

no deben tocar los cuernos de venado, porque se les caerían los pechos.

Hay la costumbre característica de que los hijos, cualquiera que sea su edad, y aun después de casados y de tener familia propia, nunca se sirven ellos mismos de nada, en la casa de sus padres, pues la madre es la que les ofrece el alimento y se lo da siempre que lo tiene.

Nunca aplican los padres castigos corporales á sus hijos, limitándose á reprender al que se porta mal, lo que hacen también los amigos del padre cuando lo encuentran en alguna fiesta. Por lo demás los hijos viven en completa independencia, y no es raro que cuando se encolerizan le peguen á su padre. Las hijas no llegan á tanto, pero cuando las regañan, lloran y hacen muecas, quejándose de que las tratan injustamente. ¡De qué modo tan diferente se portan con sus padres los hijos de los chinos! En este punto, no tendría mucho apoyo la teoría de que los indios americanos son originarios del Asia.

## CAPÍTULO XV

NUMEROSOS JUEGOS DE LOS TARAHUMARES—APUESTAS Y JUEGOS DE AZAR—CARRERAS—LOS TARAHUMARES SON LOS MEJORES CORREDORES DEL MUNDO—ADIVINACIONES PARA LAS CARRERAS—MONTAÑAS DE PRENDAS—LAS CARRERAS DE MUJERES.

NO tengo noticia de tribu alguna más aficionada á los juegos que los tarahumares, pues pocos días del año habrá que no se dediquen á alguno. Aun los que se han civilizado y pervertido, no dejan de sentir su pasión favorita en su degeneración y miseria. Aunque es verdad que hay siempre algo de valor, realmente insignificante, que interviene con carácter de apuesta, no juegan por vicio. Varias de sus prácticas habituales para jugar son verdaderamente curiosas, pues cuando apuestan carreras ó intentan jugar al cuatro ó al quince, por ejemplo, no comen chile. Cuando es necesario hacer agujeros en el suelo, como para los dos últimos juegos mencionados, los abren en la parte plana de una roca.

Es muy común que dos jóvenes se diviertan jugando al tiro, disparándole flechas á otra que han arrojado para que se clave á una distancia de cincuenta metros y les sirva de blanco, la cual, así como el juego mismo, se llama en el castellano de México *lechuguilla*. En tarahumar se le llama al juego *choguírali*, y *choguira* á la flecha ó jara dispuesta para blanco. La flecha que se acerca más á ésta vale un punto; y si cae dentro de un espacio de cuatro dedos junto al blanco, cuenta por cuatro. El partido es de doce puntos. Un individuo se encarga de medir para todos la distancia, considerándola, no desde las puntas de las flechas,

sino desde las partes emplumadas. Si una de las saetas disparadas forma cruz con la *choguira*, cuenta cuatro puntos; dos, si sólo toca en el suelo la punta de la última, y si dos flechas se llegan á cruzar, no cuentan nada.

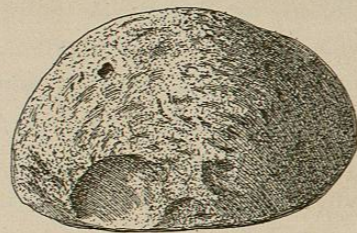
En vez de flechas se pueden usar tres palos, uno de los cuales se arroja á distancia para que sirva de *choguira*, y los otros dos se utilizan á manera de flechas, contándose de la misma manera. Á menudo hacen uso los tarahumares, cuando van de viaje, de este juego en cualquiera de sus formas, ya sea en parte del camino ó acaso en todo él. Pueden jugar juntas dos ó tres parejas.

Es también digno de citarse otro juego muy parecido, para el que se emplean discos de piedra achatados por un lado y convexos por el otro.

Llábasele *rixihuátali* (*rixihuala, disco*) y lo juegan dos contra dos. Se comienza por arrojar al aire una piedra mojada de saliva en un lado para determinar quienes han de ser "cabezas ó colas," y el jugador que gana es el que comienza.

