



*De Númenóre al Reino Unificado de la Cuarta Edad, un
análisis dúnadan a través de Ciryā*

Sanyasur Ciryandil

174 de la Cuarta Edad del Sol

Minas Tirith, Capital Hermana del Reino Unificado

Una poca necesaria introducción a *Cirya*



La persona que se asome a este humilde documento estará sin duda familiarizada con el juego de tablero *Cirya*, muy habitual en los últimos años tanto en los salones más regios como en las tabernas más humildes así como en el estamento militar. No en vano, en el año 160, cuarenta años tras subir al trono nuestro Alto Rey del Reino Unificado, Eldarion Telcontar, se publicaron las ya famosas *Sanyenyalon* (Q. *Ley(es) de la memoria*), en las que se listaban tradiciones y hábitos propios de la Isla del Don, Oesternessë, que se habían perdido por diversos motivos en los Reinos en el Exilio y que debían rescatarse «*avanairë yo avanainië*» (Q. *sin pena ni lamento*). Si bien es verdad que algunas de estas tradiciones y hábitos perduraron en Arnor y luego en Arthedain hasta su final en el 1975 de la Tercera Edad, la mayoría fueron proscritas o ignoradas en los primeros tiempos de Gondor durante el reinado de Meneldil hijo de Anárion, como se relatará más adelante.

Este tratado es descendiente directo de aquellas *Sanyenyalon* por orden del Escribano del Rey, Findegil, y es un honor que esperamos haber correspondido con una extensa labor de investigación histórica. En ella hemos disfrutado reconstruyendo la apasionante historia del juego *Cirya* y su intrincada relación con la historia de Númenóre y los Dúnedain en la Tierra Media.

Cirya y su relación con el Fëa

Antes del obligado relato sobre las reglas del juego *Cirya*, trámite innegociable previo al cuerpo principal de la investigación, merece nuestra atención que de todos los entretenimientos de los *Atani*, y en particular de los Dúnedain, *Cirya* es el único del que tenemos registro que haya sido citado en tratados de los Primeros Nacidos como una *prueba* del Fëa de los Segundos Nacidos. Efectivamente, no en una sino en dos instancias aparece mencionada esta pleitesía en los volúmenes atesorados en Imladris sobre los **Anales de los Reyes, Reinas y Gobernantes de Númenóre**.

Al autor elda, Sailarmo, le causó admiración, según comenta en sus textos «[...]cómo una partida de *Cirya* entre Eärendur y Lindórië hizo más por la altura del [fëa firimaron] (Q. *alma de los mortales*) que muchas construcciones y logros materiales». Aquí Sailarmo se refiere a alguna partida especialmente deliciosa en donde los estilos de juego a la vez sofisticados y personales de los contendientes alcanzaron una naturaleza casi mística en donde una belleza inalcanzable por el *hroa* se abrió paso ante la sorpresa del testigo elda.

No se conserva registro escrito de tal partida pero no resulta necesario para afirmar lo que cualquier persona versada en *Cirya* siente ante un tablero de este juego, que *Cirya* tiene unas reglas sencillas pero un devenir extraordinariamente incierto estrechamente vinculado con la personalidad y la *voluntad* de cada jugador.



Origen de Cirya



Cirya es un juego intelectual y bello cuya primera referencia data del reinado de Tar-Telperiën (1320-1731 SE) en Númenórë. Aparece brevemente comentado en el apéndice de un pequeño volumen llamado *Aratyalië* (Q. *Juegos nobles*) del año 1378 SE de autoría desconocida. Muy probablemente, la copia que se preservó en Annúminas durante la Tercera Edad y más tarde en Minas Tirith procede de la mismísima Biblioteca de Armenelos.

Hay controversia sobre si el origen del juego coincide aproximadamente con la fecha de publicación de *Aratyalië* porque *la propia fecha de Aratyalië* suscita dudas en parte de la comunidad historiadora, pero sí existe consenso en aceptar que la aparición de *Cirya* y la elaboración de *Aratyalië* son coetáneas dado el modo en el que en el texto se presenta el citado juego «*Vinya sito imbi arquenië ar ciryaqueni[...]*» (Q. «*Una reciente costumbre entre la nobleza y los navegantes[...]*»).

Gran parte de la comunidad erudita sostiene que, a partir del siglo XIV de la Segunda Edad, el pueblo numenoreano empezó a desarrollar divertimentos intelectuales cada vez más sofisticados en donde la larga duración de éstos se veía como una virtud. Recordemos el dicho numenoreano «*Yanta i tyalië na yanta i cuivië*» (Q. «*alargar el juego es alargar la vida/el despertar*»¹), una propiedad, la larga duración de las partidas, que las reglas más antiguas conocidas de *Cirya* presentes en *Aratyalië* sin duda tenían (véase **Anexo I** más abajo). *Cirya* podría haber estado basado en algún rudimentario juego de pueblos considerados inferiores en las costas occidentales de Endor y con los que los expertos navegantes y comerciantes de Númenórë se relacionaban siempre con abrumadora superioridad. Naturalmente, también pudo haberse originado como respuesta ante el tedio a bordo de alguno de los numerosos barcos de la flota naval o comerciante de Númenórë.

En todo caso, que el propio nombre del juego sea *Cirya* (Q. *barco, navío*) y la forma de obtener la victoria en el juego sea, de forma metafórica, establecer una ruta marítima, ofrece una sólida base

¹ El origen de este dicho es desconocido por muchos pero se atribuye más allá de toda duda a la bardo numenoreana del siglo XI, Cairendil, en su conjunto de poemas sobre el destino y la muerte. La propia Fíriel de Númenórë se refería a ella como la *lómelinë* por excelencia de Elenna cuando transcribió en su **Cairë wanwo** (Q. *Versos de la pérdida*) este lirismo de su antecesora.
[...]*Yanta tyalië yanta cuivië*
yanta cuivië yanta tyalië
ar cuiviessë ve tyaliessë
oioanqualë na eressë.
(Q. [...]*Alargar el juego es alargar la vida*
alargar la vida es alargar el juego
y tanto en la vida como en el juego
la soledad es eterna agonía.)

a la teoría de la asimilación por vía marítima o, en su defecto, propia de la actividad naval y no a un origen propio de la isla o la corte. Así, el juego se habría desarrollado primero como entretenimiento a bordo durante las largas travesías entre la Isla de Elenna, fundamentalmente los puertos de Hyarrostar, y diversos puntos del litoral del noroeste de Endor aunque es muy probable que llegara a la capital, Armenelos, desde el importante puerto de Rómenna, dada su proximidad. Esta teoría resta importancia a su incapacidad de explicar algunas inflexiones del lenguaje empleado en Aratyalië que recuerdan, aunque no coinciden exactamente, al adûnaico. A día de hoy, esta teoría es la más extendida y aceptada.

Anvanima Quenta, el otro origen de Cirya

Otras teorías se oponen frontalmente a esta conclusión sobre el origen de *Cirya*. De entre ellas destacamos la denominada *Anvanima Quenta* (Q. *El relato más bello*) en un juego de palabras alusivas al periodo en donde ubican tanto el citado volumen **Aratyalië** como el origen del juego. Efectivamente, esta teoría situaría la aparición del juego en el reinado, no de Tar-Telperiën, sino en el de Tar-Vanimeldë, reina que vivió casi 1000 años después de Tar-Telperiën, y que es reconocida por su deleite en la música, el baile y los juegos y su poco interés en el gobierno de Númenóre, que delegó en su rey consorte Herucalmo.

Los principales pilares de esta teoría son dos.

Por un lado, la marca temporal de 1378 inscrita en la portada del documento de **Aratyalië** no se referiría a la Segunda Edad sino a la *Tercera Edad*. La ausencia de la expresión *Segunda Edad* en el legajo no se debería, según esta hipótesis, a la conocida costumbre numenoreana de referirse a los años desde la formación de Oesternessë sin más aditamento. En su lugar, se explicaría dentro de una apresurada labor de catalogación de restos de la por entonces extinta biblioteca de Annúminas dentro de los muros de su pálido reflejo en la cercana ciudadela de Fornost. Esto sucedería en tiempos de guerra contra el Rey Brujo de Angmar durante el aciago reinado de Arveleg I. Se sabe por los registros de la Biblioteca de Minas Tirith que Aratyalië pasó a sus archivos por orden de Arvedui en el 1970 TE, bajo la conocida fórmula de *Aranna* (Q. *donación real*, lit. *noble regalo*) ante el temor del final de los días de Arthedain y la pérdida de sus tesoros culturales. La base de esta hipótesis es la gran diferencia del tipo de pergamino y de trazo entre la cubierta y el resto del contenido de **Aratyalië**.

Por otro lado, las inflexiones de ciertas partes del texto de Aratyalië en donde parece emerger una sonoridad más propia del adûnaico, idioma ausente de las fórmulas y textos de la nobleza y los textos eruditos de la época referida, sirven igualmente a los proponentes de la *Anvanima Quenta* para establecer que tanto *Cirya* como **Aratyalië** pertenecerían a una época más tardía, aunque aún casi 1000 antes de que Ar-Gimilzôr promulgara el establecimiento del adûnaico como única lengua

oficial de Númenórë, prohibiendo el uso de las lenguas élficas. El estudio lingüístico comparativo establece similitudes importantes con otros textos escritos durante el reinado de Tar-Vanimeldë, que sabemos actuaba como mecenas de numerosos tratados sobre música, baile y *juegos* para promover tanto el conocimiento como su difusión. Una de estas correspondencias más destacadas es el uso frecuente por el autor o autora de **Aratyalië** de *oska-* en lugar de *ohta-* (Q. *guerra*, metafórico en este caso) cuya reminiscencia con el adûnaico *azga* (A. *guerra*) es imposible obviar. La desaparición de estas particularidades tras el reinado de Tar-Vanimeldë² hace tradicionalmente fácil datar textos con estas características fonológicas y lexicológicas.

