkotiarak (Bes jainkoa) eta gizatiarrak ere.

Bi jokalarien piezak lehenengo 15 laukietan banatzen dira, eta hasteko puntu hau markatzen *ankh* baten errepresentazioa egoten da. Ildo honetatik, beste hainbat lauki bereziki erreferentzia egitea oso esanguratsua izanen litzateke, batez ere ibilbidearen amaieran kokatzen direnak. Lehenik eta behin, lehenengo laukian Thot jainkoaren errepresentazioa egoten da (ibis burua duen jainkoa, alajaina); bertan egoten da hildakoari bere arimaren epaiketarako egin beharko duen ibilbidearen berri abisatzeko. Ibilbide osoa txalupa baten gainean burutuko du, Ra jainkoaren laguntzaileekin batera. Bestenaz, 12. laukian Orion konstelazioaren irudikapenarekin topatzen gara, burua atzerantz begira txalupan agertzen dena eta Osiris jainkoaren manifestazioarekin parekatzen dena. Osiris, heriotzaren eta azpimunduaren jainkoa da eta Orion konstelazioarekin konparatzen da, azpimunduko altxatzearen erreflexua delako hain zuzen ere.

15. laukia “bizitza errepikatzearen etxea” da eta igel batekin irudikatuta dago, egiptiarrentzat berpiztearen sinbolo zena; igeltxoa txalupan eserita dago eta bertan erortzen den jokalaria txanda gehigarri bat eskuratuko du. Ondorengo laukia, hau da, 16.a, “sarearen etxea” da eta kasu honetan jokalaria hemen eroriz gero txanda bat galduko du.

Bestenaz, hirugarren errenkadako laukiei erreparatuz, 26.a “gazteagotzearen etxea” edo Nefer jainkosarena izanen litzateke. Hemen eroriz gero, txanda librea eskuratzen da eta normalean joko honetan deseatu ohi den laukia izaten da. Bigarren zentzu batean, lauki honek erreferentzia egin diezaioke momiak beste bizitzarako prestatzen diren tailerrari; bertan, gorpua prestatu egiten da ehorzketarako,

³⁰“El juego del Senet”, *Op. Cit.*

gazteagotzeko eta azkenik, bizitza eternorako.³¹ 27.a *mw* adieraren bidez ezagutzen da eta kasu honetan, “kaosaren uren” laukia izanen litzateke; ur hauetan beste bizitzarako bidean zihoan txalupa flotatzen gelditu zen. Horrela bada, bekatariak ur hauetan ito egiten ziren eta beraz, horientzako lauki hau azkenekoa izan zen *Senet* jokoan; hona hemen joko batean idatzitako testu bat: “*I seize his game pieces so that he might drown together with his game pieces. I throw him into the water.*”³² Horretaz gain, aipatzekoa da ere erliebe batzuetan *pr hb* moduan agertzen da izenpetua, hau da, “umiliatzearen etxea”, edo bestela *pr ksnt* izena ere har dezake, “desgraziaren etxea” izango litzatekeena.

Amaitzeko, 28. laukia izango genuke, *baw* izena bereganatzen duena eta “hiru egien etxea” esan nahi duena. 29.a *Re-Atum*-ena³³ da eta 30.a *Horus*-ena; berez, azken hiru lauki hauetan 3, 2, 1 sekuentziaren bidez irudikatuak agertu ohi dira, eta modu honetan tablerotik ateratzeko falta diren mugimenduak adierazten dira. Hori bai, ateratzea eta *Re-Horakthy* jainkoarekin batera zerura igotzea ez da hain erraza izango, behar den zenbaki zehatza eskuratu behar izango duelako jokalaria; fenomeno hau Inperio Zaharrean eta Ertainean eman zen batez ere.³⁴

Ikonografia landu hau Inperio Berrian ematen hasi zen nabarmenean (XVIII. dinastian zehazki), ondoren azalduko dugun aldaketa erlijioso bati lotuta egongo dena. Azken finean, inperio osoan iraun zuen joko bat izan da. Inperio Zaharrean eta Ertainean, dekorazioari dagokionez, xumeagoa zen: laukiek “ona” edo “txarra” esan nahi zuten eta azkeneko “3, 2 eta 1” sekuentzia baino ez zegoen. Azken hau arrakasta lortzeko giltza zen eta tablerotik ihes egiteko falta ziren pausuak zeintzuk ziren adierazten du. Ondotik, Inperio Berriaren etorrerarekin, ikonografia aberasteaz gain (lauki guztiek jainko baten irudi bat izango dute)³⁵ bost fitxa erabiltzen hasi ziren zazpi beharrean eta jokoa bera egurrezko kutxa batean eraldatu zen barnean objektu guztiak gordetzeko.³⁶

Bederen, aldaketarik esanguratsuena tableroak bi alde izaten hasi zituela izan zen: Bata, *Senet*-ean aritzeko eta bestea, *tjaw* (edo *Aseb* bezala ere ezagutua) izeneko

³¹ PICCIONE, P. A., *Op. Cit.*, 55-58 orr.

³² *Ibid.*, 55-58 orr.

“Bere jokatzeko piezak hartzen ditut, modu horretan hauekin batera ito ahal izateko. Uretara botatzen dut.”

³³ KENDALL, T. *Op. Cit.*, 1 orr.

³⁴ PICCIONE, P. A., *Op. Cit.*, 55-58 orr.

³⁵ Irudi guzti hauek berreraiki ahal izan dira indusketa arkeologikoetan aurkitutako *Senet* jokoaren aleen bidez, eta baita egun Turinen kontserbatzen den papiro bati esker.

