

Colecção de Tabuleiros de Jogos do Castelo Velho de Alcoutim (Alcoutim, Algarve)

Helena Catarino* (hcatarino@fl.uc.pt)

Fernando Dias** (fernando.dias.cma@gmail.com)

Manuela Teixeira** (manueladapalma.teixeira@gmail.com)

Resumo:

A apresentação deste poster pretende dar a conhecer, à comunidade científica, o resultado das investigações, feitas até ao momento, sobre a colecção de Tabuleiros de Jogos provenientes das escavações arqueológicas efectuadas no Castelo Velho de Alcoutim, pela Doutora Helena Catarino desde 1985.

1. Sobre o Castelo Velho

O Castelo Velho de Alcoutim é uma fortificação muçulmana fundada na época emiral (Séc. VIII/IX), que atingiu o seu apogeu no período califal (Séc. X), com ampliações e remodelações das estruturas defensivas, habitacionais e construção de uma pequena mesquita. Pelas características que apresenta tratar-se-ia de um palácio fortificado, residência de um senhor muçulmano, com funções militares de controlo do Guadiana, do seu território envolvente e da exploração dos recursos mineiros locais. Os seus habitantes teriam hábitos urbanos, revelados pelos restos alimentares e pelas activida-

* Professora da Universidade de Coimbra

** Técnicos do Município de Alcoutim - Divisão de Cultura, Turismo e Desporto

des de lazer testemunhadas pelos fragmentos de tambores cerâmicos para música e pela grande quantidade de pedras e tabuleiros de jogos.

2. A Coleção de tabuleiros de jogos

A presente coleção é composta por trinta e nove tabuleiros, completos e fragmentados, e dezoito pequenas pedras de jogo. Gravados por incisão em lajes de xisto, estes tabuleiros pertencem a seis tipologias diferentes: Alquerque, Tábula, Moinho ou Trilha, Tapatan ou Galo, Mancala e Soldado. Quatro tabuleiros apresentam um jogo diferente em cada face, e um contém dois jogos do galo, perfazendo o total de quarenta e quatro jogos. Destes, destacam-se os 16 moinhos representando mais de um terço da coleção (36,4%), seguidos pelos 12 tábulas (27,3%), seis alquerques (13,6%), quatro soldados (9,1%), três mancalas III (6,8%), dois galos (4,5%) e um fragmento indeterminado (2,3%).

De salientar que esta coleção integra o maior conjunto e variedade de jogos de tabuleiro de época islâmica provenientes de um único sítio arqueológico e os únicos exemplares de Mancala III, que temos conhecimento em Portugal.

O Município de Alcoutim decidiu dar a conhecer a coleção com a organização de uma exposição de longa duração que se encontra patente ao público no Paiol do Castelo de Alcoutim (aberto todos os dias das 9:30h às 17:30h).

3. Os Jogos

3.1. Jogo do Moinho

Os jogos de tabuleiro que têm como objectivo principal colocar peças em linha numa mesma fila são designados por Jogos de Alinhamento e são conhecidos desde o Antigo Egipto. Foram encontrados testemunhos deste jogo no Egipto, no Templo de Kurna, em Atenas, na Acrópole, em Tróia, na Irlanda, num sepulcro da Idade do Bronze, e na Noruega, num barco viking. As suas origens são incertas e a sua introdução na Europa, no mínimo, especulativa. Alguns estudiosos indicam os Gregos ou os Fenícios como os povos responsáveis pela sua introdução na Europa enquanto outros indicam, como mais provável, a introdução do jogo pelos

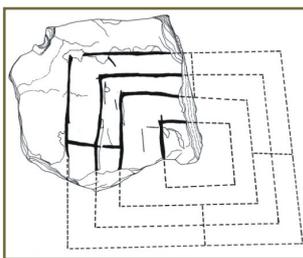


Fig. 1 - Desenho do Jogo do Moinho MA-205



Fig. 2 - Pormenor do Jogo do Moinho MA-72

povos Árabes do Norte de África.

O jogo do Moinho tem muitas designações: Moinho em Portugal, Morels em Espanha, Mill ou Morris em Inglaterra, Mérelles em França, entre outras. A designação do jogo em França é apontada, por alguns estudiosos como a que deu origem às outras designações e pode derivar da palavra francesa “merel”, que significa moeda ou marca. Outros indicam que a palavra “morris” pode ser uma corrupção linguística da palavra “mouro” - povo invasor oriundo do Norte de África, que na Idade Média introduziu e difundiu vários jogos de tabuleiro na Europa. O jogo do Moinho era muito popular na Europa Medieval (séc. XIV) e alguns tabuleiros de jogo já apresentavam uma sofisticação deveras intrigante; com o formato de uma caixa baixa, com duas tampas, com um tabuleiro de xadrez num dos lados, no outro, um tabuleiro de Moinho ou Trilha e no seu interior um tabuleiro de Gamão.



Fig. 3 - Jogo do Moinho MA-205

3.2. Jogo da Tabula

Apresenta um tabuleiro de formato rectangular dividido em duas colunas com um mínimo de doze linhas, sendo jogado por dois jogadores utilizando várias peças cada um e dois dados, simulando uma corrida. Este jogo pertence ao grupo de jogos de sorte e azar, encontrando-se muitas variantes dispersas pela Ásia, África e Europa. Tendo uma origem provável nas antigas civilizações suméria e egípcia, foi muito apreciado pelos romanos, e é uma variante do *Ludus Duodecim Scriptorum* (jogo das doze linhas), o qual veio substituir após os primeiros anos do Império. Este último, difere do jogo da Tábula por apresentar três colunas com doze linhas cada, assim como doze ou quinze peças por jogador e três dados no mínimo, enquanto as regras e o objectivo do jogo se mantêm. O jogo da tábula deu origem ao actual jogo designado por Gamão.