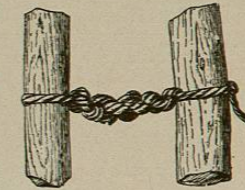
Tiene cada uno tres piedras para lanzarlas hacia un agujero distante como unos veinte metros, á donde se dirige el que acaba de tirar para estar viendo los tiros de los demás. La piedra que cae más cerca del agujero vale por un punto; si cae dentro, por cuatro, y si la del segundo jugador cae sobre la piedra anterior dentro del hoyo, la "mata." Termina el juego en doce puntos. Para medir las distancias, rompen varillas pequeñas. Los que presencian el partido apuestan á cual de los contrincantes ganará.

Hay otro juego llamado *tácuari*, "golpear la boia," y en español, *palillo*, usado sólo por las mujeres y jugado por dos á la vez. Una arroja con el pie una bola hacia á un agujero, mientras que su contraria trata de arrojarla hacia



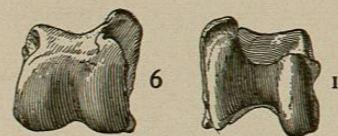
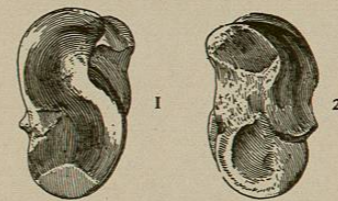
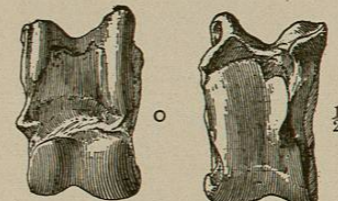
Disco de piedra. Diámetro, 9.5 cm.

otro. También lo juegan las tepehuanas del norte, quienes se valen á veces, en lugar de pelota, de dos trocitos de madera atados por enmedio con un cordel, que arrojan hacia adelante de sus lugares con un palo más largo, haciendo un rápido movimiento de palanca.



Palillos de las tepehuanas. Longitud de cada uno, como 6 cm.

Los tarahumares civilizados, lo mismo que los mexicanos, juegan con huesecillos que les sirven de dados, á un juego llamado *la taba*. Los huesos son de venado, de carnero ó de cabra, y sirve uno solo para los dos jugadores. El partido es á doce puntos y cada quien tiene doce granos de maíz para contarlos, los que coloca dentro de un círculo, que traza en la arena, y va pasando á otro círculo, conforme los puntos que gana.



Valor de los diversos lados de un huesecillo.

El juego más importante en que se entretienen, hasta cuando están achispados, es *el quince*, llamado en tarahumar *romarvoa*, que se juega con cuatro palos de igual tamaño que nombran *romálaca*, en los que se hacen ciertas señales para indicar su valor. En realidad, tienen el mismo objeto que los dados, pero se tiran de distinto modo. Empuña el jugador todos ellos con la mano izquierda, los empareja cuidadosamente para que ninguno sobresalga por los

