

# Los herederos de Jaime I

Este juego es un exabrupto de Mateu Pastoret y está bajo licencia Creative Commons by-nc-sa.

Para jugar a “Los herederos de Jaime I” sólo necesitas un dominó, un papel, un lápiz y de 2 a 4 jugadores. Cada jugador interpretará a uno de los hijos del rey en una hipotética conversación con el monarca tratando de entrar en el testamento.

## Historia

Jaime I el Conquistador (1208-1276), fue rey de Aragón, conde de Barcelona y señor de Montpellier y expandió sus dominios conquistando Valencia, Mallorca y adquiriendo otros feudos en Occitania. Tuvo muchos hijos con diferentes mujeres, pero que optasen a la corona, o sea niños y de su mujer, sólo fueron cinco, el primero con Leonor de Castilla y el resto con Violante de Hungría: Alfonso (1222-1260), Pedro (1240-1285), Jaime II (1243-1311), Sancho (1247-1275), Fernando (1248-1251)

Jaime I cambió varias veces de testamento, en función de los nacimientos y muertes de sus hijos:

- En 1223 dejaba todas sus tierras a su hijo mayor, Alfonso.
- En 1241 al nacer Pedro rehizo el testamento dejando a Alfonso Aragón y Cataluña y a Pedro Valencia, Mallorca, Rosellón, Cerdeña y Montpellier.
- En 1244 al nacer Jaime volvió a cambiar el testamento dejando a Alfonso Aragón, a Pedro Cataluña y a Jaime Valencia, Mallorca, Rosellón, Cerdeña y Montpellier.
- En 1248 al nacer Fernando volvió a cambiar el testamento dejando a Alfonso Aragón, a Pedro Cataluña y Mallorca, a Jaime Valencia y a Fernando Rosellón, Cerdeña y Montpellier.
- En 1253 al morir Fernando vuelve a rehacerlo dejando a Alfonso Aragón y Valencia, a Pedro Cataluña, Rosellón y Cerdeña, y a Jaime Mallorca y Montpellier.
- Finalmente en 1262 hizo el testamento definitivo, después de morir Alfonso, dejando a Pedro Cataluña, Aragón y Valencia y a Jaime Mallorca, Rosellón, Cerdeña y Montpellier.

## Escenarios

En el juego proponemos varios escenarios:

- **1262- 2 jugadores:** Pedro (22 años) y Jaime (19 años) puede jugarse a 6 rondas jugando cada uno de los 6 territorios, a **4 rondas**, Pedro ya se ha asegurado Cataluña y Jaime Mallorca, o a **2 rondas** Pedro ya tiene Aragón y Cataluña y Jaime Mallorca y Montpellier.
- **1262- 3 jugadores:** Pedro (22 años), Jaime (19 años) y Sancho (15 años). **6 rondas** jugando cada uno de los territorios.
- **1253- 3 jugadores:** Alfonso (31 años), Pedro (13 años) y Jaime (10 años). **6 rondas** jugando cada uno de los territorios, o bien **3 rondas** Alfonso ya tiene Aragón, Pedro Cataluña y Jaime Mallorca.
- **1253- 4 jugadores:** Alfonso (31 años), Pedro (13 años), Jaime (10 años) y Sancho (6 años). **4 rondas.** Alfonso ya tiene Aragón y Pedro Cataluña.
- 1248- 3 jugadores:** Alfonso (26 años), Pedro (8 años) y Jaime (5 años). **3 rondas** jugando Aragón, Mallorca y Valencia.

Pedro ya tiene Cataluña y Fernando Rosellón, Cerdeña y Montpellier.

**1244- 2 jugadores:** Alfonso (22 años) y Pedro (4 años). **2 rondas** jugando Aragón y Cataluña. El resto es de Jaime.

## Preparación

Primero debéis escoger uno de los escenarios en función de los jugadores que participéis y las rondas que queráis jugar. Primero de decidirse quien es quien. Mezclad las fichas de domino y dad una cara arriba a cada jugador, el que saque un doble más bajo será el primer hijo de Jaime I, el de su derecha el segundo, etc. Si nadie saca ningún doble volved a dar nuevas fichas.

Una vez decidido quien es quien recoged todas las fichas, excepto los dobles, que cada jugador conserva. Mezclad y repartid boca abajo hasta que cada jugador tenga tres fichas. Dejad el resto en un montón.

