

# Tabuleiros de jogo em pedra na cidade de Lisboa

LÍDIA FERNANDES\* EDITE ALBERTO\*\*

## RESUMO

O levantamento, em curso, no território nacional de tabuleiros de jogo gravados em pedra ou em suporte cerâmico, tem evidenciado um património até ao momento insuspeito. O estudo que agora se apresenta, analisa o caso de Lisboa, onde se concentra um elevado número de jogos distribuídos cronologicamente por vários séculos com o objectivo dar a conhecer este património e evidenciar alguns pressupostos que possam justificar o seu aparecimento, concentração e permanência ao longo do tempo, tanto na cidade como no resto do país.

Palavras-chave: Lisboa – tabuleiros de jogo – alquerque de doze – jogo do moinho – futebol de mesa/ *Subbuteo* – Afonso X – jogos históricos

## ABSTRACT

The ongoing survey, in national territory, of board games carved in stone (or ceramics) has showed a heritage that was, so far, unsuspected. The paper that we now present is focused on the city of Lisbon, where a high number of these board games can be found, being chronologically distributed over several centuries. The purpose of this paper is to show this heritage and to evidence some reasons that

\* Arqueóloga da Câmara Municipal de Lisboa. Mestre em História de Arte. E-mail: lidia.fernandes@cm-lisboa.pt

\*\* Historiadora do Arquivo Municipal de Lisboa. Investigadora do Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura Espaço e Memória (Universidade do Minho). E-mail: editealberto@netcabo.pt

might justify its emergence, concentration and permanence over time, not only in Lisbon, but also in other parts of the country.

Keywords: Lisbon – Board games – Alquerque – Nine Men's Morris – Table Football – Afonso X– Historical Games

## 1. INTRODUÇÃO

Até ao momento foram encontrados vinte e um tabuleiros de jogo gravados sobre pedra na zona de Lisboa, na maioria inéditos ou referenciados pelas autoras em estudos anteriores sobre esta temática<sup>1</sup>. Trata-se de um número elevado de jogos, que encontra paralelo na realidade nacional.

Pretende-se, com este trabalho, dar a conhecer um património que é universal, ainda que, até ao momento, não tenha suscitado grande interesse por parte dos investigadores portugueses. Tal como em Espanha, têm sido os arqueólogos que mais estudos têm publicado, em sequência dos achados nos trabalhos arqueológicos que têm em curso (Catarino, 1997-1998; Henriques, 2009; Macias, 1996, entre outros).

Depois do interesse mostrado por Leite de Vasconcelos, que estudou alguns destes tabuleiros de jogo, focando uma abordagem claramente etnográfica, este tema não suscitou posteriormente quaisquer outros levantamentos ou análises (Vasconcelos, 1897-1913). Teríamos que esperar bastante tempo para ver surgir algum interesse sobre este assunto e/ou sequentemente surgirem novas publicações sobre o tema. Os primeiros tabuleiros de jogo que vieram a reter particular análise, foram objecto de estudo por parte de Salette da Ponte, na sequência do aparecimento de vários tabuleiros em Conímbriga em contextos arqueológicos. A arqueóloga analisa-os em conjunto, efectuando uma primeira abordagem sobre o assunto e identificando os vários tipos de jogo gravados (Ponte, 1986, p. 131-141). Aí são identificados o jogo do soldado, com a designação latina de *ludus*

<sup>1</sup> Cf. Catálogo da Exposição «Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras épocas, 2004»; FERNANDES, Alberto, Sobre o jogos gravados em pedra no distrito de Castelo Branco. Revista Açafa One Lime, 2009; FERNANDES, Alberto, Playing with stones: stone couved boardgames in Portugal, 2011; e FERNANDES, Sílvia, Nime Men's Morris in the Roman Temple of Évora-South Portugal, 2011.

*latrunculorum*, o *duodecima scripta*, ou jogo dos «doze em linha», também conhecido por *ludus XII scriptorum*. Estes jogos romanos são genericamente conhecidos por *tabula lusoria*, uma vez que empregam tabuleiros onde é feita a gravação.

Os jogos que chegam até aos nossos dias constituem uma pequena amostragem do que seria esta actividade noutros tempos. Na maior parte dos casos estes suportes desapareceram, ou por terem sido desenhados no chão, ou em materiais perecíveis, não se conservando qualquer vestígio de uma actividade que, outrora, tal como hoje, constitui um passatempo transversal a todas as culturas e civilizações.

No presente estudo, pretende-se datar com exactidão o momento em que foram executados os tabuleiros em análise de modo a estabelecer séries cronológicas. Com raras excepções, na maior parte das vezes é praticamente impossível estabelecer uma datação definitiva. Ultrapassada primeira incógnita, outras se colocam que se prendem com o facto de um mesmo tabuleiro poder ser jogado ao longo do tempo, permanecendo em uso por várias gerações.

A tentativa de determinar a cronologia de uma gravação torna-se mais fácil quando os jogos surgem em âmbito arqueológico. Neste caso, que continua a ser excepcional no cômputo geral, o contexto poderá auxiliar na tentativa de atribuição de uma datação mais fina para a época em que o tabuleiro foi gravado ou em relação ao período em que foi utilizado.

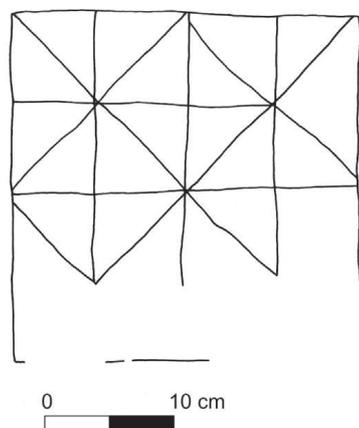
## 2. ANÁLISE DESCRITIVA DOS TABULEIROS DE JOGO DA CIDADE DE LISBOA

Como referido, até ao momento são conhecidos, em Lisboa, vinte e um tabuleiros de jogo, todos encontrados na zona antiga da cidade. Facto que não surpreende, pois são locais onde, até ao momento, permanecem mais relações de sociabilidade e conceitos de vivência entre casa/rua mais próximos e dinâmicos.

### Tabuleiro de jogo 1

**Tipo de jogo:** alquerque de 12; **dimensões** (mm): 275 × 270; **matéria:** calcário; **localização:** Sé de Lisboa, na parte superior das anteparas do claustro da Sé de Lisboa num dos vãos formados pelos arcos no lado norte; **observações:** a base do jogo do alquerque encontra-se incompleta; **bibliografia:** *Catálogo da Exposição Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras Épocas*, 2004, p. 15.

**Descrição** – este jogo, tal como o que a seguir se apresenta, localiza-se num muro com cerca de 1,40 m de altura. Os traços são muito finos, indicando terem sido realizados por estilete e, certamente, com recurso a régua. O tabuleiro do alquerque dos 12 apresenta linhas incisas paralelas entre si e outras perpendiculares àquelas. Estes traços, assim como os oblíquos que os entrecruzam, não abrangem a totalidade do tabuleiro, devido ao facto de uma área

**Jogo 1**

1 – Tabuleiro de jogo do alquerque dos doze (Sé de Lisboa)

da base de jogo (a que está mais perto do corredor do Claustro) se encontrar muito erodida.

**Cronologia** – não possuímos qualquer indicação quanto à cronologia deste tabuleiro, tal como o seguinte, no entanto, o facto de estarem inscritos neste local, bem como o de apresentarem concavidades de encaixe na respectiva superfície, pode indicar que serão anteriores a remodelações realizadas no claustro. Ainda que não possamos apresentar datas precisas, este facto pode apontar épocas recuadas que se poderão, inclusivamente, relacionar com a data de

construção do claustro da Sé. Ainda que seja discutível a datação desta construção – apresentando-se tradicionalmente a data de 1332 como a da conclusão dos trabalhos, outros autores apontam uma cronologia anterior, concretamente, a transição entre o séc. XII e a seguinte centúria – poder-se-á, em sentido lato, apontar o séc. XIV para o da sua edificação (cf. Fernandes, 2006, p. 18-69). Não obstante, as várias campanhas de obras realizadas posteriormente no monumento (até ao séc. XIX) poderão igualmente explicar o aparecimento destes jogos, ainda que a sua qualidade, no que se refere ao traço e cuidado imposto na sua execução, nos levem a acreditar numa cronologia mais recuada.



Fig. 1 – Tabuleiro de jogo 2 do alquerque de nove. Sé de Lisboa

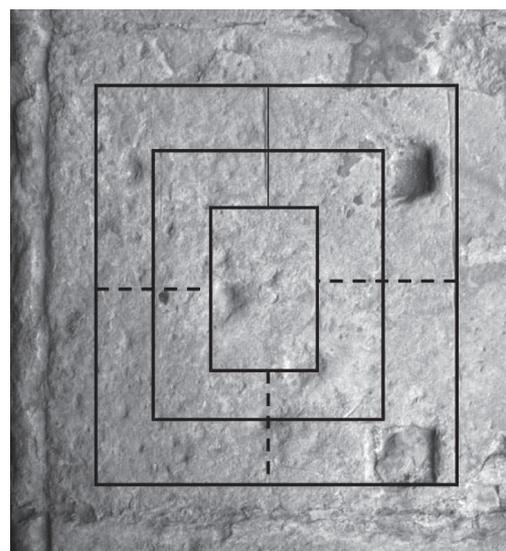


Fig. 2 – tabuleiro anterior com marcação das linhas do jogo.

### Tabuleiro de jogo 2

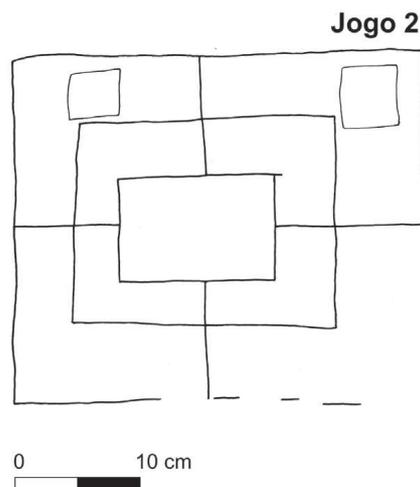
**Tipo de jogo:** jogo do moinho; **dimensões (mm):** 315 × 275; **matéria:** calcário; **localização:** Sé de Lisboa parte superior das anteparas do claustro da Sé de Lisboa num dos vãos formados pelos arcos; **observações:** a base do jogo do jogo do moinho apresenta entalhes realizados posteriormente; **bibliografia:** *Catálogo da Exposição Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras Épocas*, 2004, p. 15.

**Descrição:** observamos três quadrados inscritos. Quatro traços perpendiculares cruzam perpendicularmente os lados dos quadrados mas não abrangendo a parte interna do quadrado mais pequeno. Num dos lados maiores do tabuleiro, no espaço entre os dois quadrados de maiores dimensões, observam-se dois pequenos encaixes quadrados, certamente de realização posterior.

**Cronologia:** apontamos as mesmas indicações apresentadas quanto ao tabuleiro anterior. De assinalar que se presenciam duas concavidades de secção quadrada como referido anteriormente, que foram efectuadas em época posterior ao tabuleiro uma vez que são marcadas sem atenção à gravação pré-existente e interrompem as linhas de jogo. Também estas concavidades se encontram roladas, tendo as suas arestas alguma erosão, evidenciando que, também elas, terão sido feitas há bastante tempo.

### Tabuleiro de jogo 3

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** pedra em que o jogo se inscreve: 760 X 600 e com 290 de espessura, o tabuleiro de jogo apresenta as seguintes dimensões: 285 X 270; **matéria:** pedra de lioz; **localização:** gravado numa tampa de sarcófago de época romana que se encontra em exposição do Museu da Cidade (C.M.L.); **observações:** esta lápide foi encontrada durante os trabalhos de restauro levados a cabo no Castelo de S. Jorge em 1940. N.º Inv. do Museu da Cidade – 98 (geral: 2366); **bibliografia:** *Catálogo da Exposição Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras Épocas*, 2004, p. 16. A inscrição romana foi publicada, entre outros por: SILVA, Vieira



2 – Tabuleiro de jogo do alquerque de nove ou jogo do moinho (Sé de Lisboa)

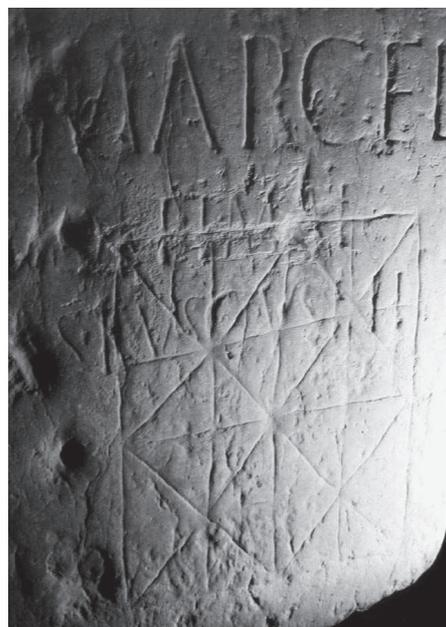
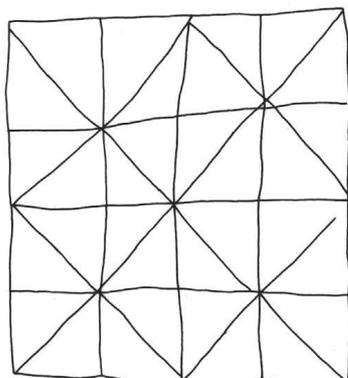


Fig. 3 – Tabuleiro de jogo 3 do alquerque de doze. Inscrição romana (Museu da Cidade, Câmara Municipal de Lisboa).

### Jogo 3



3 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (inscrição romana)

da, *Epigrafia de Olisipo*, 1944, p. 103; Loureiro e Matinha, [s.d.], p. 56.

**Descrição** – tabuleiro composto por um quadrado que possui três linhas paralelas entre si, cruzadas perpendicularmente por outras três formando um total de quatro quadrados internos. Traços oblíquos, nos dois sentidos, cruzam as linhas anteriores. As linhas são incisas, realizadas com algum cuidado e marcadas, possivelmente, com instrumento pontiagudo, talvez de metal.

Este tabuleiro encontra-se gravado por cima de uma inscrição de época romana – uma tampa de sepultura fragmentada, com inscrição dedicada aos deuses Manes – sendo que a última linha se encontra ilegível devido à gravação deste

jogo<sup>2</sup>. Vieira da Silva refere, a este propósito: «A inscrição continuava, pois que se notam ainda letras isoladas, mas foi picada a ponteiro, e depois, no canto inferior direito, esculpíram na laje um ornato formado por linhas cruzadas» (*idem*, p. 103). Outros autores interpretaram este desenho, como sendo uma cancela de época visigótica, semelhantes às empregues no interior das igrejas daquele período e em época posterior (Vieira, 1988, vol. II, p. 220). Afastamos por completo esta interpretação que apenas se pode dever a um desconhecimento total da morfologia dos tabuleiros de jogo tradicionais.

**Cronologia** – desconhecemos quando foi gravada a base de jogo, no entanto, a inscrição que a peça ostenta indica que esta é de época romana. O tabuleiro foi gravado no canto inferior direito da inscrição, e talvez tenha sido realizado durante a época medieval. Pelo desgaste da superfície a pedra poderá ter sido reutilizada como soleira (como refere A. Vieira da Silva, *idem*), sendo provável que a gravação da base de jogo seja coeva dessa funcionalidade.

### Tabuleiro de jogo 4

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** este jogo encontra-se gravado numa soleira de porta em pedra, monolítica, com 1800 de comprimento e 420 de altura. O retângulo do tabuleiro tem uma dimensão de 370 × 310, no entanto, se contabilizarmos os dois triângulos laterais terá 570 × 310; **matéria:** calcário; **localização:** Pátio de D. Fradique de Baixo (Alfama) na soleira de porta

<sup>2</sup> Por lapso, no Catálogo da Exposição *Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras épocas*, 2004, p. 16, refere-se que o tabuleiro havia sido gravado em área não abrangida pela inscrição, o que é precisamente o oposto. As linhas superiores do jogo sobrepõem-se às duas últimas linhas da inscrição.

de uma casa; **observações:** superfície muito erodida o que se deve, essencialmente, ao facto de esta pedra ter funcionado como soleira de porta; **bibliografia:** *Catálogo da Exposição Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras Épocas*, 2004, p. 17.