³⁶ *Ibid.*, 55-58 orr.

jokoan aritzeko. *Tjaw* edo *Aseb* jokoa, “20 laukien jokoa” edo “lapurren jokoa” bezala ere ezagutzen da. Berez *Ur-eko joko Errealetik* dator, hau da, Egipton hikoengatik izan zen barneratua eta horregatik joko zaharrenetarikoen artean sailkatzen da (nahiz eta Egipton, testuinguru honetan, Inperio Berrian agertzen hasi). Egituran eta jokatzeko, *Senet*-aren berdina erabiltzen zen, helburua ere berdina izanda: azkeneko laukira iristea.³⁷ Modu sinboliko batean 30 laukiko jokoa baino lehen jokatzeko, hildakoak bere arimaren epaiketarako prestatzeko asmoz. Esanahi astrologikoei dagokionez, Finkel autorearen arabera, jokoa eta egileak bat egiten dute zeruan mugitzen ari diren bost planetekin batera, etorkizuna aurreikusteko.³⁸

Honetaz aparte, XIX. dinastian aldaketak horma pinturan etorri zirela aipatzea esanguratsua izanen litzateke ere. *Senet* jokoaren arloan, momentura arte zegoen “3, 2 eta 1” sekuentzia “3 txori, 2 gizon eta gizon 1” izatera pasa zen, eta “txarra” zen laukia ura irudikatzen zuen laukia izaten hasi zen. Hau oinarri moduan izanda, gero Seti I (XIX. dinastia) faraoiaren erreinaldian, tableroaren azkeneko sekuentzia aldatu egin zen eta “3, 2 eta Jainko bat” izaten hasi zen.

XX. dinastian, azkeneko sekuentzian agertzen ziren irudiak zuzeneko erreguak bezala interpretatu izan dira, jokalaria Re-Horakhty jainkoarekin batera igotzea gehien inporta zitzaiena izanda. Aldaketa mistikoez gain fisikoak ere garatu ziren, eta erabiltzen hasi ziren materialak harrizko, egurrezko edo toskazko lauza finak ziren.

Argi dago beraz, *Senet* jokoak izan duen bilakaera erlijiora bideratuta egon dela eta hori aitzaki, Inperio Berrian jokoaren bi bertsio existitzen zirela azpimarratzekoa da: Bata, joko sekular birsortzailea zen (bi pertsonengandik jokaturia), eta bestea, erritual joko bat, modu sinboliko batean pertsona bakar batek jokatzeko zuena seguruenik. Egiptiarrek zeukaten Beste Munduko bizitzaren kontzepzioa ulertzeko oso baliogarriak diren tresnak dira, eta hortaz, zor zaien esangura. Beraientzako esanahi kutuna zuen (horregatik kokatzen zuten hilobietan) eta oso garrantzitsua zen, beste bizitzaren eternitatean Ra jainkoarekin egongo zirela ziurtatzen zirela.³⁹ Hau da, jokalaria jainkoetan bilakatu zitezkeen eguzkiaren altxatzearekin batera irabazten bazuten; horrela, Re-Horakhty -hau da, Ra eta Horusen arteko fusioa- jainkoarekin batuko ziren eternitate guztirako.

³⁷ THIBAUT, D., “Aseb: The Game of Twenty Squares. An Ancient Egyptian Two-Player Board Game”, *Four Ancient Board Games*, Gaming Corner, London, 2015, 12-14 or.

³⁸ GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., *Op. Cit.*, 265-282 orr.

³⁹ DECKER, W., *Op. Cit.*, 130-136 orr.

Mehen jokoaren esangura eta esanahi magiko-erlijiosoaren haria jarraituz, kasu honetan ere *Senet*-a joko bat baino gehiago zela azpimarratzekoa da, esanahi bat baino gehiago baitzuen. Instrumentu funtsezko bat izatera iritsi zen Inperio Berritik aurrera, hau da, denbora pasa soil bat izatetik beraien arimek Haratagoko Munduan izango zuten patuaren elementu erabakigarria izatera pasa zen, joko funtsezko elementu magikoa izatera iritsiz. Seti Ia eta Ramses IIa (XIX Dinastia) faraoien erreinaldian, Osirisen kultuaren berpizkundea funtsezkoa bihurtu zen hileta mundurako; hau da, *Senet* jokoan irabazteak beheko munduko izakienganako garaipena suposatzen zuen.

Horrela bada, hileta ikonografian *Senet* jokoaren erreferentziak aurkitu ahal izango ditugu, *Hildakoen Liburuan* ere agertuz, konkretuki 17. konjuruan, non, Osirisen epaiketari buruz, hildakoaren garaipenari buruz eta Duat-erako sarrerari buruz hitz egiten den (hau da, hildakoak berpizkundea lortuko du jokoan irabaziz gero). Horregatik, behin baino gehiagotan aurkituko ditugu hildakoaren errepresentazioak aurkari ikusezin batekin *Senet*-ean jokatzeko (ikus 4. irudia).⁴⁰

Funtsean, beste bizitzan egingo zuten bidearen simulazioan bihurtu zen, beraien arimak egingo zuen ibilbidea aurreratuz eta azpimunduaren irudikapen metaforiko bat bezala planteatuz. Bertan 12 erregio zeuden, gauaren 12 orduen omenean; behin hau pasata, arima zortedunek bat egingo zuten Ra-rekin eta honekin igo eta zeruan izango ziren betirako jainkotuak. Joko hau estrategiazkoa eta posiziozkoa zen guztiz eta irabazleak zorteduna izan behar zuen; hemendik aterako zen arima zortedunaren paradigma eta jokoari garrantzi berezia eman zion, zalantzarik gabe. Hau da, arimaren epaiketari, bi alderdi edo bide ezberdin daitezke: Alde batetik, saria jaso zezaketen (hau