En cualquier caso, los aparentes méritos de esta teoría del origen de *Cirya*, la *Anvanima Quenta*, no consiguen contrarrestar un número amplio de inconsistencias internas que dicha teoría, por otro lado, presenta. Esto ha reducido considerablemente el prestigio académico necesario para ser considerada seriamente.

Reglas de *Cirya*

Se presentan a continuación las reglas de *Cirya* en su formulación moderna. Las variantes más conocidas así como rasgos de reglas pretéritas se pueden encontrar en el **Anexo I**.

Resumen del juego

Dos jugadores se alternan. En cada turno, cada jugador puede colocar una nueva pieza en un espacio vacío del tablero o mover un conjunto de piezas que está bajo su control.

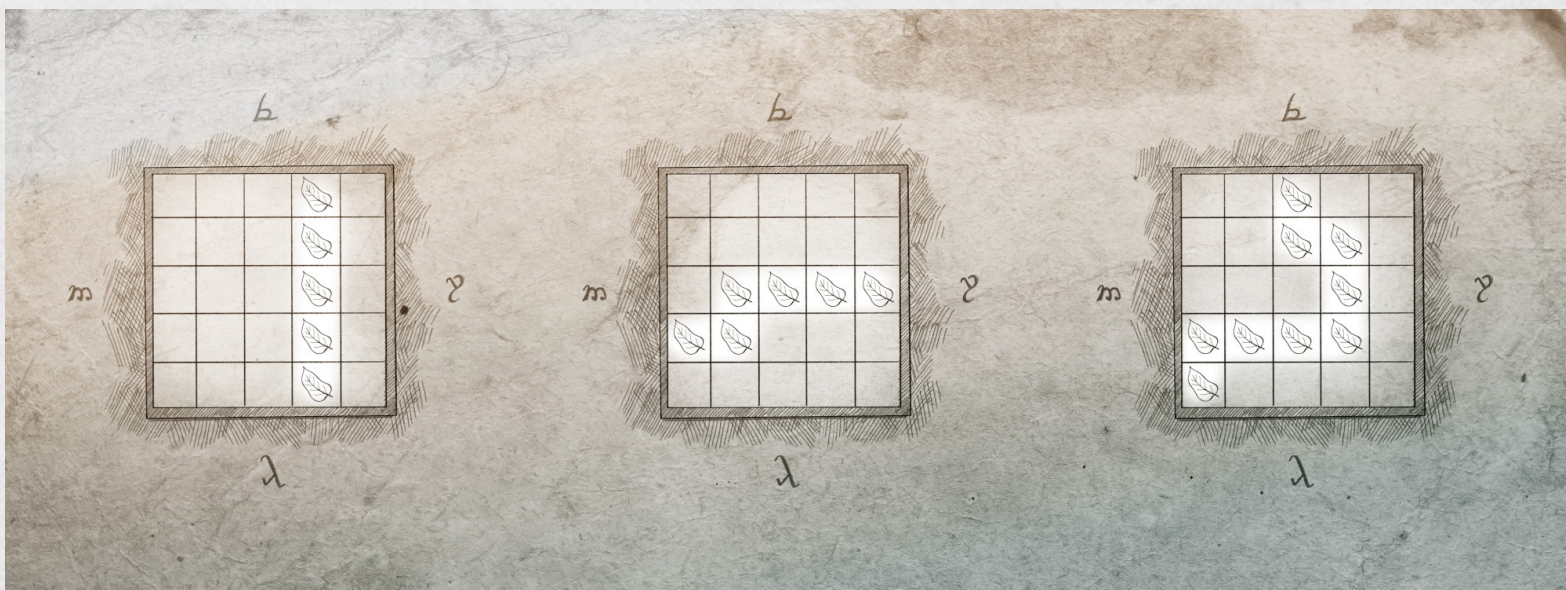


Fig. 1. Tres ejemplos característicos de londë victoriosos.

² Tar-Vanimeldë, cuyo reinado se establece entre el 2277-2637 SE, presenta características exclusivas de una transición del fin del adûnaico medio (siglos V-XXI) al comienzo del adûnaico clásico (siglos XXI hasta Akallabêth), haciendo de este reinado uno de los más cómodos para la datación comparativa de textos y registros.

El objetivo es construir un *londë* (Q. *ruta -marítima-*), que es la unión de piezas que conectan lados opuestos del tablero.

Los espacios o *sati* en el tablero de *Cirya* solo se consideran conectados entre sí por sus lados y no por sus vértices. Las rutas no pueden obtenerse a través de la unión diagonal de espacios y los conjuntos de piezas tampoco pueden moverse en diagonal.

El final de juego: sucede inmediatamente cuando uno de los jugadores completa un *londë*, se queda sin piezas que colocar o si el tablero no presenta ningún espacio vacío. El jugador que obtiene el *londë* es el ganador o, en el resto de casos, el jugador con el mayor número de piezas planas (*ciryar*) en la cima de los conjuntos de piezas, con posibilidad de empate. La forma de ganar con una ruta o *londë* es la predilecta, las otras dos formas se conocen como *quildëar* (Q. *mar en calma*).

Las piezas y el tablero

Hay dos tipos de piezas en *Cirya*, las *ciryar* (Q. *barco, navío*) y la *hallacirya* (Q. *buque insignia* lit. *alto navío*).

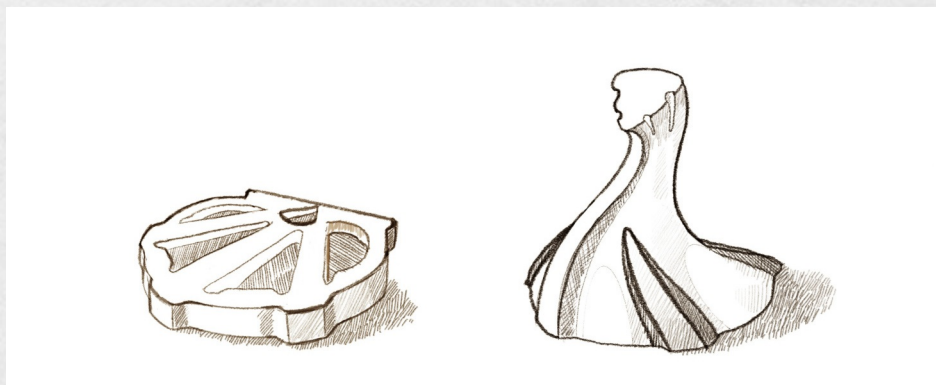


Fig. 2. Las dos piezas de *Cirya*, la *cirya* y la *hallacirya*. Se ilustran ejemplos de estilo típicamente numenoreano con la base de cinco ramas representando las cinco puntas de Andor. La *hallacirya* continúa con elegancia ese perímetro.

Las *ciryar* (Q. *barcos, navíos*) suelen colocarse planas en un espacio vacío del tablero. Las *ciryar* pueden acumularse en conjuntos verticales de piezas o *nossë* (Q. *clan, casa*) y cada *nossë* cuenta para obtener una ruta o *londë* del jugador con la *cirya* superior bajo su control.

Cuando una de las *ciryar* se coloca *de forma vertical* se denomina *tampa* (Q. *bloqueo, muro*). Los *tampar* controlan el *sat* en el que se encuentran pero no cuentan para un *londë* y no admiten otras *ciryar* o *tampar* encima de ellas. Son útiles para bloquear un *londë* potencial del otro jugador.

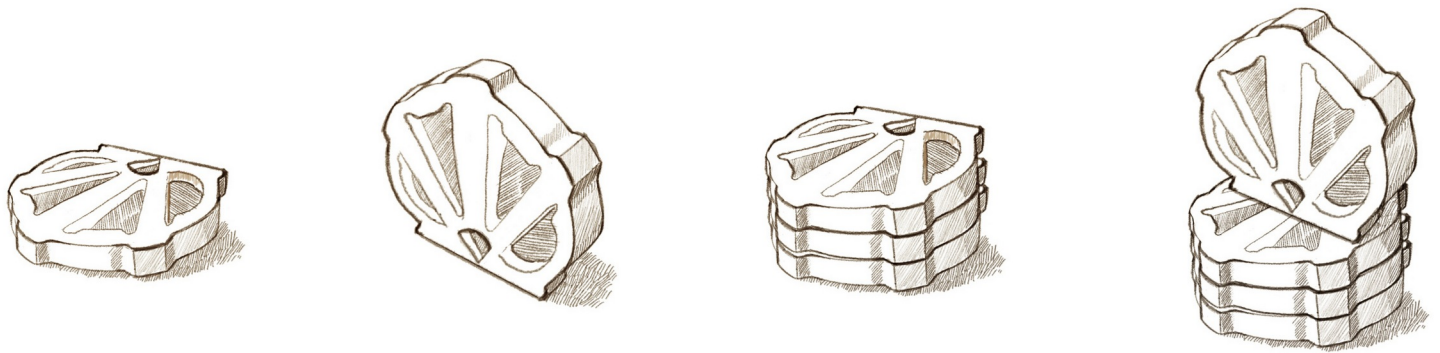


Fig. 3. Una ilustración que muestra un diseño de la pieza básica, ésta en su colocación como tampa, un *nossë monocolor*, y un *nossë coronado* por un tampa.

La *hallacirya* combina los mejores aspectos de las *ciryar* y los *tampar*. Cuenta para una ruta o *londë* y no admite otras piezas encima de ella. Adicionalmente, una *hallacirya* puede mover a un espacio contiguo ocupado por un *tampa* y derribarlo convirtiéndolo en una *cirya* o pieza normal, sobre la que entonces se ubica.

