

## JUEGO DEL B'UULUK (AZAR, ENTRETENIMIENTO)

## XBATZ'UNENKIL LI B'UULUK (Q'eqchi')

### *Origen del juego:*

La sociedad maya se caracterizó por realizar actividades en conjunto, de aquí radica la importancia de la unidad y cooperación dentro de la cosmovisión maya. Esta acción se considera dentro del pueblo Tz'utujiles como "kamonnal" (actividad en común), dentro del pueblo Q'eqchi' se le denomina "komon k'anjel" (actividad en común).

La invención de este juego es de origen Q'eqchi', aunque no se sabe con exactitud de que comunidad proviene. Antiguamente se practicaba un día antes de la siembra del maíz, por las personas que participarían en el día de la siembra. Puede considerarse como juego ceremonial, aunque su significado no es muy seguro.

### *Materiales:*

- 20 granos de maíz de un mismo color (pueden ser blancos, amarillos, negros, rojos)
- 5 granos de maíz de un mismo color, pintado en un lado de diferente color (el lado pintado lo llamaremos "cara")
- 20 palitos (cada palito será denominado tz'i')
- Tablero (se utiliza por cuestiones puramente didácticas)

### *Xsiyajik li b'atz'unk a'in:*

Li komon mayab' naxk'utb'esi rib' rik'in li xk'aanjel sa' komonil, arin nawan li xwaankilal li junajilal ut li tenqaank ib' sa' xna'leb' laj mayab'. Li k'anjel a'in sa' xyaanq li tenamit Tz'utujil li xk'ab'a' nak'eman a'an "kamon nal", sa' xyaanq li tenamit Q'eqchi' li xk'ab'a' nak'eman a'an "komon k'anjel".

Li xe'yo'b'aank chaq re li b'atz'unk a'in a'aneb' laj Q'eqchi', ab'anan ink'a' nanawman chi tz'aqal b'ar k'aleb'aal kitikla chaq. Najter q'e kutan nab'atz'uneman jun kutan maji' natikla li awk, xb'aaneb' li poyanam te' tz'aqonk sa' xkutanil li awk. Naru nayeeman naq a'an jun b'atz'ub'unk wan xloq'aal, ab'anan ink'a' naqanaw chi tzaqal xyaalalil.

### *K'anjelob'aal:*

- Jun may ru ixim chi junaqik xb'onol ( naru, saq, q'an, q'eq, malaj kaq)
- Oob ru ixim chi junaqik xb'onol, b'onbilaq li xjunpa'k'alil rik'in jalan xb'onol ( li junpak'al b'omb'il taqa ye re "naq u")
- Jun may chi kok' che' ( li junqjunq chi kok' che' taqaye re tz'i')
- Perpo ( nak'anjelak re k'utuk)

### ***Procedimiento/reglas del juego:***

- . Se colocan los 20 granos de maíz en forma de media luna
- . Se reparten 5 tz'i' a cada jugador
- . Los jugadores se ubican en lados opuestos (si fuera un juego entre 4 jugadores, se estaría colocándose 2 jugadores en cada lado)
- . Se colocan los 5 granos pintados en el centro
- . Se realiza un sorteo para “los turnos”
- . Al jugador que le corresponda iniciar el juego, deberá tomar los cinco granos de maíz revolverlos en la palma de su mano y tirar sobre una superficie plana (esta puede ser una mesa, o en el suelo mismo)
- . Si resultan 2 granos con cara, entonces se entra a jugar con un tz'i' y se avanzan 2 espacios (se liberan 2 obstáculos).
- . Seguidamente se le da la oportunidad a otro jugador para que proceda a tirar los granos, repitiendo el paso 6.
- . Así sucesivamente se jugará con todos.

