

La Morra (micare digitis)

La **morra** es un [juego](#) de manos que consiste en acertar el número de [dedos](#) mostrados entre dos [jugadores](#). Se trata de un juego de sociedad muy conocido desde la antigüedad en diversos países y que puede proceder de la costumbre de contar con los dedos.

Cómo se juega?

Se colocan los dos jugadores uno enfrente del otro, escondiendo una mano detrás de su cuerpo. Cada uno sacará la mano escondida estirando los dedos que quiera, al mismo tiempo que dirá un número, del cero al diez, intentando adivinar el número total de dedos que los dos jugadores tienen estirados. El juego es rápido. Gana quien acierte el número exacto de dedos.

Historia

La morra es un juego muy antiguo y está reportado en numerosas notas históricas. La primera noticia que se tiene del juego de la morra procede del [antiguo Egipto](#) de una tumba de un alto dignatario de corte de la XXV Dinastía en la que se ve claramente al difunto el intento de extender el brazo con un número cara a cara con otro jugador.

Este juego fue practicado ya por los egipcios desde la más remota antigüedad, como se comprueba, entre otras, en las figuras reproducidas por Falkener en su obra "Games ancient and oriental" (1.892).

Siguió también en Grecia, aunque se ignora el nombre con que se designaba, que debió ser las voces equivalentes "lachmos", "kleros dia daktylon" y que luego entre los latinos recibió el nombre de "micatio".

En la literatura griega anterior al Imperio no se menciona este juego, que aparece representado en varios monumentos, como un vaso pintado existente en el Museo de Berlín y otro de la colección Lambert de París. En una pintura griega aparece claramente el juego tras [Helena](#) y [Paris](#) con las manos preparadas para el juego de la morra.

Según el Diccionario Espasa los romanos llamaban a este juego "micare digitis" (centelleo de dedos). En Italia se juega a este juego con verdadera pasión; [Cicerón](#), en un escrito suyo, dice que «*dignus est qui cum in tenebris mices*», o sea «es persona digna aquella con quien puedes jugar a la morra en la oscuridad». En [latín](#), la morra era indicada como «*micatio*», del verbo «*micare*», que por extensión era «*micare digites*», o sea extender el dedo en el juego.

Aparece también representada la morra en una de las hermosas pinturas sobre estuco de la Farnesina de Roma. Lo que no pudo explicarse es el uso que los jugadores harían de una varita larga que figura en algunos de estos monumentos, y que algunos arqueólogos suponen que era para mantener la distancia entre los dos adversarios, que al mismo tiempo evitaban que la mano izquierda interviniera en el juego, para lo cual cada jugador sujetaba la varita con dicha mano. Suponen otros que servía para marcar los puntos, alargándola el que perdía en proporción de los puntos sumados, de tal modo que al final

quedaba en manos del ganador.

En épocas sucesivas son varios los testimonios del juego de la morra. El juego era muy conocido por las [legiones romanas](#) y, allí donde colonizaban, daban a conocer el juego.

Cuando dos personas tenían un litigio solían convenir en zanjar la cuestión dudosa jugando una partida de morra, como ahora pudiera echarse a pajas o a cara o cruz. También se hacía en los cambios y ventas cuando no se llegaba a un acuerdo; por un edicto que consta en una inscripción del siglo IV se prohibió esta costumbre en los mercados.

Curiosidades

Durante el tiempo del [fascismo](#) en [Italia](#), el juego fue prohibido. El motivo era que se solía jugar después de beber alcohol y la violencia gestual y verbal puede prestar a malos entendidos al decir el número y muchas veces el juego podía derivar en una pelea.

Como se trataba de un juego de azar que se practicaba mucho, no era difícil a un jugador hábil aprovechar el menor descuido de su adversario para aumentar o disminuir el número de dedos extendidos o para hacer un cálculo de probabilidades, adivinando las intenciones de su contrario por los golpes anteriores.