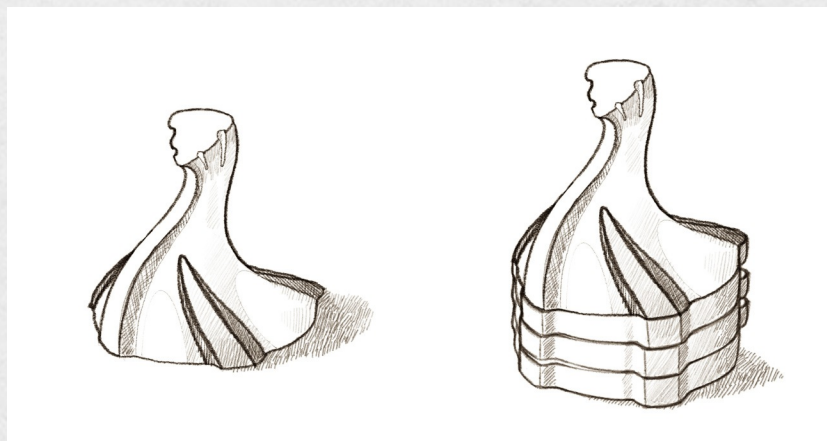


Fig. 4. Una *hallacirya* y un *nossë coronado* por una *hallacirya*.

El tablero es típicamente una cuadrícula de 4x4, 5x5 o 6x6 *sati*. Habitualmente se juega en tableros de 5x5 y en este caso cada jugador dispone de 21 *ciryar* y una *hallacirya*.

En el primer turno, es costumbre que cada jugador ubique una *cirya* del otro jugador en el tablero. Tras esto, cada jugador juega solo sus propias piezas disponibles o *nossë* que controle³.

3 Esta variante habitual de la apertura *Cirya* invita a los dos participantes a hacer sus respectivas primeras jugadas con una *cirya* del color opuesto antes de continuar jugando con las *ciryar* propias. Se ha perdido el origen de esta costumbre aunque hay algunas teorías que la asocian a gustos y preferencias de los *Unendili* en tiempos especialmente peligrosos para los fieles en Númenórë, quizá como una fórmula de establecer una primera pregunta oculta en el código común del juego. Esta plausibilidad no indica probabilidad, en opinión de la autora.

Cada turno en detalle

En el turno de cada cual, se permite o bien colocar una pieza (*cirya*, *tampa* o *hallacirya*) en un lugar vacío del tablero o mover uno de los conjuntos, *nossë*, bajo su control.

Mover un *nossë* puede realizarse tomando una o más piezas de un *nossë* que se controla (la pieza superior debe ser del jugador que actúa en el turno). Las piezas que se extraen de un *nossë* se mueven en línea recta dejando *al menos* una pieza en cada espacio que cubre el movimiento. Tanto los *tampar* como las *hallaciryar* bloquean el movimiento de un *nossë* ya que no permiten piezas que las cubran. Ello no impide el movimiento de un *nossë* hasta un *sat* anterior a un *tampa*.

Los *tampar* y las *hallaciryar* se mueven con las mismas reglas que las *ciryar*. La única excepción pertenece a la *hallacirya* ya que puede acabar como parte de su movimiento encima de un *tampa* y derribarla colocándose encima de ella y controlando ese *nossë*.

El hábito del aviso de *londë*

No hay posibilidad de saber cuándo surgió el hábito de avisar al contendiente de un *londë* inminente pero es probable que fuera muy al comienzo de la historia de *Cirya* como una forma de alargar una partida amistosa.

Cuando una de las dos personas entiende que, tras su jugada, está a un solo movimiento de obtener un *londë* avisa a la otra persona de esto mismo con la expresión en voz alta «*londë*» o «*batân*» (véase **Cirya en Númenóre: 1400-3175 Segunda Edad** más abajo). No es común indicar cómo se ha llegado a esa situación de *londë* inminente, el aviso es suficiente. De esta forma, la otra persona tiene la oportunidad de identificar el origen del aviso y reaccionar a tiempo. No avisar de un *londë* inminente o descubrirlo posteriormente en la siguiente jugada para el propio beneficio del jugador ganador se considera en general una situación incómoda. Los dos modos de juego más conocidos de *Cirya*, el *Cirya* cortesano o *Aracirya* y el *Cirya* villano o *Nútacirya* se explican con más detalle en el **Anexo II**.

Si el tablero presenta una disposición tal que no importa lo que uno de los participantes de *Cirya* haga, su destino está sellado y la derrota por *londë* es inevitable, el otro participante puede anunciar esto mediante la expresión *londetúrë* (Q. *victoria por ruta/londë*, *ruta victoriosa*). Anunciar precipitadamente un *londetúrë* cuando éste es inexistente es uno los mayores agravios en *Aracirya* y muchos *ciryandili* evitan asumir el riesgo.



Cirya en Númenórë



Supone un reto remontarnos hasta tan antiguo y las fuentes de las que disponemos han podido exagerar determinados aspectos de la historia de Númenórë por motivos e intereses contrapuestos. Muchos de los registros de hechos y acontecimientos junto con su interpretación provienen de colecciones privadas de nobles umbarianos y existe la sospecha de que, disfrazadas de historia documentada, se encuentran manipulaciones interesadas en refrendar y justificar resoluciones posteriores.

1400 - 3102 Segunda Edad

No obstante, es posible rescatar al menos tres elementos de la historia de Númenórë relacionadas con *Cirya* que todos los testimonios escritos corroboran de forma independiente o es posible hacerlo sin apenas riesgo aun partiendo de referencias fragmentarias.

En primer lugar, destacamos el origen del término *Entulessë* (Q. *retorno*) para referirse a la primera partida de *Cirya* de una persona neófita. *Entulessë* fue el renombrado navío que, comandado por Véantur en el 600 SE durante el reinado de Tar-Elendir, alcanzó el puerto élfico de Mithlond en Endor. Este viaje supuso la primera ocasión en que barcos numenoreanos surcaban las aguas del Gran Mar para explorar las costas más al este y es por ello que siglos más tarde se pasó a denominar *Entulessë* a la primera ocasión en la que una persona conocía *Cirya*. Efectivamente, pues la mayoría de estas personas *retornaban* a *Cirya* muy poco tiempo después, maravillados por la belleza y complejidad del juego.

En segundo lugar, en esta época cabe ubicar el infausto reinado de Tar-Ciryatan, a sí mismo llamado en adûnaico Ar-Balkumagân, Señor de los Barcos, pero no hablaremos aquí del comienzo del advenimiento de la Sombra sobre Númenórë por obra de su orgullo sino de su gran afición a *Cirya*, al que jugaba muy frecuentemente. Empleó multitud de reglas y variantes y se dice que coleccionaba cientos de juegos de *Cirya*, muchos de los cuales no llegaron a emplearse nunca. Sin embargo, no es por eso por lo que se le recuerda en relación a *Cirya* sino por su expreso deseo de cambiar el nombre del juego de su origen quenya al adûnaico. Así, *Cirya* pasó a ser conocido como *Balak* (Ad. *navío*) bajo su dominio. El resto de términos dentro del juego también se adaptaron pero ciertamente con menos éxito salvo quizá el aviso de *londë* trocado en *batân* (Ad. *camino*). *Cirya* y *Balak* convivieron a partir de entonces pero solo hasta el hundimiento, como veremos en la sección

sobre los Reinos en el Exilio, y el uso de uno u otro nombre solía adscribirse a filias políticas o a gustos personales mientras que el juego en sí siempre consiguió estar por encima de las diferentes denominaciones.

Finalmente, en algún momento entre los siglos XVII y XIX empezó a usarse la expresión *Tin v'inga Meneltarmassë* (Q. *silencio como en la cima del Meneltarma*) para referirse al momento de máxima tensión entre dos jugadores de *Cirya* cuando la siguiente jugada estaba precedida de una concentración absoluta. Ésta, en los casos más extremos, podía durar horas y proyectaba un silencio tan arrebatador que se le comparaba con la experiencia que los numenoreanos sentían al subir y acceder a la cima del Meneltarma.

3102 Segunda Edad - Akallabêth

Somos capaces de identificar una segunda etapa diferenciada en la evolución y arraigo de *Cirya* a partir del reinado que en 3102 vio subir al trono a Ar-Gimilzôr. Esto es así por las diferentes leyes que se establecieron para prohibir el uso de las lenguas élficas y en particular el Quenya así como una persecución incansable de los fieles *Vorondon*, a quienes se les señaló despectivamente como *Nimruzîrim* (Ad. *amigos de los elfos*). Todas las tradiciones sufrieron un gran impacto. No solamente el uso obligado del adûnaico y la exclusión de las *eldalambi* se apropiaron de la vida social y cotidiana de los numenoreanos, sino que se suprimieron o se vieron muy alteradas las propias costumbres, rituales, técnicas o lecturas que manifestaran una herencia élfica. Esta afectación élfica, para Ar-Gimilzôr, era una ponzoña que los espías eldar, al servicio de los Valar, habían inoculado en la cultura y pueblo numenoreanos. Esta purga de todo lo élfico, agresivamente manifestada por el rey cuando enunció que era deber de todo numenoreano *Azgarâ yôzî=dulgî=nimriyë* (Ad. *Hacer la guerra a los oscuros regalos élficos*) haciendo referencia a todo lo aparentemente beneficioso que proviniera del contacto de los elfos, provocó una búsqueda artificial de la pureza numenoreana.

En este contexto revisionista, siendo *Cirya* una tradición considerada numenoreana, el juego no sufrió en sí ninguna persecución pero sí el vocabulario original. En la sección sobre los *Uinendili* más abajo, se detalla la repercusión que esto tuvo en relación a *Cirya* con los numenoreanos que representaban la facción contraria a la política beligerante y desconfiada con los eldar y los Valar.

