

El kuilichi prehispánico y sus reminiscencias actuales. Un juego de destreza entre los indígenas de Michoacán

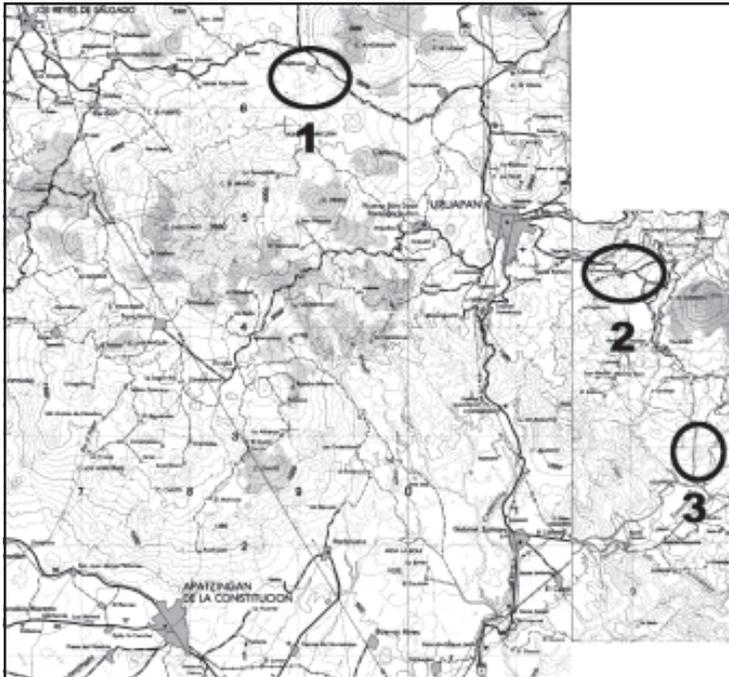
En este artículo se da a conocer un elemento arqueológico que se localizó en los trabajos de salvamento durante la construcción de una carretera. En ese entonces pasó, como en muchos otros, inadvertido o en todo caso se ignoraba su función, pero adquirió relevancia en tanto que su presencia se hizo manifiesta al encontrarse otros elementos semejantes que aún tienen uso entre los indígenas de la sierra del centro de Michoacán; nos referimos al juego, conocido en la actualidad por los habitantes de Angahuan, como *kuilichi*. Llama la atención la persistencia de este elemento cultural tanto en ese ámbito geográfico, donde fueron localizados algunos de carácter arqueológico, así como el que se juega en nuestros días en lugares tan alejados como Chihuahua, de donde procede un dato etnográfico que más adelante se apunta en este artículo. Se desconoce con certeza cuál es el camino que pueda explicar la existencia del mismo en tan disímiles regiones; en este artículo sólo se propone una idea que surgió al tratar de responder a este cuestionamiento. Sin embargo, lo fundamental del trabajo consideramos, y eso motivó este artículo, fue la exposición del hallazgo y sus relaciones con eventos más recientes.

En 1996, durante los reconocimientos de superficie que se llevaron a cabo en la parte de la región central de Michoacán, como uno de los medios para resguardar el patrimonio arqueológico que pudiera afectar la construcción de la autopista Pátzcuaro-Uruapan,¹ se localizó el sitio que se denominó desde entonces Lagunillas,² y aunque los terrenos en los que se encuentra pertenecen a la comunidad de San Andrés Coru, éstos se ubican más cerca del poblado de Zirimícuaro, ambos del municipio de Ziracuaretiro (fig. 1). Nos hemos referido en otros trabajos al mismo sitio, en esta ocasión nos ocuparemos de un elemento que había pasado casi desapercibido hasta que se obtuvieron otros datos que le dan mayor relevancia. Se trata de una piedra con el grabado de un “juego de mesa prehispánico” al que en la actualidad se le ha llamado *kuilichi*.

* Dirección de Salvamento Arqueológico: [salvapuez@hotmail.com]. Deseamos agradecer sinceramente el auxilio que nos prestaron en la colecta de los datos en campo a las siguientes personas: Ma. de los Ángeles García Martínez, Ma. de Lourdes López Camacho y Gerardo Pulido Cervantes. De la misma forma agradecemos al ingeniero Benjamín Apan Rojas su tiempo, sus comentarios y su dedicación al estudio de las cuestiones michoacanas.