**Descrição** – esta base de jogo tem a forma de uma *tabula ansata*. Os traços, perpendiculares entre si, definem oito casas, sendo cruzados obliquamente por mais seis traços, todos eles inscritos num rectângulo que delimita o tabuleiro. Nos dois lados menores, a meio, observam-se dois pequenos triângulos, subdivididos no interior por dois riscos perpendiculares entre si. Em relação à técnica de gravação, observam-se duas técnicas, a da incisão em traço e a da gravação por picotado, certamente realizado por percussão indirecta. Nota-se algum cuidado na execução ainda que os dois triângulos laterais tenham dimensões muito distintas o que cria uma assimetria compositiva.

**Cronologia** – apesar de o Pátio de D. Fradique existir desde épocas recuadas, terá a sua origem por volta do séc. XVI, as pequenas casas onde se encontra a soleira de porta, que possui a base de jogo são dos finais do séc. XIX ou inícios da seguinte centúria. Com efeito, os dois pequenos pátios que compõem o Pátio de D. Fradique de Baixo foram remodelados nessa altura com a edificação de pequenas casas, à semelhança de outras vilas operárias que, na mesma altura, se formaram em Lisboa (Araújo, Livro III, 1992, p. 43 e ss.). Pensamos que o presente tabuleiro de jogo será coevo dessa transformação urbanística.

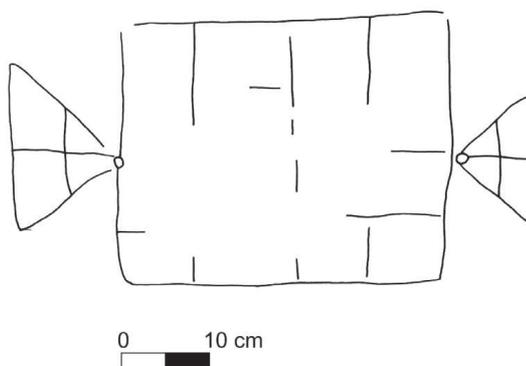
### Tabuleiro de jogo 5

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** o tabuleiro de jogo inscreve-se numa pedra que tem uma largura de 440 e um comprimento de 770, ocupando-na na sua quase totalidade já que tem como dimensões: 450 × 340; **matéria:** calcário; **localização:** Pátio de D. Fradique de Baixo (Alfama) parte superior de muro; **observações:** superfície muito erodida; **bibliografia:** *Catálogo da Exposição Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras Épocas*, 2004, p. 17



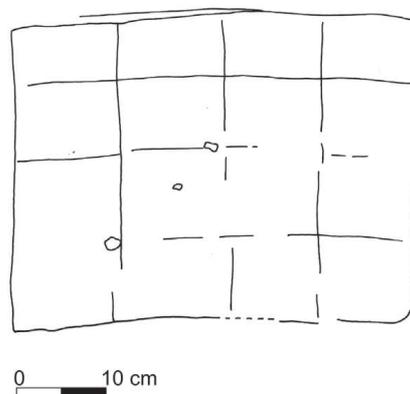
Fig. 4 – Tabuleiro de jogo 4 do alquerque de doze. Pátio D. Fradique.

### Jogo 4



4 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (Pátio D. Fradique)

### Jogo 5



5 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (Pátio D. Fradique)



Fig. 5 – Perspectiva do murete no Pátio D. Fradique onde se encontram os tabuleiros de jogo do alquerque de doze n.ºs 5 e 6.

**Descrição** – base de jogo composta por rectângulo no qual se inscrevem três traços, paralelos entre si, que são cruzados por três linhas que cruzam as anteriores, criando um total de 25 pontos de intersecção. Pequenos pontos, côncavos, localizam-se na intersecção de alguns dos traços. O facto de a superfície estar muito erodida impede a observação de outros pontos ainda que, muito provavelmente, tenham estado presentes. A gravação é incisa, realizada com instrumento pontiagudo, possivelmente usando uma régua para melhor definição dos traços.

**Cronologia** – os comentários feitos relativamente ao tabuleiro de jogo anterior, também do pátio de D. Fradique, podem, de igual modo, ser aqui aplicados.

#### Tabuleiro de jogo 6

**Tipo de jogo:** alquerque de doze ?; **dimensões (mm):** o tabuleiro de jogo inscreve-se numa pedra que constitui o capeamento do muro; **matéria:** calcário; **localização:** Pátio de D. Fradique de Baixo (Alfama) parte superior de muro; **observações:** superfície extremamente erodida; peça não desenhada dada a deficiente percepção dos traços; **bibliografia:** *Catálogo da Exposição Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras Épocas*, 2004, p. 17

**Descrição:** pensamos estar em presença de um tabuleiro similar ao anterior, mas o estado de erosão da superfície da pedra é tão intenso que torna quase impossível precisar mais alguma informação.

**Cronologia:** reiteramos as considerações anteriores.

### Tabuleiro de jogo 7

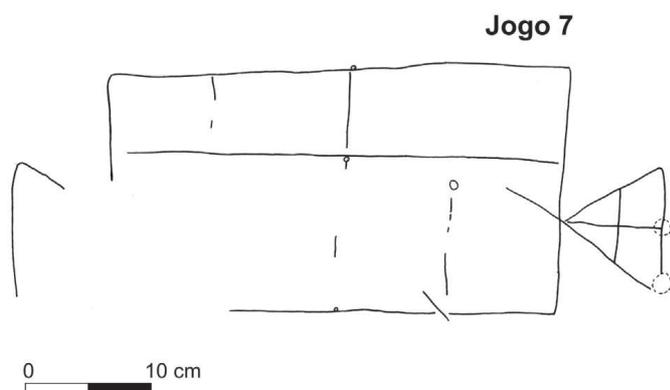
**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** o tabuleiro de jogo inscreve-se numa pedra que tem uma largura visível de 330 e um comprimento de 720, a altura é de 330. O tabuleiro de jogo tem uma dimensão de: 515 × 195; **matéria:** pedra de lioz; **localização:** Pátio de D. Fradique de Baixo (Alfama). Degrau de soleira de porta; **observações:** superfície muito erodida; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** base de jogo composta por um rectângulo no qual se inscrevem, no interior, um traço completo e outros três, incompletos, perpendiculares ao primeiro. Quatro pequenos círculos parecem marcar a intersecção das linhas. Nos dois lados menores do rectângulo situam-se dois triângulos, formando, deste modo, uma *tabula ansata*. Um dos triângulos apenas possui duas linhas a delimitá-lo, ainda que o triângulo oposto esteja completo, possuindo no seu interior dois traços perpendiculares. A gravação é incisa, realizada com instrumento pontiagudo, ainda que em alguns locais se note a técnica do ponteador/picotado, realizado por percussão indirecta.

**Cronologia:** os comentários feitos relativamente aos tabuleiros de jogo anteriores, também do pátio de D. Fradique, podem, de igual modo, ser aqui aplicados.



Fig. 6 – Perspectiva do Pátio D. Fradique onde se situa a soleira de porta com o tabuleiro de jogo 7 do alquerque de doze.



7 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (Pátio D. Fradique)



Fig. 7 – Tabuleiro de jogo 8 do alquerque de doze. Igreja de St.º Estevão.

### Tabuleiro de jogo 8

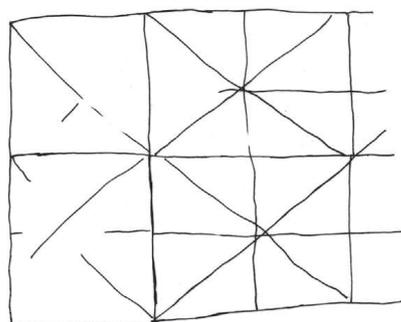
**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** este jogo inscreve-se numa pedra que tem uma dimensão de 1120 de comprimento (sentido E/W) por 430 de largura. O tabuleiro de jogo, incompleto, tem uma dimensão de 460 × 350; **matéria:** calcário; **localização:** no murete exterior (lado sul) da fachada maior da Igreja de St.º Estevão; **observações:** superfície muito erodida; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** Este tabuleiro encontra-se incompleto, encontrando-se conservados os traços referentes a quatro pequenos quadrados, cruzados por traços oblíquos, com ligeira concavidade na união central das várias linhas. Observa-se o início de outros dois quadrados que continuariam para um dos lados da pedra (lado esquerdo da imagem), assim como no lado adjacente para cima, ainda que neste lado seja difícil perceber a continuação do traçado.

**Cronologia:** é difícil determinar a altura em que este tabuleiro foi gravado. No entanto, o facto de a pedra onde se encontra gravado o jogo estar partida, significa que a gravação é anterior ao acto da sua colocação neste murete lateral da igreja que corresponde por si, já a um reaproveitamento. Certamente que este pequeno muro não existia quando a igreja foi construída. Datada do séc. XVI (apesar de

poder ter sido reconstruída por cima de um outro templo mais antigo) a igreja foi totalmente reconstruída em 1733, após a demolição do edifício anterior, não tendo sofrido muito com o terramoto de 1755 (*Monumentos e Edifícios ...*, 1973, p. 69-71). Uma fotografia do Arquivo Municipal de Lisboa (C.M.L), datada da década de 1940 demonstra que o murete já se encontrava construído nesta data (PT/AMLSB/AF/POZ/I00028).

### Jogo 8



0 10 cm

8 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (Igreja de Stº Estevão)



Fig. 8 – Igreja do Menino Deus, assinalando-se na escadaria, os jogos de tabuleiro n.º 9, 10, 11 e 12.

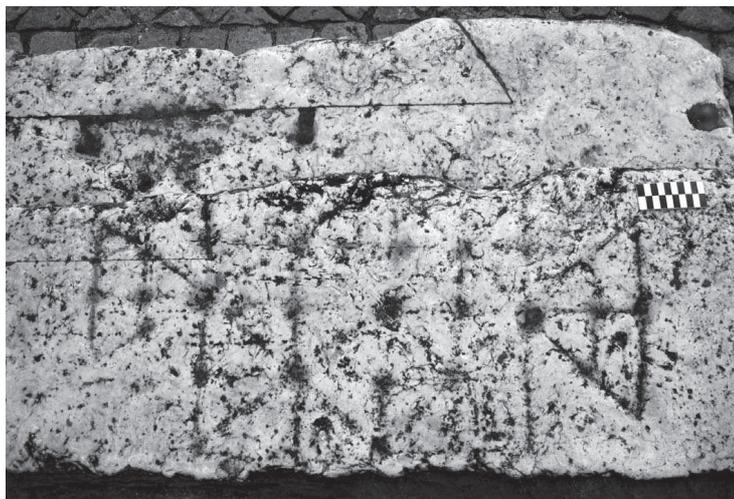
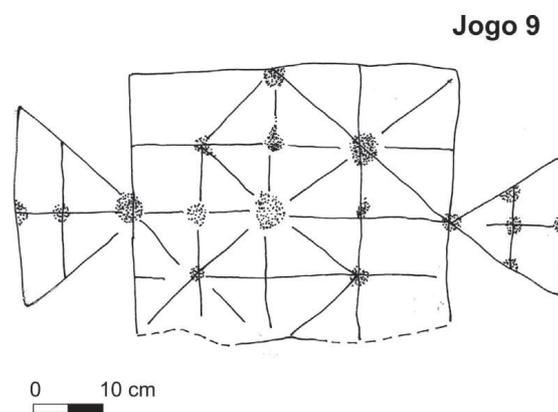


Fig. 9 – Tabuleiro de jogo 9 do alquerque de doze na escadaria exterior da Igreja do Menino Deus.

### Tabuleiro de jogo 9

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** o degrau em que o tabuleiro se inscreve tem um comprimento de 2370 e uma largura conservada de cerca 450. O tabuleiro rectangular apresenta uma dimensão de  $460 \times 400$ , excluindo os dois triângulos laterais que apresenta, um de cada lado. Se incluirmos estes elementos, o comprimento é de 800; **matéria:** calcário; **localização:** num degrau da escadaria (lado nascente da escadaria sul) de acesso à Igreja do Menino Deus; **observações:** o degrau onde o tabuleiro se encontra gravado está partido; **bibliografia:** inédito. Informação cedida por Nuno Mota (Serviço de Arqueologia do Museu da Cidade, C.M.L.).

**Descrição:** jogo com a morfologia de uma *tabula ansata*, com dois pequenos triângulos laterais que se unem ao quadrado central, a meio, nos dois lados opostos. O quadrado central encontra-se dividido internamente por várias linhas que formam quatro quadrados de cada um dos lados os quais são, por sua vez, cruzados por linhas oblíquas. Nos pontos de união, ou de cruzamento das várias linhas, observam-se pequenas concavidades. Também os pequenos triângulos laterais possuem uma divisão interna feita por duas linhas que se cruzam perpendicularmente, apresentando cinco pontos côncavos que correspondem a



9 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (Igreja do Menino Deus)

cruzamentos de linhas. Os dois triângulos têm dimensões distintas, indicando um desenho não pré-definido, mas a gravação é profunda e as covinhas, apesar de a superfície ostentar grande erosão, ainda se percebem com nitidez.

**Cronologia:** tabuleiro gravado em data posterior a 1711, data em foi construída a Igreja do Menino Deus.

### Tabuleiro de jogo 10

**Tipo de jogo:** três em linha ou alquerque de três; **dimensões** (mm): o degrau em que o jogo se encontra gravado tem uma dimensão de 2300 por 400 de largura, sendo que o tabuleiro possui 220 × 250; **matéria:** calcário; **localização:** num degrau da escadaria (lado sul da escadaria sul) de acesso à Igreja do Menino Deus; **observações:** -; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** esquema muito simples do tabuleiro que dará origem ao alquerque de doze mas que constitui um outro tipo de jogo, ainda hoje actual e que se conhece pela designação «três em linha» ou jogo do «homem simples», igualmente conhecido por alquerque de três. Temos, assim, um quadrado gravado na pedra, dividido internamente por duas linhas perpendiculares que criam quatro quadrados. Outras duas linhas, oblíquas, cruzam os quadrados anteriormente formados. Encontram-se assim materializadas as linhas onde podem ser conseguidos os posicionamentos das três peças de jogo.

**Cronologia:** Cf. comentários do tabuleiro de jogo anterior.

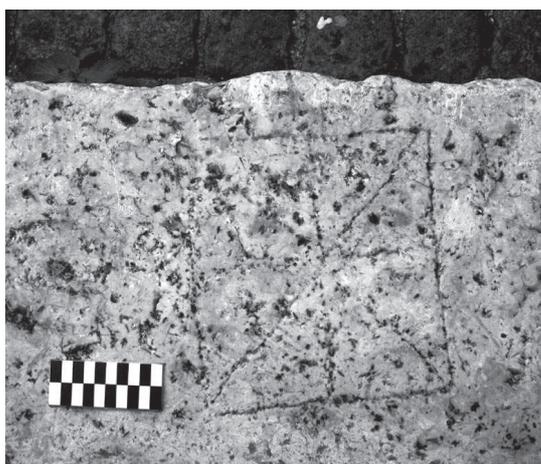
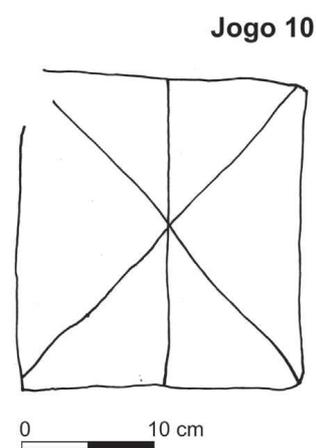


Fig. 10 – Tabuleiro de jogo 10 do alquerque de três na escadaria exterior da Igreja do Menino Deus.



10 – Tabuleiro de jogo do alquerque de três ou jogo de três em linha (Igreja do Menino Deus).

### Tabuleiro de jogo 11

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** tabuleiro gravado num degrau que tem um comprimento 2350 e uma largura de 440. O tabuleiro, rectangular, apresenta as medidas 440 × 340; **matéria:** calcário; **localização:** num degrau da escadaria (lado sul da escadaria sul, terceiro degrau acima do primeiro patim) de acesso à Igreja do Menino Deus; **observações:** superfície muito erodida, somente se consegue observar com o pavimento molhado; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** tabuleiro de jogo constituído por quatro quadrados, cada um deles cruzado por linhas oblíquas. Pode-se entender que corresponde à junção de quatro tabuleiros iguais ao tabuleiro que descrevemos anteriormente (jogo 10) mas formando um tipo de jogo distinto nesta nova composição. A gravação abrange quase a totalidade da largura do degrau. Os traços são profundos mas não se presenciam concavidades no cruzamento das linhas, como havíamos observado em relação ao tabuleiro 9. Algumas das linhas são bem traçadas enquanto que outras são bastante irregulares. O facto de os vários quadrados, ou se assim se entender, as divisões internas que formam os quadrados, terem distintas dimensões, evidencia um traçado espontâneo sem que, muito possivelmente, tenha existido um desenho prévio.