Los diseños de los tableros, las piezas, tanto *ciryar* como *hallacirya* (ahora denominados exclusivamente *balak* pl. *balik* y *bârbalak*) y numerosos elementos estilísticos asociados al juego como las runas o los estuches, sufrieron una reconfiguración drástica para someterse al gusto cortesano. Las líneas fluidas se volvieron más angulosas, los motivos menos élficos y más *imperiales*. El tamaño del juego en general creció. Los tableros, independientemente del número de *sati*, prácticamente duplicaron su tamaño para, a su vez, acomodar piezas más grandes y, muy

especialmente, más elevadas. De las *ciryar* planas pasamos a las *balik* algo más grandes y gruesas. Las *bârbalik*, siendo las piezas más relevantes, tuvieron a su vez una transformación en altura tal que nunca pudieran quedar por debajo de una *azra-zâyan* (Ad. *región marítima*, equivalente al anterior *nossë*) de 6 *balik*.

Dado que las reglas de de *Balak* eran esencialmente las mismas, salvo algunas variantes que veremos más adelante en el apartado dedicado a Ar-Phârazon, el juego continuó desarrollándose con normalidad. Los tableros y piezas sencillas destinados a un uso más mundano no tuvieron apenas problema y para muchos obstinados *Vorondon* constituyeron una fórmula para escapar de la moda impuesta. Se conserva en una carta sin firmar fechada en el 3155 SE de un supuesto numenoreano fiel, a una amiga, igualmente sin citar, la siguiente expresión «*Parece que se ha instaurado en la capital la obsesión de tallar tableros y piezas de Ciryá cada vez más grandes y altos. Una verdadera pena pues hace el propio juego cada vez más pequeño y pobre*».

Durante Ar-Phârazon

El reinado de Ar-Phârazon Tar-Calion es de funesta memoria para el pueblo descendiente de los numenoreanos. El terror al fin de los días junto con un orgullo desmedido de la gran mayoría de las gentes de Númenórë permitieron que una sombra se apoderara de los corazones del pueblo de Elenna. Esta circunstancia permitió a Sauron Gorthaur simular un cautiverio al tiempo que sus insidiosas artes buscaban la ruina de la Isla de Elenna y la mofa de los Valar.

En tiempos de Tar-Calion, *Ciryá* jugó un papel simbólico en el devenir político que tuvo consecuencias más allá del Akallabêth. En primer lugar, Tar-Calion era un excelente jugador de *Ciryá*. Se decía de él que su forma de juego era especialmente agresiva, con una tendencia clara a querer dominar rápidamente el tablero y encadenar *batân* tras *batân* contra el contendiente. No tenía problema en sacar a escena la *hallaciryá* en cuanto veía la oportunidad pues se veía a él mismo representado en la propia pieza y no lo concebía como un signo de flaqueza. Por ello, la mayoría de las partidas de *Ciryá* con el rey empleaban muy temprano la *hallaciryá* aunque los contendientes solían aguardar al menos a que Tar-Calion la pusiera en juego primero.

De entre los pocos desencuentros que Tar-Calion y Sauron Gorthaur tenían en los últimos años antes de la Atalantë, *Ciryá* alimentaba uno de ellos. Es sabido que Sauron Gorthaur despreciaba el juego, considerándolo un pasatiempo improductivo que se interponía en demasiadas ocasiones a los rituales de adoración oscura o a los preparativos para la gran flota que debía asaltar las costas de Valinorë. Tanto lo detestaba que se negó siempre siquiera a jugar una sola partida, hecho que está detrás, según la opinión de esta humilde historiadora, de su pervivencia en la tradición arnoriana en el exilio y la posibilidad de que hoy en día podamos seguir disfrutando de este juego. Más adelante en este texto esperamos poder proporcionar algún soporte a esta tesis.



Fig. 5. Esta extraordinaria ilustración, parte del *Aranna de Arvedui*, se cree que fue traída originalmente junto con otros tantos tesoros y heredades por uno de los nueve barcos comandados por Elendil y sus hijos Isildur y Anárion huyendo de la Akallabêth. Se desconoce quién puede ser la persona representada pero el tablero muestra una victoria inminente de las piezas blancas, en particular una conocida londetúré empleada en la instrucción del juego que ha sobrevivido hasta nuestros días.

Por otro lado, Tar-Calion puso de moda un tipo de *londë* victorioso, el que unía en el tablero el este y el oeste. Hasta entonces los *londi* norte-sur y este-oeste gozaban de la misma percepción entre los jugadores y ningún *londë* se consideraba mejor o de mayor predilección. Sin embargo, en el reinado de Tar-Calion pasó a ser costumbre aplicar una regla especial denominada *Andúnë pella* (Q. *más allá del oeste*) en donde solo se permitía un *londë* si unía los extremos este y oeste del tablero. Eran tiempos en donde navegar al oeste más allá de la vista de Númenórë empezó a ser una obsesión más o menos reconocida en público y esta regla vino a satisfacer, también en el tiempo de esparcimiento, los deseos de poner rumbo a Tol Eressëa y, más allá, a Valinórë.

Los denominados fieles nunca consideraron esta variante de *Cirya* y, si el contendiente insistía, tendían a acortar la partida y buscar otro entretenimiento que les causara menos desazón. En todo caso, *Cirya* jugado así se conoció ya en aquellos tiempos como un insulto a la belleza del juego

«*Cirya as Andúnë pella na tyalië vanimalóra*» (Q. *Cirya con (la regla de) Andúnë pella es un juego sin belleza*) e incluso entre los leales a Tar-Calion se aceptaba que limitar los *londi* era limitar asimismo el reto y profundidad de *Cirya* aunque pocos se atrevían a reconocerlo en presencia del rey.

La Defensa de Tar-Míriel

Hay una leyenda a la que muy pocos dan crédito pero que me permito incluir en este estudio aunque sea solo para evitar que caiga en el olvido en los tiempos venideros. Se cuenta que la reina Tar-Míriel, que aborrecía a su esposo Tar-Calion, evitaba su compañía en todo momento. Éste insistía en llamarla a su presencia y ella siempre se negaba, siendo la reina y heredera directa de la línea de Elros Tar-Minyatur por vía de su padre Tar-Palantir, no estaba sujeta a su mando y se cree que era la única persona que desafiaba la prohibición de visitar el Meneltarma. Pues bien, esto llevó a Tar-Calion a amenazar con espantosas ejecuciones en el templo que Sauron Gorthaur había mandando construir en la bella Armenelos si Tar-Míriel no accedía a estar en su presencia. Así, Tar-Míriel aceptó con una condición, jugar una partida de *Cirya otso* (7x7 *sati*) y que el ganador resolviese el derecho a permanecer en la presencia del otro. La leyenda dice que Tar-Calion aceptó el reto inmediatamente, seguro de su victoria. Tar-Míriel desdeñó la regla de *Andúnë pella* y jugó con piezas blancas y con una bellísima *hallacirya* en forma de Nimloth. Ar-Phârazon jugó con piezas negras como el azabache y una *hallacirya* que parecía una fortaleza en el mar, semejante al que más tarde llamarían Alcarondas *el castillo en el mar*, buque insignia de la armada de Ar-Phârazon.



Fig. 6. Interpretación de cómo podría haber sido una *hallacirya* representando a Nimloth en la época de Númenórë, sin duda una talla de madera de extraordinaria complejidad aunque otros materiales como el marfil o el vidrio pudieron ser empleados.

Se cuenta que en ese tablero de *Cirya* se enfrentaron dos fuerzas poderosas y que cada jugada era una expresión de una gran voluntad y a los que se les permitía presenciar cada día esta partida interminable, pues no tenía fin, decían después que era presenciar de un lado la locura y el control y del otro la música y la paz pero no se atrevían a decir más por miedo a ser acusados de traidores. Y se canta que Tar-Míriel entretuvo a Tar-Calion día tras día y lo mantuvo alejado de sus objetivos

de asaltar por la fuerza las Tierras Imperecederas, tal era el *fëa* de Tar-Míriel y tal la atadura a *Ciryà* de Tar-Calion hasta que Sauron Gorthaur, temiendo que sus planes fueran desbaratados, conminó a Tar-Calion a talar el árbol blanco, Nimloth el bello. Y así sucedió, que el vástago de Celeborn, vástago de Galathilion, vástago de Telperion de Yavanna, fue talado y su madera prendió y chisporroteó con un humo negro en el templo oscuro de Sauron Gorthaur. Y cuando tras esto, Tar-Calion volvió a buscar a Tar-Míriel en la sala del juego de *Ciryà*, se encontró la silla vacía y en el tablero, la *hallaciryà* de la reina, con forma de Nimloth, ennegrecido y corrupto en la misma posición en la que el día anterior había brillado reluciente y majestuoso en mitad del tablero. Tar-Calion quedó en un silencio sobrecogedor, abandonó la sala y no osó volver a solicitar la presencia de Tar-Míriel ni se volvieron a ver mientras caminaron entre los mortales.



Fig. 7. «La Defensa de Tar-Míriel»: una de las poquísimas ilustraciones supuestamente de origen numenoreano. Aparece Tar-Calion con mirada fija en Tar-Míriel, tratando quizá de adivinar la estrategia que se esconde tras su último movimiento, mientras Tar-Míriel, ignorando el tablero, recoge la atención de su esposo y trata de mantenerlo en un duelo más allá del propio *Ciryà*. La anónima persona tras la ilustración muestra en el tablero, de siete por siete sati, una complicadísima posición.