¹ Así se conoció al tramo de la autopista Morelia-Lázaro Cárdenas, ubicado entre dichos puntos y que de manera administrativa así se trabajó, debido a los requerimientos de la Secretaría de Comunicaciones y Transportes. No obstante, pese a la división de la carretera en su conjunto, ésta fue objeto de diversos salvamentos realizados desde 1996 hasta el 2000 (Pulido, 2003; Pulido, Cabrera y Grave, 1997; Pulido y Grave, 2002; Pulido, Lam y Ayala, 2002).

² El sitio Lagunillas se encuentra aproximadamente a 10 km de la entrada de Uruapan sobre la carretera que comunica a esta ciudad con Zirimícuaro, Ziracuaretiro, Taretan, entre otros. En la actualidad, parte del sitio se ubica entre las gasas de la autopista Morelia-Lázaro Cárdenas que permiten desviarse hacia este último punto o seguir hacia Uruapan.



● Fig. 1 Plano parcial de la región que se menciona en el artículo. Con el número 1 se ubica Angahuan, el 2 corresponde al sitio Lagunillas y el 3 encierra a la zona donde se encuentran los sitios Las Cuevas I y Las Cuevas II.

Ofreceremos algunos comentarios acerca de éste y de otros grabados similares, su representación y su importancia.

La parte más significativa del sitio Lagunillas está formada por un grupo arquitectónico compuesto por una yácata,³ cuya fachada se orienta hacia el este, una plataforma de carácter administrativo-gubernamental (plataforma este), que se encuentra enfrentada a aquélla, así como una explanada o plaza ubicada entre las dos. A través de las excavaciones en dicho conjunto se pudieron conocer las particularidades constructivas de cada uno de estos elementos, además de obtener datos sobre la cronología del asentamiento, que tiene clara presencia tarasca y que, no obstante, de acuerdo con los datos históricos de la *Relación de Michoacán*, existía antes que los tarascos-uacúsecha y sus huestes

³ Señalamos con la palabra yácata, a los edificios que los tarascos-uacúsecha construyeron para honrar a sus dioses y que son semejantes a los cinco edificios que se encuentran en la plataforma principal de Tzintzuntzan, es decir, estructuras arquitectónicas diseñadas como la unión de un cuerpo circular a uno rectangular mediante un pasillo estrecho.

lo conquistaran. Probablemente el resto de los rasgos de arquitectura que conformaron el sitio en su conjunto se deban a la época pretarasca del lugar; de cualquier modo, el asentamiento estuvo poblado durante el Posclásico tardío (1200-1524 d.C.) y fue el que dicho códice menciona como Zirapén (Pulido, Cabrera y Grave, 1997; Pulido y Grave, 2002: 49).

Entre estos otros elementos se encuentran los que llamamos Afloramiento oeste y Plataforma sur. Ambos fueron también objeto de excavaciones, localizándose en el primero, además de los muros de contención que lo terraceaban, alineamientos de piedras careadas que daban origen a un espacio plano y posiblemente abierto en lo alto del mismo, además de un enterramiento con ofrenda de dos cajetes cerámicos que claramente

no son tarascos y poco tienen que ver con las tradiciones cerámicas de las cuencas lacustres vecinas. En la Plataforma sur, que es asimismo un afloramiento de piedra basáltica modificado, aunque menos prominente que el anterior, se exploraron algunas unidades habitacionales, localizándose entre otros rasgos un cajete con restos de pintura al fresco, una figurilla femenina de arcilla, un collar de piedra verde y un sahumador que recuerda los utilizados en Tula en la fase Tollan (950-1150 d.C.).⁴ Entre estos dos afloramientos se encontró la piedra del kuilichi, más cercana al primero que al otro.