5. IRUDIA. Tutankhamon-en *Senet* jokoak. Tutankhamon-en hilobia (XVIII. dinastia; Erregeen Bailara).

da, janaria, edaria eta Ra Eguzkiaren Jainkoarekin bizitza eternoa) eta beste aldetik, zigorra egonen litzateke, tortura eta guztizko suntsiketa suposatzen zuena.⁴¹

Testuinguru honetan adibide bat jartzearen, guzti hau hobekien definituko duena Tutankhamon-en jokoak izanen litzateke. Obra hau egurrez eginda dago, ebanoz estalita eta laukiak marfilez eginak daude. Gainera, seguruenik katu baten

⁴⁰ PICCIONE, P.A., *Op. Cit.* 55-58 orr.

⁴¹ *Ibid.*, 55-58 orr.

hankak imitatzen dituen plataforma bat dauka, garaiko altzariak antzeratuz. Zentzu honetan, Antzinaroko Egipton katuek kutsu sakratua zeukatela kontuan hartzeko datu bat izango litzateke; animalia sakratuak ziren eta baita jainkotuak. Inguratzen, inskripzio batzuk agertzen dira faraoiari oparotasunezko bizitza desiratzen eta bere tituluak eta epitetoak gogoratzen dituztenak. Beste aldean, aurretik aipatutako lapurren jokia kokatzen da. Honekin batera, jokia bera jokatzeko behar diren objektuak gordetzeko egurrezko kutxaren funtzioa betetzen du ere. Oso adibide berezia da, faraoi garrantzitsu honen hilobian aurkitu izanagatik eta guztizko luxuzko objektua izateagatik; azken honek esangura eta prestigio nabaria ematen dio jokoari berari eta honek sinbolizatzen zuenari, zalantzarik gabe.

Dena den, instrumentu honen esanahia ez da arlo magiko-erlijiosora mugatzen, hainbat autorek mahai joko honen esanahi astrologikoa aztertu izan baitute. Pieper-ek 30 laukiko joko hau hilabeteko egunekin eta urtearekin erlazionatzen ditu⁴²; Petrie-k bestalde, mahai joko baten egutegi erabilera proposatu zuen XXII. dinastiako hilobi batean aurkitutako mahai joko batetik erreferentzia hartuta.⁴³ Gainera, aztertu izan dugun bezala, Piccione-k beste bizitzan burutuko zen berrikuntza izpiritualari lotuta, jokoaren esanahi birsortzailea eta erlijiosoa aztertu zuen; honetaz gain, adierazten duen legez, tableroak zenbait esanahi astrologiko bereganatzen ditu Inperio Berriaz geroztik, eta horrela, hurrengo puntuak ezberdintzen ditu:

Tableroaren lauki kopurua 30 da, antzinaroko Egiptoko hilabete zibileko egun kopuru bera alajaina, eta lauki batzuek urteko ospakizun garrantzitsuenak izendatzen dituztela ematen du. Lehenengo eta azkeneko laukietan, Thot eta Horus (edo Re-Horakhty) jainkoak agertzen dira eta egiptiar egutegiari erreferentzia eginez, ilargiaren eta urte zibilaren lehenengo eta azkeneko hilabeteekin bat egingo luke. Hau da, Thot egutegi zibileko lehen hilabetearen izena da, eta baita tarteko ilargi hilabetearena ere; Horus (edo Re-Horakhty) egutegi zibileko azken hilabetearekin erlazionatuta dago. Azken honek ondoko azalpenarekin ulertzen dira: *m^{swt} ra*, hau da, “Ra-ren jaiotza”, *w^p-rn^{pt}* adieraren bariante batean bilakatu zen, ilargi urtearen hamabigarren hilabetea izanda. Bederen, Turineko 1775. papiroan inskribatutako *Senet* jokoaren dekorazioan,

⁴²PIEPER, M., “Ein text über das ägyptische brettspiel”, *Zeitschrift für ägyptische Sprache und Altertumskunde*, 66, Berlin, 1931, 16.or., GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., *Op. Cit.*, 266-267 orr.,-en aipatua.

⁴³PETRIE, W. M. F., “Beth-Pelet (Tell Fara) 1.”, *British School of Archaeology in Egypt*, 48, London, 1930, 36 or., GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., *Op. Cit.*, 266-267 orr.,-en aipatua.

seigarren laukia ilargi festibalaren seigarren egunarekin erlazionatzen da (*snt*) eta erdiko laukiak ilargi betearen ospakizunarekin hurrenez hurren.⁴⁴

Griffiths, Hornung, Kendall eta Piccione autoreen iritziz, tableroko azken bost laukiek (normalean modu berezi batez dekoratuak daudenak), urte zibileko bost egun “epagomenoei”⁴⁵ egiten diete erreferentzia. Hauek Thot-engatik izan ziren irabaziak Selenerentzako, jokoaren esanahiari men eginez; guzti hau Plutarkok kontatutako egiptiar mito batean oinarritzen da. Testuinguru honetan, azken bost lauki hauek baino lehenagoko laukiari “edertasunaren etxea” (*pr-nfr*) deitzen zaiola aipatzea interesgarria izanen litzateke.⁴⁶

