MENU

1. APRESENTAÇÃO

2. INTRODUÇÃO

3. HISTÓRIA

4. TIPOS DE JOGOS

5. OS JOGOS

6. JOGOS EM BLOCOS ISOLADOS

7. REGRAS DOS JOGOS DE TABULEIRO

8. LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

9. AGRADECIMENTOS E APOIOS

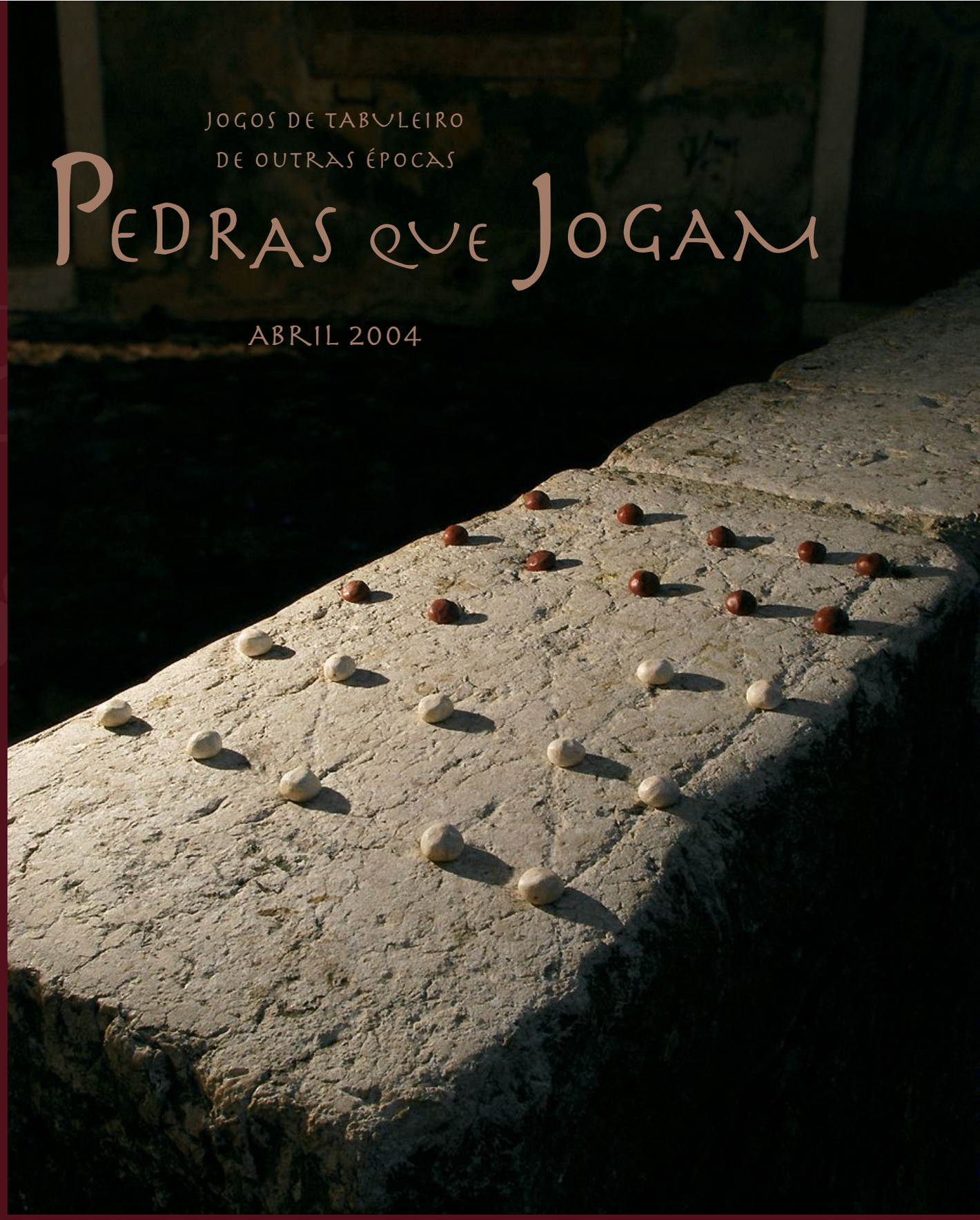
10. BIBLIOGRAFIA

>

JOGOS DE TABULEIRO
DE OUTRAS ÉPOCAS

PEDRAS QUE JOGAM

ABRIL 2004



1. APRESENTAÇÃO

FACULDADE • DE • CIÊNCIAS UNIVERSIDADE • DE • LISBOA

A EXPOSIÇÃO "PEDRAS QUE JOGAM" É UMA REALIZAÇÃO CONJUNTA DO DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICA DA FACULDADE DE CIÊNCIAS DA UNIVERSIDADE DE LISBOA E DO MUSEU DA CIDADE - CÂMARA MUNICIPAL DE LISBOA. É UMA INICIATIVA QUE SURGE DA PROCURA DE LIGAÇÕES DA MATEMÁTICA A DIVERSAS ACTIVIDADES HUMANAS, NESTE CASO O "JOGO", E A OUTRAS ÁREAS DO SABER COMO A ARQUEOLOGIA, A HISTÓRIA, O PATRIMÓNIO, A SOCIOLOGIA E A ANTROPOLOGIA.

O "Jogo", cuja origem é, certamente, tão antiga como o próprio homem, é uma actividade que estando submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde, tem naturalmente, uma grande afinidade com o próprio exercício da Matemática.

Esta exposição é uma viagem ao longo dos tempos antigos onde nos podemos encontrar com peças que foram acumuladas ao longo dos séculos e constituem uma herança cultural do nosso País.

Ao promover esta exposição, o Departamento de Matemática da FCUL e o Museu da Cidade da CML mostram como uma interacção entre duas instituições pode contribuir para fomentar actividades que divulgam o nosso património histórico e a matemática como ciência--matriz da actividade humana.

Organização
Adelaide Carreira - Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa
Edite Alberto, Lídia Fernandes - Museu da Cidade da Câmara Municipal de Lisboa

2. INTRODUÇÃO

Os jogos, para além de terem sido, ao longo de milénios e em todas as culturas, fonte de prazer, interesse e fascinação, constituem uma actividade cultural muito séria. Na antiguidade, por exemplo, os jogos estavam longe de se destinar a crianças. Jogar era uma actividade para adultos. Só muito mais tarde os jogos se misturaram com os brinquedos.

Os jogos de tabuleiro que esta exposição mostra, com muitas centenas de anos, mantêm as sua qualidades: trata-se de batalhas para dois adversários, onde a destreza mental é fundamental para atingir a vitória. Apesar dos seus nomes sugestivos e concretos, trata-se de verdadeiras actividades matemáticas. O Jogo do Moinho, por exemplo, já era conhecido no Egipto antigo, mas só muito recentemente (1996), e através de uma análise computacional que envolveu o estudo de perto de 10 000 000 000 de posições, se revelou empatado, se os jogadores forem perfeitos.

As razões profundas que levam a que todas as civilizações desenvolvam jogos são, ainda, desconhecidas, mas é hoje consensual o seu interesse cultural e educacional.

Sob a designação Jogos Matemáticos/Jogos Abstractos desenvolvem-se por todo o mundo actividades semelhantes a olimpíadas. Também entre nós este movimento está vivo - neste ano de 2004 efectua-se o primeiro Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (http://ludicum.org), que está já a movimentar centenas de pessoas, principalmente professores e estudantes, de todo o país.

Esta exposição vem acrescentar as componentes cultural, histórica e artística à prática lúdica e analítica.

3. HISTÓRIA

No manuscrito intitulado Libros de Ajedrez, Dados y Tablas, encomendado por Afonso X no século XIII, defende-se que Deus quis que os homens fossem naturalmente alegres. Alegria que os levou a criar actividades e jogos para que pudessem sobreviver aos trabalhos e aborrecimentos do dia a dia. A obra destaca a vantagem dos jogos que se praticam com os jogadores sentados, contra os que se fazem cavalgando ou de pé, porque todos os podem praticar, de noite ou de dia, homens ou mulheres, velhos e fracos, pelos que estão " en prision o en catiuerio o que uan sobre o mar, e comunalmientre todos aquellos que han fuerte tiempo, por que non pueden cavalgar nin yr a caça ni a otra parte, e han por fuerça de fincar en las casas e buscar algunas maneras de iuegos con que hayan e se conorten e no esten baldios."

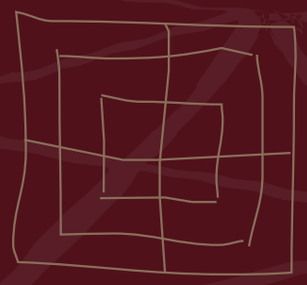
Fazer a história do jogo é fazer a história do homem, pois desde muito cedo surgem referências iconográficas a actividades lúdicas. Falamos do homem na sua dimensão lúdica, o Homo Ludens que Johan Huizanga tão bem caracterizou.

Caminhando entre a Antropologia Cultural e a Etnologia, a história do jogo vai adquirindo a sua originalidade no estudo diacrónico das manifestações lúdicas fruto das várias sociedades humanas. Se o lúdico é inerente ao homem e fundamental ao seu desenvolvimento físico e psicológico, os jogos surgem como formas de apreender toda esta realidade que rodeia o ser humano. Tanto na sua vida material como metafísica e ritual, torna-se difícil distinguir entre as gravuras evidenciando possíveis símbolos astronómicos, e o traçado dos primeiros jogos. O posicionamento geográfico, muitas vezes em locais de difícil acesso ou em edifícios de carácter religioso, como monumentos funerários ou igrejas, são factos que dificultam o traçar de uma linha divisória entre o religioso-metafísico e o quotidiano material inerente ao próprio jogo. Esta realidade, surgindo no território nacional desde os tempos da cultura castreja, tem paralelo noutras civilizações como a egípcia, onde os mais antigos tabuleiros de jogo conhecidos terão sido feitos pelos artífices que edificavam o Templo de Kurna.

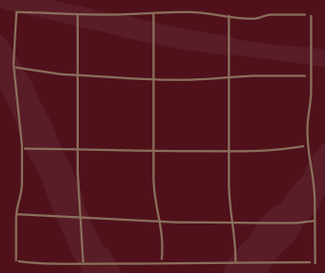
Desde traçados gravados com rigor e cuidado, até simples esboços para uma partida rápida ou enquanto se trabalhava numa construção, tudo nos surge desde tempos antigos.

4. TIPOS DE JOGOS DE TABULEIRO

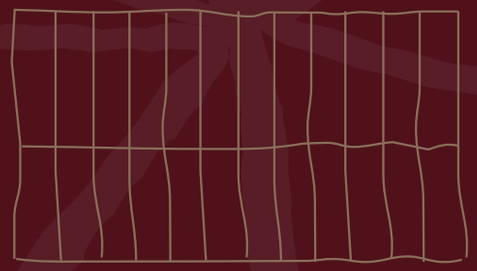
Jogo do Moinho



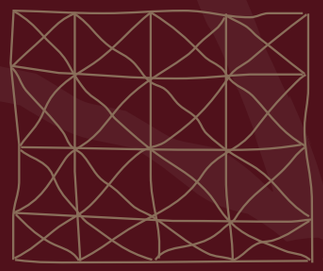
Ludus Latrunculorum



Tabula



Alquerque



O denominado **Jogo do Moinho** engloba todo um conjunto de jogos de tabuleiro que se caracterizam pelo mesmo objectivo: colocar três peças em linha numa mesma fila. Conhecido desde o tempo da Grécia Antiga e dos comerciantes Fenícios, é atribuída a estes últimos a sua difusão pela zona mediterrânica. Como na antiga Tróia, na acrópole de Atenas, no Templo de Kurna no Egipto, ou mesmo no norte da Europa como o jogo encontrado dentro de um sepulcro da Idade do Bronze na Irlanda ou num barco viking na Noruega.

Praticou-se durante toda a época medieval, possivelmente por incremento dos muçulmanos instalados na Península Ibérica. Foi jogado pelos monges das catedrais como as de Norwich, Canterbury, Gloucester, Salisbury ou Westminster, no Reino Unido, ou em igrejas como a de Santa Maria do Olival em Guimarães ou mesmo na Sé de Lisboa onde, nos respectivos claustros, foram deixados gravados tabuleiros de jogo. Conhecido por vários nomes: Mill ou Morris no Reino Unido, Mérelles na França, Morels na Espanha, Mühle na Alemanha, Molle na Noruega, estará na origem dos ainda actuais jogos de Três em Linha, cujo popular Jogo do Galo é sucedâneo. Alguns estudiosos dizem que o nome do jogo vem duma palavra do francês antigo, "merel", que designava moeda ou marca. A palavra "morris" pensa-se ser uma evolução da palavra francesa. Outra teoria defende que a palavra "morris" poderá ser uma corrupção da palavra "mouro" (ou "moor" em inglês), nome do povo que poderá ter sido o responsável pela difusão deste jogo.

O **Ludus Latrunculorum** ou **Jogo do Soldado** surge referido pela primeira vez por Varrão (116-27 a. C.), sendo o jogo, no entanto certamente mais antigo. Ovídio (43 a. C. – 17/18 d. C.) também o menciona, referindo que as peças poderiam ser feitas de vidro de várias cores ou mesmo de pedras preciosas, e explicando algumas das regras.

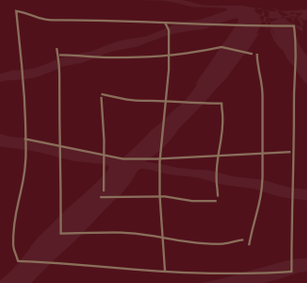
O jogo foi muito popular entre os soldados, daí o seu nome, levado pelas legiões romanas a todos os pontos do Império. Salienta-se, a título de exemplo, o tabuleiro encontrado na muralha de Adriano no Norte do Reino Unido.

Desenhado muitas vezes no próprio solo e praticado com seixos ou pequenas pedras, o Jogo do Soldado caracteriza-se por ser um jogo de estratégia militar, onde o tabuleiro funciona como campo de batalha e as peças como soldados.