Los fieles o Uinendili

Sorprenderá al lector el término *Uinendili* (Q. *amigos de Uinen*) en lugar de *Elendili* (Q. *amigos de los elfos*) o *Vorondon* (Q. *los fieles*). Efectivamente, en tiempos de Tar-Ancalimon, hijo de Tar-Atanamir, el pueblo de Númenóre comenzó a dividirse entre los que consideraban justo poder navegar hacia el oeste sin límite, pisar la Tierra Bendecida y disfrutar de la inmortalidad y los que honraban la Prohibición de los Valar y mantenían estrecha amistad con los elfos, especialmente en Pelargir.

No está claro si los términos *Elendili* o *Vorondon* eran de uso común entre los propios señalados durante el reinado de Tar-Ancalimon, inmediatamente posterior a la visita de los heraldos de los Valar a su padre Tar-Atanamir. Sin embargo, más tarde, ya en los reinados de Tar-Telenmaitë y Tar-Vanimeldë, sí que se empleaba abiertamente esta denominación en un intento de algunas facciones de reconocerse abiertamente en contra de una deriva sombría y tratar de obtener un mayor apoyo especialmente en la poderosa flota numenoreana. Esto tuvo tristes consecuencias pues hubo ciertas represalias, leves al comienzo pero más duras con el paso del tiempo. Está recogido en numerosas fuentes oficiales del reinado de Tar-Telenmaitë el término *hecili* (Q. *proscritos*) para referirse a determinados grupos contrarios a la doctrina oficial de beligerancia frente a la Prohibición de los Valar.

Esto hizo que los *Elendili* hablaran menos abiertamente de ellos mismos temiendo que fueran acusados de alta traición y *Cirya*, no por casualidad, pasó a jugar un papel muy significativo en su clandestinidad. Se sabe que en el reinado de Tar-Vanimeldë los *Elendili* o *Vorondon* empezaron a referirse entre ellos como *Uinendili* cuando *jugaban a Cirya*. Dado que *Cirya* era un pasatiempo muy apreciado en la sociedad numenoreana, suponía una oportunidad para, durante las horas que podían durar algunas partidas, reconocerse como afines e intercambiar información sin despertar sospechas.

Uinen, Dama del Mar, maia del Vala Ulmo, esposa de Ossë, el que erigió la isla de Númenóre, era venerada por los navegantes numenoreanos y especialmente por el Gremio de Aventureros que tenían su sede precisamente en Tol Uinen, en la bahía de Rómenna. Decían de Uinen que calmaba a Ossë y permitía que los navíos numenoreanos surcaran en paz las inmensas aguas de los mares circundantes.

Con el tiempo, quien jugando a *Cirya* citara al comienzo de una partida a Uinen para pedir protección o inspiración o mencionara su adscripción a los Uinendili, estaba concediendo a unos oídos ajenos una pertenencia clara a una facción obligada a manifestarse en privado. Otros gestos habituales y más sutiles consistían en dibujar, sobre el tablero, en el aire y con una pieza en los dedos, la tengwa **Vala** 𐌵. Esto simbolizaba la lealtad al cumplimiento de La Prohibición de los Valar

y se solía manifestar en los primeros turnos de juego antes de que la concentración en el juego exigiera toda la atención.

Algunas historias van aún más allá y sugieren que algunas partidas de *Cirya* entre *Uinendili* eran conversaciones encubiertas y que cada *cirya* colocada y cada movimiento de un *nossë* eran frases y códigos indescifrables por testigos ocasionales. Se cree que cada *batân* representaba una pregunta. Tal es la profundidad de *Cirya* y la maestría que los numenoreanos pudieron haber alcanzado con su juego, hablando con sus piezas mientras interpretaban una partida.



Fig. 8. Un juego completo de *ciryar* blancas de estilo típicamente numenoreano.

Cirya fue una de las numerosas tradiciones y costumbres que disfrutaron de mayores libertades en los asentamientos numenoreanos en la Tierra Media, en donde la persecución y vigilancia era menor y en donde la proporción de los *hombres del rey* frente a los fieles o a los de postura ambivalente era claramente minoritaria.



Cirya en los reinos de Arnor y Gondor



La Akallabêth supuso una crisis profunda en la identidad de los dúnedain que sobrevivieron al hundimiento. Muchos de los símbolos y costumbres de Númenórë representaban al mismo tiempo nostalgia y vergüenza. En la compleja selección de qué elementos de la cultura de Elenna preservar y cuáles denostar, *Cirya* fue sometido a una crítica feroz.

Cirya tras la Akallabêth

El mismo Elendil reconoció no tener una postura clara y sus dos hijos, Anárion e Isildur, fundadores de los reinos de Gondor al sur y Arnor al norte, tomaron posturas enfrentadas. Anárion prohibió el juego en Gondor mientras que Isildur lo protegió en Arnor. Esta diferencia de pareceres se mantuvo durante siglos aunque fue perdiendo simbolismo político a medida que Gondor crecía en poder y majestuosidad y Arnor sucumbía al Rey Brujo de Agmar tras su división en los tres reinos, Arthedain, Cardolan y Rhudaur.

Dos costumbres asociadas a *Cirya* nacen entonces en los primeros años de Arnor solo atribuibles a una etapa posterior al hundimiento de Andúnië.

En primer lugar, la creencia en el mal augurio que suponía, en un ataque de ira por un devenir desafortunado en la partida, tirar con una mano todas las piezas del tablero. Un gesto que se vivía por los dúnedain como una reencarnación de la Akallabêth y que ocasionaba una enorme desazón. En no pocas ocasiones, dúnedain y dunlendinos tuvieron confrontación más allá del tablero al producirse ese gesto de mal gusto por los segundos, muchas veces con toda la intención, en opinión de la que escribe.

En segundo lugar, el abandono inmediato del nombre del juego *Cirya* en adûnaico, *Balak*. No porque se detestara el adûnaico, lengua que por entonces se percibía como propia por los dúnedain en el exilio, sino por coincidir con el reverso del adûnaico *Kalab* (Ad. *hundir*, *hundimiento*). Fuera de *Cirya*, esta coincidencia se aceptaba como un necesario recuerdo del poder y la derrota de Númenórë, pero en el juego se optó por recurrir de forma preferente al quenya, aunque algunos términos del juego se usaron indistintamente en quenya o adûnaico, con cierta prelidección por *batân* frente a *londë*.

Asimismo, la costumbre tardo-numenoreana de marcar con énfasis el lado oeste *Númen* en el tablero de *Cirya* desapareció y pasó a no tener un marcado especial o directamente quedar vacante en atención a ciertas supersticiones.

Reinos en el Exilio, Arnor y Gondor

Arnor y Gondor tuvieron caminos muy diferentes tras el inicio de la Tercera Edad del Sol. Las leyes, la economía, la población y las relaciones con otros pueblos cercanos marcaron un devenir siempre divergente entre dos grandes reinos hermanos. Hoy en día viven aún dúnedain que recuerdan el tiempo en el que solo existía Gondor, siendo Arnor un lejano y amargo recuerdo dulcificado por el esplendor del reino con capital en Minas Tirith, aun cuando la guerra con Mordor y sus aliados pusiera a prueba al imperio.

El Reino Unificado ha tenido éxito en reunir de nuevo muchos elementos de Arnor y Gondor que fueron comunes durante los primeros siglos de la Tercera Edad, pero, siendo rigurosos, el juego *Cirya* no se encontraba entre ellos, ya que Arnor y Gondor tomaron caminos opuestos muy al comienzo.

Meneldil, tras la muerte de su padre Anárion e instruido por Isildur, subió al trono de Gondor en el año 2 de la Tercera Edad. Se propuso para Gondor un nuevo comienzo sin mirar atrás, obviando la herencia numenoreana. La vergüenza por todo lo que recordara a Númenóre configuró numerosas leyes y costumbres así como un espíritu de renacimiento que pudiera demostrar que se podía alcanzar una gloria como reino sin sucumbir al orgullo. Esta tábula rasa necesitó, en opinión de Meneldil y sus seguidores cercanos, de un abandono de ciertos símbolos y elementos estrechamente vinculados al orgullo numenoreano o a la Akallabêth, y *Cirya* se vio atrapado en esta censura. La prohibición formó parte de las segundas *Avaquetesteli* (Q. *Prohibiciones de la esperanza*) en el año 6 de la Tercera Edad.

Esta prohibición no ocasionó una desaparición súbita del juego en las casas y en las tabernas, alejadas de la corte y un cumplimiento más estricto. La prohibición de *Cirya* fue una de tantas en un listado extenso que incluía desde ciertas ceremonias hasta motivos arquitectónicos que mostraran una técnica o una estética *especialmente* numenoreana⁴. Estas segundas *Avaquetesteli*, contrariamente a las primeras, tenían un espíritu menos coercitivo pero indudablemente actuaron como freno para determinadas costumbres y *Cirya* poco a poco fue abandonado en favor de otras formas de ocio y entretenimiento intelectual. La última traza fiable del juego de *Cirya* en Gondor data del 154 TE, aún durante el reinado de Meneldil.

4 Existe un magnífico estudio por parte de la historiadora gondoriana de los siglos XVI y XVIII, Artandil, sobre el estatus especial que se reservó para Minas Anor, Osgiliath y sobre todo Minas Ithil, construidas con arreglo al gusto y técnicas numenoreanas y que apenas sufrieron cambios arquitectónicos a pesar de las diferentes *Avaquetesteli*.

En Arnor, sin embargo, la memoria de Númenórë se vivió desde una perspectiva más redentora⁵. Pasados los primeros años de la Tercera Edad, Valandil, rey de Arnor, así como su hijo Eldacar, gobernaron con una identidad propia pero sin ostratizar las referencias a Andor. De hecho, Eldacar defendió su derecho a reinar hasta su propia muerte argumentando que respetaba así la costumbre de Númenórë⁶.