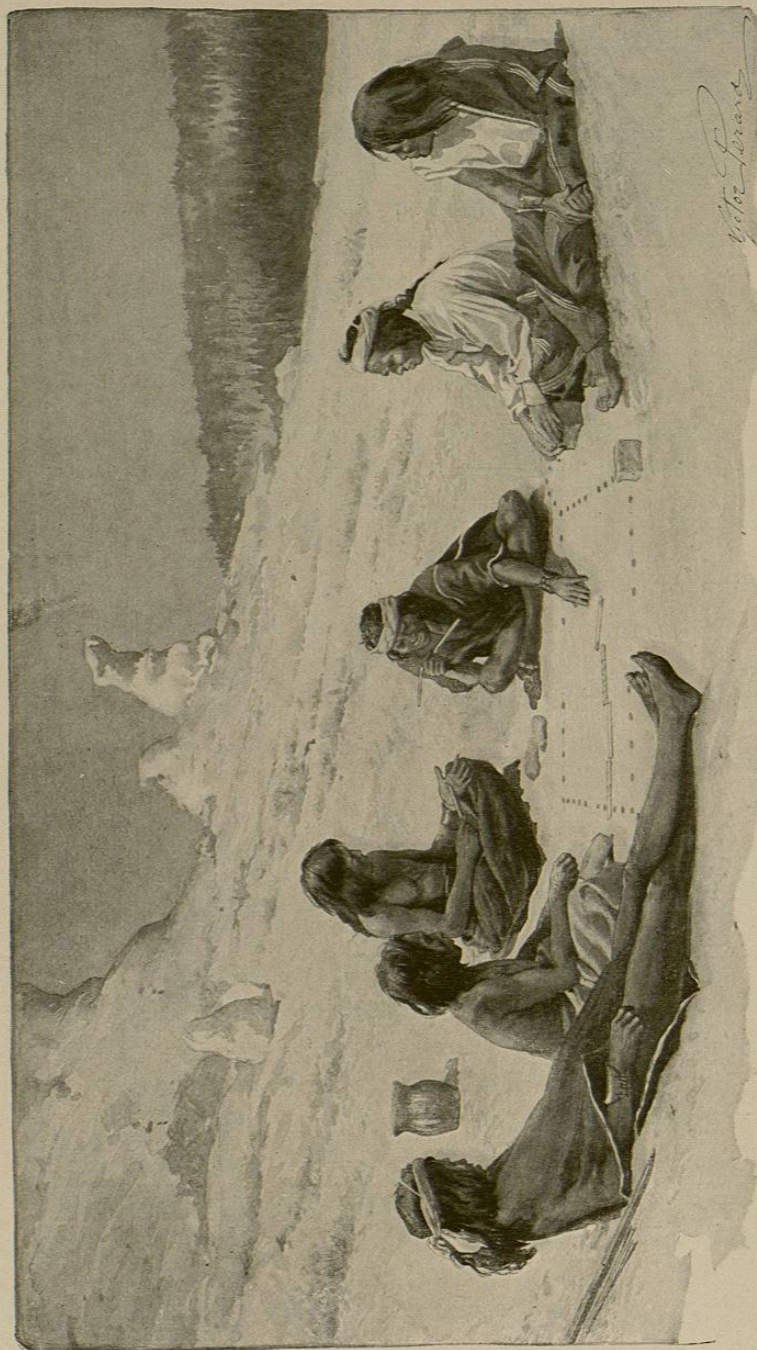
extremos, levanta el haz y los lanza de punta contra una pequeña piedra plana ó cuadrada situada frente á él, de la

que rebotan hacia su contrario, contándose según la manera como caen. La mira del juego es recorrer una figura que se dibuja en el suelo con agujeritos entre ambos jugadores. Los movimientos, por supuesto, dependen de los puntos ganados al lanzar los palos, y se sigue la cuenta por medio de un guijarro que se va colocando en el lugar que corresponde después de cada tiro. Muchos accidentes suelen impedir el avance. Puede suceder, por ejemplo, que toque ocupar el agujero en que está el contrario que viene contando en dirección opuesta, con lo cual se le *mata* haciéndolo que comience desde el punto de partida. Se va adelantando conforme á muchas ingeniosas reglas que hacen el juego grandemente intelectual y entretenido. Si un tarahumar dispone de lo necesario para pagar lo que pierde, sigue jugando por quince días ó un mes hasta que nada le queda en el mundo, fuera de su mujer y sus hijos, y en ese punto cesa de jugar. Además, paga escrupulosamente las deudas que contrae.

También los tepehuanes del norte conocen el quince y lo juegan con palos de dieciocho ó veinte pulgadas, sentándose bastante separados, porque siendo más largos los palos, rebotan á mayor distancia.