**Cronologia:** Cf. comentários do tabuleiro de jogo anterior.

### Tabuleiro de jogo 12

**Tipo de jogo:** ?; **dimensões (mm):** tabuleiro gravado num degrau que tem um comprimento 2350 e uma largura máxima de 450. O tabuleiro, rectangular, apresenta as medidas de 430 × 340; **matéria:** calcário; **localização:** num degrau da escadaria (lado sul da escadaria sul, primeiro degrau acima do primeiro patim) de acesso à Igreja do Menino de Deus; **observações:** tabuleiro incompleto; superfície extremamente erodida; peça não desenhada dada a deficiente percepção dos traços; **bibliografia:** inédito.

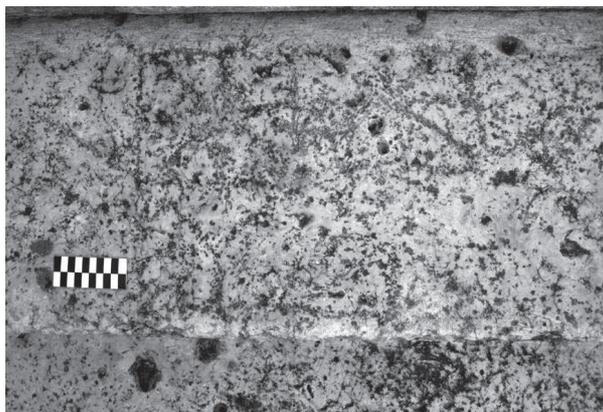
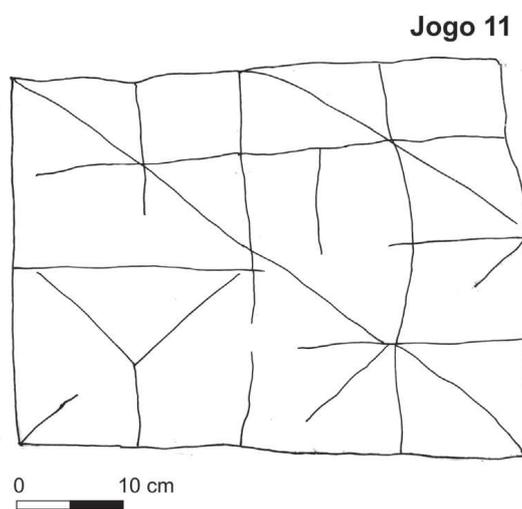


Fig. 11 – Tabuleiro de jogo 11 do alquerque de doze na escadaria exterior da Igreja do Menino Deus.



11 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (Igreja do Menino Deus)

**Descrição:** não se trata de facto, de um tabuleiro de jogo, mas antes de um esboço, não concluído, para um tabuleiro. A gravação corresponde, sensivelmente, a um quadrado o qual apresenta, num dos lados, duas linhas sensivelmente paralelas. Como não existe qualquer outro traço, pensamos que a linha superior, destinada a marcar os futuros quadrados do jogo do alquerque de 12, terá sido abandonada, já que a primeira linha foi marcada demasiadamente próxima do limite do tabuleiro. Este engano terá feito com que o autor recomeçasse um novo tabuleiro uma vez que estes dois traços paralelos, tão perto um do outro, certamente suscitariam enganos quando se fizessem os lances. O facto de o jogo analisado anteriormente (tabuleiro 11) se encontrar ao lado, confirma esta hipótese.

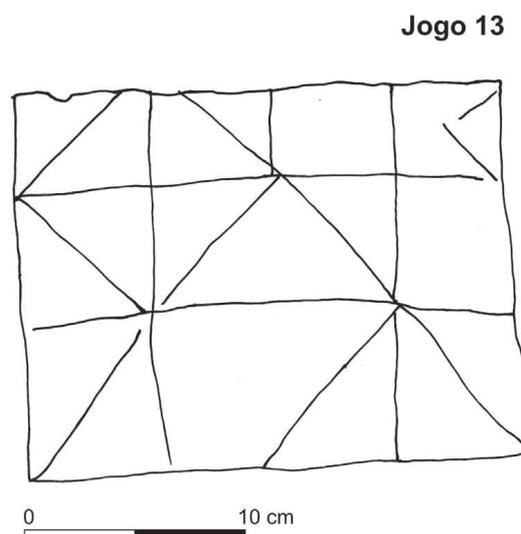
**Cronologia:** Cf. comentários do tabuleiro de jogo anterior.

### Tabuleiro de jogo 13

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** tabuleiro gravado num elemento pétreo solto, com um comprimento conservado de 700 e com uma largura de 470. O tabuleiro, incompleto, conserva uma dimensão num dos lados de 235 e na outra face 190; **matéria:** calcário (pedra de lioz); **localização:** elemento recolhido na intervenção arqueológica realizada no Palácio de Penafiel em 1991; **observações:** a erosão que a superfície apresenta, aliado ao facto de se apresentar muito polida, são elementos que podem indicar tratar-se de uma soleira de porta.



Fig. 12 – Tabuleiro de jogo 13 do alquerque de doze num bloco pétreo solto, encontrado na intervenção arqueológica do Palácio de Penafiel.



13 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (Palácio de Penafiel)

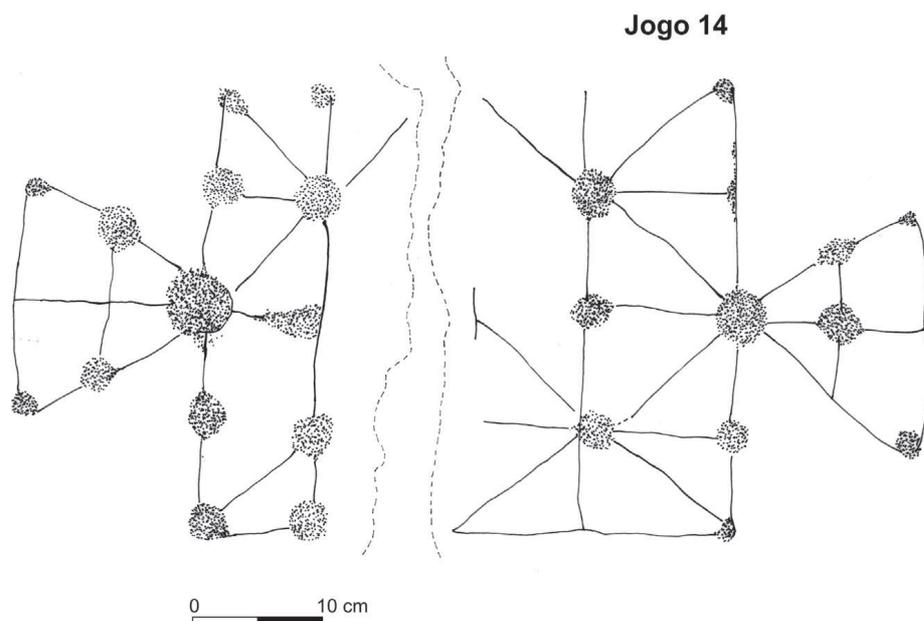
A pedra apresenta-se fracturada, não se encontrando conservada a totalidade do tabuleiro; **bibliografia**: inédito.

**Descrição**: o facto de a pedra se encontrar partida, como referido, impede comentários mais detalhados sobre este jogo, pensamos, no entanto, estarmos perante um tradicional jogo do alquerque. Observa-se um quadrado no qual se inscreveriam dezasseis pequenos quadrados, através da subdivisão interna feita por linhas cruzadas perpendicularmente. Obter-se-ia, assim, quatro quadrados de cada um dos lados, ainda que apenas se conservem três fiadas de um dos lados pois a pedra encontra-se fracturada. Linhas oblíquas cruzam esta subdivisão. Alguns destes traços parecem ter sido traçado com régua, dado o seu riscado recto, no entanto, alguns dos traços não se conservam perdendo-se a noção da eventual exactidão da composição.

**Cronologia**: esta peça surgiu em contexto arqueológico numa intervenção levada a cabo por uma equipa camarária (onde participou uma das signatárias, L. F.) no jardim do Palácio de Penafiel. Esta peça surgiu em contextos do terramoto de 1755, podendo-se atribuir à primeira metade do séc. XVIII.

#### Tabuleiro de jogo 14

**Tipo de jogo**: alquerque de doze; **dimensões (mm)**: a pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de 2030 e uma largura de 430, por sua vez o jogo tem a dimensão total de 760 por 380. Como se trata de um tabuleiro em forma de *tabula ansata*, se não contabilizarmos as dimensões dos triângulos laterais, o comprimento do tabuleiro é de 450; **localização**: tabuleiro gravado



14 – Tabuleiro de jogo do alquerque de doze (jardim no Castelo S. Jorge)



Fig. 13 – Perspectiva geral do pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico do Castelo de S. Jorge, observando-se os quatro bancos onde se encontram gravados os jogos de tabuleiro.

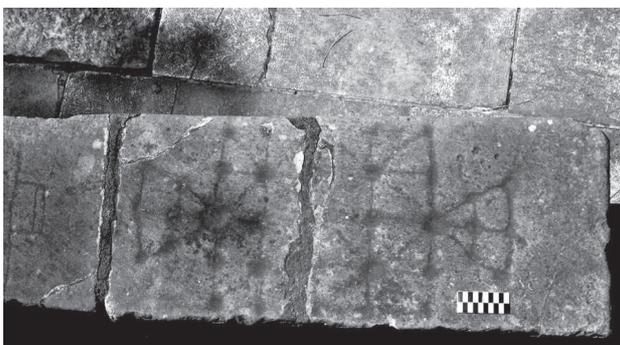


Fig. 14 – Tabuleiro de jogo 14 do alquerque de doze num banco em pedra situado no jardim romântico do Castelo de S. Jorge.

numa pedra que constitui um banco de jardim existente num pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico, no Castelo de S. Jorge: banco do lado sudeste do largo; **matéria:** calcário; **observações:** –; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** jogo do alquerque composto por um tabuleiro rectangular que, internamente, se encontra subdividido por quatro pequenos quadrados de cada lado, num total de dezasseis. Estes quadrados são cortados por linhas oblíquas e nos pontos de intersecção existem concavidades circulares. Nos dois lados menores posicionam-se dois triângulos também com duas linhas perpendiculares, formando quatro divisórias. Este tabuleiro tem a morfologia de uma *tabula ansata* e tem a particularidade de se encontrar partido, sensivelmente a meio, ainda que o banco em que se encontra gravado tenha sido arranjado e posicionado na anterior posição observando-se um preenchimento da fenda com argamassa.

**Cronologia:** desconhecemos em que data este jogo foi gravado, facto que é subli-

nhado pelos inúmeros restauros que o castelo de S. Jorge sofreu ao longo dos tempos. Os pés dos bancos são elementos arquitectónicos distintos que foram reaproveitados para construir os bancos de jardim. Tudo indica pois, que estas pedras se encontrariam em outro local, o que é sublinhado igualmente, pelo facto de o calcário em que estão feitas as bancadas ser distinto do empregue nos pés.

### Tabuleiro de jogo 15

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** a pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de 2010 e uma largura de 440, por sua vez o jogo tem a dimensão total de 750 por 360. Como se trata de um tabuleiro em forma de *tabula ansata*, se não contabilizarmos as dimensões dos triângulos laterais, o comprimento do tabuleiro é de 550; **localização:** tabuleiro gravado numa pedra que constitui um banco de jardim existente num pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico, no Castelo de S. Jorge: banco do lado noroeste, junto ao canto do pequeno largo; **matéria:** calcário; **observações:** superfi-

cie muito erodida; peça não desenhada dada a deficiente percepção dos traços; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** a superfície encontra-se de forma desgastada que é quase impossível perceber a maior parte das linhas. Não obstante, é possível observar que se trata de um tabuleiro com a morfologia de uma *tabula ansata*.

**Cronologia:** remetemos para as considerações feitas para o jogo anterior e, essencialmente, para as indicações que se apresentam no próximo capítulo.

### Tabuleiro de jogo 16

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** a pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de 2010 e uma largura de 440, por sua vez não é possível sequer saber a dimensão do tabuleiro pois a superfície encontra-se deveras degradada; **localização:** tabuleiro gravado numa pedra que constitui um banco de jardim existente num pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico, no Castelo de S. Jorge: banco do lado noroeste, junto ao canto do pequeno largo, ao lado do jogo 15; **matéria:** calcário; **observações:** superfície muito erodida; peça não desenhada dada a deficiente percepção dos traços; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** é possível observar um dos triângulos laterais, o que leva a considerar estarmos em presença de mais um tabuleiro em forma de *tabula ansata*, no entanto, nenhum outro pormenor pode ser detectado.

**Cronologia:** remetemos para as considerações feitas para o jogo n.º 14 e, essencialmente, para as indicações que se apresentam no próximo capítulo.

### Tabuleiro de jogo 17

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões (mm):** a pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de 2030 e uma largura de 440, por sua vez não é possível sequer saber a dimensão do tabuleiro pois a superfície encontra-se muito erodida; **localização:** tabuleiro gravado numa pedra que constitui um banco de jardim existente num pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico, no Castelo de S. Jorge: banco do lado nordeste, junto ao canto do pequeno largo, ao lado do jogo 18; **matéria:** calcário; **observações:** superfície muito erodida; peça não desenhada dada a deficiente percepção dos traços; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** pensamos que o jogo em presença é de facto o alquerque, ainda que não seja possível descortinar os traços e a composição interna do tabuleiro devido à grande erosão que a superfície pétreia apresenta.

**Cronologia:** remetemos para as considerações feitas para o jogo n.º 14 e, essencialmente, para as indicações que se apresentam no próximo capítulo.

### Tabuleiro de jogo 18

**Tipo de jogo:** alquerque de doze; **dimensões** (mm): a pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de 2030 e uma largura de 440. Quanto ao tabuleiro de jogo apenas é possível distinguir o comprimento do mesmo, que ronda os 650, mas se se contabilizar os triângulos laterais que ainda se distinguem o comprimento será de 840; **localização:** tabuleiro gravado numa pedra que constitui um banco de jardim existente num pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico, no Castelo de S. Jorge: banco do lado nordeste, junto ao canto do pequeno largo, ao lado do jogo 17; **matéria:** calcário; **observações:** superfície muito erodida; peça não desenhada dada a deficiente percepção dos traços; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** devido à grande erosão da superfície não é possível tecer mais comentários sobre o tabuleiro.

**Cronologia:** remetemos para as considerações feitas para o jogo n.º 14 e, essencialmente, para as indicações que se apresentam no próximo capítulo.

### Tabuleiro de jogo 19

**Tipo de jogo:** campo de futebol; **dimensões** (mm): a pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de 2040 e uma largura de 440. Quanto ao tabuleiro de jogo o comprimento do campo de futebol, incluindo as balizas, é de 720, com uma largura de 390 e se exceptuarmos as balizas laterais o campo de jogo tem uma dimensão de 630; **localização:** tabuleiro gravado numa pedra que constitui um banco de jardim existente num pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico, no Castelo de S. Jorge: banco do lado sudoeste, junto ao canto do pequeno largo, ao lado do jogo 20; **matéria:** calcário; **observações:** não se apresenta desenho; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** representação de um campo de futebol, de morfologia rectangular, onde se encontram marcados vários pormenores: uma linha central marca o meio campo onde, aliás, se encontra materializado o ponto central com um pequeno círculo. As balizas encontram-se do lado exterior do campo, rectangulares e, já no lado interno do campo estão assinaladas as «grandes áreas», assim como os «cantos», com pequeninos quadrados.

Os traços são muito incertos, demonstrando pouca destreza na materialização do desenho, sendo a composição assimétrica, ainda que os traços estejam vincadamente marcados. Várias linhas interrompidas apontam para a ausência de um desenho prévio deste tabuleiro. Este tabuleiro de jogo abrange quase a totalidade do banco em que se encontra gravado.

**Cronologia:** remetemos para as considerações feitas para o jogo n.º 14 e, essencialmente, para as indicações que se apresentam no próximo capítulo.

### Tabuleiro de jogo 20

**Tipo de jogo:** campo de futebol; **dimensões (mm):** a pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de 2040 e uma largura de 440. Quanto ao tabuleiro de jogo, o comprimento do campo de futebol, incluindo as balizas, é de 850 com uma largura de 390 e, se exceptuarmos as balizas laterais, o campo de jogo tem uma dimensão de 720; **localização:** tabuleiro gravado numa pedra que constitui um banco de jardim existente num pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico, no Castelo de S. Jorge; banco do lado sudoeste, junto ao canto do pequeno largo, ao lado do jogo 19; **matéria:** calcário; **observações:** –; **bibliografia:** inédito.