Cirya en Arnor, al contrario que en Gondor, no tuvo que hacer frente a reparos de la corte o de los pueblos. Sin duda, el conocimiento de que Sauron Gorthaur había detestado y rechazado siquiera jugar una partida, siempre según los *Uinendili*, incitó a preservar y promover *Cirya* como uno de los pocos legados inmaculados rescatados de la Akallabêth.

Al mantenerse la costumbre de jugar, con el tiempo se incorporaron algunas reglas nuevas o expresiones propiamente arnorianas que se respetaron con mayor o menos fuerza en los reinos herederos de Arthedain y Cardolan. Por ejemplo, ganar con un *londë* de nueve *nossë* se decía que traía buena suerte a ambos contendientes ya que representaba los nueve barcos de Elendil, Isildur y Anárion que escaparon de la Akallabêth ayudados por los Valar. Se conoce como *turulissë* (Q. *dulce derrota*) pero hoy en día se ha perdido esa referencia y en su lugar, la moderna *turulissë* se concibe siempre en honor a la Compañía del Anillo y sus nueve integrantes en una curiosa transfiguración del significado del mismo nombre de la jugada original.

Los Montaraces de Ithilien bajo el mando de Faramir, la excepción de *Cirya* en Gondor y una contribución excepcional

Es de todos sabido que uno de los regalos de boda más sorprendentes y celebrados que nuestros Príncipes de Ithilien y Señores de Emyrn Arnen, Faramir y Éowyn, recibieron en el día de su enlace fue un juego completo de *Cirya*. El Rey Elessar Telcontar les obsequió con una rareza mucho tiempo desaparecida del Reino de Gondor.

Las piezas negras, de rutilante obsidiana negra, mostraban en su *hallacirya* una cabeza y crines de una altiva meara, una yegua representando a Éowyn y su indómito pueblo rohirrim. Las blancas, de ópalo blanco con suaves tonos aguamarina, tenían en su *hallacirya* un fiel reflejo de Nimloth el Blanco, el Árbol blanco de Númenórë. El tablero, de 9x9 *sati*, era de una madera extraña y

5 Esta perspectiva de mayor aceptación y continuidad de Númenórë en Arnor se ha explicado muy bien desde una doble interpretación: la sobrecompensación por linaje e historia como autoafirmación frente al mayor poderío económico y militar gondoriano y una interpretación más benévola de la historia de Númenórë elevando a los *fieles* como tan o más representantes de esa cultura, toda vez que la concepción del exilio quedó caduca.

6 Es cierto solo en parte y ha sido objeto de innumerables debates entre expertos en leyes. Si bien es cierto que los últimos doce reyes y reinas de Númenórë, desde Tar-Atanamir hasta Tar-Calion reinaron hasta su fallecimiento, cuando se habla de *costumbre numenoreana* se suele referir a los primeros doce gobernantes, que cedían voluntariamente el cetro a su sucesor llegados a una avanzada edad en la que lo consideraban oportuno.

desconocida, con suaves tonos dorados y unas filigranas exquisitas, sin duda alguna de diseño élfico.

La Dama Éowyn solicitó a Elesssar que les enseñara a jugar de inmediato, cuando aún se estaban anunciando brindis y el final del banquete por los esponsales era todavía un pensamiento lejano. Pero el Rey Elessar se sonrió y mirando a Faramir, que tenía los ojos húmedos por la emoción, le dijo a la Princesa de Rohan y de Ithilien, que en todo caso él era el aprendiz a la espera de una lección del Príncipe Faramir.

Los testigos de ese momento relataron durante mucho tiempo después que el Príncipe Faramir estrechó la mano para después abrazar al Rey Elessar y agradecerse con unas palabras apenas susurradas que únicamente Éowyn alcanzó a escuchar.

Hoy en día ya conocemos por qué este regalo ocasionó tal reacción en el Príncipe Faramir. Sin duda, es apropiado reflejarlo en este tratado como tributo a una de las contribuciones más importantes al juego que debemos a los valerosos Montaraces de Ithilien de fines de la Tercera Edad. Pues fue mientras custodiaban los pasos hasta el Anduin y atosigaban a las fuerzas del Enemigo cuando se vieron en la necesidad de incluir una simplificación en el tablero.

Efectivamente, el Príncipe Faramir habría conocido la existencia del juego *Cirya* durante su formación en la corte de Minas Tirith. La Biblioteca de Minas Tirith, de entre sus muchos legajos, le habría proporcionado, quizá por pura casualidad, acceso a información sobre el juego proscrito tiempo atrás por el Rey Meneldil de Gondor.

Su carácter erudito y afín a la historia del pueblo de Númenóre sin duda le habría hecho ver en *Cirya* una ventana nostálgica a Elenna y guardó en secreto y en su memoria las reglas de juego. Muchos años más tarde, en la Compañía de los Montaraces de Ithilien, lo dio a conocer a los hombres y mujeres con los que compartía día y noche la penosa carga de vigilancia y hostigamiento. Propuso entonces sustituir el incómodo tablero de madera, de cuero o de pergamino por una sola pieza central, lo que hoy se conoce como **El Sat de Ithilien**, de tamaño suficiente para acomodar una *cirya* o un *nossë* e intuir con la mente la ubicación de todo el resto de *sati* del tablero, que poco a poco irían emergiendo gracias a la colocación de las *ciryar* y las *hallaciryar*.

De esta forma, los Montaraces de la Compañía de Ithilien podían, en los escasos momentos de descanso o asueto, procurarse algunas partidas de *Cirya* en casi cualquier superficie improvisada

pues tan solo necesitaban un juego completo de *Cirya* y una pieza plana para el *sat* central de un imaginario tablero de *sati* impar⁷.

No hay registro previo de que en Númenóre o en Arnor se llegara a emplear algo similar a una *Sat* de Ithilien para representar un tablero en inicio invisible, pero no es descabellado pensar que hubiera habido ocurrencias similares en el pasado.

En todo caso, la introducción de esta pieza ha hecho que la vuelta de *Cirya* a Gondor casi una edad después haya estado acompañada por una cierta tendencia o moda a encargarse la elaboración del juego de *Cirya* incluyendo un *Sat* de Ithilien, algunos de las cuales rivalizan en detalle y artesanía con las propias *hallaciryar*.

Naturalmente, el Rey Elessar debía de conocer parte de estos hechos así como la tradición arnoriana favorable a *Cirya* al concebir este regalo para los Príncipes de Ithilien. El Príncipe Faramir accedió a enseñar la profundidad del juego a la Dama Éowyn y a su señor el Rey Elessar pero, dicen, con una simple condición, que se encontraran los tres una tarde y afuera de la ciudad amurallada de Minas Tirith, en la colina de Amon Dîn, con la tierra de Ithilien al este bañada con la última luz del día.

Tenemos el extraordinario testimonio de Éowyn en una carta a su hermano Éomer en donde expresa su emoción por el recuerdo de ello:

«Mi querido Hermano, sucedió también esta semana un encuentro con nuestro Rey Elessar y mi Príncipe Faramir. Fuimos a la colina que los Dúnedain llaman Amon Dîn, al borde de las Ered Nimrais, con una maravillosa vista al este de Ithilien y al norte el desolado Wetwang. Fuimos con ropajes cómodos y adecuados para los caminos y nos sentamos bajo una enorme encina. Mi señor Faramir explicó cómo había conocido el juego cuando apenas era un adolescente y cómo había servido de instrucción y táctica militar para formar a su compañía de montaraces durante largos años en la provincia fronteriza de Ithilien, cerca del Enemigo. El juego es delicioso y estoy deseando que todo Rohan lo conozca aprovechando la próxima visita que os hagamos la primavera próxima. Además, parece que se me da especialmente bien un estilo de juego de subterfugios y ataques sorpresa.

*Hubo un momento, cuando el ocaso estaba sobre nosotros tres y era mi turno el observar cómo ponían en práctica una serie de tácticas el Rey Elessar y el Príncipe Faramir, que fui testigo de algo que me sobrecogió. Yo estaba con la espalda apoyada en el tronco de la encina que nos cubría y miraba hacia abajo, donde ellos dos, sentados con las piernas cruzadas y arrebujados en sus capas parduzcas, tenían la mirada fija en el tablero imaginario del *sat* de viaje de mi señor Faramir y las humildes piezas que había traído consigo. En mi visión*

⁷ Es muy probable que el tablero imaginario más habitual en estas partidas de *Cirya* fuera un sencillo 5x5 *sati* para poder acortar su duración. También se sabe que el material más habitual para esta pieza central era de humilde pizarra.

y en su silencio parecieron haberse transformado de pronto. A un lado pude reconocer al que en otros tiempos habían llamado Trancos y yo conocí como Aragorn y, frente a él, a un erudito soldado, líder de sus fieles montaraces de Ithilien. Me vi yo misma como Éowyn, doncella escudera de Rohan y nieta de Morwen de Lossarnach, y este hechizo perduró aún unos instantes hasta que el último rayo de sol deshizo el sortilegio y ellos volvieron a ser el Rey Elessar y el Príncipe Faramir, y yo la Princesa de Rohan, de Ithilien y de Emyrn Arnen.»

Es fácil intuir que la referencia de la Dama Éowyn del *sat* de viaje es lo que después vino a conocerse como el *Sat* de Ithilien ya mencionado arriba.



Fig. 9. Dos buenos ejemplos de *sat* de Ithilien. A la izquierda uno en plata y a la derecha otro más tosco tallado en madera pero quizá más fielmente inspirado.

Hoy en día hay cierta afición a *Cirya* en Rohan, en una de las primeras expresiones del juego en pueblos no estrictamente dúnadan, algo que probablemente se debe al amor que por este juego cultivó Éowyn, nuestra Princesa de Ithilien.