Berez, esan daiteke jokoaren sinbolismo astrologikoak hileta testuinguru batean zentzua hartzen duela, mahai jokoak beste bizitzara bidaiatzeko tresna batean bilakatu zenean besteak beste. Egiptiar kontzepzioari erreferentzia eginez, hildakoak Nut-en gorputza zeharkatu behar zuen eguzki txalupa batean, mendebaldeko zeruertzetik zeruko jainkoaren ahotik sartuta, gero ekialdeko zeruertzean jaiotzeko, eguzkiaren ateraldiarekin erlazionatuta dagoena. Berpiztu ondoren, erregio zerutiarrak oso ondo ezagutu behar zituen bere bidaia burutu ahal izateko. *Hildakoen Liburua* hildakoarentzat zeruaren gida topografiko baten antzekoa zen, gauaren orduen inguruko erreferentzia izpiritualak, konstelazioak eta beste hainbat elementu zerutiarren inguruko informazioa ematen ziotelarik. *Senet* jokoak azken finean, antzekoak ziren oharpenak ematen zituen, funtzio berdintsuarekin.⁴⁷

Klase sozial guztiek ezagutzen eta praktikatzen zuten joko bat zen. Hasiera batean, denbora pasa xume bat baino ez zen, zeukaten denbora librea modu batean edo bestean pasatzeko beharretik sortua izan zena. Hala ere, inperioaren, eta honekin batera, gizarte egiptiarraren garapenarekin, errealitatea interpretatzeko modu ezberdinak eta konplexuagoak sortzen hasi ziren. Hemen kokatuko genuke beraientzako zein garrantzitsua izan zen mitologiaren papera euren egunerokotasunean. Beste hainbat

⁴⁴ PICCIONE, P. A., *The Historical Development of the Game of Senet and its Significance for Egyptian Religion*, Chicago, 1990, 352-353 orr., GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., *Op. Cit.*, 266-267 orr.,-en aipatua.

⁴⁵ Mitologia egiptiarraren arabera, *Dyehuty* (Thot) jainkoak bost egun *epagomenoak* sortu zituen, Jonsu ilargi jainkoaren argitasunetik aldentzen zituena. Egun berri hauek Nut-i bost seme erditzeko posibilitatea eman zion: Osiris, Horus, Seth, Isis eta Neftis, Ra jainkoak urtearen beste egunetan erditzea debekatu baitzion. Egiptiar egutegian, bost egun hauetan Nut-ek erditutako jainkoen omeneko jaialdiak ospatzen ziren.

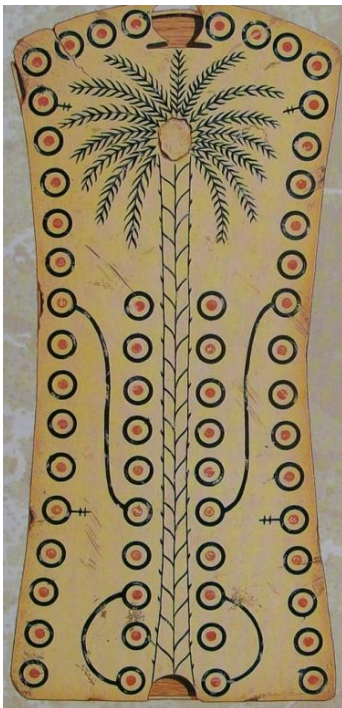
⁴⁶ PLUTARKO, *De Iside et Osiride* (J. Gwym Griffiths-ek itzulia), Swansea, 1970, 293 or.; HORNUNG, E., “Zeitliches Jenseits”, *Eranos Jahrbuch*, 47, Berlin, 1978, 271 or.; KENDALL, T., “Règles du Jeu”, *Jouer dans L’Antiquité*, 45, Marseille, 1991, 160 or.; PICCIONE, P. A., *Op. Cit.*, 354 or., GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., *Op. Cit.*, 266-267 orr.,-en aipatuak.

⁴⁷ GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., *Op. Cit.*, 266-267 orr.

gauzen artean, heriotza zen gehien kezkatzen zien arloa eta gauzak horrela, lehenengo begirada batean umeentzako joko bat zirudien zerbait, atzetik heriotzari aurre egin nahi zion herri baten testimonio plastikoetan bilakatu da *Senet*-a. Gaur egun galdua dagoen joko bat da, eta normalean gaian adituak direnak baino ez dute ezagutzen.

Txakurrak eta txakalak

Jokoen azterketarekin amaitzeko, *Txakurrak eta txakalak* izenekoari buruz hitz egitera pasako gara, eta kasu honetan, ez dauzkagu inolako irudikapenik hilobietan edota beste leku batean. Inperio Ertainean eskusiboki garatu zen joko bat izan zen eta guztira 70 tablero kontserbatzen dira mundu mailan. Lehenengo ebidentzia arkeologikoak K.a. bigarren milurtekoan kokatzen ditugu; zaharrena, Tebaseko kapitaleko nekropolian eta Fayum-eko erregioko zenbait lekuetan (Sedment, Lahun eta Lisht). Ezagutzen den erreferentziarik ezagunena Reny-Seneb (XII. dinastia) faraoiaren hilobian aurkitutako alea da.