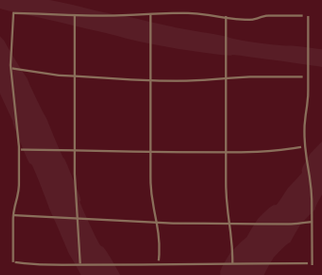
>>

4. TIPOS DE JOGOS DE TABULEIRO (CONT.)

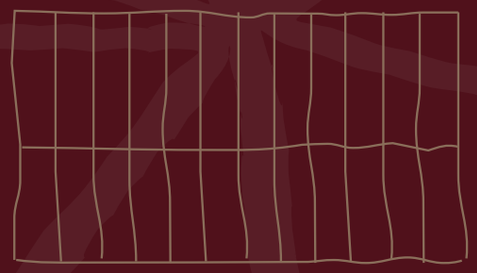
Jogo do Moinho



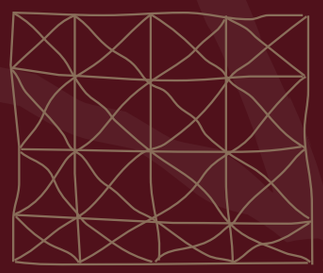
Ludus Latrunculorum



Tabula



Alquerque



O **Tabula –** Duodecim Scripta ou o **Jogo das Doze em Linha** foi um jogo muito popular nos primeiros anos do Império Romano. Segundo se conta o Imperado Claúdio (41-54 d. C.) tinha um tabuleiro cravado na sua carruagem para poder jogar durante as suas viagens e o Imperador Nero (54-68 d. C.) era também um grande entusiasta deste jogo.
Cícero debruçou-se nos seus escritos sobre este jogo tendo criado duas denominações para duas situações de jogo: quando se obtinha o valor mais alto que se pode obter nos dados, dois seis, deu o nome de venereus (deusa do amor), quando se obtinha o valor mais baixo, dois uns, chamou-lhe canis (cão).
Durante o século I o Duodecim Scripta foi sendo substituído por outro jogo chamado Tabula. Jogo de características semelhantes mas mais simples. Dos 36 espaços de jogo organizados em três filas, surgia agora um tabuleiro com 24 espaços distribuídos por duas filas. O esquema assim delineado seria a base de onde derivou o actual jogo do Gamão.

O **Alquerque** é também um dos jogos mais antigos. Os primeiros testemunhos referentes à história deste jogo remontam, tal como o Jogo do Moinho, ao Antigo Egipto, encontrando-se desenhado numa das pedras do templo de Kurna, na margem ocidental do rio Nilo.
Introduzido na Península Ibérica pelos muçulmanos a partir do século VIII o alquerque teve grande difusão ao ponto de ter sido alvo de análise no manuscrito Libros de Ajedrez, dados y tablas do rei Afonso X, o Sábio. Este monarca castelhano, que defendia que o alquerque se parecia com o xadrez pois " se joga com o espírito", ficou conhecido na história pela sua elevada cultura, rodeando-se dos principais estudiosos, cristãos, judeus e muçulmanos da sua época. Estes escritores compilaram os conhecimentos mais importantes do século XIII ibérico, em vários campos do saber: História, Direito, Religião, Astronomia e mesmo do lazer. Fruto do espírito de universalismo e liberdade religiosa do monarca, surgem compilados nesta obra os jogos mais populares da época. O manuscrito, cujo original se encontra na Biblioteca de Filipe II no Mosteiro de S. Lourenço do Escorial apresenta as regras originais e algumas das variantes do jogo do alquerque, bem como diversas ilustrações que, de forma exemplar, retratam cenas de partidas disputadas entre vários adversários.
Este jogo tornou-se popular surgindo em várias partes da Europa durante a época medieval. No século XVII tornou-se conhecida uma das suas variantes o jogo denominado de "fanorama", procedente de Madagáscar, que se joga com um tabuleiro duplo de quarenta e cinco casas em vez das tradicionais vinte e cinco como é comum nos tabuleiro de alquerque.
Alguns estudiosos de história do jogo defendem que o "jogo das damas" descende da família do alquerque.

5. OS JOGOS

FONTE DAS BICAS

ALANDROAL

CAPELA DE S. SEBASTIÃO

ALANDROAL

IGREJA

NA. SRA. DA CONCEIÇÃO

ALANDROAL

FONTE DAS BICAS

BORBA

IGREJA

NA. SRA. DO SOVERAL

BORBA

DOMUS MUNICIPALIS

BRAGANÇA

PAÇO DE DOM DINIZ

ESTREMOZ

IGREJA

NA. SRA. DA GRAÇA

ÉVORA

TRAVESSA DO SERTÓRIO

ÉVORA

TEMPLO ROMANO

ÉVORA

CLAUSTRO DA IGREJA DE NA. SRA. DA OLIVEIRA

GUIMARÃES

MURALHA DO CASTELO

LAMEGO

CLAUSTRO DA SÉ

LISBOA

MUSEU DA CIDADE

LISBOA

PÁTIO DOM FRADIQUE

LISBOA

MOINHO DO PINHEIRO

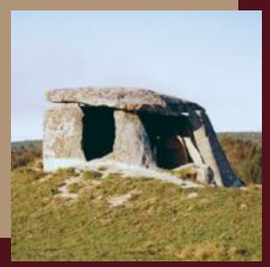
MONTEMOR O NOVO

IGREJA MATRIZ DE SAFARA

MOURA

ANTA DE PENDILHE

SEVER DO VOUGA



CASTELO

VILA VIÇOSA

CLAUSTRO DA SÉ

VISEU

< MENU >

6. JOGOS EM BLOCOS ISOLADOS

ALCAÇER DO SAL

CONÍMBRIGA

LONGROIVA

MÉRTOLA 1 E 2

MÉRTOLA 3

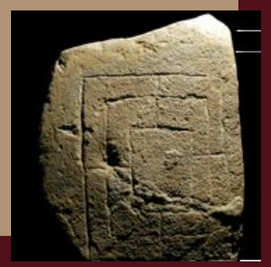
OURIQUE

SILVES

PALMELA

VIDIGUEIRA

TORRES VEDRAS



VOUZELA

FATAUNÇOS

FONTE DAS BICAS

ALANDROAL

Tipo de jogo – cinco bases de jogo do alquerque dos doze. Os tabuleiros apresentam pequenas covas circulares em vez dos tradicionais traços.

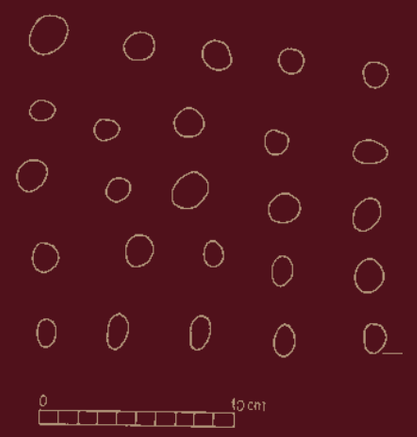
Localização – Nos degraus e muretes laterais da Fonte das Bicas na Praça da República no Alandroal.

Análise – No murete superior poente localiza duas bases de jogo e no do lado oposto igualmente dois. Um outro murete rebaixado, que serve de banco, situado mais perto da fonte ostenta outro tabuleiro ainda que menos visível. É impossível determinar qual a técnica empregue na realização destas concavidades uma vez que a erosão da superfície é denunciadora de uma utilização intensa, provavelmente até à actualidade. Todos os tabuleiros têm 5X5, ou seja cinco casas dos dois lados, perfazendo um total, em cada base, de 25 casas.

Cronologia – A Fonte das Bicas será uma edificação dos sécs. XVII / XVIII. Certamente que os tabuleiros de jogo foram feitos a partir dessa altura, ainda que seja impossível determinar quando. Uma certeza é o facto de tais jogos terem sido intensivamente usados o que é comprovado pelo enorme desgaste que as concavidades evidenciam.

Matéria – mármore

Dimensões (cm) – jogo 1 – 23 X 24; 2 – 34 X 27; 3 – 39,5 X 32,5; 4 – 26 X 30; 5 – 20 X 20.



FONTE DAS BICAS

ALANDROAL

FONTE DAS BICAS

ALANDROAL

FONTE DAS BICAS

ALANDROAL

FONTE DAS BICAS

ALANDROAL

CAPELA

SÃO SEBASTIÃO

ALANDROAL

Tipo de jogo – bases de jogo do alquerque dos doze.

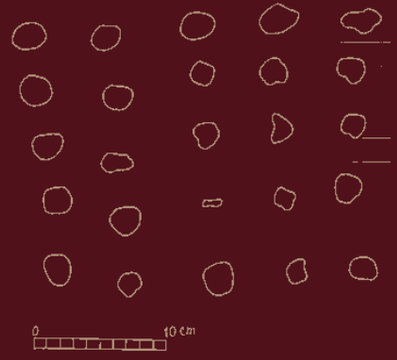
Localização – dois jogos na Capela de S. Sebastião, no Largo Major Roçadas. Um localizado num banco lateral, no exterior da capela, numa das tijoleiras de revestimento e outro nos degraus de acesso à Capela, defronte da porta principal.

Descrição – o tabuleiro de jogo em tijoleira apresenta um total de 30 casas, ou seja 5 X 6. No entanto uma das linhas é composta por concavidades mais pequenas e irregulares, facto que nos leva a supor que não seria utilizada no jogo. O tabuleiro de jogo localizado defronte da Capela é igualmente composto por cinco concavidades dispostas em número igual de linhas.

Cronologia – ainda que a capela de S. Sebastião remonte ao séc. XVI, o portal da fachada principal deverá pertencer ao séc. XVIII. Ambos os jogos, no entanto, serão posteriores, devendo o banco exterior à capela corresponder a uma obra possivelmente dos sécs. XIX / XX. É impossível definir uma cronologia para estas bases de jogo, observando-se que a gravação de pedra não se apresenta muito erodida.

Matéria – tijoleira e mármore.

Dimensões (mm) – base de jogo em tijoleira: 265 X 230; base de jogo na escadaria: 240 X 220.



CAPELA

SÃO SEBASTIÃO

ALANDROAL

CAPELA

SÃO SEBASTIÃO

ALANDROAL

CAPELA

SÃO SEBASTIÃO

ALANDROAL

CAPELA

SÃO SEBASTIÃO

ALANDROAL

IGREJA

NA. SRA. DA CONCEIÇÃO

ALANDROAL

Tipo de jogo – alquerque dos doze.

Localização – Igreja de Nª Sr.ª da Conceição, no Castelo (Rua do Castelo) num dos degraus da escada principal (no lado direito do 2º degrau por baixo do patamar da entrada).

Descrição – As concavidades distribuem-se por 5 X 5 linhas, num total de 30 casas. As covas não são muito profundas.

Cronologia – A actual Igreja do séc. XVI sucedeu a uma outra anterior datada do séc. XIII, ainda que o tabuleiro de jogo aí existente deva ser atribuído a uma data relativamente recente.

Matéria – mármore.

Dimensões (mm) – 245 X 220.

IGREJA

NA. SRA. DA CONCEIÇÃO

ALANDROAL

IGREJA

Na. Sra. da Conceição

ALANDROAL

FONTE DAS BICAS

BORBA

Tipo de jogo – apesar de alguns serem pouco perceptíveis, podemos afirmar que todos eles correspondem ao alquerque dos doze.

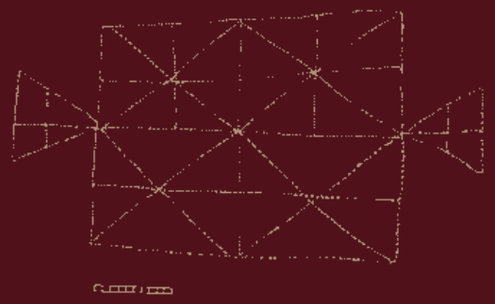
Localização – seis tabuleiros de jogo localizados nos muretes de um tanque existente por trás da Fonte das Bicas.

Descrição – Jogo 1: jogo incompleto, o que se deve ao desgaste actual da superfície da pedra. Composto por um rectângulo onde são ainda visíveis dois traços paralelos os quais são cruzados perpendicularmente por outros três. Alguns traços oblíquos cruzam os anteriormente definidos. Na intersecção das linhas pequenas covas marcam as casas, num total de quinze concavidades. Nos lados menores do rectângulo localizam-se dois triângulos, um de cada lado, sendo perceptível num deles duas linhas perpendiculares; Jogo 2: Semelhante ao anterior, no entanto, não estão presentes as concavidades e numa das metades do rectângulo faltam duas linhas perpendiculares o que poderá indicar tratar-se de um jogo inacabado; Jogo 3: talvez se trate de um tabuleiro inacabado, sendo apenas visível duas linhas que formariam o contorno da base e o início de um dos triângulos laterais; Jogo 4: apenas visíveis quatro traços; Jogo 5: inacabado ou superfície erodido, observando-se duas linhas que formariam o contorno da base e, no seu interior, dois traços perpendiculares entre si, e o início de uma linha oblíqua; Jogo 6: inacabado ou erodido, sendo visíveis duas linhas que formariam o contorno da base e, no seu interior, duas linhas paralelas e um traço perpendicular, duas linhas oblíquas cortam as anteriores.

Cronologia – o fontanário foi edificado em 1781, pensamos que os vários tabuleiros de jogo terão sido gravados em data pouco posterior, talvez na 1ª metade do séc. XIX.