En un inicio esta piedra fue considerada como uno más de los elementos que componen el sitio Lagunillas, pero poco tiempo después la importancia de la misma fue resaltada, debido a que el ingeniero Benjamín Apan, presidente de la Asociación Cultural Purhépecha, A.C., quien acompañaba al arqueólogo Jorge Cabrera a la toma de una calca de los motivos grabados

⁴ Consúltense el informe respectivo de Luis Alfonso Grave Tirado (1998); véase también Cobean, 1990.

en la piedra, recordó haber visto un diseño similar dibujado en una piel de venado, donde los viejos de la comunidad de Angahuan jugaban un juego denominado *kuilichi*. Desde ese momento el ingeniero Apan interesó de tal manera a las autoridades municipales locales acerca de la importancia de este monumento, que propició que se cambiara hacia un lugar más protegido.

La piedra del *kuilichi*

Se trata de un amorfo bloque monolítico de basalto que presenta varios agrietamientos superficiales, con una faceta plana en lo alto del mismo donde fue grabado, por medio de punteado, el diseño del juego (fig. 2).

Las dimensiones generales de la piedra son 1.45 m de ancho por 1.60 m de largo y 1.70 m de alto, aunque sólo sobresalían del suelo 80 cm mientras el resto estaba enterrado. Se encontraba en terrenos de labor y finalmente quedó a unos pocos metros del talud de la carretera, por lo cual se podría pensar que estaba en una situación de riesgo; como consecuencia el INAH autorizó su traslado a la Casa de la Cultura de Ziracuaretiro, donde fue instalado en uno de los corredores y se le cercó con un enrejado para conservarlo, lo que además permite su observación (fig. 3).

Su grabado es un trazo geométrico de puntos alineados en un cuadrilátero de 55 cm por lado. Está dividido por dos líneas —también de puntos— en ángulo de 90 grados y que al centro forma otro pequeño cuadrado; asimismo, hacia cada esquina del cuadro mayor se encuentran otros cuatro puntos que forman un cuadro más pequeño. No obstante, no todos los



● Fig. 2 Parte superior de la roca con el juego del *kuilichi* grabado mediante puntos.



● Fig. 3 La piedra del *kuilichi* de Zirimícuaru, confinada dentro de la Casa de la Cultura de la cabecera municipal.

puntos se observan con claridad en la superficie de la piedra y algunos de ellos simplemente no aparecen. Por otro lado, para tener una mejor apreciación del grabado es necesario esperar a que la luz del día esté en la mejor posición posible.

Durante los festejos que se realizaron para celebrar el traslado del monumento hacia la Casa de la Cultura, Valente Soto, un joven de la comunidad purhépecha de Angahuan, ofreció

una explicación sobre la forma actual en que se juega el kuilichi e hizo una demostración, exhibió para ello una piel de venado con el kuilichi pintado (fig. 4).

Hasta ese momento se consideró que la única representación prehispánica era la de la piedra referida; sin embargo, cuando se revisaron los archivos fotográficos de los proyectos de salvamento sobre la carretera mencionada, destacaron algunas imágenes de juegos similares que fueron localizados en otro sitio que se visitó más adelante.



● Fig. 4 El señor Valente Soto, indicando la forma de jugar kuilichi sobre un tablero de su propiedad.

Los kuilichis del sitio
Las Cuevas II

Este asentamiento consiste de dos partes que fueron registradas durante 1997, al hacer el reconocimiento del terreno del tramo carretero Uruapan-Nueva Italia, bajo la coordinación del arqueólogo Luis Alfonso Grave Tirado; ambas secciones (Las Cuevas I y Las Cuevas II) están ubicadas en la zona conocida como la Bocasierra; es decir, en las estribaciones surianas de la Sierra del Centro, limítrofe con la Tierra Caliente; son terrenos ejidales del poblado El Hoyo del Aire, municipio de Taretan. Al parecer, cada sección tuvo una función propia, y por tanto, elementos arqueológicos particulares; además, mientras que Las Cuevas I presenta una cronología amplia, desde el Clásico tardío; (600-900 d.C.) hasta el Posclásico tardío, Las Cuevas II sólo estuvo ocupado durante el Posclásico temprano (900-1200 d.C.), de acuerdo con los materiales cerámicos recuperados.