6. IRUDIA. Tableroaren eredu bat. Amenmhat IV.aren erreinaldia (XII. Dinastia).

Mahai joko hauek etxeke zein hilobi testuinguruetan topatu izan dira, eta seguruena da hilobi objektua kontsideratzea (opari baten moduan izan daiteke), aurreko jokoetan gertatzen zen bezala. Bereganatzen duen forma, aizkora batenarekin konparatua izan da (Carnavon eta Carter-ek 1912an esanda) edota ezkutu batekin ere.⁴⁸

Jokoaren izenari dagokionez, errealitatean ez da ezagutzen zein zen erreala edo lehena. Hala ere, adiera berri deskriptiboek horrelako izenei egiten diete erreferentzia: *Txakurrak txakalen kontra*, *Palmondoaren jokoa*, *Ziriak eta zuloak*, *Ezkutuen jokoa* edo *58 zuloen jokoa*. Joko hauen garrantzia tableroan eta pieza mugikorretan oinarritzen zen; hala ere, Periodo Koptoan (kristauan) tableroak aldaketa nabariak izan zituen, labirinto baten itxura bereganatuz.⁴⁹

Aldeetan modu paralelo batean antolatuak dauden 29 zuloen bidez konposatzen da, eta bi jokalarientzako jokoa izanik, bakoitzak bere zulo propioak dauzka, azkena

⁴⁸CARTER, H., CARNAVON, L., *Five Years of Explorations at Thebes, A Record of Work done 1907-1911*, London, Oxford, New York, 1912, 58 or., CRIST, W., DUNN-VATURI A. E., DE VOOGT A., *Ancient Egyptians and Play: Board Games Across Borders*, London, Bloomsbury Academic, 2016, 103-124 orr, -en aipatua.

⁴⁹DECKER, W., *Op. Cit.*, 134-135 orr.

izan ezik; azken honetara jokalarietako bat heltzean, partida amaituko da. Atzeko aldean piezak gordetzeko espazio bat dauka, atetxo baten bidez ixten eta irekitzen dena. *Senet* jokoarekin alderatuz gero, lauki kopuru berdina erabiltzen da baina kasu honetan jokalaria bakoitzak bere espazio propioa dauka tableroan bertan (nahiz eta azkeneko zuloa berdina izan bientzako). Horretaz gain, oso esanguratsua da bi jokoetan pieza kopuru berdina erabiltzea, kontuan hartzen badugu *Senet* jokoan bost ere erabiltzen zirela Inperio Berrian zehar. Horrela bada, planteamendu honek egiptiarren 30 laukitako jokoei debozio berezia zietenaren gogoeta egiteko aukera ematen digula aipatzekoa da.

Zulo hauetan, pieza mugikor batzuk sartzen dira eta modu honetan jokoa aurrera ateratzeko mugimenduak ematen dira. Jokalari bakoitzak bost iltze izango ditu eta mugimenduak bakoitzari dagokion zuloen errenkadan burutuko dira. Hauetan txakurren eta txakalen buruak egongo dira irudikatuak, jokalaria bakoitzarenak ezberdintzeko.

Beste jokoetan gertatzen den bezala, jokatze arauak ezezagunak dira eta egin diren berregiteak tradizioa eta beste elementu batzuk baliatuz egin dira. Egiturari erreparatuta ondorioztatzen dugu jokoa bi pertsonen artean burutzen zen lasterketa batean oinarritzen zela, biek azkeneko zuloa lehenak iristea bilatzen baitzuten. Gainera, tableroko ibilbidean hainbat zulo lotuta agertzen dira (6-20 eta 8-10 hurrenez hurren) eta horrek iradokitzen digu bidezidor edo atzera-egite bat izango zela seguruenik. Honekin batera, ibilbide bereko 15 eta 25 laukiak modu berezi batean markatuak agertu ohi dira, beraz, efektu bereziren bat edo erreferentziaren bat izango zuten posizioak izanen ziren seguruenik.⁵⁰ Azkeneko laukia eternitatearekin erlazionatzen den hieroglifiko baten bidez inguratua dago⁵¹, ondoren arlo sinbolikoan aztertuko duguna.

Adibiderik hoberena Amenemhat IV.aren erreinaldiko (XII. Dinastia) ondorengo pieza hau izanen litzateke, K.a. 1814-1805 urteen inguruan datatua dagoena eta egun Metropolitan Museoan kontserbatzen dena⁵². Museoak berak ondorengo deskribapena eskaintzen digu: *“The board rests*



7. IRUDIA. *Txakurrak eta txakalak* jokoa. Amenemhat IV.aren erreinaldia (XII. Dinastia).

⁵⁰“Ludoteca de Pampala. Perros y Chacales + El Mehen.”, <https://ludotecapampala.wordpress.com/tag/perros-y-chacales/> (2017ko maiatzaren 3an kontsultatua).

⁵¹CRIST, W., DUNN-VATURI A. E., DE VOOGT A., *Op. Cit.*, 103-124or.

⁵²“Twiggie Truth. Egyptian board games: Game of Hounds & Jackals” <https://twiggietruth.wordpress.com/tag/egyptian-board-games/> (2017ko maiatzaren 3an kontsultatua).

*on four bulls' legs; one is completely restored and another only partially. There is a drawer with a bolt to store the playing pieces: five pins with hounds' heads and five with jackals' heads. The board is shaped like an axe-blade, and there are 58 holes in the upper surface with an incised palm tree topped by a shen sign in the center".*⁵³

Funtsean, orain arte adierazitako ezaugarri estilistiko guztiak biltzen ditu argi eta garbi; gainera, aurkezten duen kontserbazio egoerak azterketa errazten digula esan beharra dago ere. Ebanoz eta marfilez eginda dago (pieza mugikorak ere aintzat hartuz) eta tableroaren gaineko polikromia mantendu izan denez, honen gaineko marrazkiak eta ikonografia azter dezakegu. Pieza konkretu hau Lord Carnavon eta Howard Carter-ek Amenmhat IV.aren hilobian induskatu zuten 1910. urtean, eta jokoa birsortu egin zuten indusketatan egindako aurkikuntzez baliatuta. Gainera, oso esanguratsua litzateke aipatzea indusketan aurkitutakoa oinarri moduan izanda publikazio bat kaleratu zutela, zeinean pieza honi buruz ondorengo deskribapena burutzen zuten: *"Presuming the 'Shen' sign ... to be the goal, we find on either side twenty-nine holes, or including the goal, thirty aside. Among these holes, on either side, two are marked ..nefer, 'good;' and four others are linked together by curved lines.. Assuming that the holes marked 'good' incur a gain, it would appear that the others, connected by lines, incur a loss.. Now the moves themselves could easily have been denoted by the chance cast of knuckle-bones or dice....and if so we have before us a simple, but exciting, game of chance."*⁵⁴