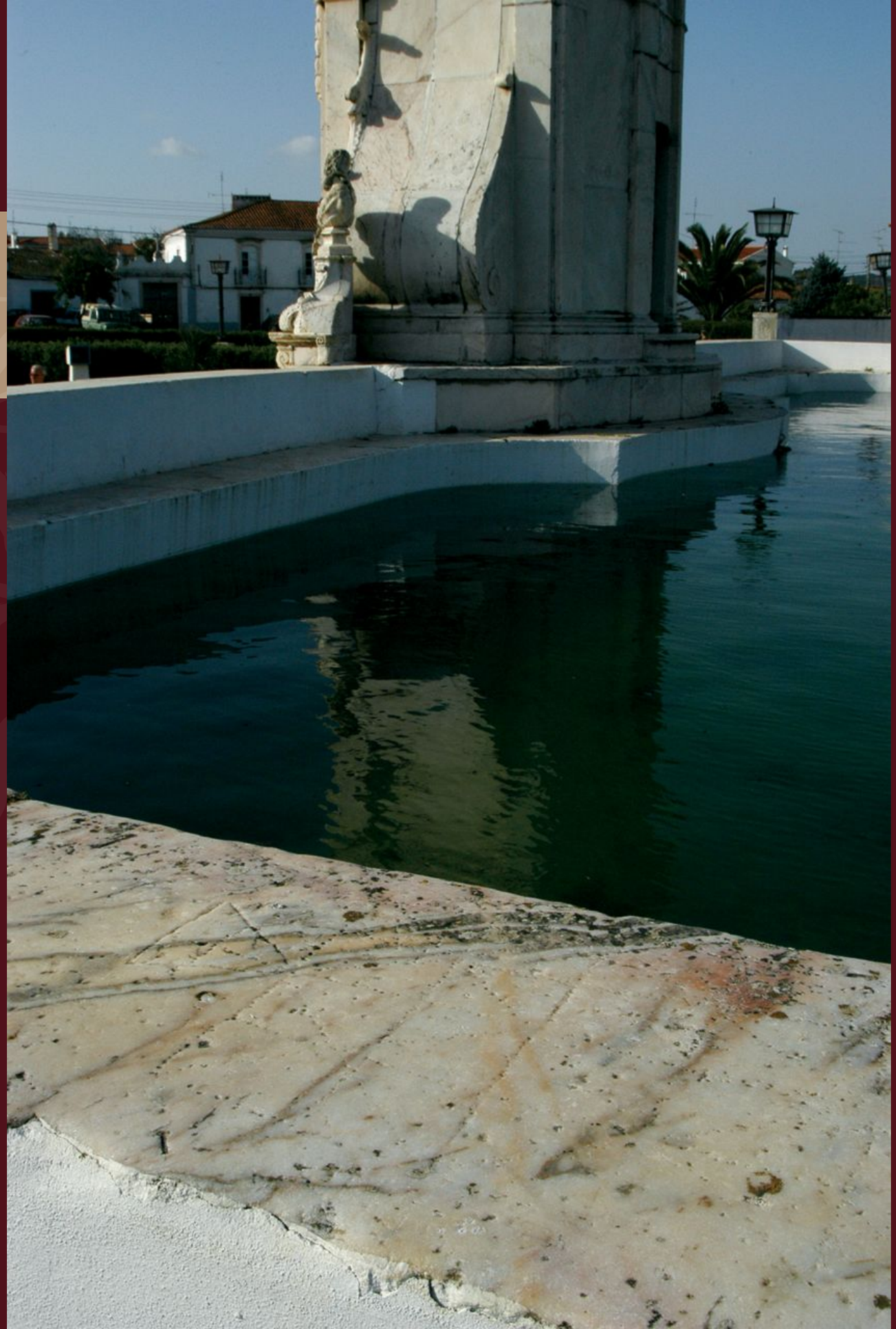
Matéria – mármore.

Dimensões (mm) – jogo1: 500 X 300; jogo 2: 600 X 330; jogo 3: 600 X 200 (dimensões máximas conservadas); jogo 4: 200 X 200; jogo 5: 310 X 165 (dimensões máximas conservadas); jogo 6: 340 X 290 (dimensões máximas conservadas).



FONTE DAS BICAS

BORBA



FONTE DAS BICAS

BORBA

FONTE DAS BICAS

BORBA

IGREJA

NA. SRA. DO SOVERAL

ALANDROAL

Tipo de jogo – alquerque dos 12.

Localização – no pavimento da Igreja Matriz de Borba (Igreja de Nossa Senhora do Soveral ou de Nossa Senhora das Neves), do lado direito da entrada após o guarda-vento).

Descrição – tabuleiro curioso que alia, na sua definição, traços e concavidades. Compõem-se por um quadrado, com três traços paralelos entre si que, por sua vez, são cruzados perpendicularmente por outros três. Cada intersecção é assinalada por uma concavidade, bem marcada, algumas de diâmetro acentuado. Outros traços oblíquos cruzam as linhas anteriormente definidas. Em dois dos lados localizam-se dois triângulos preenchidos por dois traços, perpendiculares entre si, com seis covinhas colocadas na intersecção das linhas.

Cronologia – desconhecemos com exactidão quando este jogo foi gravado. A Igreja data de 1420 – o primeiro edifício – tendo sido ampliado em 1560, época em que, provavelmente, se verificou a mudança das sepulturas tendo, muitas delas, sido colocadas no interior da Igreja. A pedra de jogo poderá ter sido colocada nessa ocasião, ou seja, talvez em data anterior a 1560.

Matéria – mármore.

Dimensões (mm) – 480 X 250.

IGREJA

NA. SRA. DO SOVERAL

ALANDROAL

NA. SRA. DO SOVERAL

ALANDROAL

DOMUS MUNICIPALIS

BRAGANÇA

IGREJA

DOMUS MUNICIPALIS

BRAGANÇA

Tipo de jogo – alquerque dos 12.

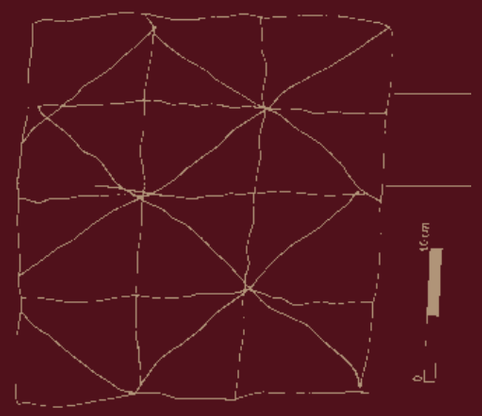
Localização – no interior do edifício da Domus Municipalis, num dos bancos de pedra junto a uma das janelas que ladeiam a sala.

Descrição – o jogo encontra-se incompleto devido ao facto de se tratar de uma pedra reaproveitada. Observa-se uma base de jogo composta por doze casas as quais se inscrevem num rectângulo marcado por linhas incisas. Este tabuleiro é dividido por traços perpendiculares entre si definindo quadrados que são cortados por linhas oblíquas.

Cronologia – este edifício data do séc. XIII. A pedra em que o jogo se encontra gravada é anterior à sua reutilização como banco no interior do edifício, deste modo, caso o banco tenha sido realizado nessa ocasião, o tabuleiro será anterior.

Matéria – granito.

Dimensões (mm) – 260 X 290.



PAÇOS DE D. DINIS

ESTREMOZ

Tipo de jogo – alquerque dos doze.

Localização – localizados nas anteparas, ou tramos, da arcaria que existe no edifício dos antigos Paços do Concelho, também conhecido por Paços de D. Dinis, trata-se, no entanto, da antiga galilé medieval correspondente à sala de audiências.

Descrição – podemos considerar oito tabuleiros de jogo, os quais se distribuem de ambos os lados de cada coluna que forma a arcaria. Todos eles são representados por pequenas concavidades cuja distribuição irregular nos impede, em alguns casos, de definir o tipo de jogo.

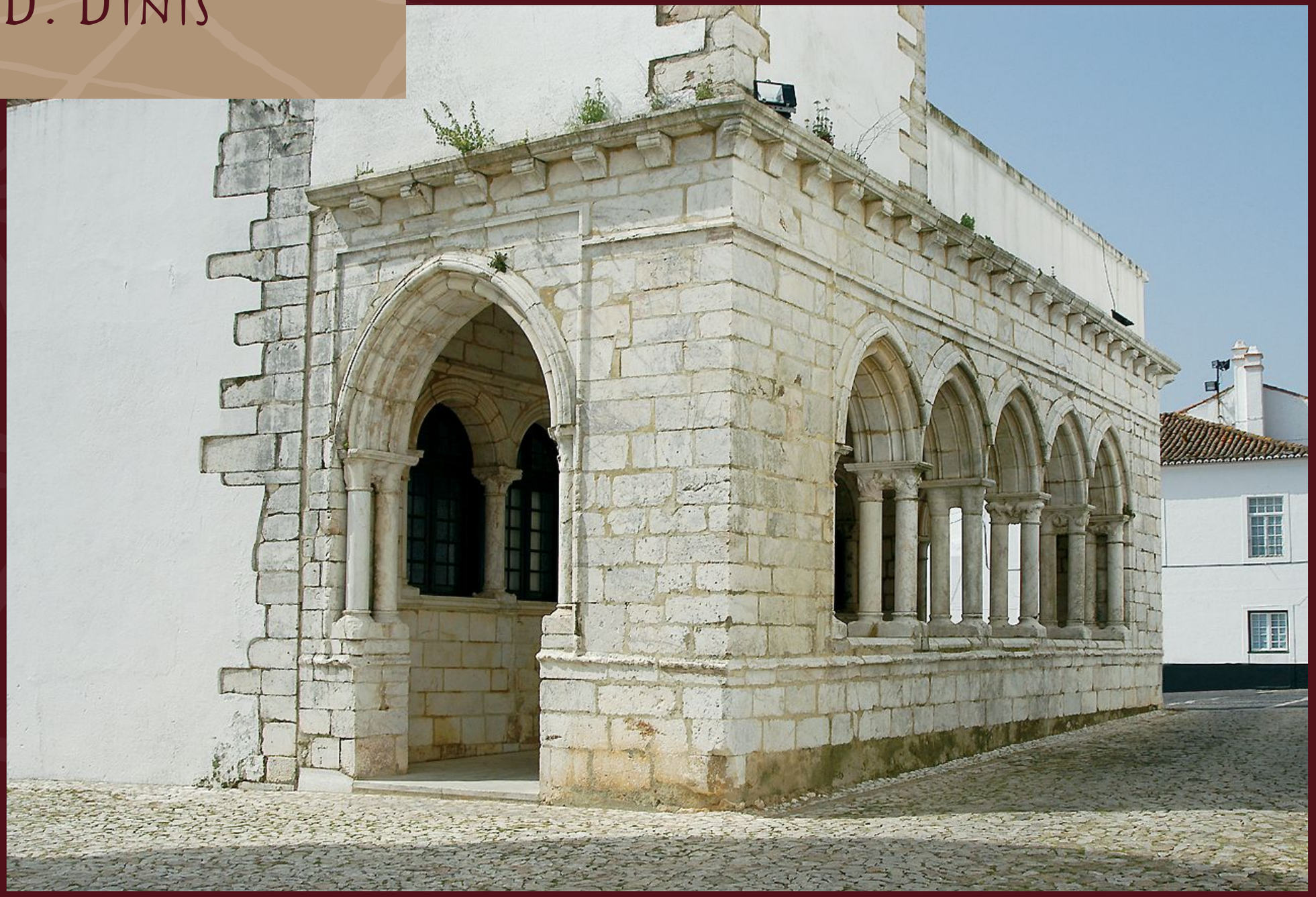
Cronologia – a edificação em que as bases de jogo se encontram data do séc. XIV, constituindo um magnífico exemplo da arquitectura gótica portuguesa, tendo sido remodelada em época manuelina. Pensamos que os vários tabuleiros de jogo deverão ser contemporâneos da edificação original.

Matéria – mármore.

Dimensões (mm) – Jogo 1: 400 X 170; Jogo 2: 365 X 240 ; Jogo 3: 465 X 165; Jogo 4: 470 X 200; Jogo 5: 375 X 180; Jogo 6: 405 X 195 ; Jogo 7: 290 X 175; Jogo 8: 110 X 90.

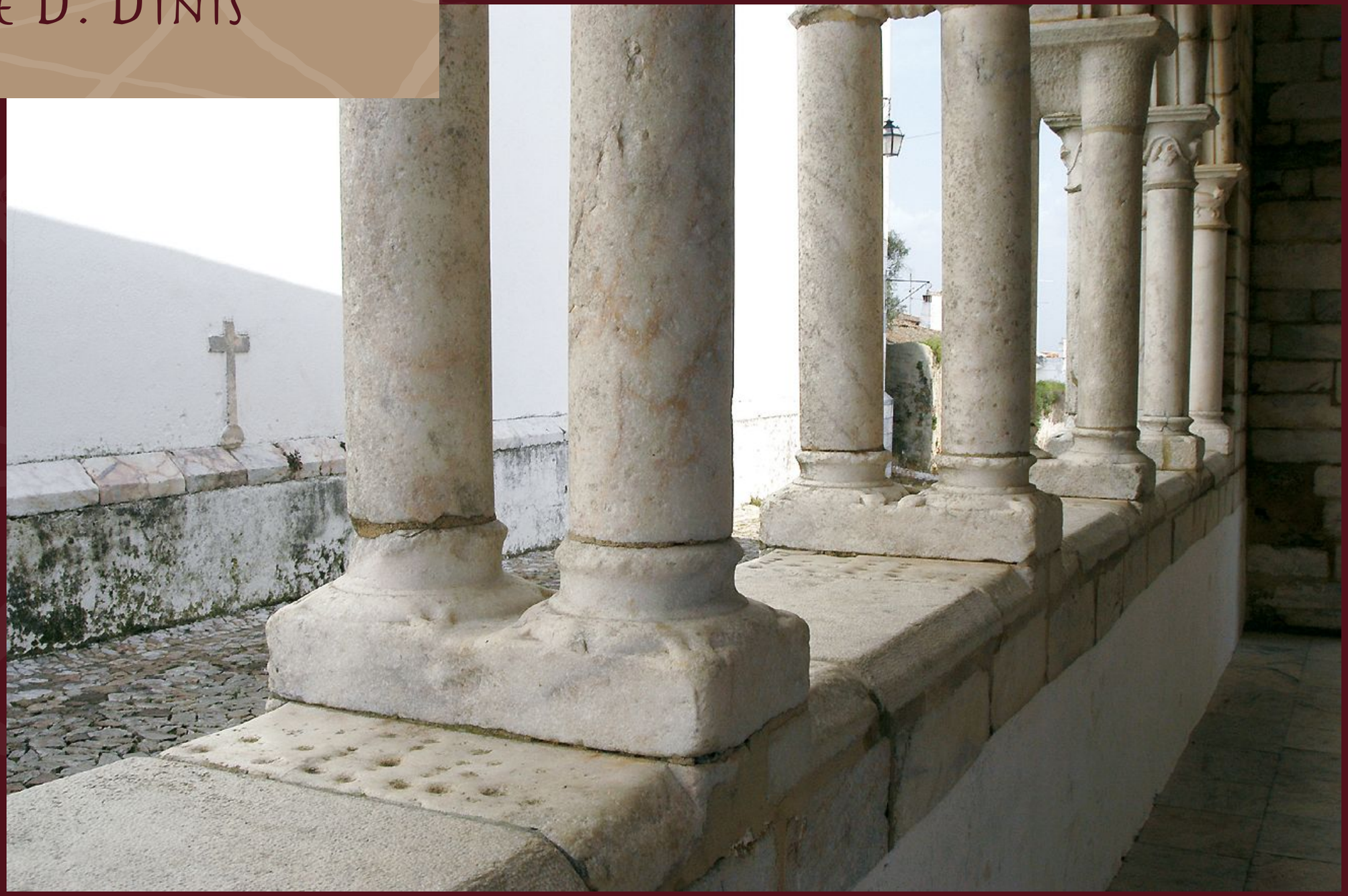
PAÇOS DE D. DINIS

ESTREMOZ



PAÇOS DE D. DINIS

ESTREMOZ



PAÇOS DE D. DINIS

ESTREMOZ

PAÇOS DE D. DINIS

ESTREMOZ

PAÇOS DE D. DINIS

ESTREMOZ

IGREJA

Nª. Srª. da Graça

ÉVORA

Localização – Localizado no pavimento de acesso à Igreja de Nª Sr.ª da Graça em Évora.

