

Hoyito (El hoyito, Casitas, Las casitas, Mate)

Introducció

Jocs de mancala

Els jocs de mancala són un conjunt de jocs de tauler diferents que comparteixen certes característiques:

- Les peces no són de l'un o l'altre jugador mentre són en joc
- Les peces solen ser totes iguals, sense graduacions, jerarquies, ni diferències de valor o de cap altre tipus
- Diverses peces poden compartir una posició al tauler
- En moure es pot dir que sembrem les peces (les repartim una per una per les posicions del tauler)
- Les peces se sembren seguin uns circuits cíclics determinats

Els jocs de mancala es juguen tradicionalment a bona part del món:

- Gairebé a tot l'Àfrica (tret d'algunes parts de Sudàfrica i el Magrib, i potser la selva congolesta)
- L'Àsia central (Tadjiquistan, Uzbequistan, Kazakhstan, Mongòlia)
- Països àrabs
- Sud de l'Àsia, de l'Índia fins al Vietnam i el sud de la Xina
- Illes de l'Índic i el Pacífic, incloses Madagascar, Sri Lanka, les Maldives, les Filipines, les illes Mariana (Oceania), Indonèsia, Malàisia i part de Nova Guinea (la part colonitzada per indonesis).
- A la zona del Bàltic, de Petersburg fins a la part oriental d'Alemanya.
- Zones americanes amb gran influència cultural africana, com poden ser les illes del Carib i les guaianes.



Jocs de mancala al Carib

Fins ara al Carib només hi havia constància documentada de jocs de mancala jugats a les petites Antilles, a Jamàica i a Haití. A cap de les zones de colonització i parla espanyola no n'hi havia cap documentació.

Dels trens grans estats insulars de llengua espanyola, Cuba, Puerto Rico y República

Dominicana era aquest últim on semblava més fàcil que hi hagués algun joc de mancala tradicional, pel fet de compartir l'illa de la Hispaniola (Haití, originàriament) amb Haití, on sí que estan documentats.

De la població dominicana, pel que fa al nostre interès respecte als jocs de mancala, en podem fer tres grups. Per una banda els, diguem-ne, autòctons. Per una altra els immigrants haitians i els seus descendents. Per una altra, els anomenats cocolos, descendents d'immigrants procedents de les Antilles de parla anglesa, de les Bahames i de les illes Turks and Caicos arribats a finals del segle XIX, principis del XX.

D'aquests tres grups, tenim que els immigrants haitians sí que practiquen jocs de mancala, com es pot comprovar visitant el barri proper al mercat antic de la capital dominicana. Dels cocolos no hi ha documentació. I pel que fa als que hem anomenat autòctons, tampoc.

Un altre punt interessant és el de l'antic poble de San Lorenzo de los Mina, ara annexat a Sando Domingo. Aquest poble va ser fundat el 1678 per esclaus d'origen Mina. Actualment els Mina són unes 300.000 persones que habiten entre Togo i Benin, a la costa. Igual que el poble ha mantingut el nom de la nació africana dels fundadors potser ha mantingut també algun dels seus jocs.

Precedents

El juny de l'any 2001 se celebrava a Barcelona la IXa Festa de la Diversitat, organitzada per Sos Racisme. Com cada any allí estàvem un grup d'entusiastes dels jocs ensenyant a la gent diversos jocs, especialment l'aualé, un altre joc de mancala, en aquest cas jugat a l'Àfrica occidental i a diverses illes de les petites Antilles. Durant els tres dies que durava aquesta festa hi passaven milers de persones de tots els orígens. I entre tots, uns membres de la *Asociación de Jaragüenses Residentes en Barcelona* que en veure els taulers d'aualé van dir que ells coneixien el joc, que es deia *hoyito* i que al seu poble hi jugaven. El temps va anar passant i quan les meves condicions laborals ho van permetre vaig decidir investigar-ho.