En información obtenida a través de Internet se indica que en la localidad de Massa, cercana a Carrara (famosa por sus mármoles), se difundió este juego a finales del año 800 por leñadores y carboneros provenientes de las regiones del norte y de las montañas pistoyesas que en aquel tiempo trabajaban en sus bosques.

Según dicha información el juego se practicaba en casa o en cualquier posada con un buen vino de misa cantada. En determinadas épocas y por jugarse dinero fue prohibida y se tenía temor de los carabineros, pero a pesar de ello todo el mundo jugaba.

En China la morra se conoce como “Chai Moi”. En francés se llama “Mourre”.

Se sabe que en ciertas islas del Océano Pacífico también se juega.

La teoría de los juegos y el juego de la morra

En los años cuarenta de nuestro siglo, un grupo de economistas de la Universidad de Princeton se planteó el estudio de la economía del Bienestar mediante la aplicación de nuevas técnicas de investigación.

Su propósito inicial no era otro que el comprender cómo se habían llegado a organizar comunidades políticas de forma inteligente para alcanzar los bienes colectivos. El punto central de indagación era el desvelar de qué forma había sido posible superar el irreductible egoísmo de los individuos por separado y llegar a alcanzar tal grado de cooperación para obtener el bienestar colectivo.

Von Neumann y Morgernstern, un economista y un matemático, demostraron que,

mediante el estudio de pequeños juegos de estrategia elaborados en un laboratorio, se podían deducir la racionalidad de los valores y pautas existentes en la vida real, y encontrar las leyes que los rigen. Su pretensión era tan sencilla como contundente: " Demostrar que los hechos sociales pueden ser óptimamente descritos mediante modelos tomados de juegos estratégicos adecuados. Estos juegos, a su vez, son estudiables mediante análisis matemático".

El analizar con rigor matemático el comportamiento humano partiendo de situaciones sencillas, permite ir extrayendo las leyes generales del mismo. La teoría de los juegos admite como premisa fundamental que el comportamiento es siempre una cuestión que se decide en decisiones individuales.

Ejercicio propuesto por la Facultad de Matemáticas de la UBA sobre la Teoría de los Juegos:

Briganti y Obtusso deben jugar un número importante de partidas de MORRA DE DOS DEDOS (MORRA MUDA). Es de \$1 el premio por cada dedo acertado por partida para el correspondiente jugador con éxito - cero si empata - y pagadero por el jugador perdedor. Si resulta que Obtusso ha sido amenazado de muerte en caso que muestre más de un dedo - circunstancia ésta conocida por Briganti -, establecer la estrategia mixta óptima de cualquiera de los jugadores y determine el valor del juego.

La pasión y el juego de la morra

Jacques LACAN plantea que el amor es el encuentro de saberes inconscientes (no es como dicen esas parejas "Yo te conozco bien", conocer lo que el otro va a hacer no es una prueba de amor, puede ser una prueba de odio, estar vigilando los movimientos del otro). Si el amor es el encuentro de dos saberes inconscientes, ninguno de los dos sabe qué ama en el otro, hay un saber inconsciente (no te corresponde otro que ese, pero no se sabe nada del porqué).

Lacan ilustra esto con **el juego de la morra**, decir un número menor de diez y abrir los dedos. Ambos, simultáneamente, sacan los dedos y dicen un número, se acierte o no se acierte, no existe manera de ordenarlo. Vemos que el amor tiene sus límites, señala, como **el juego de la morra**.

Jacques LACAN - (1901-1981, París). Médico neurólogo. Unos de los Maestros del Psicoanálisis.