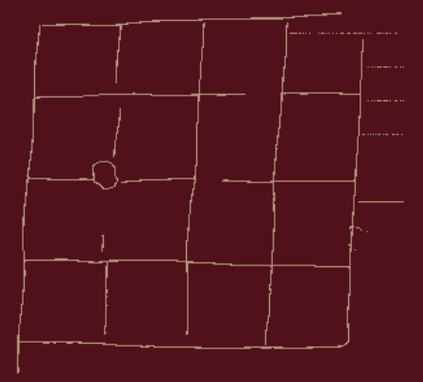
Análise – O jogo corresponde a um quadrado gravado no solo, com seis linhas no seu interior que se cruzam perpendicularmente três a três. Os sulcos são profundos e rectos o que poderá, eventualmente, indicar o recurso a alguma régua para a sua execução.

Cronologia – É impossível determinar quando esta base de jogo foi realizada, podendo ser contemporânea da edificação da Igreja de Nª Sr.ª da Graça ou posterior, hipótese para a qual nos inclinamos. O templo religioso é renascentista tendo sido reconstruído nos anos de 1524-29 (D. João III).

Matéria – granito

Dimensões – 25 X 25 cm.

Tipo de jogo – ludus latrunculorum



IGREJA

NA. SRA. DA GRAÇA

ÉVORA

IGREJA

NA. SRA. DA GRAÇA

ÉVORA

TRAVESSA DO SERTÓRIO

ÉVORA

Tipo de jogo – alquerque dos doze.

Localização – no pavimento, num passadiço sobrelevado à rua – Travessa de Sertório, em frente ao nº 3 – que conduz a uma caixa de água do aqueduto de Évora.

Descrição – trata-se de um tabuleiro de jogo marcado com pequenas concavidades, dispostas em cinco linhas, cada uma com cinco covas, num total de vinte e cinco.

Cronologia – indeterminada.

Matéria – granito.

Dimensões (mm) – 260 X 255.

TRAVESSA DO SERTÓRIO

ÉVORA

TRAVESSA DO SERTÓRIO

ÉVORA

TRAVESSA DO SERTÓRIO

ÉVORA

TEMPLO ROMANO

ÉVORA

Tipo de jogo – jogo do moinho.

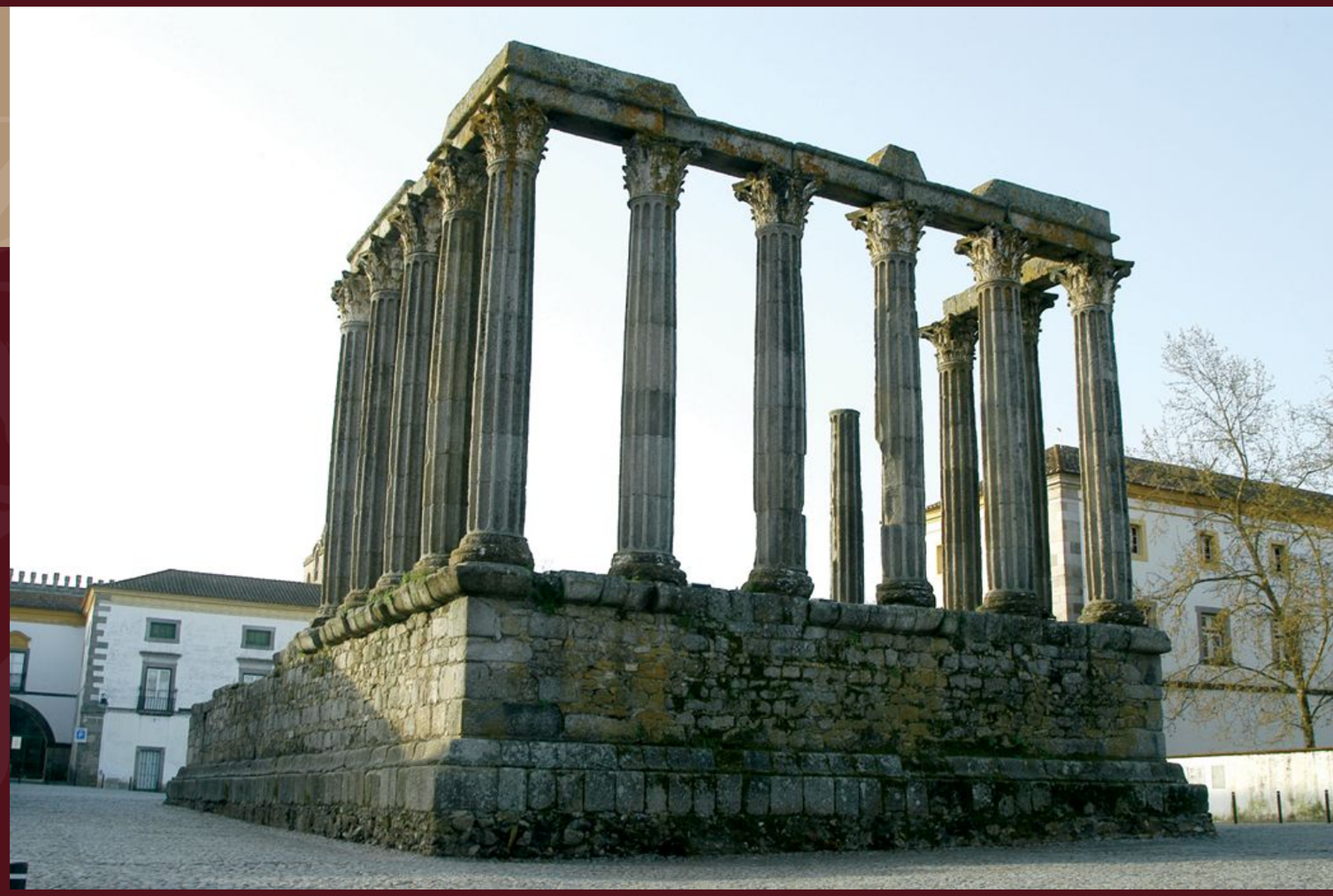
Localização – uma pedra do embasamento do templo romano.

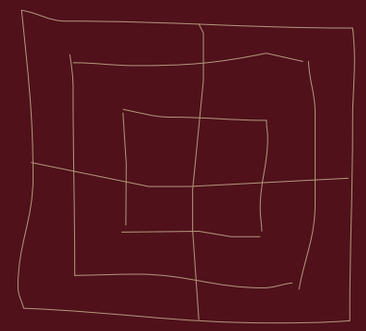
Descrição – gravação existente numa pequena pedra irregular com a superfície muito erodida, apenas se distinguindo dois quadrados inscritos num outro maior.

Cronologia – Ainda que não seja possível definir uma cronologia, o facto de se tratar de um elemento reaproveitado na construção deste templo indica-nos que será ou anterior à edificação daquele templo romano – inícios do séc. I – ou coevo da sua construção.

Matéria – granito.

Dimensões (mm) – 190 X 190.





TEMPLO ROMANO

ÉVORA

TEMPLO ROMANO

ÉVORA

TEMPLO ROMANO

ÉVORA

CLAUSTRO DA IGREJA

STA. MARIA DA OLIVEIRA

GUIMARÃES

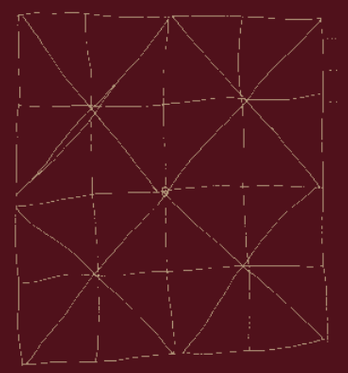
Tipo de jogo – alquerque dos 12 e possivelmente também o jogo do moinho.

Localização – nas anteparas do claustro da Igreja da Colegiada de Stª Maria da Oliveira, onde actualmente se encontra instalado o Museu Alberto Sampaio.

Descrição – no total conseguiram-se observar quinze bases de jogo ainda que alguns sejam pouco nítidos devido ao desgaste da superfície. Sete de entre eles não foram concluídos apenas apresentando alguns traços. Distribuem-se por entre os vários vãos da arcaria do claustro.

Cronologia – o claustro da Igreja data de meados do séc. XII, de feição românica, ainda que o templo que hoje se pode observar seja atribuível ao séc. XIV, com grandes remodelações operadas nos sécs. XVIII, XIX e XX. Os tabuleiros de jogo devem ter sido realizados por clérigos que aqui viviam durante os sécs. XVII ou XVIII.

Matéria – granito.