Hala ere, pieza hau ez da beti mahai joko baten moduan interpretatua izan, askok ilargi-eguzkiaren zikloak erregistratzeko instrumentu bat zela mantentzen baitute, ilargi-eguzki hilabetearen sinkronismoari erreferentzia eginez; ondoren, mahai joko bezala erabiltzen omen zuten. Hipotesi ezberdinak daude esanahi astrologiko hauek azaltzen dituztenak.⁵⁵

⁵³"Metropolitan Museum. Ancient egyptian game." <http://www.metmuseum.org/blogs/metkids/2016/ancient-egypt-game> (2017ko maiatzaren 3an kontsultatua).

"Tableroa lau zezen hanken gainean jarrita dago; horietako bat guztiz errestauratua dago eta beste bat partzialki bakarrik. Piezak gordetzeko morroilodun tiradera bat dauka: txakalen burua duten bost ziri eta beste bost txakurrena. Tableroak aizkora baten xaflaren forma dauka, eta goiko partean 58 zulo dauzka erdialdean *shen* zeinu baten bidez moztua dagoen palmondo batekin."

⁵⁴CARTER, H., CARNAVON, L., *Op. Cit.*, 58 or.

"*Shen* zeinua jomuga dela suposatuz, bi aldeetan 29 zulo aurkitzen ditugu, helmuga kontuan hartuz, 30 alde batean. Zulo hauen artean, bi aldeetan, horietako bi "nefer"-ekin markatuak daude, "ona", eta beste lau lerro kurboen bidez konektatuak daude. "Ona" bezala markatuak dauden zuloak onurak ekartzen dituztela kontuan hartuz, lerroen bidez konektatuak daudenak galera suposatzen dutela ematen du. Orain mugimenduak astragalo edo hezurren patuaren menpe daude... eta horrela bada, aurrean zorizko joko hunkigarri baten aurrean gaude."

⁵⁵GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., *Op. Cit.*, 268 or.

Funtzioari dagokionez, Platonek berak idatzi batean adierazten du egiptiarrek tablero horietan eguzkiaren, ilargiaren eta eklipseen mugimenduak tratatzen zituztela.⁵⁶ Ildo honetatik, objektu hauek instrumentu astrologikoak bezala izan dira interpretatuak eta posiblea da kasu honetan Piccione-k *Senet* jokoan adierazi zuen esanahi astrologiko berdina izatea (Inperio Berrian bereganatu zuen kontzepzioari lotuta egonen liratekeena). Hein batean, tableroaren dekorazio guztia sinbolismo astrologikoa jarraikiz azal daiteke. Zuloetan agertzen diren marka gehienak egiptiarren egutegi ilargi zibilaren jaiekin bat egiten dute; horietako bat *nfr* da adibidez, aktibitate zehatz batzuei erreferentzia egiten dietenak.⁵⁷

Urte zibil egiptiarrak 30 eguneko 12 hilabete zeuzkan, hauei 5 egun “epagomenoak” batzen zitzaielarik; bederen, ilargi hilabeteak 29 edo 30 egun zeuzkan, guztia zikloaren arabera. Ilargi egutegiari hilabete bat gehitu behar zaio zenbait kasuetan korrelazioan batasun bat lortu ahal izateko, eta, gauzak horrela, 59 zuloetan tableroak posibilitate onak eskaintzen ditu hilabete hau non sartu behar den argitzeko. Beraz, zuloen errenkadetako batean ilargi hilabeteen erregistroa apuntatzeko –kontuan izan behar dugu ilargi zikloak 354 egun dituela eta urte zibilak, aldiz, 365- balioko zuen, eta behin azken zuloa helduta, errenkada paraleloaren pieza mugikorrek mugitzen hasiko ziren. 30. zuloa, ilargi hilabeteen 30. eguna erregistratzeko erabilia izan zitekeen. Bestalde, tablero batean aldi berean ilargi zikloak eta ziklo zibilak erregistratzeko balio zitekeela kontuan hartzekoa da ere. Erregistro guztiak txakurren eta txakalen pieza mugikorrek burutzen ziren, bakoitza gauza ezberdin baterako noski.⁵⁸

Behin tableroaren funtzioaz eta erabileraz mintzatuta, sinbolismo izpiritualaren eta astrologikoaren inguruan mintzatuko gara. Lehenik eta behin, kontuan hartu behar dugu *Snw* zeinua (“eguzkiak zeharkatutako erregio osoa” esan nahi duena) tableroaren erdiko zuloa inguratzen agertzen dela. Honek aurretik jada azaldutako Ra jainkoaren jaiotzaren mitoari egiten dio erreferentzia hain zuzen ere; hau da, Ra jainkoaren eguneroko eta urteroko bidaiak *Snw* zeinuarekin erlazionatuak daude, eta tablero honetan egoteak zentzu osoa bereganatzen du.⁵⁹ Gauzak horrela, tablero askotan Ra jainkoaren begia agertzen da, honek dakarren sinbologia arras ezagun eta

⁵⁶*Ibid.*, 268 or.

⁵⁷*Ibid.*, 268 or.