### ***¿Cómo se gana en el juego?***

- . Cada jugador le corresponde un turno específico.
- . Gana el partido el que más tz'ii' tenga (cargas ganadas según la comunidad Q'eqchi')

### ***Chan ru nab'atz'uneman:***

- . Nak'eeman li junmay ru ixim xyijachil li kotko.
- . Najek'man oob' chi tz'i' re li junqjunq ajb'atz'unel
- . Lajb'atz'unel te'xk'e rib'eb sa' junjunq pak'al ( wi' kaahib' raj lajb'atz'unel, te'xk'e raj rib'eb' kab' kab' sa' junq pa'k'al)
- . Nak'eman li oob' ru ixim sa' xyi
- . Nab'uliman re rilb'al "ani taakutuq xb'een wa"  
Lajb'atz'unel taatiki'b'aaanq re b'atz'uunk , chap li oob' ru chi ixim tixrek'asi sa' ruq'm tojo' naq tixkut ( naru junaq meex, malaj sa' xb'een ch'och')
- . Wi' kiib' ru ixim waanq xnaq ru, aran na'ok chi b'atz'uunk rik'in jun tz'i' ut na'uxman jilok kiib' na'ajej ( taakanab' kiib' naramok re aab'e)
- . Chi rix a'an jalan chik ajb'atz'unel tixkut li ixim, tixb'aanu jo' naxye li eetalil waqib'.
- . Chalen jo'kan te' b'atz'uunq chi xjunile'b'.

### ***¿Chan ru xmaataninkil li b'atz'uunk?***

- . Lajb'atz'unel junq sut reheb' te' kutuq.
- . Tixmaatani li b'atz'uunk ani tixch'utub' naab'al xtz'i' ( iiq maatanimb'il jo' sa' xk'a'uxl li tenamit Q'eqhi')

### *¿Cómo se pierden los tz'i'?*

- . Los jugadores juegan en direcciones contrarias, si se da la casualidad de que el jugador A avanza hacia la derecha 3 espacios, pero en este espacio el jugador B tiene a un tz'i', automáticamente el tz'i' del jugador B es "cortado" o "eliminado" (ch'et)
- . Una vez eliminado un tz'i' del oponente, el jugador A deberá de cambiar de dirección de dirección, porque ya trae consigo el tz'i' del jugador B (como una carga).
- . Si logra regresar hasta su punto de partida, entonces tiene asegurado un tz'i' más ( y este tz'i' ganado o carga ganada pasa a forma parte del equipo A)
- . Pero, si el jugador B logra meter a otro tz'i', y alcanza a este que va con una carga, automáticamente recupera su tz'i' y se trae consigo dos cargas (el tz'i' recuperado y el tz'i' ganado), inmediatamente deberá proceder a seguir el paso 2.
- . Así sucesivamente se continua jugando, ganando o perdiendo tz'i'.

### *Las variantes del juego*

- . Pueden jugar 2 ó 4 personas
- . Puede utilizarse un tablero elaborado como lo ilustra la figura de abajo, o bien colocar los granos de maíz en el suelo.
- . Un tz'i' lleva consigo una carga; y cada tz'i' tiene la capacidad de andar con dos cargas solamente (una que lleva consigo y otra que le puede quitar al jugador oponente)
- . El espacio que separa a los dos jugadores le llamaremos "puente"

### *¿Chan ru natz'eqman li tz'i'?*

- Lajb'atz'unel sa' jalanq pak'al te'xk'e rib'eb' wi' lajb'atz'unel A taajiloq sa' xtiikal li xnim oxib' na'ajej, ab'anan sa' li na'ajej a'in laj b'atz'unel B ak wan jun xtz'i', li xtz'i' lajb'atz'unel a'in "na'isiman" malaj "nach'etman"
- . Naq xch'etman li xtz'i' li jun lajb'atz'unel, lajb'atz'unel A tixjal xb'e, xb'anaq wan rik'in li xtz'i' lajb'atz'unel B ( jo' riiq)
  - . Wi' tixkooloni sutq'iik b'ar wi' x-el chaq, yoo xkawresiinkil jun chik xb'een li xtz'i' ak wan (ut li tz'i' a'in malaj li iiq a'in taanumeq sa' xyanqeb' li xtz'i' lajb'atz'unel A)
  - . Ab'anan, wi' lajb'atz'unel B tixkoloni xch'ikb'al jalan chik xtz'i', ut tixtaw li yoo chi k'amok iiq, tixkol li tz'i' xk'ame' chi ru ut ti xk'am chaq kiib' riiq ( li tz'i' xkol ut li tz'i' xmaatani). Chi rix a'an tixb'aanu li naxye li etalil wan sa' li ajl kiib')
  - . Jo' kan chalen yooq chi b'atz'uunk, yooq xmaataniinkil malaj xtz'eqb'aal xtz'i'.