***Cirya* en el Reino Unificado**

En la actualidad, con el juego de *Cirya* completamente reinstaurado en el Reino Unificado, no solamente se disfruta dentro de nuestras extensas fronteras sino que también puede verse ya en casas y espacios comunes de otros reinos y pueblos. Esto se ha logrado en parte a través de un esfuerzo para construir una paz duradera pero también fruto de los intercambios comerciales y culturales. La autora de este tratado fue testigo, durante una misión diplomática, de un

intercambio de presentes con varios príncipes del Harad, uno de los cuales fue un bellissimo juego de *Cirya* en talla de marfiles blanco y negro, con sendos *Mûmakil* (H. *olifantes*) como *hallaciryar*.

Hoy en día destaca el aprecio por el Aracirya, el tablero *lempë* o *enquë* (5x5 y 6x6 *sati*), y amplia libertad a la hora del diseño de las *hallaciryar*. Entre las figuras más habituales están la quilla esbelta de un barco, el Árbol Blanco, una cabeza de caballo o una simple torre.

Existen algunos torneos anuales especiales, siempre bajo el amparo del Aracirya, de entre los que destaca por afluencia y prestigio, el *Omentië Ciryandilion* (Q. *Encuentro de los amantes de Cirya*). Tras veintinueve años celebrándose casi ininterrumpidamente, alterna entre las dos capitales hermanas, Minas Tirith y la reconstruida Annúminas en el norte. Admite a toda persona participante sin distinción de origen y reparte por igual un gran premio entre los dos jugadores que llegan hasta la partida final. En ella, se juega *Cirya enque* en lugar de *Cirya lempë* y ambos contendientes reciben el título de *Ciryaher* (Q. *Señor de navíos*) independientemente de quién resulte vencedor.

Sin duda, el futuro de *Cirya* en la Tierra Media brilla cual *Vingilótë* en el cielo.

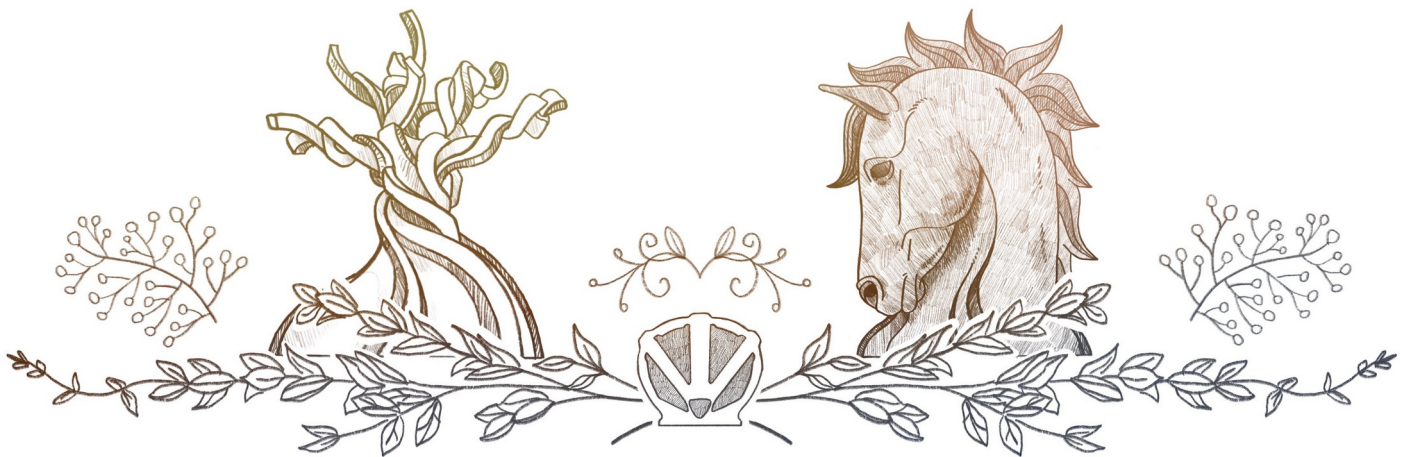


Fig. 10. Dos *hallaciryar*, *Nimloth* y *Meara*

Anexo I *Cirya*: reglas especiales, variantes y modos arcaicos



Requeriríamos de un tratado entero solamente para detallar todas las diferentes reglas o variantes que el juego *Cirya* ha inspirado en sus miles de años de historia. Aquí listaremos las que proporcionan, a juicio de la autora, perspectivas históricas o culturalmente relevantes.

***Tyalië úmetta* o *Tyalië oiala* (Q. juego sin fin)**

Esta regla, característica del pueblo de Elenna en donde una partida se podía disfrutar horas o días, consistía en recibir un *londë* victorioso con una ampliación del tablero de juego en una fila y una columna, haciendo que un tablero de 5x5 *sati* se convirtiera en un 6x6 *sati* y así sucesivamente. Típicamente, es la persona derrotada con el último movimiento la que tiene derecho a elegir qué lado del tablero se incrementa en una fila de *sati* vacías y deja al jugador ganador la elección de la fila restante entre las dos opciones ortogonales.

El espíritu de esta regla era empezar con un tablero pequeño, habitualmente de 5x5 *sati* y continuar hacia uno de 6x6 *sati*, luego 7x7 *sati*, 8x8 *sati* e incluso, muy excepcionalmente, 9x9 *sati*.

Para ello, los tableros de *Cirya* eran habitualmente de al menos 9x9 *sati* para permitir que la partida, en virtud de la evolución de tablero, creciera en cualquier dirección desde 5x5 *sati* hasta 7x7 *sati*. A partir de ese momento, se aceptaba que la libertad de crecimiento estuviera más limitada por las elecciones previas y la disponibilidad del tablero físico.

Que un participante reclame todos los *londi* en un *Tyalië úmetta* se considera prueba de un conocimiento muy superior de *Cirya* frente a la otra parte y permite en todo momento declinar la oferta de una nueva ampliación del tablero sin perjuicio alguno.

Número de *Hallaciryar*

Sin duda, la pieza *Hallaciryar* sobresale en poder e influencia en un tablero de *Cirya*. Por ello, hay participantes que la evitan en un tablero de 5x5 *sati*, al considerarla desproporcionada. Asimismo, no es extraño observar la preferencia por admitir dos *hallaciryar* por participante en tableros de 7x7 *sati* o mayores.

La variante Imladris

También conocida en tiempos de la Isla de Elenna como la *virtud de Tol Eressëa* o *tyalië eldaron* (Q. *el juego de los elfos*) en lo que parece ser un patrón común en la aproximación de los Primeros Nacidos hacia *Cirya*. Representa una condición para dar por finalizada una partida de *Cirya* en nada vinculada con la obtención de un *londë*. En efecto, tanto en los tiempos de Elrond Medioelfo cuando reinaba en Imladris como, parecer ser, en otras épocas pretéritas, los elfos han desestimado un *londë* como un fin necesario de una partida de *Cirya*. En su lugar, evalúan la belleza de una jugada realizada por la otra persona y, de acuerdo con la emoción que les ha embargado, concluyen un digno final para el juego en curso.

El por qué una jugada en particular puede despertar una felicidad tan plena y, al mismo tiempo, el deseo de no continuar la partida que la vio alumbrar no nos es tan ajena a los *Atani* como algunos *Eldar* han aseverado en ocasiones pero representa una forma de *Cirya* en la frontera de la ortodoxia.

La motivación de esta variante tiene su probable explicación en el **Anexo III** más abajo.



Anexo II Aracirya y Nútacirya



Me permito detallar en un anexo lo que muchos estudiosos considerarían parte intrínseca de las reglas de *Cirya* en tanto que *Aracirya* goza de todo el prestigio y debe ser referido como el modo siempre preferente de juego de *Cirya* mientras que *Nútacirya* debe contentarse con una nota al margen. La autora es de la opinión de que ambos modos son igualmente *Cirya* aunque es cierto, y no somos ajenos a esta idea, de que *Aracirya* es la expresión más cultivada del juego y la que más se desarrolló en Númenóre.

Aracirya

Aracirya o *Cirya* cortesano tiene dos características principales. En primer lugar, el aviso de *londë* es obligado y si uno de los contendientes lo oculta o lo descubre para su beneficio en el movimiento ganador, la parte contendiente tiene todo el derecho a reclamar la vuelta a la posición del tablero de *Cirya* en donde ese aviso de *londë* debería haberse producido. Este derecho no se discute nunca y los jugadores deshacen tantos movimientos sean necesarios hasta llegar al aviso de *londë* que no se produjo.

En segundo lugar, quien juega a *Aracirya* juega para mostrar una *voluntad*, un estilo, una estrategia y una *belleza*, no necesariamente ganar. Se dice que muchas partidas de *Aracirya* que terminaron porque un jugador consiguió un *londë*, pueden otorgarse como victoria al otro jugador. Es una victoria más allá del tablero que puede llegar a apreciarse tanto o más que un *londë*.

Se cuenta que en la corte de Imladris, Gilraen, hija de Dírhael, jugó una partida de *Aracirya* con Faradin, uno de los elfos del séquito de Elladan. En un momento, Gilraen se percató de que Faradin acababa de realizar una jugada que le proporcionaba a ella la victoria. La partida había resultado hasta ese momento un entretenimiento digno de ver y Gilraen ofreció a Faradin deshacer esa última jugada y continuar la partida, a lo que Faradin aceptó con agrado. Un tiempo más tarde, Faradin obtuvo la victoria sobre Gilraen con un precioso *londë* de norte a sur. Los testigos de la partida no parecieron ponerse de acuerdo sobre quién había ganado la partida. Faradin había obtenido un *londë* pero solo gracias al gesto de Gilraen. En lo que sí estuvieron de acuerdo es que habían disfrutado de una partida extraordinaria.