Apuntad en una hoja los nombres de cada uno y los territorios en juego, según el escenario. Los seis territorios posibles son: Aragón, Cataluña, Valencia, Mallorca, Rosellón y Cerdeña y Montpellier. Rosellón y Cerdeña son un sólo territorio.

## Inicio

Es el año 12\_\_ Jaime I ha reunido a sus hijos \_\_\_\_ para hablar de la herencia.

“Hijos míos os he reunido porque dudo, las circunstancias me obligan a rehacer la herencia y no se a quien dar \_\_\_\_” .

“\_\_\_\_, porqué os lo debo dejar. ¿Que habéis hecho de provecho?” Por ejemplo si jugásemos el primer escenario sería:

*Es el año 1262 Jaime I ha reunido a sus hijos Pedro y Jaime para hablar de la herencia.*

*“Hijos míos os he reunido porque dudo, las circunstancias me obligan a rehacer la herencia y no se a quien dar Aragón”*

*“Pedro, porqué os lo debo dejar. ¿Que habéis hecho de provecho?”*

El pretendiente dice entonces: “Os explicaré unos hechos donde se ve mi \_\_\_\_, mi \_\_\_\_ y mi \_\_\_\_”, responde el primer hijo. Aquí debe introducir tres valores o temas positivos que quiera resaltar de su persona. Por ejemplo podría ser: “Os explicaré unos hechos que me ocurrieron en Vinaròs donde se ve mi valor, mi compasión y mi inteligencia”

**Si hay dos jugadores:** “Conozco esta historia, también se ve tu \_\_\_\_, tu \_\_\_\_ y tu \_\_\_\_”, responde el segundo hijo.

Introduciendo tres temas o valores negativos. Por ejemplo: “Conozco esta historia, también se ve tu codicia, tu inmadurez y tu falta de valor”

**Si hay tres jugadores:** “Conozco esta historia, también se ve tu \_\_\_\_ y tu \_\_\_\_”, responde el segundo hijo. Introduciendo dos temas o valores negativos. “Lo recuerdo! y también se ve tu \_\_\_\_”, responde el tercer hijo. Introduciendo un tercer tema o valor negativo.

**Si hay cuatro jugadores:** “Conozco esta historia, también se ve tu \_\_\_\_”, responde el segundo hijo. Introduciendo un tema o valor negativo. “Lo recuerdo! y también se ve tu \_\_\_\_”, responde el tercer hijo. Introduciendo un segundo tema o valor negativo. “Ahora que lo dices yo también encuentro en la historia tu \_\_\_\_”, responde el cuarto hijo. Introduciendo un tercer tema o valor negativo.

Estos seis temas corresponden a los números 1 a 6 en el orden nombrados en la conversación. Anotadlos en la hoja.

## Secuencia de juego

Durante el juego narrareis historias mientras construís una torre con las fichas de domino, un símbolo de la paciencia y el convencimiento del rey. El turno finaliza cuando se completa la torre o bien cuando se derrumba.

La secuencia de juego es la siguiente:

- 1- El pretendiente elige los tres valores que quiere resaltar tal y como se ha explicado en la sección Inicio.
- 2- Los demás hermanos eligen los valores negativos.
- 3- El pretendiente juega una ficha y narra la historia. Ver Narración.
- 4- El pretendiente coloca la ficha en la torre y coge otra del montón. Ver Construcción.
- 5- El hermano juega una ficha y narra su historia. Ver Réplica.
- 6- El hermano coloca la ficha en la torre y coge otra del montón. Ver Construcción.
- 7- Se vuelve al punto 3, si hay más de un hermano, estos rotarán las réplicas.

Si el pretendiente agota todas sus fichas la torre se ha completado y Jaime I dice: "Hijo mio me has convencido, tu eres el adecuado para heredar \_\_\_\_".

Si la torre se derrumba, el territorio se lo lleva el jugador anterior, o sea aquel que haya colocado la última ficha de pie. Jaime I dice: "No me contéis más pamplinas, está claro que \_\_\_\_ es el adecuado para heredar \_\_\_\_"

Entonces se cambia el turno, ahora el pretendiente será el siguiente hijo. Deben devolverse todas las fichas sin jugar, excepto los dobles que se conservan. Volved a mezclar, dad fichas a cada jugador hasta que tengan tres y empezad a jugar el siguiente territorio a partir del punto 1.