Se entretienen asimismo con la lucha, pero el *sport* que puede llamarse nacional á que tienen extraordinaria inclinación los tarahumares, son las carreras á pie, que ejecutan en todas las épocas del año, hasta cuando se encuentran debilitados por la escasez del alimento. El interés estriba casi principalmente en la apuesta que media; pues, de hecho, es un juego. Llámasele *râlá hípa* (aventar con el pie) aludiendo á una bola ó pelota que se usa en la carrera.

No cabe duda que los tarahumares son los mejores corredores del mundo, no en cuanto á velocidad, sino en cuanto á resistencia, pues fácilmente puede correr un indio sin parar 170 millas. Cuando se emplea á alguno para mensajero, emprende su camino á lento trote, corriendo



Tarahumares jugando al quince.

con firmeza é incesantemente. Sábese de uno que en cinco días fue y volvió para llevar una carta de Guazápares á Chihuahua, recorriendo una distancia de cerca de 600 millas. Aun considerando el camino que haya ahorrado cortando de través por sitios que le fueran conocidos, no dejó de ser extraordinaria su hazaña, pues debe de haberse alimentado ese tiempo, según acostumbran hacerlo, con sólo agua y pinole.

Los indios que entran al servicio de los mexicanos son á menudo utilizados en correr tras de los caballos montaraces, para llevarlos á un corral, lo cual suele exigirles dos ó tres días, pero lo logran al fin, llegando los caballos completamente fatigados, mientras que los hombres, que naturalmente economizan sus fuerzas y duermen y comen pinole, tornan relativamente frescos. De la misma manera pueden perseguir á un venado, sin perder su pista durante varios días, á pesar de la lluvia y de la nieve, hasta que acorralan al animal y lo matan con facilidad á flechazos, ó lo alcanzan enteramente fatigado y arrancándosele las pesuñas.

Tan grande es su propensión á correr, que el mismo nombre de la tribu alude á ella, pues *tarahumar* es corrupción española de *ralámari*, cuya significación, aunque algo oscura, puede indudablemente traducirse por "corredores á pie," porque *rálá* significa "pie."

Se efectúa siempre la carrera entre los individuos de dos localidades representadas en número de cuatro á veinte corredores. Ambos partidos llevan algún distintivo, como por ejemplo, los de un grupo, bandas rojas en la cabeza, y los otros, blancas.

Es particularidad del juego el ir empujando al correr cada uno de los partidos una pequeña pelota, como de pulgada y media de diámetro, hecha de raíz de encino. El que corre más delante la golpea con los dedos del pie derecho, haciéndola rodar como cien metros. El que la

arroja y todos los demás de su grupo la van siguiendo, sin dejar de correr; y el primero que la alcanza, la echa á rodar de nuevo, sin que se la toque nunca con la mano, á no ser cuando cae entre las piedras, en algún charco ó en otro lugar embarazoso, de donde hay que sacarla para lanzarla de nuevo de un puntapié.