CLAUSTRO DA IGREJA

STA. MARIA DA OLIVEIRA

GUIMARÃES

CLAUSTRO DA IGREJA

STA. MARIA DA OLIVEIRA

GUIMARÃES

CLAUSTRO DA IGREJA

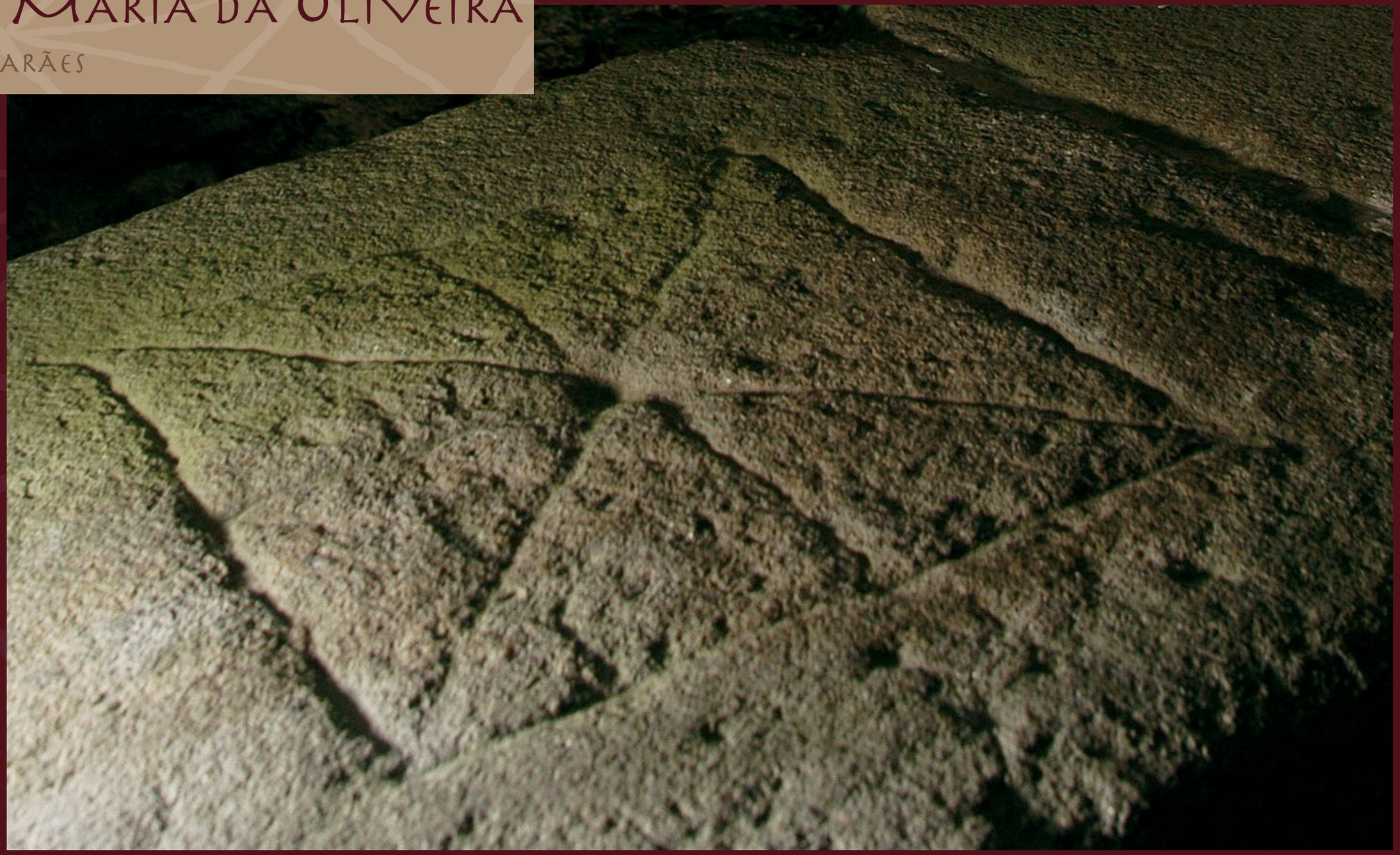
STA. MARIA DA OLIVEIRA

GUIMARÃES

CLAUSTRO DA IGREJA

STA. MARIA DA OLIVEIRA

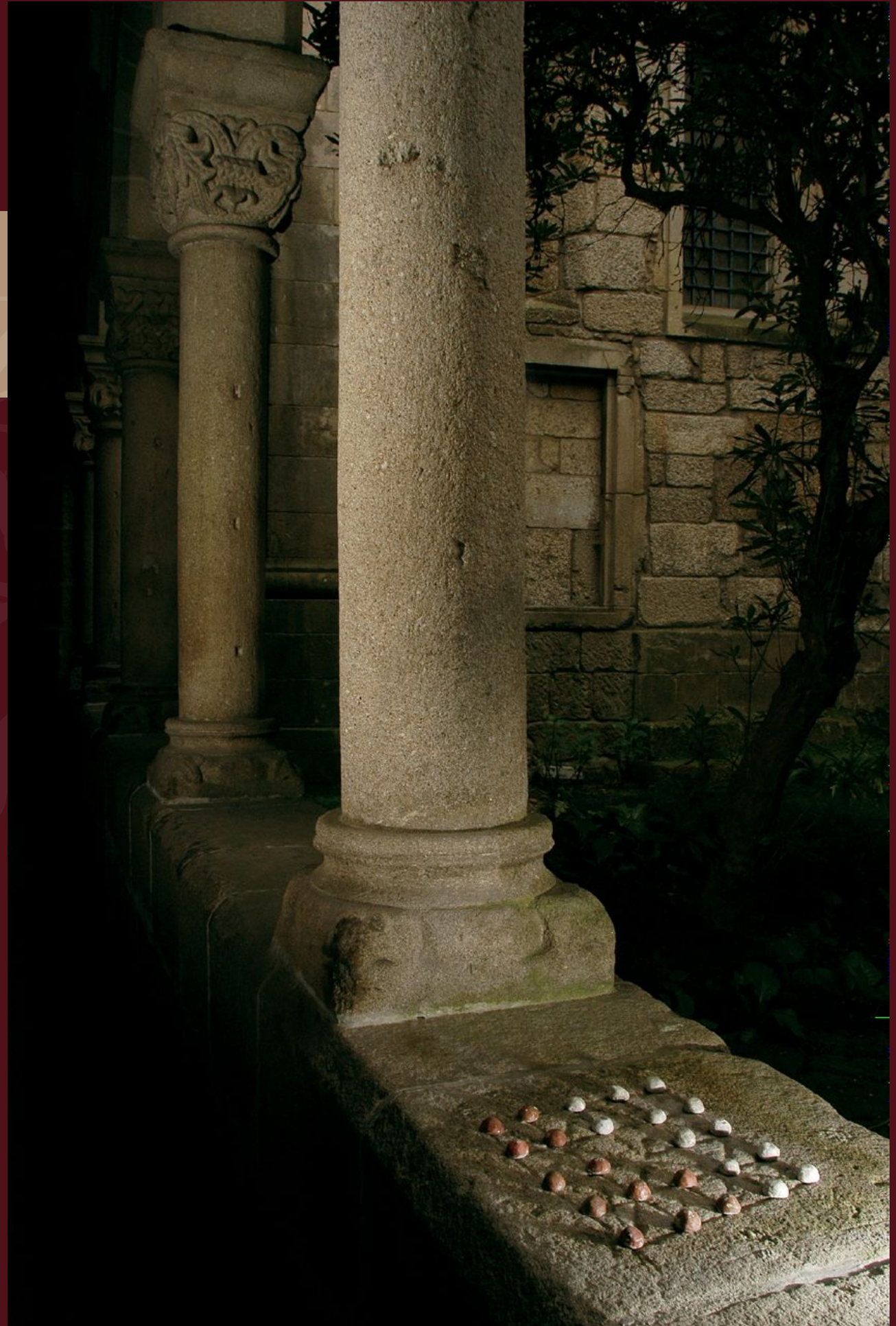
GUIMARÃES



CLAUSTRO DA IGREJA

STA. MARIA DA OLIVEIRA

GUIMARÃES



CLAUSTRO DA IGREJA

STA. MARIA DA OLIVEIRA

GUIMARÃES

CLAUSTRO DA IGREJA

STA. MARIA DA OLIVEIRA

GUIMARÃES

MURALHAS DO CASTELO

LAMEGO

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Localização – nas muralhas do Castelo de Lamego. Um deles na esquina da Porta dos Fogos e outro no troço de muralha contíguo à mesma porta.

Descrição – o tabuleiro situado na esquina da porta é composta por três quadrados inscritos. Quatro traços cruzam os lados dos quadrados, direccionados ao centro dos mesmos. Esse ponto é marcado por uma concavidade circular. O outro jogo, de menores dimensões é muito semelhante, ainda que se encontre partido.

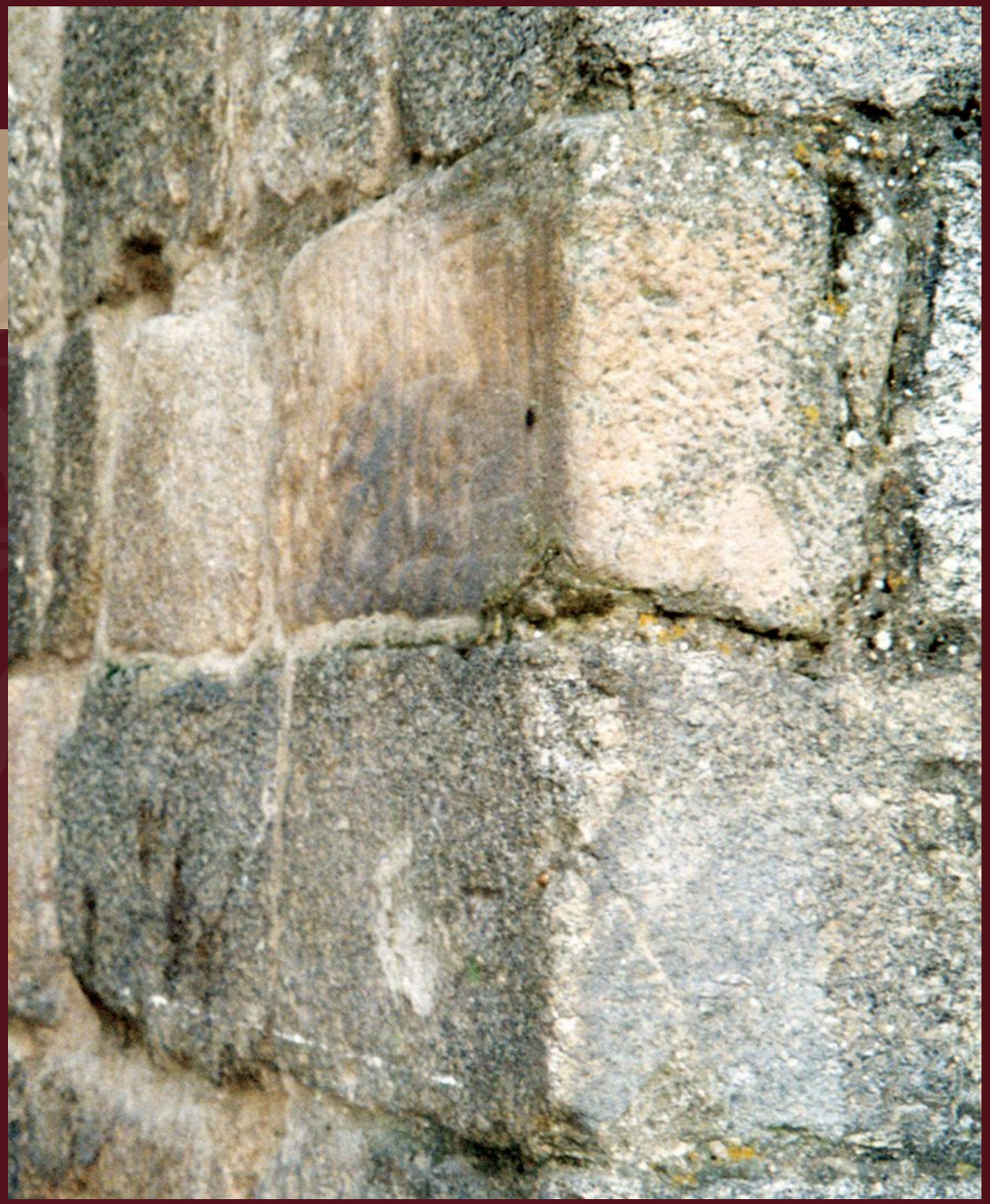
Cronologia – o Castelo de Lamego data do séc. XII. A pedra reaproveitada será anterior ou coeva do Castelo, a mesma cronologia se pode indicar para o jogo localizado na Porta dos Ferros, a qual seria uma das
portas originais da muralha defensiva.

Matéria – granito.

Dimensões (mm) – jogo da Porta do Fogo: 315 X 325; 230 X 225.

MURALHAS DO CASTELO

LAMEGO



MURALHAS DO CASTELO

LAMEGO

MURALHAS DO CASTELO

LAMEGO

MURALHAS DO CASTELO

LAMEGO

CLAUSTRO DA SÉ

LISBOA

Tipo de jogo – jogo do moinho alquerque dos doze.

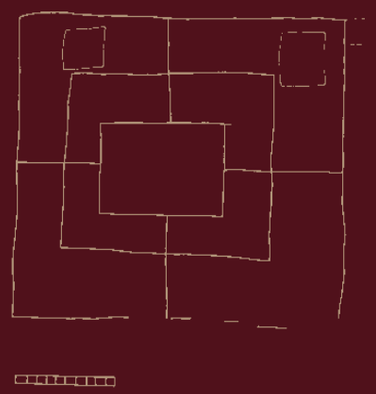
Localização – dois jogos situados na parte superior das anteparas do claustro da Sé de Lisboa entre dois vãos de arcos.

Descrição – jogo do moinho: três rectângulos inscritos que são cruzados, em cada um dos lados, por quatro traços, os quais não ultrapassam os limites do rectângulo maior nem o do menor. Num dos lados da base de jogo observam-se duas concavidades realizadas posteriormente. Jogo do alquerque dos doze: um tabuleiro quadrado onde se inscrevem três linhas paralelas, cruzadas por igual número de linhas perpendiculares. Seis linhas oblíquas cruzam o padrão anteriormente formado, criando um total de 20 pontos de intersecção ou "casas". Um dos lados do tabuleiro é pouco visível.

Cronologia – não possuímos qualquer indicação quanto à cronologia destes elementos, no entanto, o facto de estarem inscritos neste local, bem como o de apresentarem concavidades de encaixe na respectiva superfície, pode-nos indicar que serão anteriores a remodelações realizadas no claustro. Sabendo que a sua construção data da época de D. Dinis, poderemos apontar como hipótese os mesmos terem sido realizados numa época posterior, talvez séc. XIV ou XV.

Matéria – calcário.

Dimensões (mm) – alquerque dos doze: 275 X 270 cm; jogo do moinho: 315 X 275.



CLAUSTRO DA SÉ

LISBOA

CLAUSTRO DA SÉ

LISBOA

CLAUSTRO DA SÉ

LISBOA

MUSEU DA CIDADE

LISBOA

Tipo de jogo – alquerque dos doze.

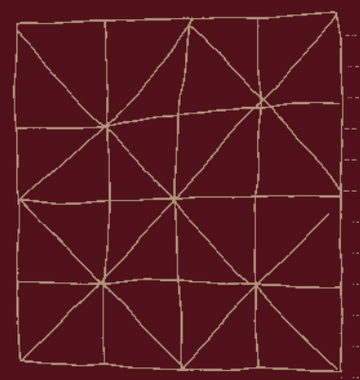
Proveniência – gravado numa tampa de sarcófago de época romana, encontrada no Castelo de S. Jorge.

Descrição – tabuleiro composto por um quadrado que possui três linhas paralelas entre si, cruzadas perpendicularmente por outras três. Traços oblíquos, nos dois sentidos, cruzam as linhas anteriores.

Cronologia – desconhecemos quando foi gravada a base de jogo, no entanto, a inscrição que a peça ostenta indica-nos que é de época romana. O tabuleiro foi gravado no canto inferior direito da inscrição, em local não abrangido por ela, talvez tendo sido realizado durante a época medieval.

Matéria – pedra de lioz.

Dimensões (mm) – 285 X 270.



MUSEU DA CIDADE

LISBOA

MUSEU DA CIDADE

LISBOA

PÁTIO DOM FRADIQUE

LISBOA

Tipo de jogo – Alquerque dos doze.

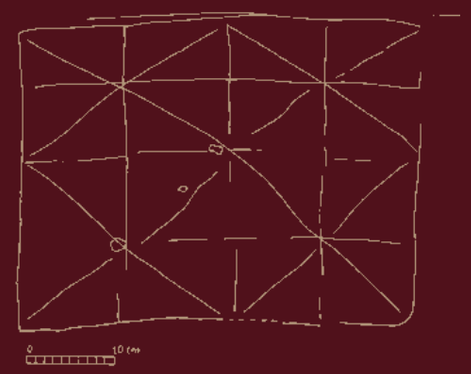
Localização - Pátio de D. Fradique de Baixo (Alfama) parte superior de muro.

Descrição - base de jogo composta por rectângulo dividido por três traços verticais e três horizontais, que são cruzados por 6 linhas oblíquas definindo vinte cinco casas.

Cronologia - os comentários feitos relativamente ao tabuleiro de jogo anterior, também do pátio de D. Fradique, pode, de igual modo, ser aqui aplicado.

Matéria – calcário.

Dimensões (mm) – 450 X 340



PÁTIO DOM FRADIQUE

LISBOA

PÁTIO DOM FRADIQUE

LISBOA

PÁTIO DOM FRADIQUE

LISBOA

PÁTIO DOM FRADIQUE

LISBOA

MOINHO DO PINHEIRO

MONTEMOR O NOVO

Tipo de jogo – alquerque dos 12 e jogo dos 3 em linha.

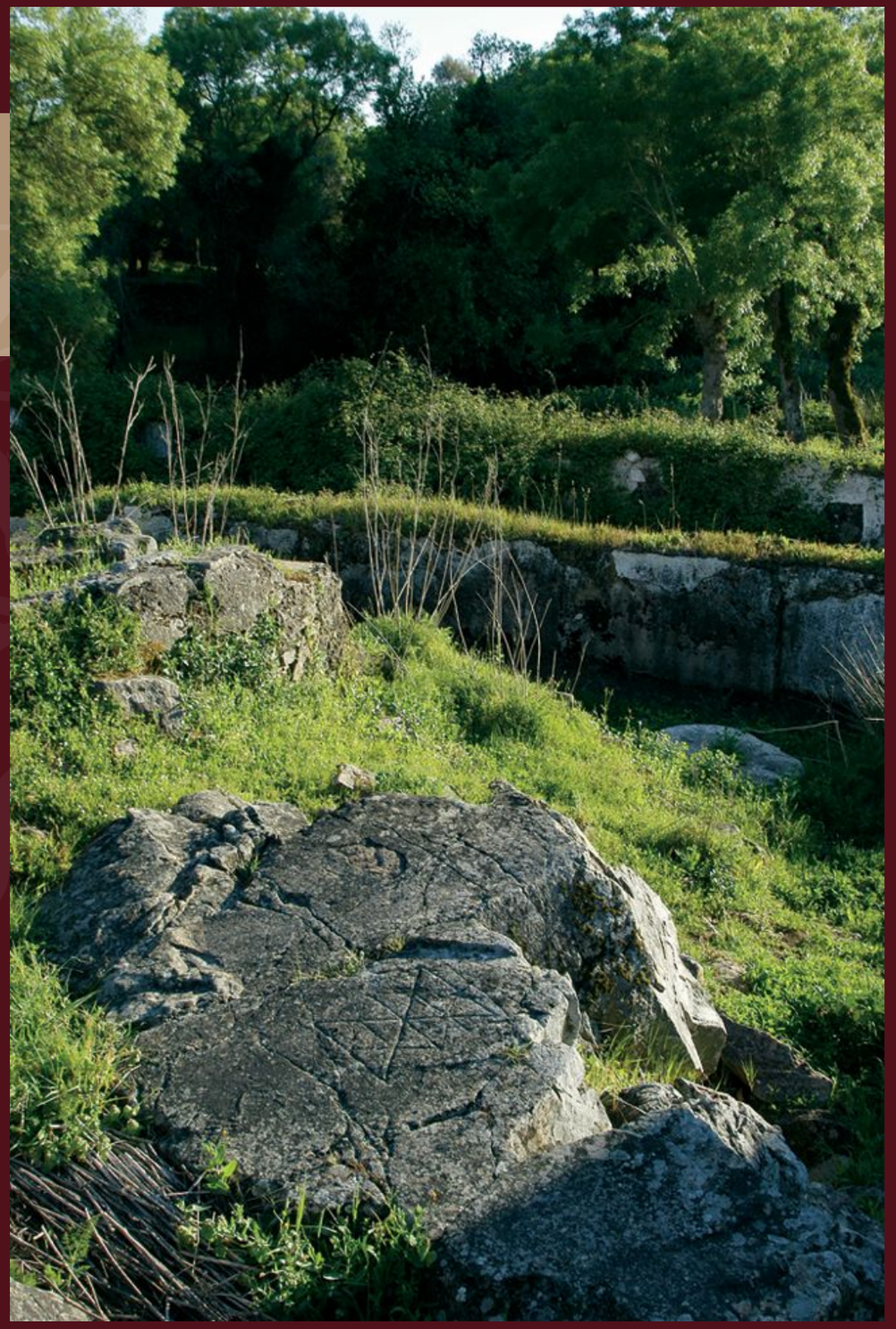
Localização – num afloramento rochoso localizado perto do Moinho do Pinheiro, na Ribeira de Valverde.