### *Xjalanik li b'atz'unk a'in*

- . Naru te'b'atz'uunq kiib' malaj kaahib' chi poyanam.
- . Naru b'atz'uunk sa' xb'een junaq perpo jo' nak'utman taq'a, malaj chi ru ch'och'.
- . Junaq tz'i' naru xch'etb'al junaq iiq, ut li junqjunq tz'i' kiib' iiq aj wi' naru xk'amb'al (jun ak yoo xk'amb'al ut jun naru xmaq'b'al chi ru lajb'atz'unel jun chik)
- . Li na'ajej najachok reheb' li kiib' chi b'atz'unel li xk'ab'a taqak'e a'an " q'a"

### ¿Cuándo se hace uso del puente?

- Cuando entran los jugadores A y B en diferentes direcciones, y ninguno de los dos es eliminado o cortado. Entonces, se llega a la entrada del jugador oponente y se pasa por el puente, para poder ingresar en su propio terreno.

### Valores didácticos del juego

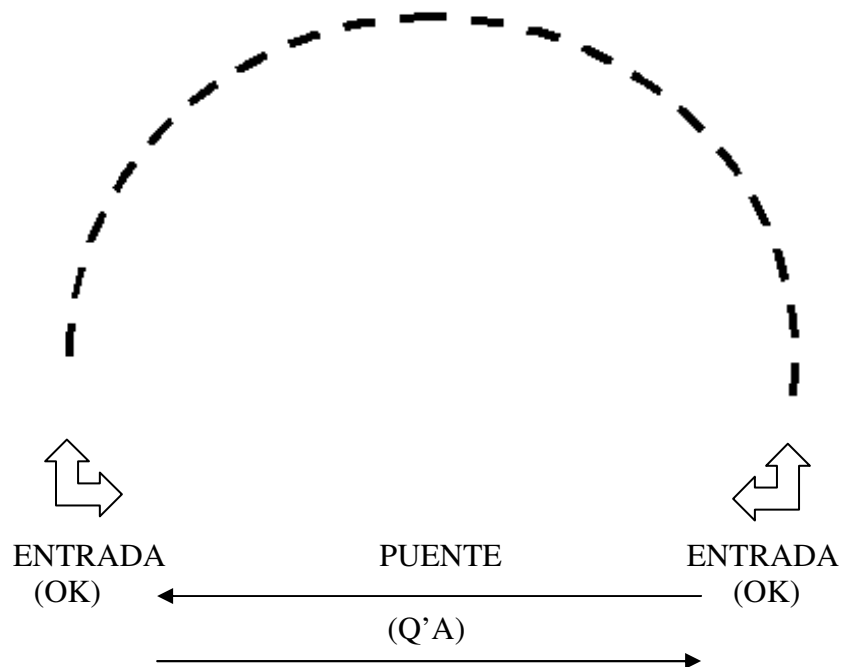
- Favorece el aprendizaje para relacionar espacios
- Ayuda a reconocer los diferentes glifos de los días del calendario
- Buen material de apoyo para desarrollar habilidades manuales y mentales.
- Juego propio de la región

### ¿Jo' q'e naru tqawoksi li q'a?

- Naq nake'ok lajb'atz'unel A ut B sa' na'ajej chi jalan xtiikalileb', ut maajun reheb' li kiib' nach'etli malaj setli. Aran, nawulak sa' roke'b'aal lajb'atz'unel chik jun ut nanume' sa' xb'een li q'a, re taanumeq b'ar wi' xtikib' chaq.

### Xloq'al xk'utum li b'atz'uunk a'in

- Nateenqan cho'q re xtzolb'al xyaanq li k'a' aq re ru.
- Nateenq'an re tanawman ru li jalanq eetalil re li ajleb'aal kutan.
- Chaab'il k'anjelob'aal re xk'eb'aal chi k'anjelak li qak'a'uxl ut li k'anjel naqab'aanu rik'in quq'm.
- B'atz'ub'aal ak re aj wi' li qatenamit



Elaboración: Domingo Yojcom Rocché