**Descrição:** representação de um campo de futebol, de morfologia rectangular, semelhante ao anterior jogo de tabuleiro. Encontram-se marcados vários pormenores: uma linha central marca o meio campo onde, aliás, se encontra materializado o ponto central com um pequeno círculo e uma concavidade. As balizas encontram-se assinaladas no lado exterior do campo, de morfologia rectangular e, já no lado interno do campo estão assinaladas as «grandes áreas» rectangulares, sublinhadas por uma pequena linha circular. Também os «cantos», com pequeninos quadrados, se encontram marcados.

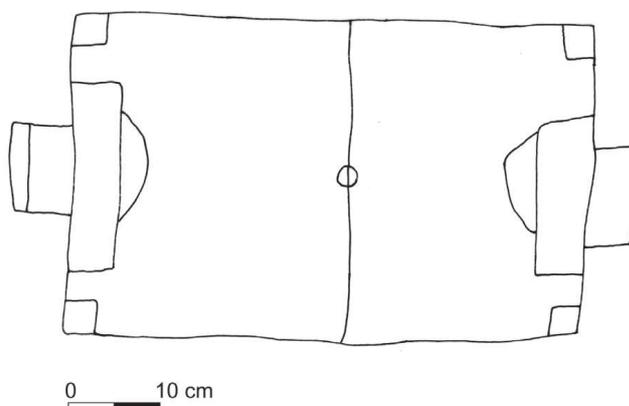
Sublinha-se, em relação aos jogos anteriores, que os traços são aqui mais certos, rectilíneos indicando cuidado no desenho do tabuleiro. Tal como nos jogos anteriores, também este abrange quase a totalidade do banco em que se encontra gravado.

**Cronologia:** remetemos para as considerações feitas para o jogo n.º 14 e, essencialmente, para as indicações que se apresentam no próximo capítulo

### Tabuleiro de jogo 21

**Tipo de jogo:** campo de futebol; **dimensões (mm):** a pedra em que o tabuleiro se inscreve tem uma dimensão de 2030 e uma largura de 430. Quanto ao

### Jogo 20



20 – Tabuleiro de jogo com campo de futebol (jardim no Castelo S. Jorge)

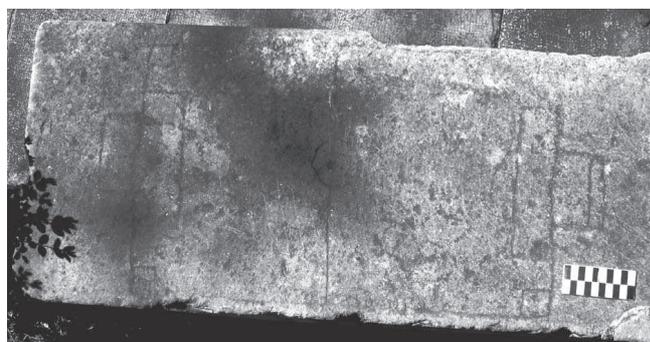


Fig. 15 – Tabuleiro de jogo 21 com a representação de um campo de futebol num banco em pedra situado no jardim romântico do Castelo de S. Jorge.

tabuleiro de jogo o comprimento do campo de futebol, incluindo as balizas, é de 740, com uma largura de 400 e se exceptuarmos as balizas laterais o campo de jogo tem uma dimensão de 620; **localização**: tabuleiro gravado numa pedra que constitui um banco de jardim existente num pequeno largo onde se situa a fonte do Jardim Romântico, no Castelo de S. Jorge: banco do lado sudeste, junto ao canto do pequeno largo, ao lado do jogo 14; **matéria**: calcário; **observações**: não se apresenta desenho; **bibliografia**: inédito.

**Descrição**: representação de um campo de futebol, de morfologia rectangular, muito semelhante ao anterior jogo de tabuleiro. Encontram-se marcados vários pormenores: uma linha central marca o meio campo onde também se encontra materializado o ponto central com um círculo e uma concavidade. As balizas encontram-se assinaladas no lado exterior do campo, de morfologia rectangular e, já no lado interno do campo, estão assinaladas as «grandes áreas» rectangulares. Também os «cantos», com pequeninos quadrados, se encontram marcados, excepto num dos lados onde a «grande área», por erro de traçado, abrange também o canto.

Em relação ao tabuleiro anterior, os traços são mais incertos e com erros de composição. Também aqui a marcação abrange quase a totalidade do banco em que se encontra gravado.

**Cronologia**: remetemos para as considerações feitas para o jogo n.º 14 e, essencialmente, para as indicações que se apresentam no próximo capítulo

### 3. CONTEXTUALIZAÇÃO DOS ACHADOS E DADOS CRONOLÓGICOS

Infelizmente, são raros os casos em que podemos afirmar uma atribuição cronológica segura. Quando tal não acontece, são as datações dos edifícios em que os jogos de tabuleiro se encontram realizados, que poderão auxiliar numa aproximação, mais ou menos segura, quanto à data em que os mesmos foram gravados. Outras vezes, são os próprios tabuleiros que, pela sua tipologia, nos podem indicar alguns dados.

A representação de um campo de futebol e a sua utilização para a reprodução de um jogo, utilizando, numa diminuta escala, peças que funcionavam como substitutos dos jogadores e uma outra que funcionaria como bola e que seria empurrada até atingir as balizas, parece ser uma acção tão pragmática que pode ter ocorrido em qualquer altura após a introdução do próprio «futebol». Esta prática começou a tornar-se conhecida em Portugal nas últimas décadas do século XIX, tendo sido trazido por alunos portugueses que estudavam em Inglaterra, bem como por ingleses residentes em Portugal que em Inglaterra faziam os seus estudos.

Ao que tudo indica, o primeiro local onde se praticou este jogo foi na ilha da Madeira, concretamente no Largo da Achada, na freguesia da Camacha onde,

actualmente, uma placa comemorativa atesta o pioneirismo desta actividade desportiva. No continente, terá sido em 1888 que, na Praça de Touros do Campo Pequeno, se levou a cabo o primeiro jogo de futebol onde se defrontaram equipas portuguesa e inglesa.

Através deste pequeno apontamento de carácter desportivo podemos concluir que estes jogos que encontramos gravados nas pedras na jardim românico do Castelo, apenas poderão ter sido gravados depois de 1888.

Importa também saber qual a razão de aqui se encontrar esta tipologia de jogo que não é registada em qualquer outro local, quer lisboeta quer nos levantamentos que temos vindo a proceder por todo o país. De 1780 até 1808, sabemos que esteve instalada no Castelo de S. Jorge a instituição Casa Pia de Lisboa (Silva, 1896). Cronologia que não podemos relacionar com a gravação destes tabuleiros pois, como observámos, apenas cerca de oitenta anos mais tarde a prática do futebol é iniciada em Lisboa.

No Castelo instalaram-se as forças militares, primeiro os batalhões de caçadores e, depois disso, vários regimentos. Também neste espaço se instalaram prisões, com construções destinadas a celas, recintos anexos e outras dependências (cf. Silva, 1898; Silva, 1937). Estes jogos de tabuleiro poderão eventualmente, relacionar-se com a ocupação do castelo por esta população, composta essencialmente por homens e com horas livres para a prática desta actividade. Sendo que as pedras em que os jogos se encontram gravados parecem ter sido reaproveitadas para esse fim. A sua original localização, que actualmente desconhecemos, poderia ser mais entendível num contexto de passatempo de uma população masculina relativamente jovem.

Não podemos deixar de apontar como paralelo os oito tabuleiros que se encontram gravados no largo parapeito da antiga prisão do castelo de Vila Viçosa (Catálogo da Exposição *Pedras que Jogam*, 2004, p. 21). Datados dos inícios do séc. XVI, é curiosa a relação que se pode estabelecer entre este espaço e o de Lisboa, podendo-se atribuir uma relação entre tabuleiros de jogo e uma população de carácter militar ou de prisão.

Um outro aspecto importante é o facto destes tabuleiros indicarem que a prática do jogo do campo de futebol e do alquerque de doze poderem ser contemporâneos. Apesar dos tabuleiros desta última tipologia se apresentarem mais rolados, enquanto que os traços que representam o campo de futebol são bastante mais vivos, o facto de coexistirem numa mesma pedra leva a ponderar que, se eventualmente fosse de tradição anterior, o alquerque continuaria a ser jogado contemporaneamente ao jogo de futebol. Mas mesmo esta conclusão levanta inúmeras dúvidas. De facto, os tabuleiros n.º 14 e 21 encontram-se gravados no mesmo banco, mas esse arranjo será recente pois as pedras estão partidas e nota-se perfeitamente o terem sido argamassadas para formar uma plataforma maior

que servisse de assento. De qualquer modo outra conclusão há a retirar: ainda que os tabuleiros de futebol sejam posteriores ao alquerque de doze, é clara a intenção de manter nas mesmas pedras estes traçados. Mais uma vez se reitera o facto de que, quando se escolhe uma pedra, um local, uma paragem, para se inscrever uma gravação, independentemente do seu carácter lúdico, mágico ou sagrado, esse local será determinante no porvir, permanecendo e repetindo traçados e gestos anteriormente ensaiados.

Em trabalho recente (Loureiro; Matinha, s/d, p. 57), afirma-se da existência de um outro tabuleiro de jogo também na área do castelo, referindo que a pedra onde está feita a gravação terá sido reaproveitada como tampo de mesa. Os traços que, de facto se observam, são sulcos feitos por trabalho mecânico actual, possivelmente uma serra/rebarbadora e não correspondem, em nossa opinião, a qualquer tabuleiro de jogo.

Um pouco abaixo do castelo, a Igreja do Menino Deus conserva, na sua escadaria, quatro dos tabuleiros de jogo que neste trabalho se incluem. O edifício religioso, parece, com probabilidade, ter sido da autoria do arquitecto João Antunes, tendo a primeira pedra sido lançada em 1711 e, portanto, anterior ao terramoto de 1755 (Branco, 2005, p. 85). Esta igreja constitui um raro exemplo da planta centralizada octogonal e instituindo um tipo «...absolutamente moderno, sem precedentes» e não existindo «...outra igreja como a do Menino Deus em toda a arquitectura europeia» (Gomes, 2005, p. 95). A escadaria de acesso à igreja e onde se encontram gravados os tabuleiros de jogo pertence ao mesmo projecto inicial (Gomes, 2005, p. 104, fig. 12). Esta constatação obriga pois, a considerar uma cronologia claramente posterior a 1711 para os jogos de tabuleiro gravados na escadaria de acesso.

Também numa igreja, a de Santo Estevão, se encontra o tabuleiro de jogo n.º 8. No entanto, o facto de se tratar de uma pedra reaproveitada num banco que se encontra num dos lados exteriores daquele templo religioso, leva a colocar a hipótese deste elemento provir de outro local, provavelmente, não muito longe, pois fragmentos de pedra deveriam existir em redor da igreja, quando se fez o referido muro, em data claramente posterior à da construção do edifício religioso. No Alandroal, também tabuleiros de jogo se encontram num banco existente a todo o comprimento da face exterior da Capela de S. Sebastião.

De igual forma, são apenas dedutivas as informações que podemos obter relativas à cronologia dos dois jogos de tabuleiro que se encontram numa das alas do claustro da Sé de Lisboa. Atribuível esta edificação ao século XIV, estes tabuleiros poderão ter sido traçados, no decurso da construção, pelos operários que então aí laboravam ou, hipótese que comungamos, em época algo posterior. No decurso da construção não acreditamos que, sendo estas pedras visíveis, a fiscalização que decerto haveria e os religiosos que, naturalmente, acompanha-

vam os trabalhos, tivessem autorizado a sua realização naquele preciso local. Seguramente que múltiplos jogos seriam jogados nos estaleiros de obra, traçados no chão ou em pedras que depois ficariam encobertas aquando da sua colocação no edifício. Bastará lembrar o tabuleiro que se encontra gravado no *podium* do templo romano de Évora, embasamento que originalmente seria estucado, escondendo, assim, o jogo ali inscrito<sup>3</sup>. Este elemento é de enorme importância uma vez que, encontrando-se actualmente em posição vertical naquele templo romano, demonstra claramente quer o facto de aí ter sido colocado em data coeva à daquele monumento, quer a circunstância de então ser praticado o jogo do moinho, ou alquerque de nove.

Temos paralelos para a existência de tabuleiros de jogo nas anteparas dos claustros de conventos ou mosteiros que só podem ser explicados se em utilização pelos que habitavam aqueles locais, levando a considerar aquela actividade lúdica como integrada no quotidiano da vivência religiosa. O exemplo do Mosteiro de Santa Maria do Olival, em Guimarães (actualmente Museu Alberto Sampaio)<sup>4</sup>, constitui um exemplo verdadeiramente paradigmático pela enorme quantidade de jogos aí existentes – contabilizam-se oito tabuleiros nos vários corredores do claustro – ilustrando um dos vários passatempos que a comunidade religiosa teria no interior do mosteiro. Não se trata de alguém de fora praticar aquele passatempo, antes uma actividade comum e natural, que era desempenhada nas horas livres vividas no mosteiro. Outros exemplos poderiam ser indicados, apenas como ilustrativo indicamos o do Convento de Cristo em Tomar onde se encontram dois tabuleiros de jogo, um no Claustro da Lavagem e outro no Claustro dos Corvos.

Um outro aspecto é de salientar, no que respeita aos tabuleiros da Sé de Lisboa, trata-se do facto de ambos os jogos, que pelo tipo de traçado, com grande similitude entre si, deverão ter sido realizados num mesmo momento – similitude de gravação, mas também a localização e dimensões – indicarem que, àquele tempo, seria tão do agrado um jogo quanto outro, ou seja, o jogo do alquerque de doze como o jogo do moinho.

Por último, no caso do Pátio D. Fradique, apesar deste local ser de origem recuada, provavelmente do séc. XVI (Araújo, Livro III, reed. 1992, p. 47 e ss.), pensamos que as soleiras de porta onde se registam os tabuleiros de jogo se enquadram em alterações urbanísticas que se devem ao séc. XIX como já referido com a criação de vilas operárias. Com efeito, na parte norte do pátio (logo a seguir ao

<sup>3</sup> Relativamente a este jogo foram proferidos extensos comentários na comunicação intitulada «Nine Men's Morris in the Roman Temple of Évora (South of Portugal)», proferida por Lídia Fernandes e Jorge Nuno Silva no XIV International Colloquium of Board Games Studies (Bruges, 4-7 Maio), 2011.

<sup>4</sup> Agradecemos à Dr.<sup>a</sup> Manuela de Alcântara Santos Conceição, do Museu de Alberto Sampaio, as indicações fornecidas.

túnel que desce do palácio de Belmonte e que liga o Pátio D. Fradique de Cima com o Pátio D. Fradique de Baixo), as casas baixas onde se regista o tabuleiro 4 constituíam um corpo avançado, e cronologicamente posterior, em relação ao volume original das casas encostadas à encosta.

#### 4. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

A história dos tabuleiros de jogo gravados em pedra apresenta grandes dificuldades quando se pretende definir linhas cronológicas que expliquem a sua origem. Os estudiosos desta área apontam várias teorias, algumas contradizendo-se, na tentativa de compreender o modo e a razão do surgimento destas formas lúdicas comuns a muitas sociedades.

Já Leite de Vasconcelos, sabiamente, havia aflorado esta enorme dificuldade, concretamente com a preocupação de distinguir, em gravações antigas, aquelas que poderiam ser consideradas linhas de jogo das que poderiam ser interpretadas como gravuras de carácter religioso e místico. A este propósito refere o autor que «muitas theorias tem sido apresentadas para explicar o sentido primitivo das insculpturas neolithicas. Uns considerão as covinhas como meros ornatos, outros como receptáculos do sangue de vítimas, como cartas geographicas ou astronómicas, como relógios de sol, como mesas de jogo; tudo o que á imaginação humana aprouve!» (Vasconcelos, reed. 1981, vol. I, p. 354)

Se observarmos algumas pedras insculturadas que são claramente atribuíveis à época pré-histórica torna-se difícil não ser tentado a ver em algumas destas composições tabuleiros de jogo. Apenas como exemplo, veja-se a tão conhecida «pedra letreira» da Serra do Penedo, perto de Góis (freguesia de Alvares, povoação de Amieiros) (Nunes, Pereira, Barros, 1959), ou a imagem que o próprio Leite de Vasconcelos apresenta na sua obra, reproduzindo um desenho apresentado por Contador de Argote, sobre o que se encontrava inscrito num penedo existente na margem direita do rio Douro, perto do «Cachão da Rapa» (Fig. 21) e sobre o qual afirma: «...se vem debuxadas diversas figuras com cores diversas (...). Os quadradinhos em parte se parecem com os do jogo do xadrez, em parte differem, porque nem são tantos, nem de duas cores, nem brancos e negros, mas de uma só cor, que he de hum vermelho escuro, a margem porém em huns he azul, outros a não tem» (Vasconcelos, reed. 1981, vol. I, p. 361).