⁵⁸*Ibid.*, 268-269 orr.

⁵⁹*Ibid.*, 270 or.

garrantzitsuarekin; modu batean edo bestean, eguzkia eta ilargiaren sinkronismoarekin harremanatuko zen.⁶⁰

Aurretik deskribatu bezala, tableroaren erdigunean palmondo bat agertzen da irudikatua. Oraingoan, Horapolori egingo diogu erreferentzia, berak idatzitako *Hieroglyphica* lanean zenbait paragrafo agertzen baitira egiptiarrek landare honekiko zeuzkaten sinesmenak azalduz. Antza denez, egiptiarrek palmondo batean hilero adar berri bat jaiotzen zela uste zuten eta denbora estimatzeko modu bat bezala erabil zitekeen. Gauza da, palmondoaren adar bat urtearen eta urtaroaren sinbolo zela; garaiko hitzak erabiliz, *rnpt* “urtea” *tr* “urtaro” bezala erabiltzen zen. Horretaz gain, palmondoa Thot jainkoaren atribuetako bat zen, *Denboraren Jauna* bezala ere ezagutua zena; eternitatearen pertsonifikazioak ziren azken finean eta honakoa irudikatzen zen bizitza eternoaren desira moduan.⁶¹

Zenbait kasuetan, tableroak berak hipopotamo baten itxura hartzen du eta kasu hauetan Tueris emankortasunaren jainkoarekin harremanatzen da (zeinaren izena Ipet, Apet, Epet edo Opet ere izan daitekeen). Tenplu ezberdinetan aurkitu izan dira hilabeteak eta hipopotamoak erlazionatzen dituzten testuak (Opet-en santutegian adibidez, Karnak-en kokatua), eta Philae tenpluan, hipopotamoa urtera lotuta agertzen da gainera. Erreferentzia horiengatik, animala honekin erlazionatzeak konnotazio sinboliko nabaria duela esan genezake.

Txakurren eta txakalen buruak, aurretik aipatu bezala, eguzkiaren eta ilargiaren zikloak ezberdintzeko izan ahal ziren erabiliak. Hala ere, Anubis (txakala) eta Wepwawet (txakurra) jainkoen txakur jatorria nahiko eztabaidatua da gaur egun ere. Anubis, hildako txakurra kontsideratua izan da eta izaki honen dualismoa nahiko esanguratsua da, eguzki eta ilargi zikloen bereizketa egiteko funtzionalitateari loturak ezartzerakoan.

KONKLUSIOAK

Puntu honetara iritsita, mahai jokoaren munduak Antzinaroko Egipton gordetzen dituen sekretuak zeintzuk diren deskubritu ahal izan dugu, eta ez dira inolaz ere soilak edo garrantzirik gabekoak izan. Ikerketa honen bidez, hainbat gauza mahai gaineratu ahal izan ditugu. Jokoa eta artearen arteko erlazioa benetan estua denaren tesiari indarra emateaz gain, kulturak mugak ez dituela antzeman ahal izan dugu.

⁶⁰*Ibid.*, 272 or.

⁶¹*Ibid.*, 271 or.

Zeinek esango zuen, mahai joko batzuek zibilizazio baten horrenbesteko informazioa emango zigutela? Lanaren garapenean hainbatetan aipatu bezala, objektu hauek herri batek zuen heriotzaren gaineko kezkaen testimonio plastikoak dira; funtsean, errealitatea interpretatzeko modua eta beraien sinesmenen inguruko atal garrantzitsuenetariko bat izanen lirateke. Gainera, izan zuten garapena oso berezia da, gizartearen premien arabera izan delako. Hau da, hasiera batean denbora pasatzeko eta dibertitzeko objektuak baino ez ziren, inolako kontsiderazio bereziarekin; baina, gizartean bertan ideologia erlijiosoaren arloan aldaketa sakonak egotean, jokoak Haratagoko Mundura igarotzeko funtsezko tresnetan bilakatu ziren. Fenomeno honen garrantzia antzeman ahal izateko modurik hobereana, *Hildakoen Liburuan* konjuruatuko batean agertzen dela izanen litzateke.

Antzinaroko Egipton irudiaren garrantzia berebizikoa zen gainera, betirako irauten zuelako eta eternitatearekin zeukaten kontzepzioarekin lotzen zen. Harreman hau Haratagoko Munduan izango zuten bizitzari ematen zioten garrantziarekin erlazionatzen da. Gauzak horrela, ideia honen ildo jarraituz, mahai joko hauek hilobietan aurkitu izan direla oso esanguratsua da, eta bakoitzak irudi edo ikonografia zehatz bat zeukan (normalean, jokoaren jabearen eternitatea eta bizitza oparoa desiratuz edo lauki bereziak deskribatzen dituen). Irudi eta kontzepzio guzti horiek gaur egunera arte iraun dute, eta igarotako denbora guztia beraien eternitatea izan litzateke.

Beste aldetik, gaur egungo bizitzan txikiak garenetik egoten dira mahai joko ezberdinak gure egunerokotasunean, eta baliteke hori izatea objektu hauek ez estimatzearen faktore nagusia. Ez digu inolako kuriositaterik sortzen honen jatorriaren inguruan, egun denbora pasatzeko milaka forma ditugulako eta honakoa soilena bezala defini dezakegu. Baina lan honen bidez egindako ikerketarekin, horren xumeak iruditzen zaizkigun objektu horiek antzinateko zibilizazioetan sustraiak dauzkatela mahai gaineratu ahal izan dugu. Eta benetan ikaragarria da, orain dela milaka urteko zibilizazioek egindako sorkuntzek zer nolako eragin axolagabea daukaten guregan.