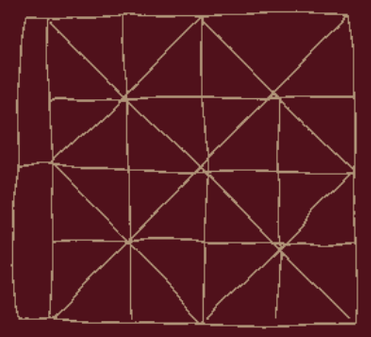
Descrição – o jogo de maiores dimensões é sensivelmente um quadrado onde se encontram marcadas três linhas cruzadas perpendicularmente por outras três, definindo quatro casas de cada lado num total de dezasseis. O jogo de menores dimensões – 3 em linha – é um quadrado subdividido no seu interior por duas linhas perpendiculares e outras duas que as cruzam obliquamente.

Cronologia – impossível definir uma cronologia para este jogo. Não obstante, dada a proximidade do moinho e de algumas pequenas construções na proximidade, pode-se colocar a hipótese de ter sido realizado pelo proprietário do moinho ou de quem lá trabalhasse. Aquelas construções rurais poderão ser datadas, tipológica e funcionalmente, dos finais do séc. XIX ou inícios do séc. XX.

Matéria – granito.

Dimensões (mm) – jogo do alquerque dos 12: 390 X 350; jogo dos 3 em linha: 220 X 210.





MOINHO DO PINHEIRO

MONTEMOR O NOVO

MOINHO DO PINHEIRO

MONTEMOR O NOVO

MOINHO DO PINHEIRO

MONTEMOR O NOVO

IGREJA MATRIZ DE SAFARA

MOURA

Tipo de jogo – alquerque dos doze.

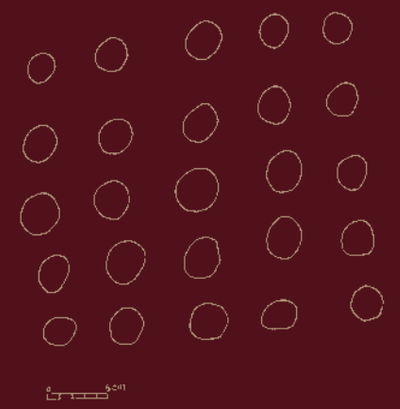
Localização – Igreja Matriz de Safara. Um tabuleiro de jogo na soleira de porta lateral (lado Norte) e duas bases de jogo na porta principal da Igreja (Oeste).

Descrição – os três jogos apresentam um conjunto de cinco fiadas de concavidades, cada uma com cinco, num total de 25.

Cronologia – ainda que desconheçamos concretamente a data de edificação, a Igreja Matriz de Safara deverá datar de finais do séc. XVI. Os tabuleiros serão posteriores a essa altura, ainda que seja impossível precisar uma cronologia.

Matéria – mármore.

Dimensões (mm) – base de jogo da porta lateral: 220 X 260; porta principal: 260 X 300 e 330 X 265.



IGREJA MATRIZ DE SAFARA

MOURA

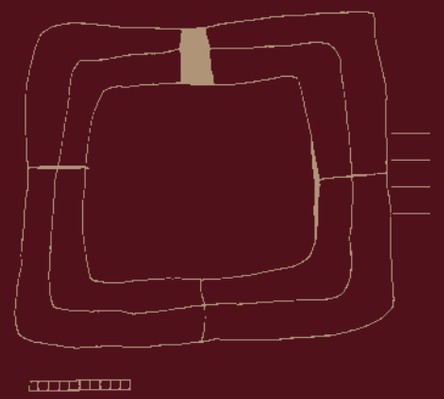
IGREJA MATRIZ DE SAFARA

MOURA

ANTA DE PENDILHE

SEVER DO VOUGA

Tipo de jogo – jogo do moinho.
Localização – parte superior da tampa do dólmen.
Descrição – gravado na face superior da tampa do dólmen composto por três quadrados inscritos. Em cada um dos lados um traço perpendicular cruza as linhas, não ultrapassando os limites dos quadrados exterior e interior. Um desses traços é acentuadamente largo assemelhando-se a um canal. Cronologia – ainda que alguns autores considerem esta gravação como coeva do dólmen, integrando-a nas gravuras rupestres de época pré-histórica, pensamos que se trata de uma gravação posterior, talvez medieval.
Matéria – granito.
Dimensões (mm) – 370 X 310.



ANTA DE PENDILHE

SEVER DO VOUGA

ANTA DE PENDILHE

SEVER DO VOUGA

MUSEU ARQUEOLÓGICO

CASTELO

VILA VIÇOSA

Tipo de jogo – alquerque dos doze.

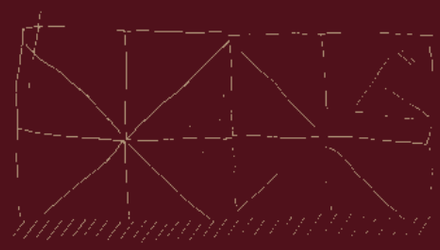
Localização – no Castelo de Vila Viçosa, actualmente Museu Arqueológico e Arquivo da Casa de Bragança. Os oito jogos localizam-se na base de uma janela de rampa, numa sala situada perto da entrada do actual museu.

Descrição – cinco bases de jogo que se integram na tipologia de alquerque dos doze. Jogo 1: base quadrada com seis traços que se cruzam perpendicularmente três a três, seis outros traços incompletos e oblíquos, cruzam aqueles. Pode-se tratar de um tabuleiro inacabado. Jogo 2: muito semelhante ao anterior, existem alguns pequenos círculos a assinalar o cruzamento de linhas, assim como alguns pequenos traços que não fariam parte do jogo; Jogo 3: traços melhor definidos e regulares, três pequenas concavidades marcam o centro de cruzamento de linhas; Jogo 4: tabuleiro incompleto uma vez que a pedra foi colocada, já partida, no vão de janela, apenas se visualizam oito pequenos quadrados, criados pelo cruzamento de traços perpendiculares entre si; Jogo 5: base de jogo em forma de tabula ansata, na qual se observa uma composição semelhante aos jogos descritos, sendo nítida uma área melhor desenhada, evidenciando algum cuidado executivo, ainda que, na zona oposta, se presencie sobreposição de traços e ausência de outros.

Cronologia - edificado o Castelo Novo, entre 1525-1526, por D. Jaime de Bragança, esta pequena dependência deverá datar dessa época ainda que a sua transformação numa dependência fechada seja, certamente, posterior. A colocação das pedras no vão inferior da janela será posterior à gravação das bases de jogo, uma vez que são elementos reaproveitados. Deste modo, datamos estes tabuleiros dos inícios do séc. XVI.

Matéria – mármore.

Dimensões (mm) – Jogo 1: 220 X 240; Jogo 2: 275 X 235; Jogo 3: 275 X 250; Jogo 4: 315 X 140; Jogo 5: 565 X 260.



MUSEU ARQUEOLÓGICO

CASTELO

VILA VIÇOSA

MUSEU ARQUEOLÓGICO

CASTELO

VILA VIÇOSA

MUSEU ARQUEOLÓGICO

CASTELO

VILA VIÇOSA

MUSEU ARQUEOLÓGICO

CASTELO

VILA VIÇOSA

CLAUSTRO DA SÉ

VISEU

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – na parte superior de uma base de coluna encontrada no claustro da Sé de Viseu.

Descrição – jogo composto por três quadrados inscritos encontrando-se perfeitamente centrado no espaço circular da base. Quatro pequenos traços cruzam, perpendicularmente, os lados dos quadrados não se prolongando para além dos limites exterior e interior dos mesmos.

Cronologia - sendo a base de época romana pode-se colocar a hipótese de o tabuleiro de jogo datar dessa época, talvez realizado pelos artífices do estaleiro de obra. Não obstante, não podemos excluir a ideia de ter sido realizado em época posterior.

Matéria – granito.

Dimensões (mm) – 245 X 260.

CLAUSTRO DA SÉ

VISEU

CLAUSTRO DA SÉ

VISEU

ALCAÇER DO SAL

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – num tijolo encontrado no Castelo de Alcácer do Sal.

Descrição – esta peça foi encontrada no decurso das escavações arqueológicas. O jogo encontra-se incompleto apenas sendo visível cerca de metade do tabuleiro de jogo. É composto por três quadrados inscritos, cruzados perpendicularmente por dois traços.

Cronologia – sécs. XII / XIII.

Matéria – cerâmica (tijoleira de cor vermelha).

Dimensões (mm) – 145 X 105.

CONÍMBRIGA

CONÍMBRIGA (1)

Tipo de jogo – ludus latrunculorum.
Proveniência – cidade romana de Conímbriga.
Descrição – tabuleiro incompleto onde se observam quatro linhas verticais, paralelas entre si, as quais são cruzadas perpendicularmente por três idênticos traços formando, deste modo, 12 pontos de intersecção.
Cronologia – época romana
Matéria – calcário de Ançã.
Dimensões (mm) – 95 X 125.

CONÍMBRIGA (2)

Tipo de jogo – jogo do moinho.
Proveniência – cidade romana de Conímbriga.
Descrição – três quadrados inscritos que são cruzados perpendicularmente por duas linhas que se cruzam no centro. Uma destas linhas ultrapassa, nos dois lados, o limite do quadrado exterior.
Cronologia – época romana.
Matéria – argila (barro cozido). Later.
Dimensões (mm) – 123 X 125.

LONGROIVA

Tipo de jogo – jogo do moinho.
Proveniência – jogo inscrito numa pedra encontrada no Castelo.
Descrição – três quadrados inscritos. Quatro traços, perpendiculares aos que definem os quadrados, localizam-se nos quatro lados, não se prolongando para além do limite exterior ou no interior do quadrado mais pequeno.
Cronologia – provavelmente de época medieval.
Matéria – granito.
Dimensões (mm) – 420 X 400.

MÉRTOLA

MÉRTOLA (1)

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – Alcáçova do Castelo de Mértola.

Descrição – três rectângulos inscritos. Nos quatro lados, quatro linhas cruzam perpendicularmente as linhas dos rectângulos, não se prolongando, no entanto, para o interior do mais pequeno.

Cronologia – séc. XII/XIII

Matéria – xisto.

Dimensões (mm) – 110 X 120.

MÉRTOLA (2)

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – Alcáçova do Castelo de Mértola.

Descrição – tabuleiro localizado na face oposta do jogo anterior. Três quadrados inscritos que são cruzados, nos quatro lados, por igual número de linhas que os cruzam perpendicularmente. Tabuleiro de jogo meramente esboçado.

Cronologia – sécs. XII - XIII

Matéria – xisto.

Dimensões (mm) – 130 X 110.

MÉRTOLA

MÉRTOLA (3)

Tipo de jogo – duodecima scripta.

Análise – cinco traços, paralelos entre si, são cruzadas perpendicularmente por outros três. Uma linha, a meio, cortam as anteriores linhas, e dois de ambos os lados, como que finalizando lateralmente o tabuleiro.

Cronologia – sécs. XII – XIII.

Matéria – xisto.

Dimensões (mm) – 123 X95.

OURIQUE

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – gravado na parte inferior de uma lápide sepulcral com uma inscrição muçulmana, encontrada perto da Capela de Nossa Senhora da Cola.

Descrição – três quadrados inscritos, com traços sinuosos e pouco rectilíneos. Em dois dos lados situam-se dois traços perpendiculares aos quadrados, um deles ultrapassando o limite do quadrado maior e não atingindo os dois interiores.

Cronologia – o epitáfio, escrito em cúfico, permite datar esta peça do ano de 1093 d.C. O jogo, gravado numa das partes livres da inscrição, deverá ser posterior, talvez medieval, ainda que seja impossível precisar uma datação.

Matéria – xisto.

Dimensões (mm) – ± 500 X 270.

SILVES

Tipo de jogo – alquerque dos doze.

Proveniência – gravado numa pedra no pátio anexo ao poço-cisterna no Castelo de Silves.

Descrição – jogo incompleto composto por três traços paralelos que são cruzados por outros três perpendiculares aos anteriores. O tabuleiro assim definido, ainda que sem delimitação exterior, apresenta-se igualmente cruzado por várias linhas oblíquas.

Cronologia – séc. XIII.

Matéria – arenito.

Dimensões (mm) – 110 X 150.

PALMELA

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – gravado na face oposta de um friso de época romana encontrado na Alcáçova do Castelo de Palmela.

Descrição – três quadrados inscritos, cruzados nos quatro lados por uma linha perpendicular que ultrapassa os limites dos quadrados.

Cronologia – período muçulmano, séc. XII.

Matéria – mármore.

Dimensões (mm) – 180 X 160.

VIDIGUEIRA

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – tijolo (later) em cerâmica, encontrado no Monte da Cegonha.