Las Cuevas I está situado en un pequeño valle en cuyo límite sur se encuentra el cerro epónimo y consiste, básicamente, de un montículo que actualmente se observa muy destruido a consecuencia de los saqueos y de las labores agrícolas, asociado a una regular cantidad de materiales cerámicos (tarascos, entre otros), fragmentos de metates, pulidores y machacadores de piedra y escasa obsidiana. Por otro lado, Las

Cuevas II se localiza a 500 m al sureste de aquél y se encuentra tanto en las faldas del cerro mencionado como en una especie de acantilado de arenisca que se solidificó; allí se localizó un abrigo rocoso en cuyo piso fueron registrados algunos grabados "...principalmente de diseños geométricos (puntos y cuadros) y antropomorfos..." (Grave, 1998: 58), además de inscripciones que los visitantes han dejado con el paso de los años como recuerdo de su presencia (fig. 5).

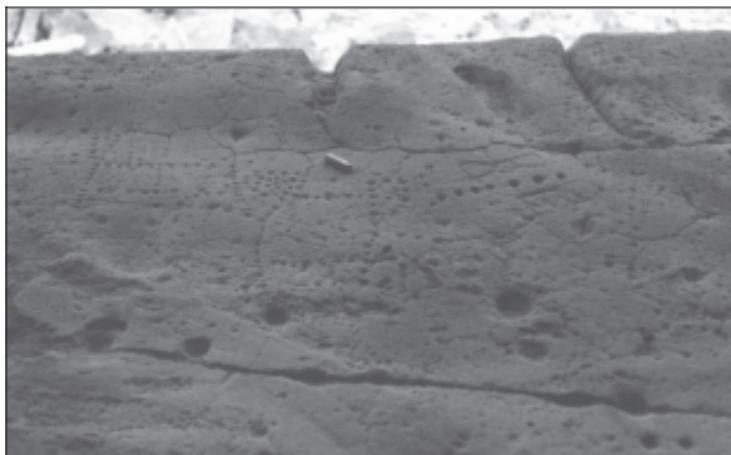
Tal abrigo tiene forma irregular, con una apertura de 13 m de ancho y 5.5 m de alto, aproximadamente, su fondo máximo es de 6.40 m. Su entrada mira hacia el este, directamente a una prominencia topográfica un tanto aislada —el cerro Tomendán— lo cual podría tener un significado que a la fecha se desconoce. El piso del abrigo se presenta como una banqueta de sedimento solidificado, localizado con una altura de hasta 1.30 m del suelo de la entrada, en tanto que los sedimentos que seguramente se encontraron debajo de la misma se han estado erosionando, por lo que ahora se presenta en gran medida como un piso volado; es decir, sin suelo. Los petrograbados prehispánicos se encuentran desde la orilla de esta banqueta hasta los 3 m de profundidad aproximadamente, en

el resto del piso de la cueva se localizan los grabados más recientes, aunque hay unos pocos que se mezclan con los primeros.

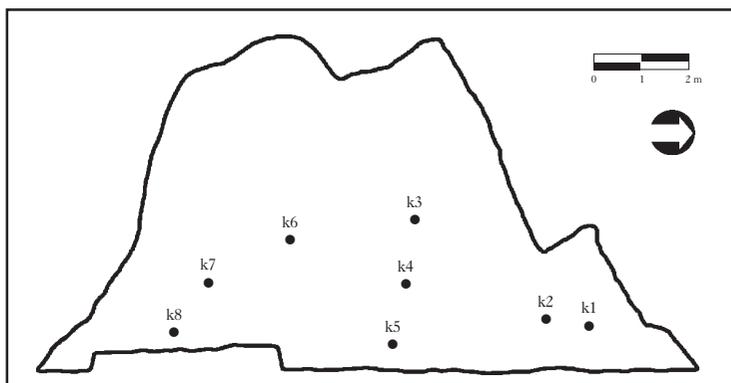
Las representaciones prehispánicas en el piso son de difícil comprensión, ya que están tan abigarradas que a primera vista aparecen como un enjambre incomprendible de puntos, a veces con formas rectilíneas, otras en forma circular; sin embargo, se distinguieron al menos ocho “tableros” para la práctica del juego del *kuilichi* distribuidos en la superficie que mencionamos (fig. 6).