La morra y el arte

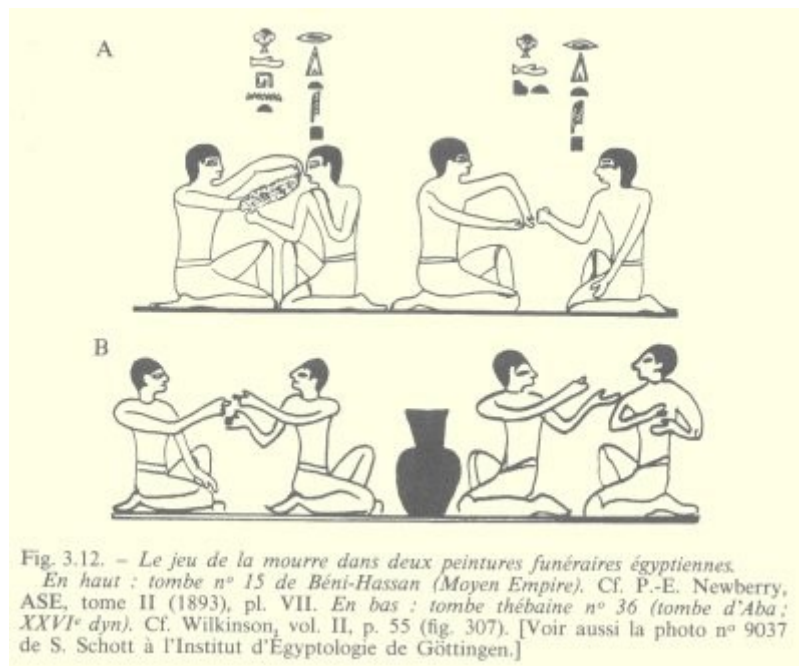


La morra. Cuadro atribuido a Johann Liss(1621), (Galería Real de Kassel)

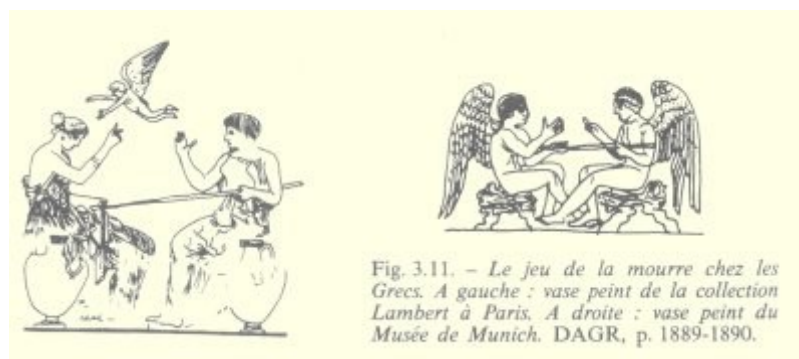


Fig. 3.10. – Représentation du jeu de la mourre sur l'un des stucs de la Farnésine à Rome. DAGR, p. 1 889.

Pintura sobre estuco de la Farnesina de Roma



Pinturas funerarias egipcias del museo de Berlín



Pintura griega en vaso pequeño de la colección Lambert de París



[Bartolomeo Pinelli](#): juego de la morra en Roma, 1809



[Pieter van Laer](#): Landschaft mit Morraspielern, primera mitad del s.xvii

El juego de la morra y la cultura

Rita - Ópera cómica de Gaetano DONIZETTI y libreto de Gustavo VAEZ

Rita es la dueña de un hospedaje en Bérgamo (Italia). Se ha quedado viuda de Gasparo, un marido que tenía la costumbre de pegarle. Ella cree que ha muerto en un naufragio. Un incendio acaba con su vivienda y con todo el pueblo donde vivía.

En esa vorágine conoce a Beppe con quien se casa. Su nuevo marido es muy distinto a Gasparo y Rita pone en práctica la antigua costumbre de su primer marido, pegarle a Beppe. Ella es quien manda, habla por los dos y le pega a Beppe.

De pronto, aparece Gasparo, que no ha fallecido sino que se salvó del naufragio y desde entonces vive en el Canadá, donde tiene grandes plantaciones y se ha hecho rico. Ha vuelto a Bérgamo a buscar el certificado de defunción de Rita, pues él cree que ha muerto en el incendio, y lo necesita para casarse con su novia canadiense.