Aquel que haya obtenido en juego más territorios es el ganador. En caso de empate se proclama ganador aquel que haya completado más torres o quien la haya hecho mayor.

## Narración

Durante la narración el pretendiente tratará de explicar una historia, una anécdota o un fragmento donde resalte uno de los tres valores expuestos durante la declaración. Fijaros bien en la edad de los hijos de Jaime I, pensad a adecuar la historia a su edad.

Las fichas de domino tienen dos números, uno de los dos indicará el tema que debe narrarse y el otro la dificultad.

El pretendiente debe jugar una ficha que tenga un 1, 2, 3 o 0. Esto le indicará el tema sobre el cual debe narrar, el cero le da la libertad de escoger el que quiera.

El segundo número es la dificultad, indica el número de vocablos que introducirán sus hermanos para dificultar la narración. Rotativamente, cada hermano introduce uno hasta conseguir los necesarios.

Un cero siempre indica un tema, así pues sólo en el caso del doble cero puede darse una narración sin dificultad.

Por ejemplo, en una partida de dos jugadores el pretendiente juega el 1-3:

*"Empezaré explicando lo que sucedió en la plaza de Vinaròs donde veréis mi valor"*

*"Lo recuerdo!" replica su hermano "yo también conozco esta historia, había una oveja, un tambor y una mosca"*

A partir de aquí el pretendiente debe construir la historia. El tiempo de narración es de duración volátil, si es necesario puede ser pactado entre el jugadores.

Si se da el caso que el pretendiente no tenga ninguna ficha para jugar, debe descartarse de una que pondrá boca arriba en el montón de descartes. Podrá entonces coger la que le convenga (1,2,3) de las descartadas. Si no hay ninguna descartada en condiciones cogerá una del montón y repetirá este procedimiento hasta conseguir una ficha jugable. Si no hay ninguna opción de juego, la torre se considera completa y el pretendiente se lleva el territorio.

## Construcción

Para construir la torre deben seguirse las siguientes reglas:

- Sólo puede tocarse con las manos la pieza que quieres colocar.
- Puedes tratar de mover las piezas de la torre empujándolas con la tuya. Es evidente que esto puede provocar que se derrumbe.
- Para poder empezar una columna nueva debe jugarse un doble. Excepto la primera ficha de la torre que se coloque, y por tanto la primera columna, que puede ser cualquier pieza.
- La nova columna debe colocarse a una distancia no superior a una ficha en horizontal, ni inferior a una ficha en vertical.
- Para saber como colocar la ficha debes mirar su número más bajo:
  - Si es un cero debe colocarse en horizontal.
  - Si es par debe de colocarse en vertical apoyada sobre su lado más largo.
  - Si es impar debe de colocarse en vertical apoyada sobre el lado más corto.

## Réplica

Durante la réplica el hermano del pretendiente tratará de rebatir la historia, resaltando uno de los tres valores negativos expuestos durante la declaración. Fijaros bien en la edad de los hijos de Jaime I, pensad a adecuar la historia a su edad. Las fichas de domino tienen dos números, uno de los dos le indicará el tema que debe narrar y el otro el tipo de réplica. El hermano pretendiente debe jugar una ficha que tenga un 4, 5, 6 o 0. Esto le indicará el tema sobre el cual debe narrar, el cero le da la libertad de escoger el que quiera.

El segundo número es el tipo de réplica:

Si es par dirá: "Pues a mi no me la han contado así, dicen que fuisteis un \_\_\_\_" y empezará a explicar su versión de los hechos introduciendo el tema que quiere resaltar y usando la misma dificultad del pretendiente.

Si es impar o cero dirá: "Pues yo conozco otra historia sobre vos, donde se ve que sois un \_\_\_\_" y empezará a explicar unos hechos diferentes introduciendo el tema que quiere resaltar. Ahora este número marca la dificultad y es el pretendiente quien lo definirá.

El cero siempre indica un tema, así sólo en el caso del doble cero puede darse una narración sin dificultad.

Si se da el caso que el hermano no tenga ninguna ficha para jugar, debe descartarse de una que pondrá boca arriba en el montón de descartes. Podrá entonces coger la que le convenga (4,5,6) de las descartadas. Si no hay ninguna descartada en condiciones cogerá una del montón y repetirá este procedimiento hasta conseguir una ficha jugable. Si no hay ninguna opción de juego, la torre se considera completa y el pretendiente se lleva el territorio.