Las dimensiones de los juegos son diversas, desde 55 cm por 56 cm el más pequeño, hasta 1.14 m por 1.21 m el más grande. Todos, excepto uno, presentan sus líneas orientadas en sentido N-S y E-O, cuyos diseños son cuadrados o, más bien, ligeramente rectangulares; el mayor de los juegos es romboidal localizándose sus esquinas orientadas a los cuatro puntos cardinales. La ubicación de éste en el piso y su relación con los demás *kuilichis* parece no tener mayor relevancia, aunque el tamaño del mismo y su distinta orientación deben conferirle algún significado que se desconoce (figs. 7 y 8).

En la cara norte del cerro Las Cuevas está otro abrigo rocoso, sus dimensiones son mayores que el anterior, aunque de las mismas características geológicas. Presenta en su pared, hacia el lado este, dos dibujos prehispánicos hechos con pintura blanca bien definidos, representan probablemente a un humano y a un animal (¿alacrán?) y muy cerca de éstos, sobre una banqueta naturalmente formada, otro *kuilichi* más, aunque en este



● Fig. 5 Piso del abrigo rocoso del sitio Las Cuevas II. Como se aprecia, existen un sinnúmero de representaciones, entre ellas, los *kuilichis*.



● Fig. 6 Planta del abrigo rocoso del sitio Las Cuevas II. Se muestra la ubicación de cada uno de los *tableros* observados.



● Fig. 7 *Tablero* del *kuilichi* número 2.



● Fig. 8 Tablero del kuilichi número 3. Obsérvese que junto al mismo se aprecian otros tableros.

caso, menos notorio que los del abrigo anterior, debido a la erosión y a lo poroso del piso. Este juego tiene dimensiones de 60 cm por lado y está alineado como la mayor parte de los que ya se mencionaron.

Desde luego, el sitio no se encuentra aislado, ya que en la región hay otros asentamientos prehispánicos detectados en los mismos reconocimientos de 1997, como el 006 El Panteón, 007 Las Abejas, 008 Cueva de las Avispas, 044 Los Hornos I, 066 La Poza, 069 El Limón y 076 La Pintada, cuya ocupación va desde el Clásico tardío hasta el Posclásico tardío (Grave, 1998); no obstante, no se tienen datos de la presencia en ellos del rasgo que aquí tratamos.

El juego del kuilichi

No se cuenta siquiera con noticia alguna del nombre de este juego en la época precortesiana, desde luego se desconoce cómo se jugó y las implicaciones que el evento tenía; quizá pudo ser un juego de carácter meramente lúdico o también es posible que pudiese haber tenido una carga ritual, adivinatoria por ejemplo, o incluso tal vez fue una combinación de ambas. Así, ni en el vocabulario de Gilberti —compuesto al principio de la época colonial— aparece el nombre de kuilichi o algún vocablo semejante;

en cambio, en la parte que traduce el castellano a la “lengua de Mechuacan” aparece: “juego de cañas, *pirimu himbo quanihperagua chanaqua*” (Gilberti, 1997: 461), donde el primer vocablo puede significar “vara”, el segundo no fue localizado y el tercero quizás tenga que ver con el término *quanehperata*: “aquella cosa prestada” (*idem*: 138),⁵ en tanto que *chanaqua* se usa en diversos nombres como un genérico para “juego” (Velásquez, 1988).

Así pues, no se tienen más datos de su existencia prehispánica que la presencia de los tableros que se han mencionado (sin que esto implique la inexistencia

de otros hoy desconocidos); no obstante, la permanencia del mismo tablero en la actual comunidad de Angahuan, lleva a suponer algún nexo entre la manera de jugarlo en la actualidad y el juego prehispánico; se desconoce —y quizás nunca se sepa— qué tanto es un rescate de ancestrales tradiciones y cuánto es una adaptación innovada a partir del juego original o, en todo caso, una mezcla con otros juegos que parecen semejantes y que se practican hacia el norte del país.