La investigació (fins ara)

El divendres dia 13 del mes d'agost del 2004 es va celebrar una reunió de la junta de l'associació de jaragüencs on vaig ser convidat a assistir. Hi vaig portar un tauler d'aualé. Només aquell dia ja vaig aprendre les regles principals del *hoyito*. Allí van decidir la data per a la festa anual de l'associació.

Així, el dia 11 de setembre, en companyia d'en Salvador Cases i Majoral, també jugador d'aualé i entusiasta dels jocs en general, vam pujar a les Planes a fer la nostra primera recerca.

Els entrevistats

Vam entrevistar deu persones procedents de Villa Jaragua (Andrea, 39 anys; Betania, 38; Paulina, 28; Suqueidis, 24; César, 30; Josefa, 39; Joaquín, 40; Saribel; i els infants menors de 10 anys Betarli i Banseti) i una de procedent de Los Ríos de Neiba (Bartolo, 49 anys).

Ens vam trobar, com era d'esperar per qui ho organitzava, que la gran majoria d'assistents eren de Villa Jaragua. Tots els d'aquest poble coneixien el joc. Gairebé tots els pocs que procedien de la capital o del nord del país no el coneixien. Només una dona de Santo Domingo, que afirmava haver-lo vist jugar a la ciutat, però que suposem que el que veia era el kay o warri jugat pels haitians que

hi viuen.

Dades geogràfiques

El poble de Villa Jaragua es troba a la província de Bahoruco, a la República Dominicana. És una província d'interior, del quart Sudoest del país, propera a Haití, però sense fer-hi frontera. La capital és Neiba. Villa Jaragua té uns 10.000 habitants i uns 130km². Per a fer-nos una idea, és la població d'Argentona en cinc vegades la seva superfície. Tres quarts de la població és urbana, a diferència de la resta de poblacions de la província, on el màxim és un cinquanta cinc per cent de població urbana.

El poble de Los Ríos es troba a la mateixa província, uns quilòmetres a l'Oest, seguint el llac Enriquillo.

Dades socials

El *hoyito* està considerat un joc d'infants, però pel que sembla antigament, quant hi havia menys distraccions i menys obligacions, hi jugava gent de totes les edats. La majoria dels entrevistats havien deixat de jugar-hi abans dels 12 anys però n'hi havia que hi jugaven encara, i tots van reaccionar amb enyorança i ganes de jugar-hi en trobar-se els taulers.

El joc està considerat un simple passatemps. No hi ha joc organitzat (torneigs, clubs, competicions...)

Pel que sembla és un joc per a jugar a l'ombra durant les hores de sol, mentre encara fa massa calor per a jugar a esports (bèisbol o bàsquet, especialment) o jocs motors.

Hi juguen ambdós gèneres, però es considera que les nenes hi juguen més i millor que els nens.

Si juga en taulers escarbats al terra (si és de terra) o dibuixats (asfalt) amb pedretes trobades al mateix moment o amb llavors d'una planta anomenada *mate*. En aquest cas les llavors es guarden per al altres partides.

Un matx consisteix en diverses partides, de manera que pot durar hores i hores, a vegades dies. En el transcurs d'un matx, si es dona el cas que un dels jugadors ha de marxar, algú altre el pot substituir i continuar amb l'enfrontament per ell.

Sobre el fet que hi juguen més i millor les nenes se'ns ha explicat que algun cop que una nena s'ha negat a jugar amb un nen i ha preferit jugar amb una altra nena, per trobar-hi més interès, el nen ha pixat dins dels forats per a inutilitzar el tauler.

Altres anècdotes que se'ns han explicat són, per exemple, casos en què, amb paciència i una pedra, s'han fet forats a l'asfalt per a tenir taulers més permanents.

Una frase que una entrevistada recorda de la seva mare: *Cuando eres mayorcita ya no juegas.*

Tots els entrevistats coincideixen en el fet d'haver après a jugar a *hoyito* de ben petits, aprenent-lo d'altres infants al carrer. També coincideixen tots en el fet que és un joc ben antic i que ja els seus avis, i possiblement els avis dels seus avis hi jugaven.