Descrição – jogo incompleto composto por três rectângulos inscritos, de traços paralelos excepto num dos lados, os quais divergem substancialmente. Nos lados visíveis três traços cruzam perpendicularmente os anteriores, ultrapassando o limite do rectângulo maior. No centro observa-se uma concavidade pouco regular. A gravação do tabuleiro de jogo foi realizada antes da cozedura do later, o que nos atesta uma cronologia coeva do mesmo.

Cronologia – época romana, alto-imperial.

Matéria – cerâmica, argila cozida (fragmento de later).

Dimensões (mm) – 120 X 85.

TORRES VEDRAS

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – pedra encontrada na necrópole medieval da Igreja de Santa Maria do Castelo.

Descrição – três rectângulos inscritos que apresentam, em cada um dos lados, um traço perpendicular que não ultrapassa os limites, interior e exterior, dos rectângulos.

Cronologia – medieval (?)

Matéria – calcário.

Dimensões (mm) – 195 X 150.

VOUZELA

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – num marco miliário do Imperador Tácito (272-276), encontrado junto à Igreja Matriz de Vouzela.

Descrição – três rectângulos inscritos cruzados, em cada um dos quatro lados, por outros tantos traços perpendiculares os quais não ultrapassam os limites nem do rectângulo exterior nem o do menor.

Cronologia – posterior à época da inscrição romana, quando o marco miliário certamente já estaria derrubado, ainda que seja impossível precisar uma datação.

Matéria – granito.

Dimensões (mm) – 260 X 235.

FATAUNÇOS

Tipo de jogo – jogo do moinho.

Proveniência – numa tampa de sepultura que se encontrava colocada no chão, perto da Quinta da Tapada, Passal.

Descrição – três rectângulos inscritos. Nos quatro lados, outros tantos traços cruzam perpendicularmente aqueles, ainda que não atinjam nem o interior do rectângulo mais pequeno, nem o exterior do maior.

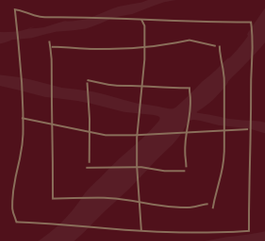
Cronologia – época medieval ou posterior. Um dos lados maiores do jogo não se encontra completo, a pedra deverá ter sido partida após a gravação do jogo, talvez quando esta tampa de sepultura serviu como laje de pavimento da Quinta da Tapada, Passal.

Matéria – granito.

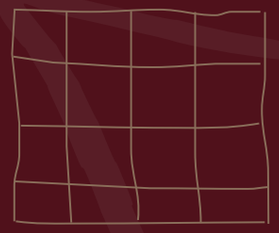
Dimensões (mm) – 480 X 320 (dimensões máximas).

7. REGRAS DE JOGOS DE TABULEIRO

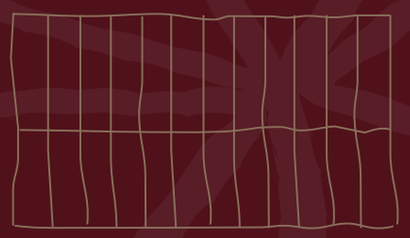
Jogo do Moinho



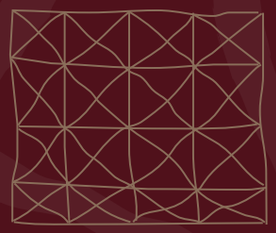
Ludus Latrunculorum



Tabula



Alquerque



A antiguidade dos jogos aqui apresentados e o facto de não nos terem chegado regras por escrito, dificulta a reconstituição das partidas em toda a sua totalidade. Tentámos, no entanto, compilar o que de mais consenso tem sido alvo dos historiadores dos jogos e, simultaneamente, recorrer à tradição, sempre que algum destes jogos chegou até nós. Não quisemos alargar a grandes jogadas e estratégias possíveis mas preocupamo-nos em apresentar as regras básicas que caracterizam e individualizam cada jogo, tornando possível a sua reconstituição actual. Se alguns ainda se praticam hoje com bastante assiduidade, outros poderemos, com alguma facilidade, recuperar como uma nova forma de lazer.

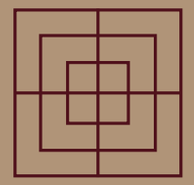
JOGO DO MOINHO

Com o nome de "moinho" designa-se todo um conjunto de jogos de tabuleiro cujo objectivo comum é colocar três peças em linha. À sequência destas três peças, numa mesma linha, dá-se o nome de "moinho" ou "três em linha".

Na versão mais tradicional , também denominada Nine Men´s Morris, no Reino Unido, cada jogador recebe nove peças. Na sua vez de jogar, cada jogador coloca uma peça de cada vez no tabuleiro que se caracteriza por três quadrados concêntricos subdivididos por meio de linhas. (Fig. 1).

A colocação consecutiva das peças pelos dois jogadores visa a formação de um moinho (três em linha). Quando todas as peças estiverem colocadas no tabuleiro, os jogadores podem continuar a mover cada peça, na sua vez, para uma casa na intersecção contínua. (Fig. 2 e 3).

fig 1



O objectivo mantêm-se sempre o mesmo, ou seja, colocar três peças em linha recta, nunca na diagonal (Fig.3). Sempre que esta situação suceder, o jogador que faz "moinho" pode retirar uma peça ao adversário, à sua escolha, excepto as que estiverem a fazer "três em linha". Neste caso o "moinho" só pode ser desfeito pelo próprio jogador. A peça retirada do tabuleiro não volta a entrar em jogo.

fig 2

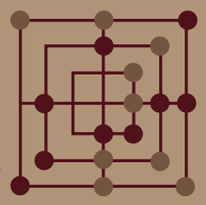
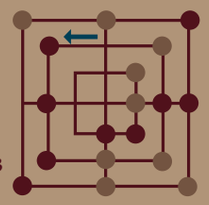


fig 3



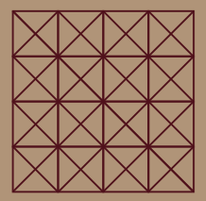
Vence a partida o jogador que reduzir as peças do adversário para duas, não lhe permitindo mais fazer "três em linha", ou quando um jogador bloqueia todas as peças do adversário.

ALQUERQUE

O Alquerque é um jogo de tabuleiro para dois jogadores, praticando-se num tabuleiro quadrado de cinco por cinco casas, entrelaçadas por diversas linhas ou caminhos por onde as peças se deslocam (Fig. 4).

A sequência das várias jogadas têm como objectivo capturar todas as peças de um dos jogadores, as quais se eliminam saltando por cima com uma peça do jogador contrário. É o primeiro jogo conhecido em que se utiliza esta forma de eliminar ou "matar" as peças, depois muito desenvolvida no Jogo das Damas.

fig 4



Cada jogador inicia a partida com 12 peças cada um, que são colocadas no tabuleiro, deixando livre a casa central (Fig.5). As peças podem mover-se através das linhas para posições vizinhas que não estejam ocupadas (Fig.6).

fig 5

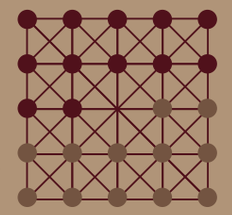
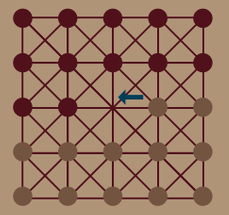


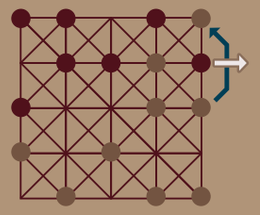
fig 6



O movimento das peças pode ser feito em qualquer das oito direcções possíveis. Se uma casa vizinha da peça de um jogador estiver ocupada por uma peça do adversário, e a casa logo a seguir, na mesma direcção, estiver livre, o primeiro jogador deve "matar" com a sua peça a do segundo jogador saltando por cima e colocando-se na casa seguinte. A peça "morta" fica eliminada e é retirada do tabuleiro. (Fig.7).

Estas jogadas vão-se sucedendo durante o jogo até estarem todas as peças eliminadas de um dos jogadores. Eliminar peças é sempre obrigatório, podendo capturar-se mais do que uma numa só jogada dependendo do posicionamento destas no tabuleiro de jogo.

fig 7



Embora seja um jogo simples pode tornar-se complicado, requerendo grande concentração por parte dos jogadores e capacidade para elaborar estratégias de ataque e defesa com várias jogadas de antecipação. Segundo informações do Libro de Ajedrez, dados y tablas do rei Afonso X, o Sábio (1251-1382), o jogador que começa a partida não tem qualquer vantagem, pois inicia a jogada dando a "comer" uma das suas peças.

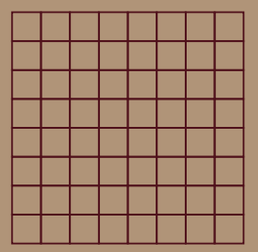
Um outro modo de jogar que vimos praticar ainda há alguns anos em Montemor-o-Velho, parte do mesmo objectivo: tentar capturar as peças do adversário mas com a particularidade de um jogador ter 12 peças e o outro apenas uma. Este jogo, praticado num tabuleiro com as mesmas características, toma nesta localidade o nome de "Jogo da Raposa e das Galinhas". Um jogador com 12 peças ou "galinhas" tenta encurralar, ao longo de sucessivas jogadas, a "raposa" numa casa do tabuleiro onde esta não se consiga mover. O jogador que joga só com uma peça – a "raposa" – tenta eliminar "galinhas" saltando por cima das peças do adversário.

JOGO DO SOLDADO (Ludus Latrunculorum)

O Jogo do Soldado pratica-se num tabuleiro de oito por oito quadrados (Fig.8). Cada jogador recebe 17 peças, sendo 16 iguais e uma diferente – o Dux.

Esta peça diferente simboliza o lider e as restantes os soldados.

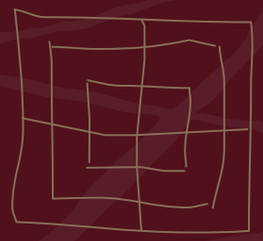
fig 8



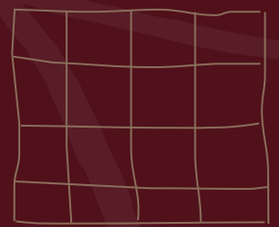
(Continua Painel 24)

7. REGRAS DE JOGOS DE TABULEIRO (CONT.)

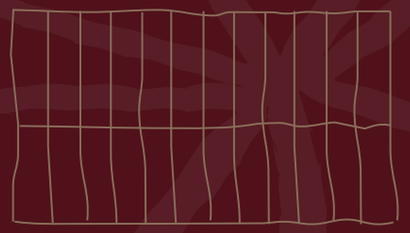
Jogo do Moinho



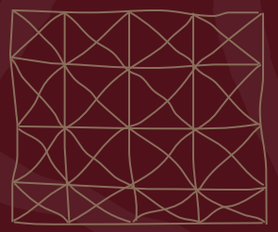
Ludus Latrunculorum



Tabula



Alquerque



Continuação - Jogo do Soldado - Painel 24)

O jogo pratica-se em duas partes:
Primeiro cada jogador coloca duas peças no tabuleiro em cada jogada, em qualquer ponto do quadriculado, deste que a casa esteja vazia. Depois de estarem colocadas as 32 peças cada jogador coloca, na sua vez de jogar, o Dux, num ponto à escolha do tabuleiro. Durante esta fase as peças não se movem nem são eliminadas.
Numa segunda parte, os jogadores podem, na sua vez de jogar, mover uma peça no tabuleiro para qualquer direcção excepto na diagonal. O objectivo é tentar capturar as peças do adversário e o seu Dux. A captura é feita pelo bloqueamento, numa linha vertical ou horizontal, da peça entre duas do jogador contrário (Fig. 9).
A peça capturada sai do tabuleiro e não volta a ser utilizada na partida. O jogador que capturou a peça pode jogar novamente. Acrescenta-se que é possível numa mesma jogada bloquear e "matar" duas ou mais peças do adversário.

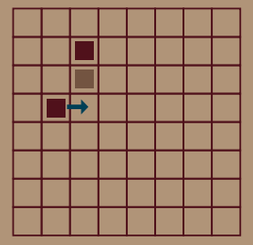


fig 9

O lider movimenta-se como as outras peças mas com a particularidade de poder saltar por cima de uma peça do adversário para uma casa vazia com o fim de bloquear uma peça. Saltando por cima não a elimina mas sim quando bloqueia a peça do adversário (Fig. 10).
O Dux também se pode "matar" do mesmo modo que às outras peças.
O jogador que elimina todas as peças do adversário ganha. A partida fica empatada quando as peças estão dispostas de tal modo no tabuleiro que não é possível proceder a qualquer jogada. Neste caso ganha o jogador que tiver mais peças em jogo.

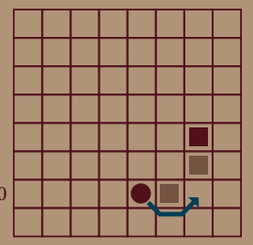


fig 10

Para a prática do Ludus Latrunculorum é necessário boa visão estratégica e calcular as jogadas com antecipação.
Semelhante a este jogo, encontra-se o SEEGA, jogo praticado pelos fellaheen do Egipto no início do século XIX e ainda hoje praticado por tribos da Somália. Podendo ser um sobrevivente do Ludus Latrunculorum, nos territórios periféricos do Império Romano. Pratica-se do mesmo modo com a excepção de o tabuleiro ter cinco por cinco quadrados e cada jogador receber 12 peças.

TABULA (Duodecim Scripta)

Jogo tradicional dos primeiros anos do Império Romano, o Ludus Duodecim Scriptorum, foi sendo substituído pelo TABULA, a partir do qual se desenvolveu o jogo que hoje conhecemos como Gamão.
Originalmente o Duodecim Scriptorum era composto por um tabuleiro de 36 espaços distribuídos em 3 filas, dividido em dois grupos de seis. Três ou mais dados eram utilizados e os jogadores recebiam 12 ou 15 peças cada um.
O TABULA tem menos espaços, 24 no total, e utiliza dois ou três dados. Os espaços encontram-se divididos em duas filas (tal como no Gamão), compostas por dois grupos de seis casas (Fig.11).

O modo de jogar é semelhante nestes dois jogos romanos. No início o tabuleiro encontra-se vazio. Cada jogador recebe 15 peças que deverão fazer todo o percurso marcado no tabuleiro, da casa 1 à casa 24, e no fim sair de jogo. O primeiro a retirar todas as peças do tabuleiro é o vencedor do jogo.