De tal modo, en la década de los años noventa del siglo XIX, Carl Lumholtz hizo un relato sobre un juego entre los rarámuri, ilustró, además, en el primer tomo de su obra *El México desconocido*, un dibujo semejante al del kuilichi (fig. 9):

El juego más importante en que se entretienen (los tarahumares), hasta cuando están achispados, es el quince, llamado [...] romavoa, que se juega con cuatro palos de igual tamaño que nombran romálaca, en los que se hacen ciertas señas para indicar su valor [...] 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

⁵ Esto podría tener relación con el hecho de que el juego dispone de un conjunto de “cañas, como se verá después, que en todo caso son dadas o “prestadas” al jugador siguiente para que realice su tirada.



● Fig. 9 Tarahumaras practicando el juego del quince.

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 a mayor distancia (Lumholtz, 1981: 273-274).

Cabe la posibilidad, y la planteamos como una hipótesis, de que este juego haya sido difundido por aquellos comerciantes purhépechas denominados “huacaleros”, hacia finales del mismo siglo:

[...] quienes recorren el país con sus enormes cargas a la espalda. [...] Estos mercaderes ambulantes revelan a las claras el instinto comercial de los tarascos. Los

huacaleros, generalmente nativos de la sierra, viajan a pie por el oriente, hasta la ciudad de México; por el oeste, hasta Guadalajara y las ciudades costeñas de Acapulco, Colima y Tepic. [...] Antiguamente los comerciantes tarascos acostumbraban llegar por el norte hasta Nuevo México, y por el sur hasta Guatemala y Yucatán (*idem*: 358).

Un recorrido por el tablero

El tablero del *k'uilichi chánakua*,⁶ “juego como suenan las tablillas”, de acuerdo con la traducción que

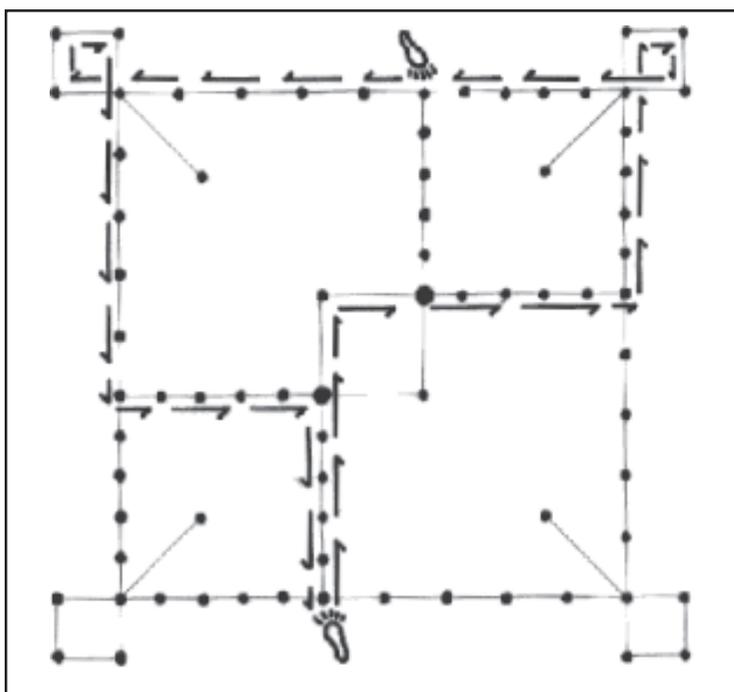
le dan los actuales jugadores, que pertenece a la familia Soto, del poblado de Angahuan, en Michoacán, está pintado con bolígrafo azul sobre una piel de venado, y se advierten claras coincidencias de carácter arqueológico con los que ya se mencionaron, ya que todos están conformados por secuencias lineales de trece marcas o puntos que forman un gran cuadrado dividido al interior en cinco cuadros con tres diferentes tamaños⁷ (fig. 10).

Cada una de las líneas externas del cuadrado cuenta con trece marcas, donde la segunda y la décima segunda se comparten en línea perpendicular con dos de las otras líneas que forman el cuadro externo. En el exterior de cada una de las cuatro esquinas encontramos un pequeño cuadro formado por cuatro marcas, donde el punto que cierra el cuadrado en su posición más extrema no forma parte de las secuencias lineales de puntos. Este ordenamiento se repite en las cuatro esquinas del tablero.