Sobre la vitalitat del joc, hi ha opinions dispars. Hi ha qui diu, amb la típica nostàlgia de la infantesa, que gairebé s'ha perdut, que quan ell era petit tothom hi jugava i que ara només es juga a la play station o es surt amb parella o els amics. Però també ens trobem amb infants acabats d'arribar a Catalunya que han vingut amb el joc ben après i l'han mantingut dibuixant el tauler al terra, en lloc de fer-hi forats (cosa gairebé impossible, aquí). Caldria constatar-ho en viu.

Regles

En un principi ens hem trobat amb dues regles diferents, anomenades totes dues amb el mateix nom. La primera és la que té més prestigi, la segona és considerada més simple i s'hi juga si no es té gaire temps.

Regles del joc principal

Inici

Hi juguen dos jugadors.

Per començar ens cal un tauler format per dues rengleres de sis forats.

Dins de cada forat hi desarem quatre peces.



Cada jugador controla els sis forats que li són més propers.

Moviments

En el seu torn el jugador agafa totes les peces d'un forat del seu costat i les va desant, una per una, en els forats consecutius. Per exemple:



Si comencem des del forat clar acabem en el fosc.

Allí on hem acabat agafem totes les peces que hi hagi i les desem seguint el mateix sistema:



I seguim:



I seguim:



I seguim fins que acabem en un forat que era buit, de manera que hi queda una sola peça:



Ara li passa el torn a l'altre jugador, que jugarà de la mateix manera. O sigui, escollirà un forat del seu camp, n'agafarà totes les peces i les anirà desant en els forats consecutius. Allí on acabi

agafarà totes les peces que trobi i tornarà a desar-les als altres forats, fins que acabi en un forat en que només hi resti una peça.

Captures

Quant en mig d'un d'aquests moviments acabem les llavors que teníem a la mà en un forat en què, en total, incloent-hi la peça que hi acabem de desar, quatre peces, ens les quedem. Si en el forat anterior també n'hi ha quatre, també ens les quedem, així com amb la cadena ininterrompuda de forats anteriors amb quatre peces.

Per exemple, en la següent posició, si som el jugador que controla la renglera inferior,



Podem jugar des del cinquè forat,



Acabem en el segon del contrari, continuem,



I acabem en el quart del contrari, que ara té quatre peces.



Ens les quedem.

Després de fer una captura tornem a tirar. En aquest cas podem tirar des del nostre sisè forat,



I capturarem les quatre peces del primer forat del contrari,



I tornarem a tirar.

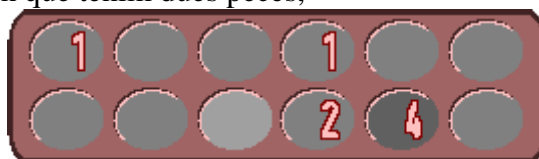
Final de la partida

Quan un jugador fa una captura de manera que resten només quatre altres peces en joc, també les captura automàticament.

Per exemple, en la següent situació:



Si tirem des del forat en què tenim dues peces,



Capturem les quatre peces del nostre cinquè forat,



I com només resten quatre peces en joc també ens les quedem:



Guanyador d'una partida

En acabar una partida guanya el jugador que té més peces en el seu poder. Però no està tot acabat. Hem de guanyar un matx.

Matx

Per a començar la següent partida del matx cada jugador torna a omplir els seus forats amb quatre peces cadascun. Els forats que no puguin omplir no compten per a la següent partida, i es tapen o es marquen com a inabilitats.

Per exemple, si un jugador ha capturat trenta-dues peces i l'altre setze, l'un omple tota la seva meitat i l'altre només quatre dels seus forats. Ara el tauler només tindrà deu forats, sis d'un jugador i quatre de l'altre.



Comença el jugador que ha guanyat la partida anterior.