Apesar da aparente incongruência desta vivência tão próxima entre o religioso e o profano, é um facto que a localização destes jogos coincide com lugares de permanência e de confluência de populações, evidenciando passatempos para tempos de espera ou, simplesmente causa e efeito de pontos de reunião, reflectindo igualmente um carácter sagrado e religioso que abrange o acto de jogar.

Situa-se aqui, em nossa opinião, uma das perspectivas fundamentais para a análise das gravações em pedra. Como tivemos oportunidade de referir, é por vezes muito complexa a distinção entre gravações pré-históricas – às quais geralmente atribuímos um significado mágico e/ou religioso – daquelas que remetemos simplesmente para um carácter lúdico – atribuíveis, na sua quase totalidade, a cronologias romana ou posterior.

No entanto, são muitos os casos onde símbolos e tabuleiros coexistem, como acontece no penedo da Quinta de Ferronhe (Vil de Soito, Viseu) (Pedro; Vaz; Adolfo, 1994, p. 113; Silva, 1989, figs. 1 e 2). Gravações actualmente desaparecidas devido a intervenções agrícolas profundas que taparam o penedo a fim de nivelar o terreno para plantio de árvores de fruto. No quadro tipológico apresentado por um dos autores é curiosa a apresentação de símbolos totalmente distintos entre si, que se registam em pedras da região da Beira-Alta (Silva, 1978, Quadro p. 177). Alguns parecem corresponder a tabuleiros de jogo e não a gravações pré-históricas.

Com esta preocupação de tentar compreender as raízes históricas destes jogos, os estudiosos voltam-se para as primeiras civilizações. R.C. Bell (1979, vol. 1, p. 47 e 92) encontra no Egipto, no templo de Kurna, datado de 1400 a.C., os primeiros tabuleiros de jogo gravados em pedra. Por outro lado, no *Dicionário de Jogos*, dirigido por René Alleau (1973, p.335), procura-se encontrar as origens na antiga Mesopotâmia e na expansão fenícia. Segundo o autor, de acordo com descobertas arqueológicas suas contemporâneas, os desenhos dos tabuleiros derivariam de dois sinais importantes da escrita suméria, as palavras «bar» e «lu». A primeira com o significado de *o santuário*, e a segunda *o homem*. Graficamente correspondem, respectivamente, a um quadrado cortado por duas diagonais e a um quadrado cortado por duas medianas perpendiculares. A combinação desses dois sinais, segundo o autor, poderia ter um valor sagrado fundamental, difundido pelos povos mesopotâmicos enquanto navegaram pelo Mediterrâneo.

Sobre a origem fenícia dos tabuleiros de jogo, os autores do *Dicionário de Jogos*, recorrem a Edouard Fournier. Para este estudioso é clara a origem fenícia deste divertimento, referindo que «...era para esse povo um passatempo sério, que apresentava simultaneamente uma imagem alegórica e geográfica. O quadrado do jogo representava o mar, vasto campo de conquistas para os navios fenícios; a casa do centro, maior e mais ornamentada que as outras, era Tiro, a cidade forte e divina, e as outras casas eram as colónias fenícias, simetricamente agrupadas em torno da metrópole e gravitando em direcção ao seu centro como os planetas, do céu à roda do Sol. Para onde quer que iam, os Fenícios levavam essa imagem, verdadeiro e simbólico estandarte do seu poderio» (Fournier, p. 167-168).

Ainda citando os autores do *Dicionário de Jogos*, os bascos adoptaram este jogo a que chamaram «*laz-mar-ellas*», que significa *o mar das ilhas*. O mesmo dese-

nho, de um quadrado traçado por linhas perpendiculares e diagonais figura nos brasões dos reis de França e de Navarra. Acrescentam, inclusivamente, que nesta ordem de ideias e generalizações, o pavilhão inglês, o célebre *Union Jack*, não difere em nada desse símbolo fenício nem do diagrama elementar do jogo, que posteriormente será conhecido como o alquerque.

Paralelamente a esta teoria, baseada na origem mesopotâmica e fenícia dos tabuleiros de jogo, alguns autores não hesitam em considerá-los como símbolos astronómicos. Becq de Fouquières considera-os como contemporâneos dos primeiros cálculos astronómicos dos Egípcios (1869, p. 364).

O posicionamento geográfico, muitas vezes em colinas de certa altitude ou no topo de monumentos funerários, são factos que dificultam o traçar de uma linha divisória entre o religioso-metafísico e o quotidiano material inerente ao próprio jogo. Esta realidade surge no território nacional por exemplo na gravação encontrada na parte superior da Anta de Pendilhe, Vila Nova de Paiva (*Pedras que Jogam*, p. 20), ou na pedra insculturada no Castelo, em Sever do Vouga, autêntico miradouro natural, com um alcance de visão de muitos quilómetros.

Tudo isto são conjecturas, mais ou menos viáveis, que futuros trabalhos tenderão a esclarecer ou a completar. Nesta área de estudo, os novos dados proporcionados por futuras intervenções arqueológicas serão fundamentais para o estabelecimento de conclusões definitivas. As fontes escritas, fundamentais para esclarecer e enquadrar os jogos na dinâmica das sociedades, só poderão auxiliar em contextos muito mais tardios.

Vários escritores latinos mencionam os jogos como factores inerentes à sociedade romana. No entanto, até hoje, não se encontrou nenhuma descrição exaustiva sobre as regras, modos de jogar e orientações gráficas para a composição dos tabuleiros. Sabemos, por Suetónio, que o Imperador Cláudio era um grande adepto dos jogos de mesa, tendo mesmo um tabuleiro fixo no seu meio de transporte habitual, para poder jogar quando quisesse (*A Vida dos Doze Césares*, livro V, cap. 33). O Imperador Nero, no início do seu reinado, jogava todos os dias com pequenas quadrigas de marfim num tabuleiro (*Idem*, livro VI, cap. 22), antes de se dedicar à organização de jogos reais, na cidade de Roma.

Ovídio, na sua obra intitulada *A Arte de Amar*, refere jogos de tabuleiro, nomeadamente o *ludus duodecim scriptorum*, nas suas longas dissertações sobre o modo como se deveria jogar com uma mulher a fim de a conquistar (*A Arte de Amar*, livro II, linhas 203-208, e livro III, linhas 353 a 374). Por outro lado, Petrónio, na descrição do jantar oferecido por Trimalquião aos seus convivas, menciona que este jogava num tabuleiro de madeira de terebinto com dados de cristal, e em vez de utilizar peças brancas e pretas, usava moedas de ouro e prata (*Satyricon*, cap. 33).

Os jogos de tabuleiro constituem-se, assim, como um passatempo comum a todos os estratos sociais a par dos grandes jogos do circo e do hipódromo. Nestas citações os jogos de tabuleiro surgem como algo de normal na vivência quotidiana dos cidadãos na Roma antiga.

Na historiografia da Europa ocidental, a primeira fonte escrita dedicada inteiramente aos jogos de tabuleiro, a fim de estabelecer as suas regras e evidenciar a respectiva importância na sociedade da época, surge com Afonso X o Sábio. Foi este monarca que, em 1283, mandou passar a escrito no manuscrito intitulado *Libro de los Juegos: Acedrex, Dados e Tablas*, os jogos considerados importantes no seu reino.

Pelo rigor e pormenor da descrição, pelas ilustrações alusivas aos jogos apresentados com as principais jogadas, esta fonte adquire capital importância no estudo da história do lúdico. O monarca inicia o texto salientando a importância que estes jogos têm na vida quotidiana do homem. O jogo é apresentado como um conceito positivo: a alegria que Deus quis proporcionar aos homens, para poderem sobreviver aos desgostos e tribulações da vida terrena. Referem-se três tipos de jogos, todos eles proveitosos: os que se praticam a cavalo, os que se praticam a pé, que para além de fomentarem a alegria fortalecem o corpo e os jogos que se praticam sentados, como é o caso do xadrez, dos tabuleiros e dos dados. Estes são apropriados para os que não podem cavalgar, nem exercitar-se de outro modo e se vêm forçados a permanecer inactivos em suas casas.

Parafrazeando Afonso X todos estes jogos são benéficos, cada um no tempo e no lugar conveniente. Como estes jogos se praticam na posição sentada podem ser feitos tanto de noite como de dia, pelas mulheres, *que não cavalgam e estão fechadas*, bem como pelos homens que são velhos e fracos, pelos que estão presos ou em cativeiro, pelos que estão no mar ou quando o mau tempo não permite cavalgar nem caçar (Afonso X, p. 19).

O carácter intelectual e culto que é dado ao jogo implica praticar-se com equilíbrio e com medida. Na colectânea de leis elaborada no reinado deste monarca lê-se na *Segunda Partida*, que todos os jogos são bons, acrescentando, cada um no tempo e no lugar conveniente (*Segunda Partida*, V, 21, fl. 16).

Esta ideia vai ser seguida pelo religioso Francisco de Alcoçer, da Ordem de São Francisco, na sua obra intitulada *Tratado del Juego, en el qual se trata copiosamente quando los jugadores pecan, y son obligados a restituыр assi de derecho divino como de derecho comun, y del Reyno, y de las apuestas, suertes, torneos, justas, juegos de cañas, toros y truhanes con otras cosas provechosas y dignas de saber*, impressa em Salamanca no ano de 1559. Mais uma vez estamos perante uma fonte escrita pertencente à historiografia espanhola, no entanto, lida em Portugal. Tivemos oportunidade de consultar este exemplar, actualmente integrado no espólio da Biblioteca Nacional, em Lisboa. Junto ao título surge uma referência manuscrita ao facto de este livro

ter sido adquirido por frei Fulgêncio Leitão, enquanto conventual em Santarém, encontrando-se na posse da Livraria do Convento de Nossa Senhora da Graça de Lisboa, aquando da extinção das Ordens Religiosas em Portugal.

Logo na segunda página, o autor apresenta as ideias que irão nortear todo o seu estudo. Defende, na linha de pensamento do rei Afonso X, a necessidade do prazer, do descanso e do lazer, como meio para o homem aguentar as agruras da vida, pois tendo corpo fraco, sujeito ao cansaço, é necessário ter alguma recreação e descanso «*para poder passar adelante y no dar con la carga en tierra*» (Alcozer, p. 2).

Escreve para «provar que el jugar no es malo de suyo, mas antes es buena obra y licita usando della templadamente y en lugares y tiempos convenientes: porque es una manera de recreacion para aliviar y poder sufrir los trabajos desta vida, que (como avemos dicho) es licito, y aun es obra virtuosa, tomandola moderadamente» (Alcozer, p. 3).

Para frei Francisco de Alcozer a obra virtuosa de jogar tem lugar para todo o género e estado de pessoas, especifica enumerando: para os homens e mulheres, crianças, jovens e idosos, solteiros ou casados, artesãos, lavradores e cavaleiros, leigos e clérigos, religiosos e religiosas e bispos, «cada uno use de la recreacion y juego que conviene y es decente a su estado. Porque todos estos estan sujetos al cansancio, fatigas y trabajos desta vida, y assi a todos les sera licito tomar alguna moderada recreacion y usar de algun juego honesto para alivio de sus trabajos y poder passar adelante con ellos. Y por esta misma razon, quanto los trabajos fueren mayores, sera mas necessaria y licita la recreacion y juego: y como los trabajos espirituales sean mucho mayores que los corporales, los que se exercitan en ellos podran con mejor titulo y color usar de las recreaciones y juegos» (Alcozer, p. 4).

Sintetiza as suas ideias referindo que o génio intelectual se entorpeça e cansa com contínuo e demasiado trabalho, se não usufrui de alguma recreação e regozijo, assim como as terras férteis e abundantes se tornam estéreis e fracas se todos os anos as lavrarem e semear. «Y de aqui es que los estudiantes, los letrados, los que leen y enseñan, los confesores, los predicadores, los clerigos, los religiosos, y las religiosas, con mas razon pueden usar delos juegos honestos, y licitas recreaciones que los labradores y oficiales, y personas que todos sus ejercicios y trabajos son corporales» (Alcozer, p. 4).

Para além das virtudes psicológicas do lazer como fundamental para sobreviver às agruras da vida e equilibrar forças perante o trabalho demasiado, frei Francisco de Alcozer refere ainda que «todo lo qual se colige y queda claro, que usar de las recreaciones honestas y juegos moderados en tiempos y lugares decentes, es licito y bueno y que se puede hazer con merecimiento». Continua enfatizando a ideia da necessidade do jogo como lazer e deleite, defendendo porque não é proibido pelo direito natural e divino e se praticado convenientemente, de acordo com a moral cristã, não poderá ser considerado pecado (Alcozer, p. 28-36).

Quatro séculos após Afonso X ideias semelhantes são defendidas por Filipe II de Portugal, na compilação de leis publicada em 1603, onde se defende serem os jogos de tabuleiro necessários ao lazer dos súbditos. O carácter intelectual e o culto destes jogos diferencia-os de todos os mais, que envolvem apenas a sorte e o azar e que levam a apostas e actividades consideradas ilícitas. Com o título: *Dos que jogam dados ou cartas ou as fazem ou vendem ou dão tabolagem, e de outros jogos defesos*, nas *Ordenações Filipinas* (liv.5, título 82) proíbe-se o jogo de cartas e de dados, com penas pecuniárias e degredo de um ano para África; quem fizer cartas ou dados falsificados, será açoitado publicamente e degredado dez anos para o Brasil. Penas já referidas anteriormente nas *Ordenações Manuelinas*, livro V, título 48. Entre estas penas tão severas, às quais acrescem as que castigavam quem tinha casas de jogo, sobressai a afirmação: «salvo se jogarem os jogos que em taboleiro se jogão com tabolas, os quaes lhe não vedamos, porque as pessoas tenham com que se desenfadem» (*Ordenações Filipinas*, p. 1231).

Este carácter intelectual dado aos jogos de tabuleiro distingue-os dos outros que levavam ao vício e à perda de bens. Estes foram consecutivamente proibidos pelos monarcas nacionais. Observemos, por exemplo, uma lei de D. Afonso III, datada 1266, pela qual se determinava a aplicação da pena de morte aos que jogassem «jogo falso» ou se servissem de dados falsos ou chumbados (*Livro de Leis e Posturas*, p. 84).

D. Afonso IV proibia as «tavalagens» tanto nas praças públicas como às ocultas, impondo fortes penas a quem jogue (*Livro de Leis e Posturas*, p. 324-325 e 400-401). Em 1490, por ordem do rei D. João II, mandou-se reduzir a cinzas uma casa situada na Praça da Palha «...onde se dava jogo e praticavam actos escandalosos» (Oliveira, 1904, tomo XIV, p. 11, n. 11). A antiga Praça da Palha e Rua da Palha, situavam-se no limite norte da Rua dos Correiros/Rua da Prata, perto da actual Praça D. Pedro IV (Rossio).

Mais tarde, Filipe II definia entre as obrigações dos quadrilheiros, o policiamento das *casas de tobolagem de jogo* que deveria ser feito com muito cuidado (*idem*, 1889, tomo V, p. 414).

Numa consulta da Câmara a D. João IV, datada de 1642, é referido um decreto do ano anterior onde se diz que o regedor da Casa da Suplicação «... chamasse os julgadores de vara da cidade, e, repartindo por elles os districtos, lhes encarregasse que, com toda a brevidade e recato, fizessem diligencias pelas casas de jogo e outros logares, onde costumavam acoutar os vadios, e os prendessem, levando-os ao Castello d'Almada» para serem degredados para a Índia (*Idem*, 1888, tomo IV, p. 469).

Na mesma obra, refere-se um documento datado de 1741 onde se diz: «...e em outro pedaço também de um quintal de D. Maria Joaquina, em que se acha um jogo de bola (...) sendo que o que poderá sentir a confinante, D. Maria Joa-

quina, será a falta que lhe fará o jogo da bola e cartas, que, quando não fora para se fazer obra tanto do agrado de Deus, se devia evitar e proibir, pois não serve mais que de passatempo e refugio de vadios ...» (*Idem*, 1904, tomo XIV, p. 11).