Para iniciar el juego deberán colocarse las fichas de los concursantes en los puntos de par-

⁶ Se puede apreciar que en la grafía de este término y el anteriormente tomado del diccionario de Gilberti existe una ligera discordancia, sólo se consignan aquí ambas formas de escritura —la cercana a las épocas prehispánicas y la que se acostumbra en la actualidad entre los habitantes de Angahuan— ya que sería difícil determinar cuál de las dos es la correcta.

⁷ En la muy citada comunidad de Angahuan existe una asociación cultural cuyo símbolo está formado, entre otras cosas, por el contorno de un tablero de *kuilichi*, dispuesto a manera de rombo, como el mayor de los *kuilichis* que hemos encontrado a la fecha, ubicado en el piso del abrigo en el sitio Las Cuevas II.



● Fig. 10 Diagrama del recorrido de las fichas de un jugador por el tablero del juego

tida, ubicados en las líneas perpendiculares de los cuadros pequeños, indicados en la figura 10 con el dibujo de la planta de un pie. Las fichas deberán hacer un recorrido “hemisférico”, cubrir dos de los cuadros externos que se encuentran en las esquinas opuestas al sitio de salida y de arriba, como se muestra en la figura 10. Los turnos para salir se juegan al azar tirando los palillos, siempre sobre el espacio del tablero; quien obtenga el número más alto inicia el recorrido; incluso puede tomar esa tirada como válida e iniciar el movimiento de sus fichas con el número obtenido.⁸

Cada competidor jugará moviendo sus cuatro fichas, que pueden ser piedritas, tepalcates, semillas, u objetos similares; debe recorrer con cada una de ellas 51 casillas o puntos al interior del tablero; al completar un ciclo de 52 cada ficha termina su recorrido, saliendo del tablero. El jugador que saque primero sus cuatro fichas ganará la partida.

Para avanzar en las casillas se “tiran” cuatro medias cañas de otate o de madera, que miden

11 o 12 cm de largo y 2 cm de ancho, mismas que, de acuerdo con la posición de conjunto en que caigan, indicarán el número de puntos que el jugador en turno debe avanzar sus fichas.

Cada caña tiene una cara plana y otra curva; las caras planas de las cañas son lisas, como también lo son las caras curvas de dos cañas, mientras que las dos restantes presentan muescas en su superficie. Las muescas de una de ellas son perpendiculares al eje longitudinal, indicando el número 15, mientras que en la otra son oblicuas y corresponden al número 20. Las secuencias numéricas posibles son: 1, 2, 3, 5, 10, 15, 20 y 35.

Para poder ejemplificar la posición de las cañas y sus valores se presenta en este trabajo la figura 11, en ella se muestran los perfiles de las medias cañas, se indican las características de las muescas y se observa que éstas se encuentran marcadas en la cara curva de las cañas.

Algunas otras reglas del *k'uilichi chánakua* están vinculadas con la manera de avanzar las fichas sobre los puntos o casillas y están directamente relacionadas con la estrategia que cada jugador elige para lograr ganar.

1. Se deben avanzar siempre las fichas de atrás.
2. Se pueden combinar las tiradas con diferentes fichas, hasta completar el número obtenido, de manera que con la colocación estratégica de las fichas se pueda frenar el avance del contendiente al ocupar una casilla con dos fichas del mismo jugador.
3. Si en la tirada las cañas indican ocupar una casilla donde el otro jugador tiene una ficha, se deberá hacer, y con ello se “quema” al contrincante, obligándolo a iniciar el juego con esa ficha desde la primera casilla, haciéndole perder el avance logrado.

⁸ Valente Soto, comunicación personal.

VALOR DE LA TIRADA			
Uno			
Dos			
Tres			
Cinco			
Diez			
Quince			
Veinte			
Treinta y cinco			

● Fig. 11 Representación de los valores de las cañas según la posición en que queden a la tirada. Obsérvese que tales valores son dados de acuerdo con el conjunto de los palitos.

- El juego puede complicarse al aumentar el número de participantes, formando equipos de dos personas, cada una con sus cuatro fichas, pero sólo deberán recorrerse dos rutas, siempre opuestas, lo que favorece que muchos de los puntos o casillas estén ocupados, impidiendo el avance de todos los jugadores, perdiéndose las tiradas hasta que haya oportunidad de avanzar.