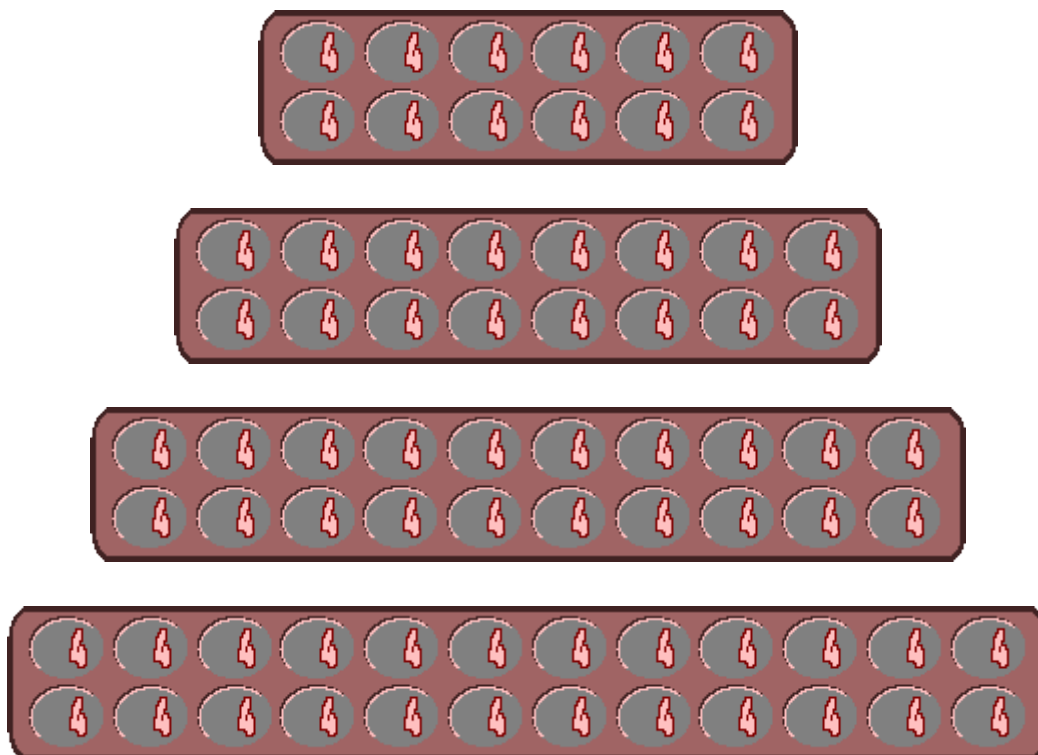
En partides successives es poden recuperar forats.

Guanyador d'un matx

Guanya qui deixa, al final d'una partida, l'oponent a zero, de manera que no puguin reomplir ni un forat.

Joc alternatiu

Amb gairebé les mateixes regles i el mateix nom es pot jugar a un altre joc. A aquesta versió s'hi pot jugar en un tauler de dos per sis, dos per vuit, dos per deu o dos per dotze forats:



Diferències amb les regles anteriors

Tot és igual, excepte que no només capturem les peces dels forats en que acabem fent-ne un total de quatre, sinó que també capturem les peces de tots els forats en què, durant un moviment nostre, restin quatre llavors justes. Evidentment, això porta a un joc més curt.

Per exemple, en aquesta situació,



Si movem des del nostre primer forat,



Abans i tot de continuar el moviment des del primer forat del contrari,



Capturem les peces dels forats on n'hi havia tot just quatre.

Dubtes a les regles

Ens cal aclarir alguns dubtes que ens han aparegut en transcriure les regles.

Alguns jugadors sempre feien els moviments en sentit antihorari. Altres, en canvi, en el primer moviment de la primera partida decidien en quina direcció jugarien, si en sentit horari o en sentit antihorari, i a partir d'aquell moment totes les partides del matx les feien igual. Fins i tot en

aquest cas hi ha algun dubte. Hi havia jugadors que jugaven de manera que un podia anar en un sentit i l'altre en el contrari, però intuïm que altres no ho permeten, de manera que un cop el primer jugador ha decidit el sentit l'altre l'imita.