No entanto, como referimos anteriormente, nem todos os jogos eram proibidos. Citamos por exemplo a utilização do xadrez pelo rei D. João II, por indicação médica, jogo que, certamente, seria da predilecção da corte. Na *Crónica de D. João II*, Garcia de Resende refere que «quando el-rei hia para o Algarve, no tempo de seu fallecimento, diziam-lhe os fizicos que se guardasse de dormir de dia; e elle, por não dormir, jogou sempre na sexta o enxadrez» (ref. Viterbo, reed. 2004, p. 5).

Data também do século XVIII, concretamente de 1742, uma completa descrição de três jogos praticados em Portugal setecentista (Conde, 1998, p. 225). Com o título *Methodo Breve e Claro de jogar a Bilharda, Piam e Conca*, escrito pelo padre Francisco Monteiro do Colégio da Companhia de Jesus de Braga, é dedicado a D. José de Bragança, na altura Arcebispo de Braga, filho bastardo de D. Pedro II. Sousa Viterbo realça o facto de ser «escrito por um padre e dedicado a um arcebispo, que era ao mesmo tempo príncipe secular da Igreja, [o que] não deixa de oferecer certa originalidade» (Viterbo, *idem*, p. 4).

É um facto que a actividade lúdica constitui uma linha estruturante da própria sociedade. As alterações que se observam no tipo de jogos utilizados, nos locais onde se praticam ou na preferência que se presencia por parte dos vários escalões sociais, obriga a considerar estes jogos de tabuleiro como uma actividade denunciadora dos hábitos sociais e comportamentais de uma sociedade e constituem, de algum modo, um funcionamento mimético da própria sociedade.

## 5. O JOGO DO ALQUERQUE

Na identificação dos jogos de tabuleiro encontrados em Lisboa sobressai, pelo número de ocorrências registadas, o jogo do alquerque (cf. **Quadro n.º 1** e **Gráfico n.º 1**). Este jogo surge na tradição portuguesa com um nome semelhante, mas com grafia diferente, fruto, pensamos, da evolução distinta do português e do castelhano no modo de proferir a palavra de origem árabe. O termo *alquerque* surge no *Libro de los Juegos* de Afonso X e tem sido utilizado pelos estudiosos de língua castelhana e pelos historiadores dos jogos a nível internacional. Em Portugal, o jogo é denominado por *alquerque*, e assim surge nos principais dicionários.

O padre Rafael Bluteau, na obra *Vocabulario Portuguez e Latino*, publicada entre 1712 e 1728, apresenta a definição de *alquerque* do seguinte modo: «Jogo de rapazes, com humas pedrinhas, a que chamão Arriofes. Arremeda este jogo ao das Damas. Dizem alguns, que Alquerque he palavra arabica, que vai o mesmo, que *Arrayal*, ou *Campo*, porque este jogo se faz sobre uma taboinha rayada, que tem diversos quadros, & nelles alguma semelhança com as linhas, ou *arrayal* de

N.º jogo	Tipo de jogo	Localização
1	Alquerque de 12	Sé de Lisboa – claustro
2	Alquerque de 9 ou jogo do moinho	Sé de Lisboa – claustro
3	Alquerque de 12	Sarcófago romano (Castelo de S. Jorge)
4	Alquerque de 12	Pátio D. Fradique – soleira
5	Alquerque de 12	Pátio D. Fradique – muro
6	Alquerque de 12	Pátio D. Fradique – muro
7	Alquerque de 12	Pátio D. Fradique – degrau
8	Alquerque de 12	Igreja de St.º Estêvão – banco exterior
9	Alquerque de 12	Igreja do Menino Deus – escadaria exterior
10	Alquerque de 3 ou 3 em linha	Igreja do Menino Deus – escadaria exterior
11	Alquerque de 12	Igreja do Menino Deus – escadaria exterior
12	?	Igreja do Menino Deus – escadaria exterior
13	Alquerque de 12	Palácio Penafiel – contexto arqueológico
14	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge – banco de jardim
15	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge – banco de jardim
16	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge – banco de jardim
17	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge – banco de jardim
18	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge – banco de jardim
19	Futebol de mesa	Castelo de S. Jorge – banco de jardim
20	Futebol de mesa	Castelo de S. Jorge – banco de jardim
21	Futebol de mesa	Castelo de S. Jorge – banco de jardim

Quadro 1 – Tabuleiros de Jogo em Lisboa – Identificação

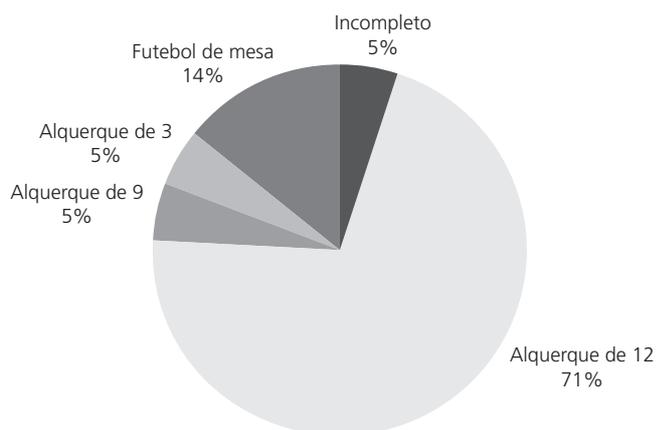


Gráfico 1 – Tabuleiros do jogo em Lisboa (%)

hum exercito bem ordenado. *Scrupulorum ludus*. Com estas palavras de Quintiliano chamão alguns ao jogo das Damas; a mim me parecem mais proprias para o jogo do alquerque, que se faz com pedrinhas, porque *scrupulus* he pedrinha. Chamão alguns a este jogo Algarve». Apresenta ainda o termo alquerque em contexto de lagar de azeite como «huma lagem redonda, sobre que descansão as ceiras, quando dentro dellas a azeitona se esta espremendo. *Saxum super quod olivae calcantur*» (Bluteau, vol. 1, p. 251).

Na *Grande Enciclopédia Portuguesa e Brasileira* (vol.1), o termo *alquerque* surge definido como: «Pedrinha para certo jogo como arriós ou astrágalo; o jogo que se faz com essas pedras; pedra do lagar de azeite em que assentam as seiras na ocasião de se espremerem». Os autores acrescentam a referência que provém do árabe *al-garg*.

Definição semelhante surge no *Dicionário de Língua Portuguesa* da Porto Editora: «1 – Antigo jogo de pedrinhas sobre uma tábua riscada a modo de rosa-dos-ventos; 2 – Pedra de pequenas dimensões com que se fazem mosaicos; 3 – Pedra de lagar onde se colocam as seiras da azeitona. Do árabe *alquerq* – espécie de jogo com pedrinhas. Com a tradução para inglês como *tessera*, ou *mosaic*».

Deste modo, na língua portuguesa, o termo *alquerque* denomina um tipo de jogo e, simultaneamente, as pequenas peças que os romanos utilizavam na construção dos mosaicos. Identifica também a pedra circular dos lagares de azeite. Assim, a mesma palavra denomina tanto o jogo como as peças pois são comparáveis às pequenas pedras que compunham os mosaicos romanos. Não querendo minimizar o peso da tradição e a utilização popular do nome *alquerque*, optámos neste estudo por utilizar o termo *alquerque*. A denominação *alquerque* é utilizada internacionalmente pelos estudiosos da história do jogo, no seguimento da transcrição do termo de origem árabe para castelhano, e registada no *Libro de los Juegos* de Afonso X.

Neste livro, surge um capítulo dedicado ao jogo do Alquerque, este que se subdivide em cinco partes cada uma dedicada a um modo diferente de praticar este jogo: I – *Éste es ell Alquerque de Doze que juega con todos sus trebejos*; II – *El Juego que llaman de Cercar la Liebre que se juega otrossí en ell Alquerque de Doze*; III – *Éste es ell Alquerque de Nueve que se juega con dados, e juégasse assí*; IV – *De cómo se juega ell Alquerque de Nueve sin dados*; e V – *Éste es otro Alquerque de tres*. Cada uma destas partes contempla uma ilustração onde se representa o tabuleiro, posicionamento das peças e pessoas a jogar.

Os jogos gravados em pedra que apresentamos neste estudo surgem no *Libro de los Juegos* agrupados sob o nome de Alquerque, diferenciados em *Alquerque de Doze*, *Alquerque de Nove* e *Alquerque de Três*. Esta tipologia tem como base o número de peças atribuídas a cada jogador, não distinguindo as particularidades específicas do desenho do tabuleiro de cada um dos jogos.

Centremo-nos no estudo do *Alquerque de Doze*, praticado com ou sem dados. Este é o jogo gravado em pedra que mais encontramos em Lisboa. Realidade comum ao território nacional pois temos tabuleiros encontrados no claustro da Igreja de Santa Maria do Olival em Guimarães, na *Domus Municipalis* em Bragança, na Fonte das Bicas e na Igreja de Nossa Senhora do Soveral em Borba, ou no castelo de Vila Viçosa, (Catálogo da Exposição *Pedras que Jogam*, p. 13, 8, 6, 7 e 21, respectivamente) apenas para citar alguns exemplos que demonstram a sua distribuição por todo o território nacional.

No entanto, destacam-se os tabuleiros gravados na zona sul, como os que encontramos no Chafariz do Alandroal (Catálogo da Exposição *Pedras que Jogam*, p. 4) ou em vários locais de Monsaraz, onde, ainda hoje, a população pratica este jogo nos momentos de lazer e nos locais de maior sociabilidade. É comum, também na região sul, surgirem tabuleiros gravados nas pedras de entrada das igrejas ou junto a estas, testemunhos também do local de encontro, principalmente depois dos ofícios religiosos.

O jogo *Alquerque de Doze* pratica-se num tabuleiro quadrado, dividido em dezasseis quadrados, cujas linhas paralelas e perpendiculares que os atravessam, permitem vinte e cinco lugares onde se podem colocar as peças. As peças são em número de vinte e quatro divididas por duas cores, e cada jogador distribui doze no seu lado do tabuleiro. No *Libro de los Juegos* refere-se que este jogo sintetiza todos os jogos de xadrez, tabuleiro e dados, pois joga-se com atenção, as peças são semelhantes aos peões do xadrez e os dados são necessários para definir qual dos jogadores inicia a partida (Afonso X, p. 347-348).

Colocadas as doze peças de cada jogador, fica um lugar vazio no meio por onde se começa o jogo. O jogador que *tem a mão*, ou seja, o que joga primeiro ocupa-a pois tem, obrigatoriamente, de jogar para o lugar vazio. O segundo jogador põe a sua peça de onde saiu a primeira e retira aquela que moveu anteriormente passando sobre ela de uma casa para outra, a direito, segundo a linha do *alquerque*. Assim, se procede sucessivamente até serem eliminadas as peças de um jogador. Quem inicia o jogo, neste caso, não tem qualquer regalia, pois é obrigado a fazer a única jogada possível, enquanto que o que joga em segundo pode delinear estratégias (Afonso X, p. 348)

Um outro jogo pode ser praticado no tabuleiro do *Alquerque de Doze*, denominado por *Cercar a Lebre* (Afonso X, p. 349-350). Neste caso pratica-se com treze peças: doze iguais e uma diferente. Coloca-se a peça única no meio do tabuleiro e as outras doze ao acaso nos lugares de intercepção das linhas. Move-se em primeiro lugar a peça única e as outras em seguida. O objectivo não é retirar a peça mas tentar encerrá-la numa casa de modo que não tenha outra para onde ir. O jogador da peça única pode eliminar as do adversário, mas perde o jogo quando não se conseguir mover para nenhuma outra casa (Batermans, 1999, p. 19-28).

Durante um encontro de profissionais de ludotecas, em 1999, organizado pela Câmara Municipal de Montemor-o-Novo, houve a possibilidade de assistir à reconstituição de jogos tradicionais pelos seniores daquela localidade, no âmbito do projecto *A Escola Protege o Património*. Um dos jogos, praticado sobre um tabuleiro de alquerque, denominava-se o *Jogo da Raposa e das Galinhas*, onde uma «raposa» tentava apanhar as «galinhas» e estas tentavam encurralar a «raposa» num canto do tabuleiro. As peças haviam sido esculpidas em forma de palito com a parte superior em forma de cabeça de raposa ou de galinha, para encaixar nos pequenos orifícios abertos na intercepção das linhas do tabuleiro.

A origem do *Alquerque*, como referido no capítulo anterior, perde-se na memória e tem sido alvo de várias teorias consoante as áreas de investigação dos vários investigadores. R. C. Bell aponta a existência de sete diferentes tipos de tabuleiros de jogo encontrados no templo de Kurna no Egipto, construído cerca de 1400 a.C. Dois mil anos mais tarde um jogo chamado *Quirkat* é mencionado na obra árabe *Kitab-al Aghani (Livro das Canções)* compilação em vinte volumes de poemas e canções, com biografias dos compositores, efectuada por Abu al-Faraj al-Isfahani (897-967). Quando os mouros invadiram a Espanha trouxeram «El-quirkat» com eles, e irá seguir no manuscrito de Afonso X com o nome de Alquerque (Bell, vol. 1, p. 47).

No entanto, a história deste jogo não se apresenta assim tão simples, principalmente devido ao facto de surgirem referências aos mesmos jogos simultaneamente em várias civilizações, em espaços geográficos díspares. Com pequenas alterações, nomeadamente a introdução de um ou dois triângulos em lados opostos do tabuleiro, a base gráfica mantém-se em povos diversificados.

O jogo é o mesmo, variando apenas o nome das peças: no Perú as peças representam o puma e os carneiros; na Índia, tigre e cabras; na China, o senhor feudal e os camponeses; nos países nórdicos a raposa e os gansos, no Brasil, a onça e os cachorros (Maurício Lima, 2005). Uma peça solitária representa um animal ou um homem poderoso e as outras peças são mais fracas, mas numerosas.

No *Dicionário de Jogos* refere-se um jogo denominado *Mughal Pathan*. Originário da Índia é praticado num tabuleiro de alquerque com «duas orelhas» (Alleau, p. 350). O mesmo jogo chama-se no Sri Lanka *Bewakam Keliya* ou o jogo da guerra e joga-se num diagrama semelhante com dezasseis peões que representam soldados (*idem*, p. 351). No Afeganistão, pratica-se actualmente com o nome de *leopardo* (Botermans, 1999, p. 29-30).

Este tipo de tabuleiro em forma de *tabula ansata* que surge como originário do oriente, aparece com frequência no universo nacional de jogos gravados em pedra. Mais uma vez, a necessidade de novos estudos torna-se urgente de forma a delinearem-se conclusões definitivas. Tão popular em Portugal ao ponto de

ainda ser utilizado pelos habitantes de Monsaraz, deverá ser portador de uma história riquíssima de contactos entre povos, de permanências lúdicas e efectivas na sociologia das populações. Em Lisboa encontram-se na escadaria da Igreja do Menino Deus e no Pátio D. Fradique. Em território nacional registam-se, entre muitos outros, na Igreja de Nossa Senhora do Soveral em Borba, no Castelo de Vila Viçosa (*Pedras que Jogam*, p. 7 e 21 respectivamente) e, principalmente, em Monsaraz, onde já se conhecem uma dezena de tabuleiros.

Com o nome *Fanorona*, pratica-se em Madagáscar, num tabuleiro que corresponde à união de dois tabuleiros de alquerque. Neste caso, cada jogador controla vinte e duas peças, e tenta eliminar as do adversário. O jogador que ficar sem peças perde a partida. O jogo foi utilizado na corte de Madagáscar nas previsões do futuro. Conta-se que, quando os franceses cercaram a capital em 1895, a rainha e os seus conselheiros escolheram dois especialistas para que jogassem uma partida oficial de *fanorona*. A esperança de uma vitória final assentava mais no resultado deste jogo que nos esforços do próprio exército (Botermans, 1999, p. 287-292)

O *Alquerque de Nove* pratica-se num tabuleiro no qual foram desenhados três quadros ligados por linhas. Pratica-se com ou sem dados, e com dezoito peças, nove de cada cor (Afonso X, p.351-352). O tabuleiro também surge em forma circular «ó juegan las tablas que son fechas en derredor del tablero cab aquellas que dizem barras o en las que son cavadas a manera de media rueda de carro» (Afonso X, p. 351). A forma em círculo poderá explicar o nome de *Jogo do Moinho*, aplicado ao Alquerque de Nove, pela semelhança com as velas dos moinhos de vento ou com as rodas das azenhas.

Também de origem remota, este jogo é comum a várias sociedades e múltiplos locais. Conhecido na Europa 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 prova desta situação (Parlett, 1999, p. 109-118).

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 (*id. ibid.*).