Comentarios finales

El juego del *kuilichi* estuvo a punto de perderse de la memoria de los pueblos purhépechas. La labor del profesor Valente Soto —padre ya fallecido de quien ofreció la plática sobre el juego— fue la de rescatar de entre los recuerdos de los ancianos de la meseta las reglas de este juego. En el poblado de Angahuan, mientras las mujeres velan preparando los *uchepos* para la ce-

lebración de la Asunción, los hombres del poblado demuestran su pericia jugando al *kuilichi*.

Para los pobladores de Angahuan ha resultado tan significativo este juego que ahora lo consideran su símbolo. Baste decir que durante la celebración del inicio del año nuevo agrícola de 1987, a la medianoche del 1 de febrero, cuando Orión ocupaba el cenit, un tablero de *kuilichi* fue grabado en una piedra cuadrangular.⁹

Por otro lado, la coincidencia de intereses de diferentes personas, cada uno involucrado directamente en su propio trabajo, ha hecho posible en este caso, el referir una tradición indígena ligada de alguna manera a elementos prehispánicos de grupos que habitaron la misma región. Aunque, como se dijo, quedan algunas dudas acerca de la exacta permanencia del juego, su existencia plantea la posibilidad de nuevas líneas de investigación que involucren los restos materiales de la cultura prehispánica, junto a rasgos que tienen vigencia en la actualidad.

Incertidumbre también provoca el hecho de no poder definir con claridad la coincidencia del juego que aquí tratamos y el que describió por su parte Lumholtz. Es claro, que de acuerdo con él, pudo haber sido llevado del centro de Michoacán hasta las lejanas tierras nortenas; pero también hay que pensar en la existencia de coincidencias lingüísticas de los tarascos con indios habitantes de las regiones del sur de Estados Unidos. Esto nos permite plantear la posibilidad, remota si se quiere, de la coexistencia del juego en dos regiones diferentes. De cualquier manera éste sería otro tema de investigación.

Por lo pronto, como se dijo, el interés fundamental era dar a conocer de una forma más amplia uno de los rasgos culturales prehispánicos que han sobrevivido en el actual estado de Michoacán.

Bibliografía

- Cobean, Robert
1990. *La cerámica arqueológica de Tula, Hidalgo*, México, INAH (Científica, 215).

⁹ Ponce, Grecia, "Año Nuevo Purhépecha", en *Cambio de Michoacán*, 2 de febrero de 2005. Morelia.

- Gilberti, fray Maturino
1997. *Vocabulario en lengua de Mechuacan*, México, Fideicomiso Teixidor-El Colegio de Michoacán.

- Grave Tirado, Luis Alfonso
1998. “Proyecto Carretera Uruapan-Nueva Italia. Informe final”, México, Archivo Técnico de la Dirección de Salvamento Arqueológico-INAH, mecanoescrito.

- Lumholtz, Carl
1981. *El México desconocido*, México, INI (Clásicos de la Antropología, 11).

- Pulido Méndez, Salvador
1994. “Salvamento arqueológico en dos carreteras de Michoacán”, *Arqueología*, 2ª época, núm. 29, México, INAH, pp. 45-62.

- Pulido Méndez, Salvador, José Jorge Cabrera T. y Luis Alfonso Grave T.
1997. “Proyecto Carretera Pátzcuaro-Uruapan. Informe final”, México, Archivo Técnico de la Dirección de Salvamento Arqueológico-INAH, mecanoescrito.

- Pulido Méndez, Salvador y Luis Alfonso Grave Tirado
2002. “De Pátzcuaro a Uruapan o de cómo nos topamos con lo tarasco”, *Arqueología*, 2ª época, núm. 27, México, INAH, pp. 41-52.

- Pulido Méndez, Salvador, Susana Lam G. y Marco Ayala R.
2002. “El salvamento de un sitio arqueológico en Michoacán: Las Lagunillas”, *Boletín*, núm. 5, México, Dirección de Salvamento Arqueológico-INAH, pp. 40-41.

- Velásquez Gallardo, Pablo
1988. *Diccionario de la lengua phorhépecha. Phorhépecha-español, español-phorhépecha*, México, FCE.