Aracirya relativiza en parte la victoria final ya sea con un *londë* o un *quildëar* y otorga valor a pequeñas victorias durante la partida. La victoria parcial con más simbolismo en *Aracirya* es, como todo el mundo sabe, la que se produce cuando el contendiente pone en juego su *hallacirya*. Cuando uno de los jugadores siente que ha de colocar su *hallacirya* en el tablero está reconociendo que atraviesa un momento de debilidad y que debe recurrir a una pieza de tanto poder para compensar esta situación. Otras victorias parciales o simbólicas durante una partida suelen relacionarse con jugadas sorprendentes y llenas de ingenio.

Nútacirya

Nútacirya es igualmente *Cirya*, pero es un juego más directo, que premia únicamente la victoria final. El aviso de *londë* no existe, el retraso en poner en juego la *hallacirya* solo se justifica de forma táctica y aunque existe apreciación por jugadas memorables, solo importa ganar. Es por ello que *Nútacirya* produce partidas más cortas, casi siempre en *lempë*, y que su escenario habitual son tabernas y caminos, en donde el juego viene acompañado de apuestas. Sin embargo, el amante de *Cirya* no debería desdeñar este modo más descarnado del juego, pues han producido en ocasiones partidas tan asombrosas como la cantidad de dinero que cambió de manos en ellas.



Anexo III *Cirya* y los Primeros Nacidos



Si había de otorgar un final a este estudio sobre el entrelazamiento de *Cirya* en la historia del pueblo dúnadan, el más pesaroso e indigno sería, sin duda, uno que hiciera referencia a los Primeros Nacidos.

Los elfos son, en nuestro tiempo, la denominada *Randa atanion* (Q. *La Edad de los Hombres*) por los sabios y eruditos, las criaturas más apesadumbradas y esquivas. Aún quedan algunos, sea en solitario o en pequeñas compañías, que se demoraron en la Tierra Media y se resistieron con una última voluntad ya muy menguada al canto del Gran Mar, a embarcar en los Puertos Grises. Para ellos no habrá un blanco navío en Mithlond esperando, pues ya el último zarpó con Cirdan en una fría noche estrellada de invierno hace décadas. Han quedado atrapados en su renuncia y solo Eru conoce el destino de ellos en la Tierra Media.

Pertenecer a una época de paz y prosperidad en el Reino Unificado tras la derrota definitiva de Sauron Gorthaur ha supuesto para la generación de la autora, nacida tras la destrucción del Anillo Único, una pérdida inconmensurable; la marcha de los elfos y su desvanecimiento. Hay una luz diferente en los ojos de los *atani* que estuvieron en presencia de los *eldar*, y apenas se cuentan dos docenas aún con vida en el Reino Unificado. Con ese pobre espejo debemos conformarnos muchos mientras nos atormenta el imaginar cuántas preguntas quedarán sin respuesta para siempre, cuánta gracia desaparecerá de la Tierra Media con su ausencia.

Disculpe el piadoso lector, por tanto, la impotencia para desarrollar con mayor profundidad este apartado.

Creemos saber que los vínculos entre *Cirya* y los *Eldar* han sido tenues en toda la historia del juego. Durante la Segunda Edad en Númenóre, incluso cuando la amistad entre los habitantes de la Isla del Don y los elfos de Tol Eressëa y otros asentamientos o puertos élficos era inquebrantable, *Cirya* no dejó de verse como una curiosidad.

No sin cierta dosis especulativa, como la mayoría de afirmaciones sobre los Primeros Nacidos, lo sabemos de forma indirecta por la ausencia de registros sobre partidas de *Cirya* entre numenoreanos y elfos y la protección de que disfrutó *Cirya* en tiempos de Ar-Gimilzôr, difícilmente justificable de otro modo.

De forma más directa, por otro lado, podemos referirnos a la tradición oral, aquí parafraseada, que se hace eco de la respuesta que dio el mismísimo Cirdan, Señor de los Puertos Grises, a la comitiva numenoreana que en tiempos le presentó el juego.

«Vuestro juego, al que llamáis Cirya con orgullosa ignorancia, no podría despertar en mí gran aprecio. ¿Quién encontrará una ruta que no desea aún para sí? El inmenso mar no es un tablero ni se surca con anhelo de victoria.»

En opinión de esta autora, este juicio sobre *Cirya*, acrecentado durante la Tercera Edad, puede haber sido muy semejante en diferentes asentamientos y pueblos *eldar* en contacto con los *atani*. *Cirya* se habría interpretado, pues, no como una promesa de deleite sino como un gran pesar. Uno en torno a su tiempo en la Tierra Media y la demora de su partida desde los Puertos Grises. Tan solo en Imladris y por motivo de su papel como custodio de la heredad de Arnor y Númenörë parece haber gozado de un pequeño reconocimiento pero ahora también incluso aquello se ha perdido para siempre.

Cabe imaginar, no obstante, si el mismísimo Cirdan redimiría en su fuero interno a *Cirya*, subido al último navío blanco que zarpara de Mithlond, rumbo ya a las Tierras Imperecederas para buscar un *londë* más allá de cualquier tablero.



Fuentes consultadas



A continuación se citan las obras y manuscritos más importantes a los que la autora ha recurrido en su estudio. La mayoría se encuentran en oestron, ya sea el original o la copia accesible, pero hay notables excepciones en quenya.

Se indica siempre la fecha cuando es conocida y la localización en origen.

- Sailarmo (circa 248 TE) *Anales de los Reyes, Reinas y Gobernantes de Númenóre*. Imladris.
- Eldarion Telcontar (160 CE) *Sanyenyalon*. Minas Tirith.
- Arvedui (1970 TE) *Aranna Ondonórën*. Fornost/Imladris.
- Desconocido (1378 SE) *Aratyalië*. ¿Biblioteca de Armenelos?.
- Varios (106 CE) *Númenóre y Decadencia; el punto de inflexión del reinado de Tar-Súrion*. Annúminas.
- Desconocido (1401 TE) *Geografía e Historia de la isla de Andúnië*. Pelargir.
- Istadin y otros (165 CE) *Anvanima Quenta: el verdadero origen de Ciryá*. Annúminas.
- Desconocido (circa 89 TE) *Ciryá: reglas y técnicas básicas*. Annúminas.
- Sanyasur Ciryandil (166 CE) *Reglamento y estrategias de Ciryá, belleza e intelectualidad dúnadan*. Biblioteca de Minas Tirith.
- Anganindo (1642 TE) *Entretenimientos y juegos nobles en Númenóre*. Umbar.
- Anganindo (1646 TE) *El reinado de Ar-Gimilzôr; esplendor y búsqueda de una paz duradera*. Umbar.
- Anganindo (1652 TE) *El reinado de Ar-Phârazon; el primer emperador moderno*. Umbar.
- Saruman Curunir (circa 1332 TE) *Cartas y misivas: colección privada vol. XIV*. Isengard.
- Noldor (1332 TE) *Reinas en Númenor*. Minas Anor
- Noldor (1340 TE) *Vorondon en Númenóre, de Tar-Vanimeldë a Atalantë*. Osgiliath
- Noldor (circa 1352 TE) *Isildur y Anárion, Valandil y Melendil*. Minas Anor.
- Meneldil (4 TE) *Avaquetesteli*. Osgiliath.
- Meneldil (6 TE) *Tatyar Avaquetesteli*. Osgiliath.
- Elrond Peredhel (circa 800 TE) *Tyalië Atanion*. Imladris.
- Ardwulf (130 CE) *Éomer, Mariscal y Erudito; correspondencia años 0 - 20 CE*. Edoras.
- Varios (168 CE) *Omentë Ciryandilion*. Minas Tirith.

Bibliografía *adicional*

- Tolkien, John R.R. (1993), *The Lord of the Rings* Londres: HarperCollins Publishers.
- Tolkien, John R.R. (1977), *The Silmarillion* (ed. Christopher Tolkien) Nueva York: Ballantine Books.
- Carpenter, Humphrey (1993), *Cartas de J.R.R. Tolkien* Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, Christopher (2002), *The Complete History of Middle-Earth* Londres: HarperCollins Publishers
- Tolkien, Christopher (1989), *Cuentos Inconclusos I, II, III* Barcelona: Minotauro.
- Fimi, Dimitra (2009), *Tolkien. Race and Cultural History* Londres: Palgrave Macmillan.
- Flieger, Verlyn - Hostetter, Carl F. Ed. (2000) *Tolkien's Legendarium. Essays on the History of Middle-earth* Londres: Greenwood Press.
- Gilsor, Christopher Ed. (2007) *Parma Eldalamberon 17* Mountain View: The Tolkien Trust
- De Rosario, Helios. Valdivielso, Ricard Ed. (2003) *Revista Nolmë 2. Le lengua de Rohan* Sabadell.
- Kloczko, Edouard (1995) *Dictionnaire des langues elfiques* Toulon: Tamise
- Kloczko, Edouard (2002) *Dictionnaire des langues des hobbits, des nains, des orques et autres créatures de la Terre du Milieu, de Númenor et d'Aman* Argenteuil: Les Éditions Arda
- McIlwaine, Catherine (2018) *Tolkien: Maker of Middle-earth* Oxford: Bodleian Library
- Ferré, Vincent - Manfrin, Frédéric (2019) *Tolkien. Voyage en Terre du Milieu* Paris: Bibliothèque nationale de France / Christian Bourgois éditeur.
- Varios (2020) *ParfEdhellen* <https://elfdict.com>
- Varios, Arda Society Ed. (2005) *Arda Philology I, II. Proceedings of the first International Conference on J.R.R. Tolkien's Invented Languages.* Omentielva Minya Estocolmo.