Llega al hospedaje reconstruido de Rita para pasar la noche, topándose con Beppe y dándose cuenta que éste es un hombre golpeado. Gasparo lo enseña de cómo tratar a las mujeres. Beppe, al ver los documentos de Gasparo se da cuenta que es el marido muerto de su mujer y lo invita a quedarse con ella para sí él poder ser libre de Rita y ya no recibir tanto zurriagazo.

Gasparo no accede y llegan a un acuerdo: deciden que la suerte del **juego de la morra** determine quién se queda con Rita. Los dos hacen trampas para perder, ya que ninguno quiere quedarse con ella. Gana Gasparo y, Beppe se siente feliz por la libertad obtenida gracias al **juego de la morra**.

Gasparo habla con Rita, diciéndole que ha vuelto porque la ama; en realidad lo que desea es el acta de matrimonio para romperla y poder casarse con la canadiense. Rita se da cuenta y no accede, Beppe está por escaparse y es interceptado por Rita. Gasparo logra con engaños y trucos sacarle el acta de matrimonio a Rita y se vuelve al Canadá, dejando a Beppe y Rita en más armoniosa relación.

Rita o Le mari battu: estrenada en 1841, y presentada con gran éxito en la Opéra-Comique de Paris el 7 de mayo de 1860 con el nombre de "Deux hommes et une femme".

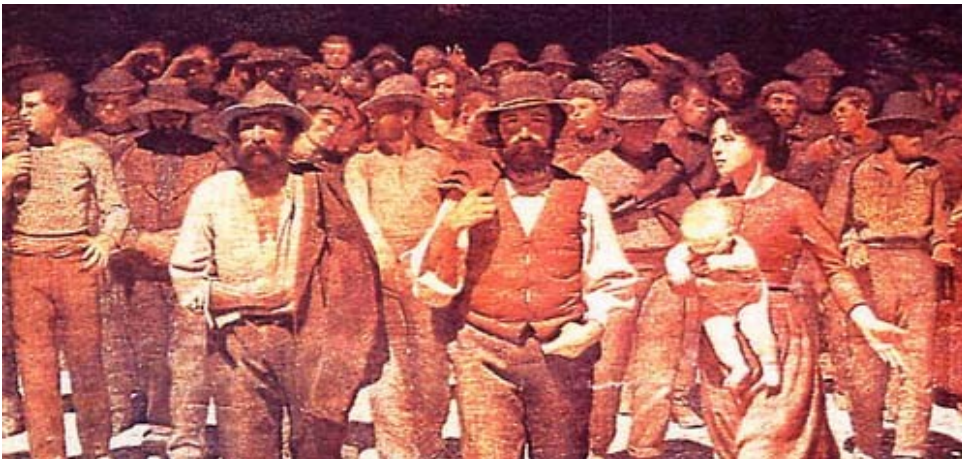
Música de **Domenico Gaetano Maria DONIZETTI** - Bergamo (Italia) 1797-1848. Libreto de **Gustavo VAEZ**.

El cine y el juego de la morra

NOVECENTO (1976), un film de **Bernardo BERTOLUCCI**.

Una mañana de estío en el año 1900, dos niños acaban de nacer en la rica zona agrícola de la Provincia de Emilia, en Italia. **Olmo DALCO**, un bastardo nacido en una familia numerosa de granjeros, y **Alfredo BERLINGHIERI**, último descendiente de unos grandes terratenientes. Ambos viven cerca, sin embargo, pertenecen a dos mundos diferentes. A través de su niñez, adolescencia, madurez y vejez vemos correr el siglo XX.

En pleno ascenso del fascismo italiano, al final de la película, los ancianos del pueblo aparecen jugando a la MORRA en la Casa del Pueblo, cuando los "**camisa neri**" queman la misma y fallecen todos.