Un altre dubte és què es fa amb les peces que sobren en reomplir després d'una partida. Els infants que vam veure jugant simplement les descartaven, de manera que després de cada partida el nombre de forats en joc o es mantenia o disminuïa, mai augmentava. En canvi, creiem que alguns dels adults consideraven aquestes peces com si ja capturades des del principi de la partida, de manera que el nombre de forats en joc podia augmentar.

Nomenclatura

El joc s'anomena **hoyito**, en singular, o bé **el hoyito**. També hi ha qui en diu **casitas** o **las casitas**. En tots dos casos es fa referència als forats del tauler. Un altre nom menys citat és **mate**, el nom de les llavors usades per a jugar.

Cal fer notar que tant a l'Àfrica occidental com al Carib de colonització britànica o francesa els jocs de mancala s'anomenen sovint igual que les llavors que serveixen per a jugar-hi (warri seeds, per exemple, a Antigua i Barbuda).

També cal resaltar la similitud fonètica entre el nom **hoyito** i el nom d'altres jocs de mancala de Surinam i l'Àfrica occidental (especialment les zones de Togo, Benin i Nigèria), on es troben noms com *adi*, *aji*, *ajiboto* i *adjito*.

Un altre tret compartit és el fet de parlar de cases. A Antigua una *house* és un forat on tenim moltes llavors, a l'Àfrica francòfona una *case* és un forat.

Casa: Conjunt de quatre peces en un forat. *Hacer una casa*. Acabar en un forat de manera que hi quedin peces.

Morir: Acabar un moviment en un forat. *Mueres aquí*.

Barco: Forat on hi ha moltes peces.

Mate: Nom de les llavors amb que se sol jugar (si se'n tenen). Són negres i molt rodones, sense imperfeccions, totes iguals. Provenen d'un arbust homònim.

Curiosament l'únic entrevistat que no era de Villa Jaragua, sinó de Los Ríos, un poble a pocs quilòmetres de distància, no coneixia els noms *casa* o *barco*.

Per fer

- Aclarir els dubtes en les regles
- Investigar in situ, a Villa Jaragua i els voltants
- Investigar els jocs d'altres zones de la República Dominicana
- Investigar els jocs de les zones haitianes properes a la província de Bahoruco
- Investigar els jocs de les zones africanes d'on pot provenir el *hoyito*

Imatges



La Josefa i el Joaquín jugant. La Josefa li havia regalat a sa mare, resident encara a Villa Jaragua, un tauler de fusta fet a l'Àfrica i comprat a Barcelona.



Els forats amb coses dins ens indiquen que en aquesta partida el Joaquín només juga amb tres forats.



Dos infants dominicans ensenyant a jugar a una nena catalana.



La Betania jugant amb l'Andrea, a qui algú està distraient mentre mou.



En César i na Suqueidis en mig d'una partida. En César és un entusiasta del joc i ens va explicar multitud d'anècdotes.



El joc encara és viu. Aquests dos infants dominicans l'han après a Villa Jaragua i el continuen jugant a Catalunya.

Referències

- Culin, Stewart. 1896. Mancala, the National Game of Africa. In: Annual Report of the Board of Regents... for the Year Ending June 30, 1894. Report of the U.S. National Museum. Washington.
- Deledicq, A. i A. Popova. 1977. Wari et solo. Le jeu de calculs africain. Paris.
- Gering, Ralf. Comunicació personal.
- Herskovits, Melville J. 1932. Wari in the New World. A: Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland. London (UK), Vol. 62, 23-37
- La Oficina Nacional de Estadística. 2004. <http://www.one.gov.do/html/bahoruco.htm> (visitat el 22 de setembre del 2004)
- Voogt, Alexander J. De. 1997. Mancala Board Games. Cambridge.
- Russ, Larry. 2000. The complete mancala games book. New York.
- Trew, Glenda. Comunicació personal.

Estudi i documents elaborats per en Víktor Bautista i Roca. Setembre de 2004.
viktor@drac.com



Aquest treball està llicenciat sota la llicència "Creative Commons Attribution-ShareAlike License". Per a veure'n una còpia visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/> o envia una carta a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA. Malauradament encara no n'hi ha una versió en català.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/> or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.