

# JUEGO DE LA SIRENA TRATANDO DE ROMPER EL CÍRCULO SIN FIN

Versión de Ana Victoria Jiménez A.

Se juega con dos dados. El número de jugadoras puede ser ilimitado.

Si en la primera tirada, los dados marcan **5** y **3**, la jugadora irá a la casilla **28**. Si marcan 6 y 4 pasará a la casilla **53**.

La jugadora que al inicio del juego saque **6** puntos, tendrá que duplicar su apuesta y colocará su ficha en el número **12**.

Si cae en la casilla *Sirena* (ser fabuloso, mitad mujer y mitad pez, cuyo oficio consistía, según la mitología, en hacer naufragar las embarcaciones cuando cantaba. Por vivir, mitad en el agua y mitad en el aire podría representar a las mujeres tratando de salir del mito y sin temer a los naufragios), seguirá avanzando los mismos tantos.

Cuando una jugadora llegue al número **21** dejará a las demás tirar los dados dos veces antes de tirar nuevamente.

Quien llegue a la casilla número **29 Violación** (Abuso sexual sobre una mujer, realizado por uno o más hombres, que puede efectuarse por medio de la fuerza física, amenaza o coacción psíquica y que la afectará para toda su vida), permanecerá en esa casilla hasta que otra jugadora caiga en la misma. La primera jugadora ocupará el lugar de la anterior.

Quien llegue a la casilla número **39: Para vestir santos o si San Antonio nos hace el milagro**, pasará al número **44**.

**El laberinto (44)**, es el lugar donde la mujer se encuentra desde la infancia. Aunque desea otras cosas, todos los caminos la conducen al laberinto. La jugadora permanecerá en esa casilla hasta que alguien caiga en su lugar.

**La mariposa (47)** es la metamorfosis de la oruga, tan hermosa como efímera, al igual que los ensueños y cuentos de hadas con que hemos sido educadas, quien llegue a esta casilla iniciará el juego.

Al llegar a la casilla número **49, Sor Juana Inés de la Cruz (1651-1695)**, poeta, escritora mexicana que dedicó su vida al estudio no para saber más sino para ignorar menos, por lo que fue perseguida, regresará a la casilla **39**.

Si cae en la casilla número **52 La cárcel**, se quedará en ella hasta que otra jugadora la saque.

La jugadora que llegue a la casilla número **58** deberá empezar nuevamente el juego.

En la casilla número **60, Prostitución** (Institución patriarcal que designa una cuota de mujeres disponibles para toda la comunidad masculina sin que afecte su cuota personal), pasará a la **52**.

Si al tirar se llega a la **53, Ilusiones** (error de los sentidos o del entendimiento que nos hace tomar las apariencias de las cosas por la realidad), regresará a la casilla **33**.

Al llegar al número **55** evocaremos infinitas historias sobre príncipes y zapatillas, regresar al número 42.

Al caer en el número **56, menstruación** (proceso fisiológico por medio del cual la niña llega a la maduración física para procrear, que tiene lugar cada mes durante aproximadamente 30 años de la vida de la mujer), pasará a la casilla **31**.

Quien llegue a una casilla ocupada ya, se quedará en ese lugar y la primera ocupará el lugar de la anterior.

La jugadora que saque más puntos de los necesarios para llegar a la casilla número **63** retrocederá el mismo número de puntos sobrantes.

La jugadora que llegue al número **63**, ¡habrá ganado el juego!

## Agradecimientos:

A María Salud Ramírez, Ana Alvarez, Ramón Tirado y Pablo Jiménez por la ayuda brindada en distintos momentos.

Algunas de las definiciones están basadas en Victoria Sau. Las ilustraciones de La Sirena y La Cárcel están tomadas de los juegos originales. Presentado en La fiesta de XX Años de en la Escuela de San Carlos, agosto de 1984.