Kasu konkretu honetan, Antzinaroko Egiptoko mahai joko hauei egindako zenbait omenaldi eta eragin garrantzitsu aurkeztuko ditugu, modu labur batez. Hasteko, horren ezagutua den antzararen jokoak, *Mehen* joko egiptiarraren garapen bat da. Denbora pasata beste forma bat bereganatu du eta laukiak konplexuagoak bilakatu dira, baina jokoak irabaziz gero, azkeneko lauki berezi horretan Paradisuaren irudikapen batekin egiten dugu topo. Joko egiptiarraren kasuan, ideia nahiko antzekoa zen,

jainkoekin batera eternitatera pasatzen zelako irabazlea. Egiptiarrek eman zioten esanahi magiko-erlijiosoa galdu egin da, baina aipatutakoarengatik deitu izan zaio *Mehen* jokoari “antzara egiptiarra”, hain zuzen ere.

Bestalde, *Senet*-aren kasuan, gaur egun mugikorrean edota ordenagailuan jokatzeko aplikazio ezberdinak sortu izan dira. Gainera, oso esanguratsua litzateke aipatzea *Lost* izeneko telesailean jokoaren berregite metaforiko bat egin zutela. Honek adierazten digu jokoetatik ezagunena zela eta garrantzitsuena ere, oso fenomeno berezia da egungo gizarteak antzinaroko joko hau berreskuratzearen nahia.

Esan daiteke gauzak ez direla diruditen modukoak eta antzinateko zibilizazioek utzi diguten legatuaren garrantzia eta magnitudea kalkulazina dela. Guztia zerbaitengatik egiten zen, eta ez zen “arteagatiko artea” existitzen, gauzak egin diren funtziorako funtzionatzen bazuten ederrak izango zirelako. Oso mentalitate funtzionala da, zalantzarik gabe, baina, beraien nahia bete zutela ukazina da, horrela izanen ez bazen, ez nintzatekeelako lan hau zibilizazio honi dedikatzen ariko.

BIBLIOGRAFIA

- CRIST, W., DUNN-VATURI A. E., DE VOOGT A., *Ancient Egyptians and Play: Board Games Across Borders*, London, Bloomsbury Academic, 2016.
- DE VALDENEBRO, X., “El arte y el juego”, *Educación y educadores*, 4, Colombia. Universidad de la Sabana, 2001.
- DECKER, W., *Sports and games of Ancient Egypt*, New Haven and London, Yale University Press, 1992.
- DÍAZ BÓRQUEZ, T. H. M., *Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las culturas a través de los tiempos*, Edición digital, Ludoteca Pampala Press, 2014.
- GARCÍA MARTÍNEZ, M. A., “Astronomical Function of the 59-Hole Boards in the Lunar-Solar Synchronism”, *Aula Orientalis*, 32/2, Tamkang University of Taipei, 2014.
- KENDAL, T., “The Ancient Egyptian Game of the Serpent: Mehen”, FINKEL I. L. (zuz.)-n, *Ancient board games in perspective: papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions*, London, British Museum Press, 2007.
- KENDALL, T., *Passing Through the Netherworld: The Meaning and Play of Senet, an Ancient Egyptian Funerary Game*, Belmont, Kirk Game Company, 1978.
- LLAGOSTERA, E., “El ocio en la antigüedad. Juegos del Mundo”, *Espacio, Tiempo y Forma. Historia Antigua*, Serie II, Madril, Facultad de Geografía e Historia, UNED, 2011.
- MANNICHE, L., *El arte egipcio*, Madril, Alianza forma, 1997.
- PALOMAR MILLÁN, G., *Trabajo de fin de Máster: Los juegos de mesa. Creación y producción.*, Universidad de Granada, 2012.
- PICCIONE, P. A., “In Search of the Meaning of Senet”, *Archaeology* 33, July/August, Archaeological Institute of America, 1980.
- TEETER, E., *Ancient Egypt. Treasures from the collection of the Oriental Institute University of Chicago.*, Chicago, Oriental Institute Museum Publications, 23, 2003.
- THIBAUT, D., “Aseb: The Game of Twenty Squares. An Ancient Egyptian Two-Player Board Game”, *Four Ancient Board Games*, Gaming Corner, London, 2015.

“Amigos del antiguo Egipto. Gran diccionario de la mitología egipcia. Mehen.”,
http://amigosdelantiguoegipto.com/?page_id=309 (2017ko apirilaren 19an kontsultatua).

“El juego del Senet”, <https://papirosperdidos.com/2014/05/17/el-juego-senet/> (2017ko otsailaren 7an kontsultatua).

“Historia de los juegos de mesa”,
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/images/trabajos/6638_21398.pdf (2017ko Martxoaren 3an kontsultatua).

“Ludoteca de Pampala. Perros y Chacales + El Mehen.”,
<https://ludotecapampala.wordpress.com/tag/perros-y-chacales/> (2017ko maiatzaren 3an kontsultatua).

“Mehen: El Juego mágico de la serpiente”,
<https://siathethert.wordpress.com/2009/04/29/mehen-el-magico-juego-de-la-serpiente/>
(2017ko Apirilaren 19an kontsultatua).

“Metropolitan Museum. Ancient egyptian game.”
<http://www.metmuseum.org/blogs/metkids/2016/ancient-egypt-game> (2017ko maiatzaren 3an kontsultatua).

“Twiggie Truth. Egyptian board games: Game of Hounds & Jackals”
<https://twiggietruth.wordpress.com/tag/egyptian-board-games/> (2017ko maiatzaren 3an kontsultatua).