XII	XI	X	IX	VIII	VII	VI	V	IV	III	II	I
XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX	XXI	XXII	XXIII	XXIV

fig 11

Através do lançamento do dado e da obtenção de maior pontuação, decide-se quem inicia a partida. O primeiro jogador lança os dados e pode mover uma ou mais peças de acordo com a pontuação obtida. No entanto regista-se aqui um particularidade significativa - cada dado pode ser tratado separadamente, isto é, a peça avança certo número de casas não de acordo com o total marcado pelos dados mas com os valores individuais que cada um marca (Fig.12)
Ou seja, pode-se mover uma peça o número de casas indicadas por um dos dados e depois mover a mesma peça ou outra o número de casas indicadas pelo outro dado. Para se colocar uma peça em jogo, por exemplo, e se obtivermos 2 e 4 nos dados, podemos colocar uma peça na casa dois e outra na quatro, ou uma só na 6 (2+4=6) (Fig.13).

XII	XI	X	IX	VIII	VII	VI	V	IV	III	II	I
XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX	XXI	XXII	XXIII	XXIV

fig 12

Só se pode parar nas casas que sejam ocupadas por uma ou mais peças do próprio jogador ou que tenham uma só peça do opositor. Neste caso, a peça do adversário é capturada, retirada do jogo e colocada fora do tabuleiro.

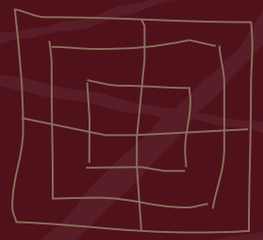
XII	XI	X	IX	VIII	VII	VI	V	IV	III	II	I
XIII	XIV	XV	XVI	XVII	XVIII	XIX	XX	XXI	XXII	XXIII	XXIV

fig 13

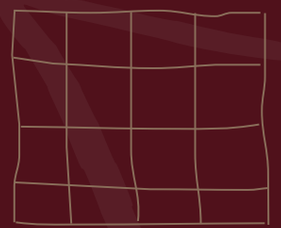
Por outro lado, não se pode mover uma peça para uma casa que tenha mais do que uma do adversário. Encontra-se deste modo fechada ao outro jogador. Salienta-se que não há número limite de peças numa mesma casa.
As peças vão-se movendo no sentido contrário aos ponteiros do relógio até à casa 24. Ambos os jogadores movem as peças na mesma direcção à volta do tabuleiro. No fim não é necessário ter no dado um número exacto , mas o suficiente para passar além da casa 24.
O vencedor é o que primeiro colocar fora do tabuleiro as 15 peças depois de ter passado pelas 24 casas.

8. LOCALIZAÇÃO GEOGRÁFICA

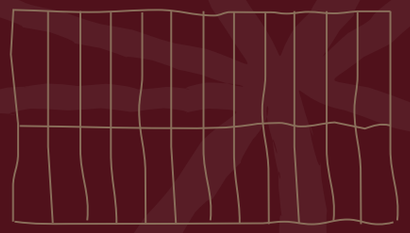
Jogo do Moinho



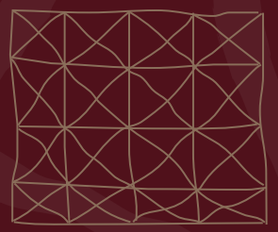
Ludus Latrunculorum



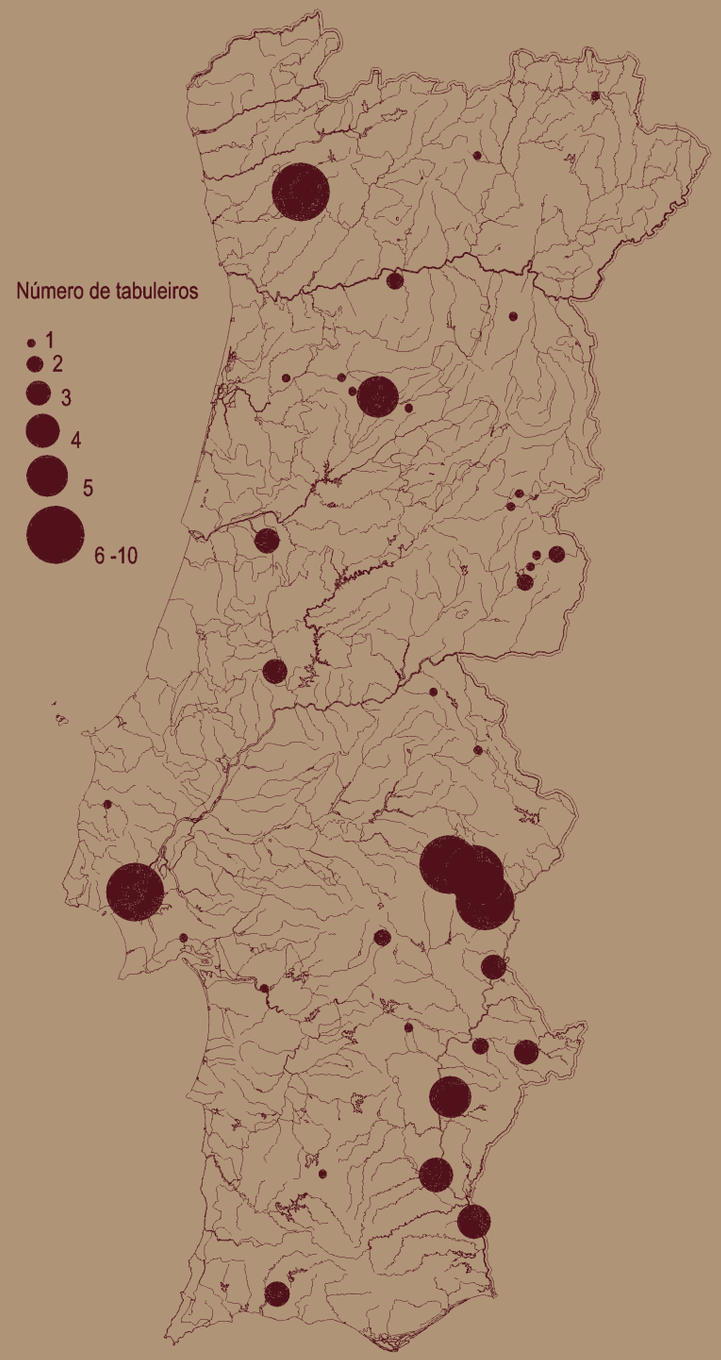
Tabula



Alquerque



MAPA DE LOCALIZAÇÃO DOS JOGOS EM PORTUGAL



MAPA DE PROVENIÊNCIA DOS JOGOS DA EXPOSIÇÃO

9. AGRADECIMENTOS E APOIOS

AGRADECIMENTOS

António Marques
António Nabais
Carla Pereira
Carlos Caninas
Carlos Dias
Clementino Amaro
Conceição Amaral
Conceição Lopes
Henrique Carvalho
Hugo Guerreiro
Isabel Cristina Fernandes
Isabel de Luna
Isabel Maria Fernandes
Ivone Pedro
João Caninas
João Carlos Faria
João Inês Vaz
Jorge Adolfo Marques
José Conde
José Luís Cristóvão
José Manuel dos Anjos
Luís Martins
Manuela de Alcântara Santos Conceição
Marcos Daniel Osório da Silva
Margarida Ataíde
Maria de Jesus Monge
Miguel Pessoa
Pároco Egídio Ramos Ferreira
Pároco Francisco Cunha Marques
Pedro Bexiga
Pedro Redol
Rafael Alfenim
Rafael Calado
Ricardo Nascimento
Rita Fragoso de Almeida
Rosa Varela Gomes
Rui Droga
Rui Matos
Sandra Alves
Santiago Macias
Teresa Montez
Teresa Tavares
Virgílio Correia
Vitor manuel Torres da Silva

INSTITUIÇÕES

Associação dos Arqueólogos Portugueses
Câmara Municipal de Alcácer do Sal
Câmara Municipal de Alcoutim
Câmara Municipal de Évora
Câmara Municipal de Idanha-a-Nova
Câmara Municipal de Lamego
Câmara Municipal de Palmela
Câmara Municipal do Alandroal
Campo Arqueológico de Mértola
Catedral de Santa Maria de Viseu
Centro Paroquial de Fataunços
Centro Paroquial de Moura
Convento de Cristo de Tomar
Commissão de Cursos das Licenciaturas do Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa
Fundação Casa de Bragança
Fundação Convento da Orada
Igreja Paroquial de Safara
Igreja de Sarzedelo
Instituto Cervantes
Instituto Português de Arqueologia
Junta de Freguesia de Longroiva
Museu Arqueológico do Carmo
Museu Monográfico de Conímbriga
Museu Municipal de Arqueologia de Silves
Museu Municipal de Estremoz Professor Joaquim Vermelho
Museu Municipal de Torres Vedras
Museu Municipal de Vila Viçosa
Museu Municipal de Vouzela
Museu Regional Alberto Sampaio
Unidade de Projecto de Alfama – C.M.L.

ORGANIZAÇÃO

FACULDADE • DE • CIÊNCIAS UNIVERSIDADE • DE • LISBOA

APOIOS

ciência em movimento

União Europeia
FEDER

Lisboa
CÂMARA MUNICIPAL

Lisaction
Programa Regional de Acções Inovadoras

Livraria ESCOLAR EDITORA

Silvas

TRANQUILIDADE

PRODUÇÃO

JSDesign

10. BIBLIOGRAFIA

AFONSO X El Sábio, *Obras: Selección*, Francisco Javier Díez de Revenga (estúdio preliminar, edición y notas), ed. Taurus, Madrid, 1985

BELL; R. C., *Discovering Old Board Games*, Shire Publications Ltd, Aylesbury,1973

BORGES, A. Goulart de Melo, *Epigrafia Árabe no Garb, Portugal Islâmico*, Lisboa, 1988, pp. 227-255

CAROLINO, Luís Miguel, "A gravação das Carreiras – Portalegre – e tradições lúdicas no Alto Alentejo", *Revista Ibn Maruán*, nº 4, 1994, pp. 83-94

CARVALHO, António Rafael; Faria, João Carlos, "Fragmento de um tabuleiro de jogo de «Alquerque de Nove» proveniente do Castelo de Alcácer do Sal", *Arqueologia Medieval*, nº 7, ed. Campo Arqueológico de Mértola, Porto, 2001, pp. 211-215

CATARINO, Helena, *al'-ulyã*, Revista do Arquivo Histórico Municipal de Loulé, nº 6, Loulé, 1997/98, vols. 1, 2 e 3

CONDE, José, *Os Jogos e o Património na Região de Évora*, Memória Final do Curso de Estudos Especializados em Gestão da Arte na Educação e na Cultura, Instituto Piaget, Lisboa, 1999 (texto policopiado)

COULON, Gérard, *Lénfant en Gaule Romaine*, Editions Errances, Paris, 1994

FERNÁNDEZ GÓMEZ, Fernando, "Alquerque de nueve y tres en raya – juegos romanos documentados en Mulva (Sevilla)", *Revista de Arqueología*, Zugarto Ediciones, S.A., nº 192, Madrid, 1997, pp. 26-35

GOMES, Rosa Varela, *Palácio Almoada da Alcáçova de Silves,* Catálogo da Exposição do Museu Nacional de Arqueologia (2001), Lisboa, 2001

GONZÁLEZ CORDERO, António, "Los grabados de tradición lúdica en Extremadura (España)", *Ibn Maruan*, Revista Cultural do Concelho de Marvão, nº 9/10, Marvão, 1999-2000, pp. 365-390

HENRIQUES, Francisco; CANINAS, Carlos; HENRIQUES, António, "Levantamento de algumas gravações antigas sobre rocha do Sul da Beira interior", *Beira Alta*, vol. XLI, fasc. 3, 1982, pp. 703-715

HUIZINGA, Johan, Home Ludens. O jogo Como Elemento da Cultura, Ed. Universidade de S. Paulo, 1971

Jogos Medievais de Tabuleiro, Museu de Alberto Sampaio – Guimarães (texto policopiado) s/d

LÓPEZ PÉREZ, Abelardo, "El orgen del juego ajedrez", Revista de Arqueologia,

Mc Ediciones, ano XXIV, nº 263, Madrid, 2003, pp. 32-37

MACIAS, Santiago; TORRES, Cláudio; Portugal Islâmico – os Últimos Sinais do Mediterrâneo, I.P.M., Lisboa, 1998

MACIAS, Santiago, Mértola Islâmica – Estudo Histórico-Arqueológico do Bairro da Alcáçova – sécs. XII-XIII; ed. Câmara Municipal de Mértola, Mértola, 1996

MARQUES, Jorge Adolfo, Carta Arqueológica do Concelho de Vouzela, ed. Câmara Municipal de Vouzela, Viseu, 1999

MARQUES, Jorge Adolfo; PEDRO, Ivone, Património Arqueológico do Concelho de Vouzela – Catálogo de Exposição, ed. Câmara Municipal de Vouzela, Viseu, 1999, p. 38;

MOREHEAD, Albert H., The Poket Book of Games, Poket Books Inc., New York, 1944

MAY, Roland, "Les jeux d'adresse et d'hasard en Grèce et à Rome", Jouer dans L'antiquité, Musées de Marseille, Marseille, 1991, pp. 89-91

NÉRAUDAN, Jean-Pierre, "Les jeux de l'enfance en Gréce et à Rome", Jouer dans L'antiquité, Musées de Marseille, Marseille, 1991, pp. 44-48

O Mundo dos Jogos, Ed. Altaya S.A., Barcelona, 1999

PESSOA, Miguel; RODRIGO, Lino, (Coord.), Crianças de Hoje e de Ontem no Quotidiano de Conímbriga, Maia, 2000.

PONTE, Salete da, "Jogos romanos de Conímbriga", Conímbriga, Universidade de Coimbra, XXV, 1986, pp. 131-141.

RIECHE, Anita, So Spielten die Alten Römer. Römische Spiele im Arcgäologischen Park Xanten, Palmer Druck, Bergish Gladbach, Köln, 1984

SILVA, Celso Tavares da, "Gravuras rupestres de Ferronhe (Viseu)", Actas do Iº Colóquio Arqueológico de Viseu, ed. Governo Civil do Distrito de Viseu, Viseu, nº 2, 1989, pp. 283-288

THIERRY, Depaulis, "La merveilleuse histoire des jeux aux temps des Cathédrales", Jeux et Statégie, nº 40, Excelsior Publications, Paris, 1986

VAZ, João L. Inês, A Civitas de Viseu, Espaço e Sociedade, Coimbra, 1997, p. 302

Waddington Illustrated Encyclopedia of Games, Glasgow, Collins, s/d

< MENU