

# La esquina del Menko

## Identificación de juegos

por *Ryan Laughton*  
(traducción por *Eduardo de Paz*)

Los Menko nunca se pensaron para ser coleccionados sino que más bien fueron hechos para ser destruidos. Incluso durante los últimos años cuando los niños los coleccionaban en vez de jugar con ellos, las compañías de menko continuaban produciendo menko con típicas acciones de lucha hasta el final, cuando la producción cesó debido al advenimiento de la TV y de otros avances sociales. Y créanlo o no, no se hizo ni una sola lista que detallara qué menko había en cada colección.

Las compañías de Menko nunca sacaron esa información y, de hecho, probablemente nunca la tuvieron durante los 30 años de producción de menko de sumo, lo que hace que el coleccionar e identificar cada juego sea divertido, interesante y un esfuerzo digno del progreso en esta afición. Hoy voy a discutir algunos puntos y técnicas para identificar diferentes juegos y darles un mejor aprecio a la ciencia y al arte que hay detrás de una afición. Zambullámonos dentro y divirtámonos...

La identificación básica del sistema no es no más que un proceso de eliminación. Lo que quiero decir con identificación del sistema es adivinar en qué año fue producido el juego o grupo de menko. La identificación del fabricante que va junto con esto es mucho más difícil de investigar así que hablaré de esa información en un artículo futuro cuando consiga una mejor comprensión del mismo habiendo hecho más investigaciones. Esta información ni siquiera está disponible en japonés así que pasará algo de

tiempo antes de que una fuente útil esté disponible en inglés. HakkeYoi.net era mi fuente preferida para averiguar el año hasta que tristemente desapareció. Afortunadamente se ha creado Sumo Reference (SR) que tiene muchas de las viejas características de HakkeYoi.net. El menko Pre-1956 es mucho más fácil de identificar que esos fabricados después de 1956 porque el menko Pre-1956 tenía la información del rango impresa en la parte posterior. El menko Post-1956 fue impreso casi siempre sin rango debido a la introducción en 1958 de los 6 torneos anuales y a las siempre cambiantes graduaciones del banzuke. La clave para la identificación es tener diversos menko del mismo juego. Usando una base de datos tal como SR usted puede limitar el año comprobando cuando el rikishi estaba en el rango enumerado en el menko. Por ejemplo, si usted tiene tres menko de un juego, Sekiwake Matsunobori, Sekiwake Wakanohana I y Ozeki Tochinishiki, usted puede asegurar que este juego fue impreso a mitad de 1954 porque el Sekiwake Matsunobori tuvo este rango desde Marzo de 1954 a Septiembre de 1955 y en Enero de 1959, el Sekiwake Wakanohana tuvo este rango a partir de Enero de 1954 hasta Septiembre de 1955 y el Ozeki Tochinishiki tuvo este rango desde Enero de 1953 hasta Septiembre de 1954. Siempre es importante verificar con tantos menko como sea posible porque muchos luchadores se movieron arriba y abajo del banzuke a través de su carrera y tuvieron el mismo rango en varias ocasiones, como

fue el caso de Matsunobori en este ejemplo.

Un Menko sin la información de rango requiere una búsqueda más amplia pero se hace de una manera similar. Una buena cosa a saber es que la mayoría de las compañías imprimieron solamente el menko del rikishi más popular del tiempo y ése era casi siempre un rikishi de makuuchi. Con docenas de rikishi en la división makuuchi, habría sido difícil imprimir un menko para cada rikishi en el banzuke y con toda probabilidad la demanda para jugar menko con tarjetas de los luchadores más bajos del banzuke hubiera sido cercana a cero. Podemos asumir para el propósito de la identificación de los juegos que el rikishi que aparece en un menko estaba en la división de makuuchi en la época de la impresión. Por ejemplo, si tenemos un menko de Chiyonoyama con su tsuna, un menko de Yasome y un menko de Oikawa sabemos que este juego fue impreso probablemente en la primera parte de 1958. El razonamiento es que Chiyonoyama fue yokozuna desde 1951 hasta enero de 1959, Yasome estuvo en makuuchi desde mayo de 1956 a mayo de 1958 y Oikawa entre septiembre de 1957 hasta enero de 1961. Dando por hecho que las compañías esperaban probablemente un basho o dos antes de imprimir a un rikishi para cerciorarse de que no bajara a juryo, imprimieron probablemente el menko de Oikawa a principios de 1958, justo antes de que Yasome descendiera de división. El menko de Chiyonoyama en este caso es una gran manera de

verificar que este año es correcto.

Una técnica "avanzada" que puede también ayudar con la identificación del juego son los cambios de shikona. Tanto si es un cambio completo de shikona o sólo uno de los kanji del mismo, puede ayudar a localizar cuando fue impreso el menko. Banzuke.com es un gran recurso para conseguir información de este tipo pues enumera los cambios de shikona y kanji en sus listados de los banzuke. Sin embargo, el sitio enumera solamente el hecho de que ocurrió el cambio y no específicamente cuál fue el cambio, así que aún se necesita algo de trabajo de campo para encontrar cuál fue el cambio específico. Espero compilar esos cambios y publicarlos en la web en un futuro cercano. Algunos de los grandes nombres, incluyendo a Wakanohana, Asashio,

Togashi/Kashiwado y Araiwa/Wakanoumi tuvieron varios cambios en su shikona y afortunadamente estos menko son algunos de los más fáciles de encontrar en el mercado.

Otro "avance" técnico aunque de menor importancia es la identificación de las pistas visuales en el menko. El mejor ejemplo de esto está en el juego de 1956 de Tsuruyane 7-8. Los fabricantes del juego eran lo suficientemente bueno para escribir en el menko del Ozeki Wakanohana las palabras "Shin-Ozeki" o "Nuevo-Ozeki" así que podemos descubrir rápidamente que este juego fue impreso cuando él era un nuevo Ozeki, en 1956. También algunos juegos ponen los rangos haridashi así que se puede localizar realmente a qué torneo específico representa ese menko. Esto era común en el menko Pre-1956 y por

supuesto puede ser muy útil.

Estoy seguro de que hay otras técnicas, pero éstas han sido las más útiles para mi hasta el momento. Mientras el tiempo lo permita, espero poder poner más y más recursos para que todo el mundo los use, pero por ahora espero que estas técnicas les den un punto por donde empezar. En el próximo número de SFM hablaré del 'dagashiya' y de las loterías del menko, o, más específicamente, de cómo los niños japoneses podían adquirir menko de sumo y ver volar sus 'sen'\*. Hasta entonces, saludos...!

\* Antigua medida monetaria japonesa ya sin uso desde hace tiempo, con menor valor que un 'yen' actual.



¿Puedes adivinar, usando sólo Sumo Reference, en que año se realizó este juego?