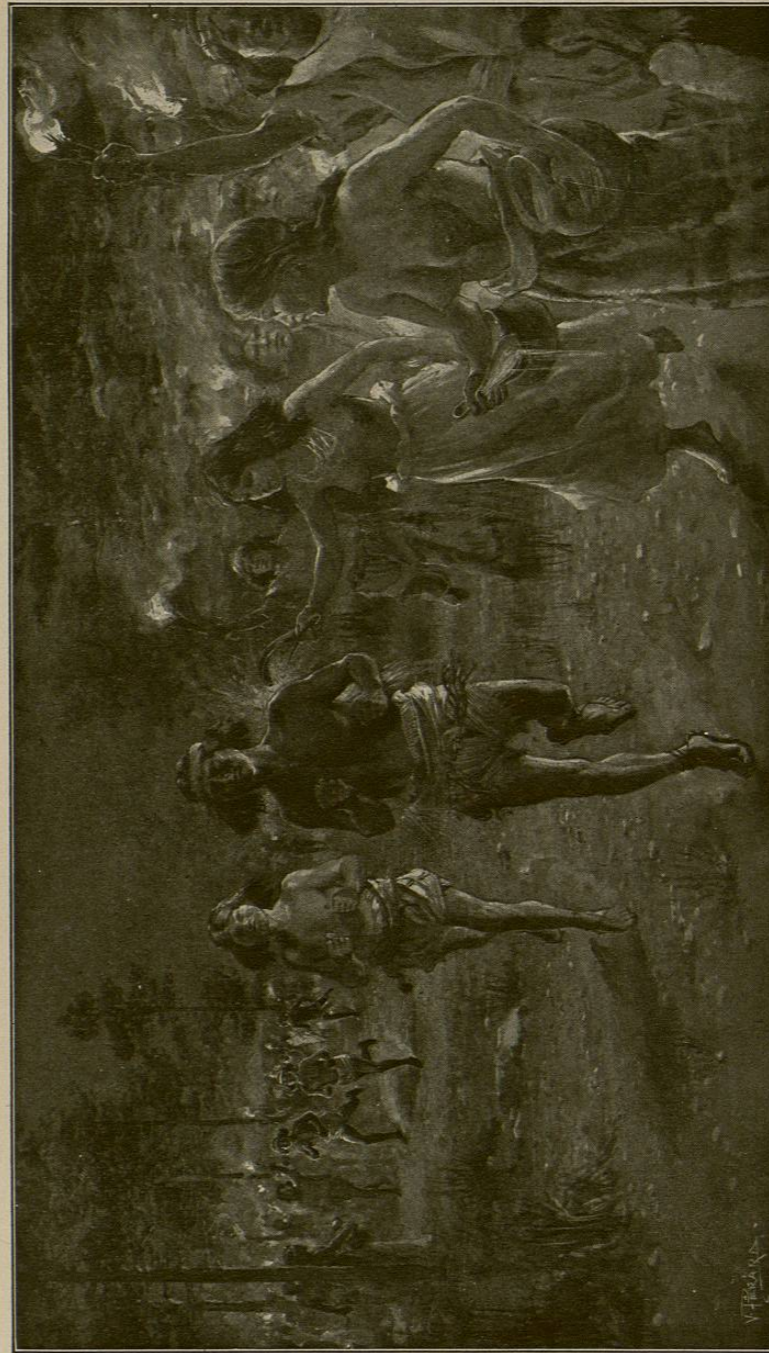
No hay pista especialmente dedicada para las carreras, pero se determina por lo general el trayecto que debe seguirse por medio de cruces grabadas en la corteza de los árboles, habiendo ciertos lugares favoritos para efectuar dichas carreras. Siempre que es posible, se prefiere las cimas planas de los cerros poco altos que se extienden formando círculo; pero cuando no disponen de un lugar semejante, van y vuelven sobre una cima, partiendo siempre de alguna pequeña explanada ó de otro punto conveniente, próximo al centro, donde se reúne la gente para el objeto.



Cruz para señalar la pista en las carreras.

Los jefes de uno y otro partido, arreglan entrambos el tiempo y el lugar, así como el número y extensión de las vueltas. Puede medir un circuito desde tres hasta doce millas, conviniéndose en recorrer hasta veinte circuitos cuando son cortos. Cerca de Carichic hay un circuito como de catorce millas, al que se le dan doce vueltas sin parar. Se casan de una y otra parte corredores de igual habilidad, cuidando cada grupo, por supuesto, de elegir los mejores, y hasta que la carrera comienza, quedan los eligidos bajo la vigilancia de sus jefes, que los hacen abstenerse de tesgüino por un término de dos á cinco días antes de la acción. Los corredores se ejercitan en vísperas de una gran carrera, no porque necesiten adiestrarse, sino sólo para practicar el puntillazo y probar el terreno.

De mayor importancia son las artes mágicas de que se



Tarahumares corriendo con antorchas.