Lust Caution (2007) un film de **Ang Lee**

La película del 2007, "Lust caution", "Deseo Peligroso", dirigida por Ang Lee, discurre en la época de la Segunda Guerra Mundial en Shanghai. Wong Chia Chi es una universitaria china que participa en las actividades de un grupo de teatro en el que ha ingresado tras conocer a un carismático compañero de estudios, Kuang Yu Min. Mientras Wong disfruta actuando sobre el escenario, Kuang le propone que interprete un papel mucho más peligroso en la vida real: convertirse en la señora Mak y trabar amistad con la esposa de un importante colaboracionista de los japoneses, el señor Yee. La idea es tender a este último una trampa para que Kuang y sus secuaces le liquiden. En su momento, sin embargo, el plan se frustra



DESEO PELIGROSO (2007) En un restaurante de Shanghai los estudiantes juegan a la morra “**Chai Moi**” como pasatiempos después de comer.

La morra en la actualidad

Para algunos aragoneses, “el juego de la morra es un juego tradicional basado en la fortaleza de la voz que se desarrollaba normalmente en los bares del pueblo en las largas noches del crudo invierno. Se juega mano a mano, en parejas o en tríos. En juego está normalmente una consumición, merienda o cena. La partida se desarrolla a 21 tantos, lográndose un coto.

Los "entendidos" consideran que hay que beber a cada coto y no se debe dar revancha a los perdedores, si no se ha acordado de antemano el número de cotos. Parece ser que es un juego originario de Italia; la Corona de Aragón tuvo dominios en Italia y pudo ser importado y ha estado en auge en gran parte de las Sierras de Gúdar y Albarracín, en las épocas anteriores a la masiva emigración de los años 60.

En la actualidad se intenta mantener esta tradición en las Fiestas de Santa Ana en las que se organizan concursos de morra. Hay quién considera que es un juego de borrachos, taberneros, machotes, etc.

Lo cierto es que es una tradición y es preciso no olvidar y si es posible recuperar los juegos tradicionales de antaño.”

En el sur de Catalunya en este juego ha sido conservado por los pescadores de Sant Carles de la Ràpita, L'Ametlla de mar y les Cases d'Alcanar, donde aun se juega, habiendo un renacer en los últimos años en Sant Carles de la Ràpita con la integración de muchos jóvenes interesados por la tradición en este juego milenario. Son ya 27 los años que se celebran torneos regulares y son hasta cuatro las competiciones que se organizan a lo

largo de la temporada. El interés de los participantes rapitenses ha llegado a tal dimensión, que se organizaron para viajar hasta Urzulei (Italia) donde participaron en los Campeonatos del Mediterráneo.

Referencias bibliográficas

- Dubois Maisonneuve, "Introd. A l'étude des vases peins" (1817).
- Heidemann, "Das morraspiel, Arch. Zeitung" (1872).
- Jahn, "Giocatrici a morra" en los "Annali del L'Istit. Arch." (1866).
- Perdrizel, "The game of morra" en "Journ. Of hell. Stud. XVIII" (1898).
- André Bretón, "Antología" (1913-1966). Siglo XXI Editores SA. Mexico DF. 9ª Ed. 1994.
- Fernando Maestro, "Del Tajo a la replaceta; juegos y divertimentos del Aragón rural".
- C. Verdejo, "Juegos para todos" (1975).

MORA, or MORRA (Ital. delay) ,

game, universally popular in Italy, in which one player endeavours to guess instantly the number of fingers held up by the other Ancient Egyptian sculptors represent a game of this kind, and it was played by the Romans, who called it *micare digitis*, or finger-flashing .

It is known to the Chinese and to certain tribes of the Pacific Islands . There are several methods of playing *mora*, but in the one most common in Italy the two players, placed face to face, throw out at the same instant one or more fingers of one hand, each crying out simultaneously a number guessed to be that of his adversary's exposed fingers . A correct guess counts one; if both guess correctly or wrongly there is no score .

The Romans, who played *micare digitis* (flash the fingers), used to say of an honest man: "Dignus est quicum in tenebris mices", which meant that he could be trusted to play RPS in the dark.