R.C. Bell refere a existência de tabuleiros de Alquerque de Nove no Egipto, no Sri Lanka, Irlanda, Noruega e em catedrais de cidades inglesas como Norwich, Canterbury, Gloucester, Salisbury ou Westminster (Bell, 1979, vol. 1, p. 92). Este autor salienta a grande popularidade que este jogo teve durante o século XIV, surgindo soberbas ilustrações em manuscritos italianos desenhados para uso da corte (*Idem*, vol. 1, p. 94).

No Sri Lanka encontram-se dois tabuleiros de jogo em Minhintale. Pensa-se terem sido ali colocados pelos pedreiros que construíram larga escadaria durante o tempo de Mahadathika Maha-Naga, entre o século IX e século XII. No Sri Lanka o desenho do tabuleiro usava-se como talismã contra os malefícios (Botermans, 1999, p. 9-10).

O Alquerque de Nove tem como objectivo colocar três peças numa mesma linha. Quando tal acontece o jogador elimina uma peça do adversário (Afonso X, pp. 353-354). Tal como acontecia para o Alquerque de Doze, também para o de Nove, o *Libro de Los Juegos* apresenta estratégias e jogadas. Para este jogo é referida a vantagem de quem inicia primeiro o jogo, pois as peças são colocadas uma a uma, à vez por cada jogador. (*idem*, p. 354).

Encontramos este tabuleiro de jogo no claustro da Sé de Lisboa entre muitos outros que foram localizados em território nacional. Entre eles destacamos os que se encontram numa base de coluna no claustro da Sé de Viseu, nas muralhas do castelo de Lamego, na cidade romana de Conímbriga, num elemento pétreo solto, na vila de Longroiva ou em Mértola (Catálogo da Exposição *Pedras que Jogam*, p. 12, 14, 22, 23 e 25, respectivamente).

Encontram-se também estudados tabuleiros desenhados em pedras reaproveitadas em construções feitas posteriormente, como os que se registam na igreja de Alcongosta, ou nas capelas de São Miguel em Monsanto e do Espírito Santo em Penha Garcia (Fernandes, Alberto, 2009) ou, *in situ*, os que se podem observar nos afloramentos rochosos no cimo do castelo de Idanha-a-Nova ou por detrás da capela de São Miguel em Monsanto (*idem*, 2009).

O tabuleiro de alquerque surge ainda na versão de Alquerque de Três. Neste caso o tabuleiro circunscreve-se a um quadro dividido por duas linhas perpendiculares e duas perpendiculares. Pratica-se com seis peças, três de cada cor, com o objectivo de conseguir colocar três em linha. (Afonso X, p. 355-356). Estamos perante o familiar mais próximo do Jogo do Galo.

Encontramos este tabuleiro gravado na escadaria da Igreja do Menino Deus em Lisboa, bem como, em território nacional, no claustro da Igreja de Santa Maria do Olival em Guimarães, ou no afloramento rochoso junto ao Moinho do Pinheiro em Montemor-o-Novo (Catálogo da Exposição *Pedras que Jogam*, p. 13 e 18 respectivamente).

## 5. O FUTEBOL DE MESA

No levantamento de jogos gravados em pedra da cidade de Lisboa, encontramos junto a um tabuleiro de Alquerque de Doze no Castelo de São Jorge, gravado numa pedra hoje utilizada como banco, três tabuleiros que representam campos de futebol e que se encontram colocados noutros tantos bancos. Não

quisemos deixar de os descrever neste estudo, pela originalidade, pois são os primeiros a serem encontrados com esta tipologia e, por outro, por marcarem a permanência da gravação em pedra de jogos, qualquer que seja a sociedade e o tempo que o produziu.

Como referido no catálogo, pensamos tratar-se de um campo para jogar futebol, que seria praticado com os elementos próprios do *Subbuteo*, ou com caricas. Nos anos 80 do século passado por várias vezes certas empresas de refrigerantes imprimiram no interior das suas caricas fotografias de jogadores de futebol, com o objectivo dos consumidores colecionarem e formarem as suas equipas favoritas. Estas caricas eram depois jogadas com os dedos, no solo ou em campos improvisados.

O *Subbuteo*, jogo de mesa simulando uma partida de futebol, era comercializado com o campo e os jogadores, podendo o interessado escolher a equipa da sua preferencia. Existia no mercado um rol de equipas a fim de poder satisfazer os interesses clubísticos dos interessados, bem como acessórios como painel marcador dos golos, bancadas a até torres de iluminação do campo. (Markl, 2010, p. 88-89).

Este jogo concebido por Peter Adolph (1916-1994) com o nome *Hobby*, tomou a designação comercial de *Subbuteo* derivado do nome latim da ave de rapina *Falco Subbuteo*. Começou a ser comercializado em 1947 no Reino Unido e, em Portugal, foi lançado em 1972, com licença da *Sports Games* (Horta, 2011). Em 1981, existiam pelo menos trinta equipas portuguesas representadas nas equipas de *Subbuteo* (Upton, 2011). O jogo mantém ainda hoje grande quantidade de adeptos com realização de campeonatos nacionais e participação de portugueses em provas internacionais<sup>5</sup>.

Poderia ser este o jogo praticado nos bancos do Castelo de São Jorge, no entanto, o único dado concreto que dispomos é tratar-se de um campo de futebol representado em escala reduzida, com a apresentação de áreas do meio campo, balizas, etc., que permite datá-lo como posterior a 1888, data em que o futebol começou a ser praticado em Portugal.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fazer história do jogo é fazer história da humanidade, pois desde muito cedo surgem referências iconográficas a actividades lúdicas. Caminhando entre a Antropologia Cultural e a Etnologia, a história do jogo vai adquirindo a sua ori-

<sup>5</sup> Os calendários das competições e classificações actualizadas, bem como aspectos curiosos e de história do jogo, estão disponibilizados em *blogs* como *A Tribo do Piparote*, *Livre Indirecto On-line*, e no sítio da *Associação Portuguesa de Subbuteo*. Actualmente o *Subbuteo* é comercializado internacionalmente pela Hasbro, encontrando-se disponível no mercado nacional jogadores com as cores da selecção portuguesa.

ginalidade 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 (Huizinga, 1971). E é precisamente neste aspecto que colocamos a tónica na ligação entre o jogo e o religioso, o lúdico e o simbólico. É a destreza do jogador, o imaginar para além do óbvio, o posicionamento pensado das peças, que traça o destino de um vencedor e que o conduz ao culminar triunfal de uma partida, fazendo-o participar, de algum modo, numa faceta mágica da vitória.

São esses preceitos das regras que definem um vencedor: a sua paciência, o seu calculismo e perseverança, mas é também a envolvente que preconiza, para alguém, uma vitória ou uma derrota. Aspectos externos ao jogo pesam no desfecho final e o local físico, a orientação do tabuleiro, a luz e o vento, constituem-se como factores que podem alterar essas regras, condicioná-las ou redefini-las.

O local onde se joga é sempre importante, e é precisamente pelo facto de alguns locais congregarem essas forças telúricas – por regras que o homem não consegue explicar – que se elegem determinadas localidades ou pontos de paragem. Quando uma mensagem é inscrita num local, seja num penedo, seja numa árvore onde se escreve o nome, nunca essa gravação permanece sozinha. É um desejo de repetir e de perpetuação que leva a considerar um determinado local como detentor de uma mágica, que explica a razão de se multiplicarem os símbolos, signos, desenhos, riscos ... que certos locais ostentam.

Esta relação entre jogo e sociedade, foi cabalmente interpretada por Roger Caillois ao afirmar que «A estabilidade dos jogos é notável. Os impérios e as instituições desaparecem, os jogos ficam, com as mesmas regras e, por vezes, com as mesmas peças (...). Constância e universalidade completam-se e surgem como tanto mais significativas quanto os jogos mais dependem das culturas em que são praticados» (1990, p. 101). O autor vai ainda mais longe ao afirmar que «Não seria absurdo esboçar o diagnóstico de uma civilização a partir dos jogos que nela prosperam de uma forma especial. De facto, sendo os jogos factores e imagens de cultura, daí decorre que, em certa medida, uma civilização e, no seio de uma civilização, uma época, pode ser caracterizada pelos seus jogos» (*idem*, p. 102).

Esta premissa seria impossível de realizar relativamente à cidade de Lisboa como em relação à sociedade portuguesa. O embrionário estado da investigação neste domínio impede o estabelecimento de considerações gerais ou particulares sobre o mundo do lúdico na sociedade portuguesa.

O levantamento dos tabuleiros de jogo gravados em pedra tem vindo a ser realizado ao longo dos últimos anos. Uma das primeiras apresentações

dos resultados desse trabalho foi a organização de uma exposição temporária, depois transformada em exposição itinerante, da qual também resultou o respectivo catálogo e Cd-Rom interativo (Carreiras, Alberto, Fernandes, 2004). Esta exposição, intitulada *Pedras que Jogam – Jogos de Tabuleiro de outras Épocas*, que teve lugar entre 29 de Abril a 23 de Junho de 2004, foi realizada em parceria entre o Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa e o Museu da Cidade da Câmara Municipal de Lisboa (Divisão de Museus e Palácios/D.P.C.).

Esta exibição reuniu cerca de cinquenta tabuleiros de jogo, numa amostragem significativa da realidade nacional, divulgando um património cultural e social que continua vivo até hoje, perpetuando tradições lúdicas com origem em épocas recuadas.

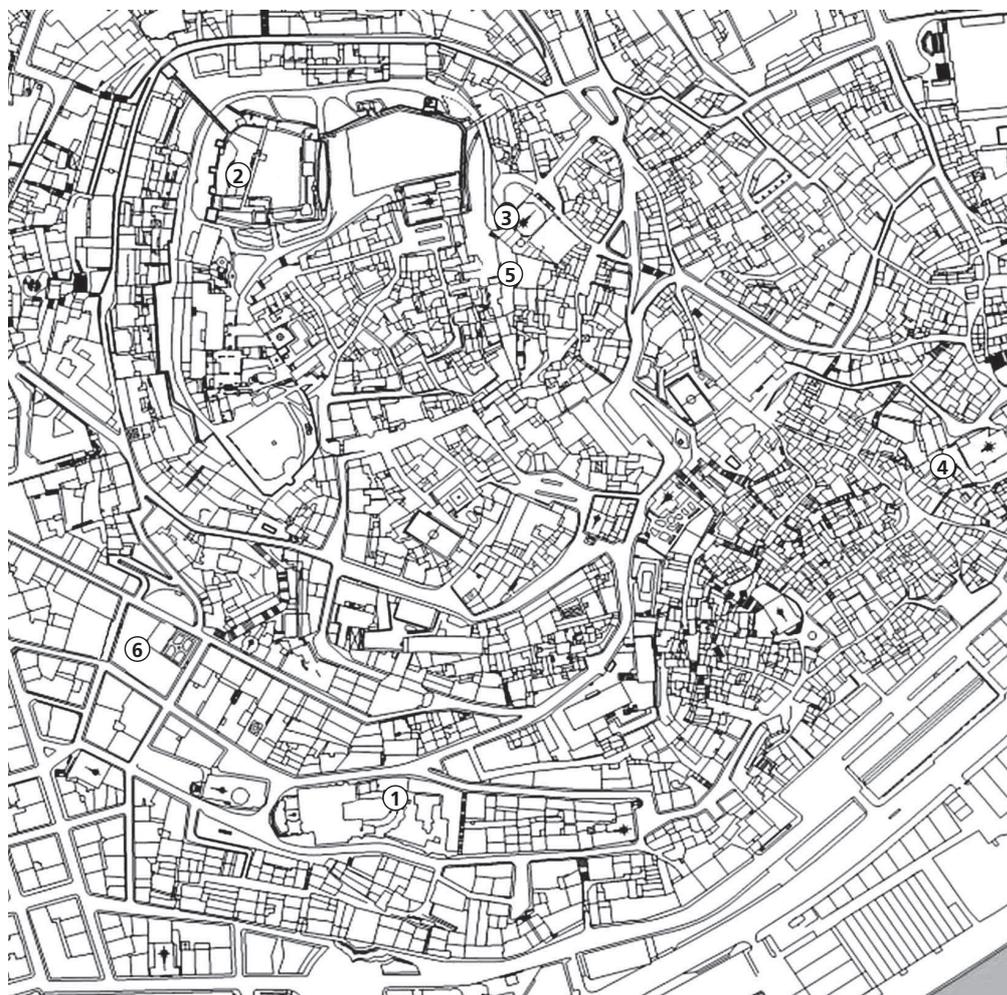


Fig. 16 – Mapa de distribuição dos jogos de tabuleiro na cidade de Lisboa.

1 – Sé Catedral; 2 – Castelo de S. Jorge; 3 – Prátio D. Fradique; 4 – Igreja St.º Estevão; 5 – Igreja Menino Deus; 6 – Palácio Penafiel

A originalidade e interesse suscitado pelo levantamento que temos estado a realizar, contribuiu para que, nos últimos anos, uma equipa multidisciplinar de investigadores, coordenada por Jorge Nuno Silva se dedicasse mais intensamente ao estudo do jogo em território nacional. Actualmente, encontra-se a ser desenvolvido o Projecto *História dos Jogos em Portugal*, com o apoio da Fundação para a Ciência e Tecnologia (Projecto intitulado *História dos Jogos em Portugal* (PTDC/HCT/70823/2006). Esta investigação visa, no âmbito do estudo dos tabuleiros de jogo, inventariar, catalogar e estudar as práticas de jogo em Portugal ao longo do tempo.

Neste contexto, apresentamos agora este trabalho, exclusivamente dedicado ao levantamento dos tabuleiros de jogo da cidade de Lisboa. É sintomático o facto destes tabuleiros se concentrarem na parte antiga da cidade, concretamente na zona de Alfama e Castelo, sendo que estes espaços se constituem como lugar onde as convivências de vizinhança ainda hoje mais se manifestam (Fig. 22).

Do exposto, podemos extrair pelo menos dois dados conclusivos inovadores. Por um lado, o facto de se encontrar em larga maioria o jogo do alquerque, o que é bem evidente no **Quadro n.º 1** e **Gráfico n.º 1**. Para além deste facto, são todas as variantes do jogo do alquerque que se encontram presentes o que corresponde a distintos tipos de jogo que podem ser englobados sob esta designação, ou seja: o alquerque de doze, o alquerque de nove (ou jogo do moinho), o alquerque de três (ou três em linha). Isto indica uma clara preferência por este tipo de jogo em desprimor de outros.

Por outro lado, regista-se o aparecimento, pela primeira vez, da representação em pedra, de um campo de futebol, facto que, apesar de cronologicamente ser muito próximo de nós, não deixa de ser interessante e invulgar no panorama nacional. Estes tabuleiros de um campo de futebol confirmam, também eles, a permanência do lúdico nos locais de maior sociabilidade e o interesse por esta nova «actividade desportiva» ao ponto de ficarem registados na pedra três tabuleiro de jogo.

Mas um dos aspectos mais relevantes é, sem dúvida, os locais onde estes tabuleiros aparecem. Se observarmos o **Gráfico n.º 2**, constatamos que o maior número de exemplares é gravado na rua/espço público. Este facto é considerado normal pois é na rua onde a população se congrega e onde estabelece relações de convívio. No entanto, os tabuleiros de jogo que se vêm gravados em igrejas, quer nos degraus de acesso quer em área muito próxima, demonstram que estes edifícios religiosos pautaram a vida de uma comunidade, constituindo-se como núcleos agregadores do ponto de vista mental.

Pelos inúmeros exemplos que temos vindo a recolher, e pelo que ficou expresso ao longo deste trabalho, parece evidente que, desde muito cedo e durante largos séculos (cf. **Quadro n.º 2**), o jogo, ou pelos menos alguns tipos de jogo,

foram permitidos e incentivados pela igreja, a tal ponto que, traçar estes tabuleiros em espaços religiosos não parece nunca ter constituído um obstáculo, antes tolerado, consentido e porventura incentivado.

N.º jogo	Tipo de jogo	Local	Contexto cronológico
1	Alquerque de 12	Sé de Lisboa	Séc. XIV/XV ?
2	Alquerque de 9 ou jogo do moinho	Sé de Lisboa	Séc. XIV/XV ?
3	Alquerque de 12	Sarcófago romano (Castelo de S. Jorge)	Séc. XI/XIII ?
4	Alquerque de 12	Pátio D. Fradique	Inícios séc. XX ?
5	Alquerque de 12	Pátio D. Fradique	Inícios séc. XX ?
6	Alquerque de 12	Pátio D. Fradique	Inícios séc. XX ?
7	Alquerque de 12	Pátio D. Fradique	Inícios séc. XX ?
8	Alquerque de 12	Igreja de St.º Estêvão	Anterior a 1940
9	Alquerque de 12	Igreja do Menino Deus	Posterior a 1711
10	Alquerque de 3 ou 3 em linha	Igreja do Menino Deus	1.ª metade séc. XVIII
11	Alquerque de 12	Igreja do Menino Deus	Posterior a 1711
12	?	Igreja do Menino Deus	Posterior a 1711
13	Alquerque de 12	Palácio Penafiel – contexto arqueológico	Séc. XIX / inícios séc. XX
14	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge	Séc. XIX / inícios séc. XX
15	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge	Séc. XIX / inícios séc. XX
16	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge	Séc. XIX / inícios séc. XX
17	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge	Séc. XIX / inícios séc. XX
18	Alquerque de 12	Castelo de S. Jorge	Séc. XIX / inícios séc. XX
19	Futebol de mesa	Castelo de S. Jorge	Séc. XIX / inícios séc. XX
20	Futebol de mesa	Castelo de S. Jorge	Séc. XIX / inícios séc. XX
21	Futebol de mesa	Castelo de S. Jorge	Séc. XIX / inícios séc. XX

Quadro 2 – Tabuleiros de Jogo em Lisboa – Cronologia

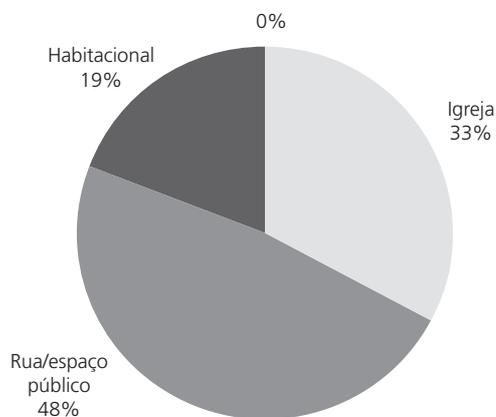


Gráfico 2 – Tabuleiro de jogo em Lisboa (%)

## BIBLIOGRAFIA

- ALCOÇER, F. (1559) – *Tratado del Juego, en el qual se trata copiosamente quando los jugadores pecan, y son obligados a restituyr assi de derecho divino como de derecho comun, y del Reyno, y de las apuestas, suertes, torneos, justas, juegos de cañas, toros y truhanes con otras cosas provechosas y dignas de saber*. Salamanca: Casa de Andres de Portonaris. 350 p.
- ALLEAU, R., dir. (1973) – *Dicionário de Jogos*. Porto: Editorial Nova. 518 p.
- ALVARENGA, M. (2011) – *Jogos Antigos* [Em linha]. [S.l.:s.n.] [Consult. 7 Fevereiro 2011]. Disponível em WWW: <URL:http://www.jogos.antigos.nom.br>.
- ARAÚJO, N. (1992) – *Peregrinações em Lisboa*. 2.ª edição. Lisboa: Veja. 8 vols.
- AVEDON, E. (2010) – *Virtual Museum of Games* [Em linha]. Ontário: University of Waterloo. [Consult. 7 Fevereiro 2011]. Disponível em WWW: <URL:http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca>.
- BANCO, R. (2005) – Enquadramento Histórico-artístico da Igreja e Convento do Menino de Deus. In *Reabilitação Urbana – Intervenção de Conservação e Restauro da Igreja do Menino de Deus*. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa. p. 85-94.
- BARREIRA, C. G. (1993) – *Jogos Tradicionais*. Horta: [s.n.]. 156 p. Edição do autor.
- BELL, R. C. (1979) – *Board and Table Games from many Civilizations*. New York: Dover Publications Inc. 2 vols.
- BERGER, F. (2004) – From circle and square to the image of the world: a possible interpretation for some petroglyphs os merels boards. *Rock Art Research*. 21: 1, p. 11-25.
- BLUTEAU, R. (1712-1728) – *Vocabulario portuguez e latino, aulico, anatomico, architectonico, bellico, botanico, brasilico, comico, critico, chimico, dogmatico, dialectico, dendrologico, ecclesiastico, etymologico, economico, florifero, forense, fructifero ...*, Coimbra: Collegio das Artes da Companhia de Jesus. 10 vols.
- BOTERMANS, J.; BOTERMANS, N.; MEIJER, Z. (1999) – *O Mundo dos Jogos*. Barcelona: Altaya. 2 vols.
- CAILLOIS, R. (1990) – *Os Jogos e os Homens – a Máscara e a Vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia. 228 p.
- CARREIRA, A.; ALBERTO, E. FERNANDES, L. (2004) – *Catálogo da Exposição Pedras que Jogam – Jogos de tabuleiro de outras épocas*. Lisboa: Departamento de Matemática da F. C. U. L.; Museu da Cidade, CML, 32p.
- CARVALHO, A. R.; FARIA, J. C. (2001) – Fragmento de um tabuleiro de jogo de «Alquerque de Nove» proveniente do Castelo de Alcácer do Sal. *Arqueologia Medieval*. Porto. 7, p. 211-215.
- CATARINO, H. (1997-1998) – O Algarve Oriental durante a ocupação islâmica. Povoamento Rural e povoaamentos fortificados. *Al'Ulyā: Revista do Arquivo Histórico Municipal de Loulé*. Loulé. 6:1, p. 15-517; 2, p. 525-1007; 3, p. 1013-1306.
- CONCEIÇÃO, M. A. S. [s.d.] – *Jogos Medievais de Tabuleiro*. Guimarães: Museu de Alberto Sampaio, Guimarães. p. 1-31. Texto policopiado.
- CONDE, A. F. (1998) – O Espaço do Lúdico na Sociedade e Cultura Portuguesa do século XVIII: D. José de Bragança, Arcebispo de Braga. *Ebovensis. Revista do Instituto Superior de Teologia de Évora*. X: 21-22, p. 223-244.
- COSÍN CORRAL, Y.; GARCÍA APARICIO, C. (1998) – Alquerque, Mancala y Dados – juegos musulmanes en la ciudad de Vascos. *Revista de Arqueologia*. Madrid. 201, p. 38-47.
- COSTAS GOBERNA, F. J. (2009) – *As Pedras e os Xogos. A orixe dos taboleiros de xogo galegos*. Vigo: Instituto de Estudios Vigueses. 255 p.
- COSTAS GOBERNA, F. J.; HIDALGO CUÑARRO, J. M. (1997) – *Los Juegos de Tablero en Galicia. Aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la Antigüedad Clásica al Medioevo*. Vigo: Celtica. 62 p.
- DÍEZ DE REVENGA, F. X., ed. (2006) – *Alfonso X El Sábio. Obras: Selección*. Murcia: Real Academia Alfonso X El Sábio. 312 p.
- DICIONÁRIO de Língua Portuguesa* (2011) [Em linha]. Porto: Porto Editora. [Consult. 14 Fevereiro 2011]. Disponível em WWW: <URL:http://www.infopedia.pt>.

- FERNANDES, L.; ALBERTO, E. (2009) – Sobre os jogos gravados em pedra do Distrito de Castelo Branco [Em linha]. *Revista Açafa On Line*. Vila Velha de Ródão: 2, 30 p. [Consult. 25 Fevereiro 2011]. Disponível em WWW: <URL:http://www.altotejo.org>.
- FERNANDES, L.; ALBERTO, E. (2011) – Playing with stones: stone-carved boardgames in Portugal. In «XIV<sup>th</sup> Colloquium of Board Games Studies». Bruges: KHBO (no prelo).
- FERNANDES, L.; SILVA, J. N. (2011) – Nine Men's Morris in the Roman Temple of Évora – South Portugal. In «XIV<sup>th</sup> Colloquium of Board Games Studies». Bruges: KHBO (no prelo).
- FERNANDES, P. A. (2006) – O Claustro da Sé de Lisboa: uma arquitectura cheia de imperfeições? *Murphy. Revista de História e Teoria da Arquitectura e do Urbanismo*. Coimbra. 1, p. 18-69.
- FERNÁNDEZ GÓMEZ, F. (1997) – Alquerque de nueve e tres en raya. Juegos romanos documentados en Mulva (Sevilla). *Revista de Arqueologia*. Madrid. 18:193, p. 26-35.
- FINKEL, I. L., (2007) – *Ancient Board Games in Perspective*. Londres: British Museum Press. 352 p.
- FONSECA, A. L. G. (2006) – *Subbuteo* [Em linha]. [S.l.: sn]. [Consult.4 Fevereiro 2011]. Disponível em <http://subbuteo.no.sapo.pt/2.html>
- FOUQUIÈRES, L. B. de (1869) – *Les jeux des Anciens*. Paris : C. Reinwald. 460 p.
- FOURNIER, E. (1889) – *Histoire des jouets et des jeux d'enfants*. Paris: Dentu. 350 p.
- FRAZÃO, F. (2010) – *História das Cartas de Jogar em Portugal e da Real Fábrica de Cartas de Lisboa – Do séc. XV até à actualidade*. Lisboa: Apenas Livros. 287 p.
- GOMES, P. V. (2005) – A arquitectura: um tipo único de igreja. A importância da planta centralizada da Igreja do Menino Deus. In *Reabilitação Urbana – Intervenção de Conservação e Restauro da Igreja do Menino de Deus*. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa. p. 95-104.
- GONZÁLEZ CORDERO, A. (1999/2000) – Los grabados de tradición lúdica em Extremadura (Espanha). In *Ibn Maruan Revista Cultural do Concelho de Marvão*. Marvão.9/10, p. 365-390.
- HENRIQUES, F. (1996) – A Festa do Espírito Santo no Ladoeiro e no Sul da Beira Interior. *Revista Açafa*. Vila Velha de Ródão. 1, p. 174-253.
- HENRIQUES, F.; CANINAS, C.; HENRIQUES, A. (1982) – Levantamento de algumas gravações antigas sobre rocha do sul da Beira Anterior. In *Revista Beira Alta*. Viseu. 41: 3, p. 703-715.
- HENRIQUES, F.; CANINAS, J.; AZEVEDO, L.; MONTEIRO, M., (2009) – Antiguidades de Cardosa e Moradal. *Cardo Boletim Cultural e Informativo*. Oleiros.1, p. 2-16.
- HORTA, L. F. (2011) – História do Subbuteo em Portugal. *Livre Indirecto On Line – Notícias Nacionais e Internacionais de Futebol de Mesa e Subbuteo em Língua Portuguesa* [Em linha]. [S.l.: s.n.]. [Consult. 11 Fevereiro 2011]. Disponível em WWW: <<http://livreindirecto2.blogs.sapo.pt>> .
- HUIZINGA, J. (1971) – *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Universidade de São Paulo. 243 p.
- JOGOS do Mundo (2004). Porto: Associação de Professores de Matemática. 138 p.
- LAS SIETE PARTIDAS del Rey Don Affonso el Sabio, cotejadas con varios codices antiguos por la Real Academia de la Historia (1807). Madrid: Imprenta Real. 3 vols.
- LIMA, M.; BARRETO, A. (2005) – *O Jogo da Onça*. São Paulo: Panda Books. 56 p.
- LÓPEZ PÉREZ, A. (2003) – El origen del juego ajedrez. *Revista de Arqueologia*. Madrid. 24: 263, p. 32-37.
- LOUREIRO, MATINHA [s.d.] – *Tabuleiros de Jogo Medievais – levantamento arqueológico e interpretação*. [S.l.: s.n.]. p. 1– 84. Texto policopiado.
- MACIAS, S. (1996) – *Mértola Islâmica – Estudo Histórico-Arqueológico do Bairro da Alcáçova – sécs. XII-XIII*. Mértola: Câmara Municipal de Mértola. 204 p.
- MARKL, N. (2010) – *Caderneta de Cromos*. Caraxide: Editora Objectiva. 224 p.
- MAY, R. (1991a) – Les jeux d'osselets. In *Jouer dans l'Antiquité*. Marselha: Musées de Marseille. p.100-103.

- MAY, R. (1991b) – Les jeux d'adresse et de hasard en Grèce et Rome. In *Jouer dans l'Antiquité*. Marseille: Musées de Marseille. p. 89-91.
- MONUMENTOS e Edifícios Notáveis do Distrito de Lisboa (1973). Lisboa: Junta Distrital de Lisboa. Vol. 1, 63 p.
- NÉRAUDAN, J.-P. (1991) – Les jeux de l'enfance en Grèce et Rome. In *Jouer dans l'Antiquité*. Marseille: Musées de Marseille. p. 44-48.
- NUNES, J. C.; PEREIRA, A. N.; BARROS, A. M. (1959) – *A Pedra Letreira*. Góis: Câmara Municipal de Góis. 37 p.
- OLIVEIRA, E. F. de (1882-1911) – *Elementos para a História do Município de Lisboa*. Lisboa: Tipografia Universal. 17 vols.
- ORELLANA CALDERÓN, R., ed. (2007) – *Alfonso Y El Sabio – Libro de los Juegos: Acedrex, Dados e Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías*. Madrid: Fundación José Antonio de Castro. 405 p.
- ORDENAÇÕES Filipinas (1999). 2.<sup>a</sup> ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. 5 vols. Edição fac-similada.
- ORDENAÇÕES Manuelinas (1984). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian. 5 vols. Edição fac-similada.
- OVÍDIO (2006) – *Arte de Amar*. Trad., int. e notas de Carlos Ascenso André. 2.<sup>a</sup> ed. Lisboa: Livros Cotovia. 128 p.
- PAOLI, U. E. (1955) – *Vita Romana. La Vie Quotidienne dans la Rome Antique*. Bruges: Desclée de Brouwer. 494 p.
- PARLETT, D. (1999) – *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press. 386 p.
- PEDRO, I.; VAZ, J. L. I.; ADOLFO, J. (1994) – *Roteiro Arqueológico da Região de Turismo Dão-Lafões*. Viseu: Região de Turismo Dão-Lafões. 206 p.
- PETRÓNIO (2005) – *Satyricon*. Versão portuguesa de Delfim F. Leão. Lisboa: Livros Cotovia. 342 p.
- PONTE, S. da (1986) – Jogos Romanos de Conímbriga. *Conímbriga*. Coimbra. 25, p. 131-141.
- PONTE, S. da (1999) – Jogos e Passatempos romanos. *Castrelos – Revista do Museu Municipal Quiñones de Leon*. Vigo. 12, p. 141-168.
- PONTE, S. da (2008) – *Jogos e Passatempos Romanos*. Lisboa: Apenas Livros. 40 p.
- PONTE, S. da (2000) – Abordagem ao brinqueado, ao jogo e ao passatempo durante o domínio romano na província da Lusitânia. In *Crianças de Hoje de Ontem no Quotidiano de Conímbriga – Catálogo*. Maia: Instituto Português de Museus; Museu Monográfico de Conímbriga. p. 45-51.
- SILVA, A. V. da (1944) – *Epigrafia de Olisipo: Subsídios para a história de Lisboa Romana*. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa. 331 p.
- SILVA, A. V. da (1937) – *O Castelo de S. Jorge em Lisboa: Estudo Histórico-Descriutivo*. Lisboa: Tip. Empresa Nacional de Publicidade. 180 p.
- SILVA, C. T. da – Gravuras Ruprestres inéditas da Beira-Alta. In *Actas das III Jornadas Arqueológicas – 1977*. Lisboa: Associação dos Arqueólogos Portugueses. Vol. 1, p. 167-184.
- SILVA, C. T. (1989) – Gravuras ruprestres de Ferrouhe (Viseu). In *Actas do I Colóquio Arqueológico de Viseu*. Viseu: Governo Civil do Distrito de Viseu. p. 283-288.
- SILVA, C. (1896) – *Real Casa Pia de Lisboa – Breve História da sua Fundação, Grandeza e Desenvolvimento de 1780 até ao Presente*. Lisboa: Tip. Brito Nogueira. 189 p.
- SILVA, N. E. G., pref. (1971) – *Livro de Leis e Posturas*. Lisboa: Faculdade de Direito da Universidade de Lisboa. 509 p.
- SUETÓNIO (2007) – *Os Doze Césares*. Lisboa: Assirio & Alvim. 415 p.
- UPTON, p. [S. d.] – The Team Colours Project. *Subbuteo Tribute Website* [Em linha]. [S.l.: s.n.]. [Consult. 8 Março 2011]. Disponível em WWW: <URL:http://www.peter-upton.co.uk>.
- VASCONCELOS, J. L. de (1981) – *Religiões da Lusitânia*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda. 3 vols. Edição fac-similada da 1.<sup>a</sup> edição.
- VIEIRA, C. J. C. (1998) – *Capitéis de Ara do Municipium Olisiponense*. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. 2 vols. Dissertação de Mestrado em História de Arte. Texto policopiado.
- VITERBO, S. (2004) – *Jogos Portugueses*. Lisboa: Apenas Livros. 12 p.