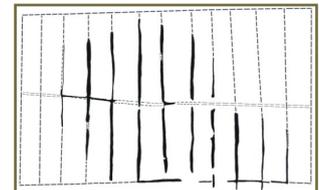


Fig. 4 - esquema do Jogo da Tábua



Fig. 5 - Fotografia do Jogo MA-197

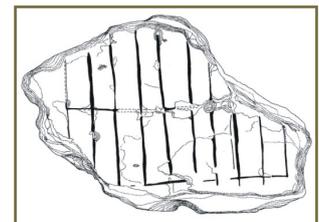


Fig. 6 - Desenho do Jogo MA-212

3.3. Jogo do Alquerque

Jogo com origens no antigo Egípto foi introduzido na Europa pelos povos oriundos do Norte de África. No século X foi mencionado no livro *Kitab al-Aghani* e designado por *El-Quirkat*. Palavra árabe da qual derivou, linguisticamente, a actual designação do jogo, *Alquerque*, que aparece pela primeira vez no manuscrito de Afonso X, Rei de Leão e Castela (1251 a 1282), intitulado “*Libro de Ajedrez, dados y tablas*”. Segundo alguns historiadores o *Alquerque* deu origem, ao fundir-se com o *Xadrez*, ao jogo das *Damas*.

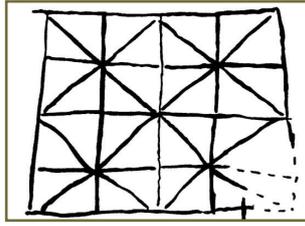


Fig. 7 - Esquema do Jogo de Alquerque

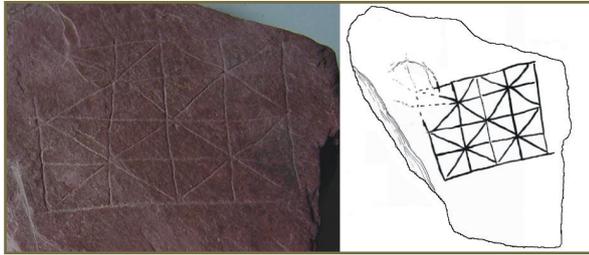


Fig. 8 - Fotografia e desenho do Jogo MA-163

3.4. Jogo do Soldado

Jogo de estratégia militar, muito apreciado pelos soldados das legiões romanas que o difundiram por todo o Império. Foi mencionado nos escritos por *Varão* (116-27 a.C.) e *Ovídio* (43 a.C. 17/18 d.C.) mas, provavelmente, é de origem anterior à época romana. O jogo do *Soldado* deu, possivelmente, origem ao *Seega* ou *Siga*, jogo tradicionalmente praticado pelos povos somali e *fellaheen*, da Somália e Egípto, respectivamente. No século XIX era praticado pelos *fellaheen* do Egípto e ainda hoje é conhecido e praticado, além de no Egípto e na Somália, no Sudão.

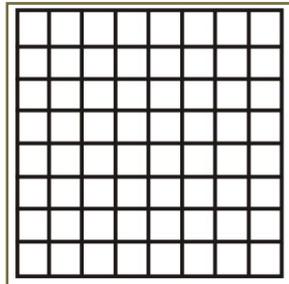


Fig. 9 - Esquema do Jogo do Soldado

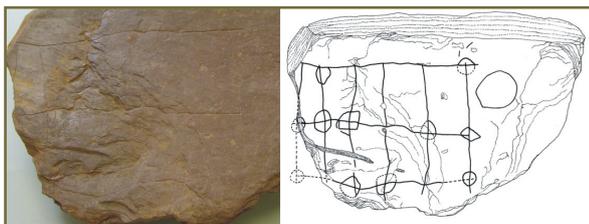


Fig. 10 - Fotografia e desenho do Jogo MA-211

3.5. Jogos do tipo Mancala III

Os Jogos do tipo *Mancala* são um dos testemunhos mais antigos das civilizações do antigo Egípto e Babilónia e a sua história interliga-se com a dessas civilizações, o que originou a sua grande divulgação e as mais de 300 variantes. De salientar que o tabuleiro de jogo mais antigo data de à 7900 anos e foi encontrado na Jordânia, na estação neolítica de *Ain Ghazal*, e é constituído por doze pequenas cavidades dispostas em duas linhas de seis.

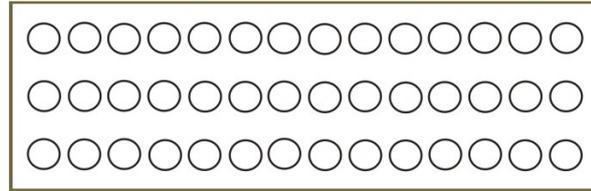


Fig. 11 - Esquema do Jogo tipo Mancala III

Jogos de perícia ou eruditos, requerem reflexão e cálculo para a concepção dos lanços e, para jogos idênticos, quanto maior for o número de linhas de cavidades e, conseqüentemente, de hipóteses a considerar maior será o esforço mental exigido aos jogadores.

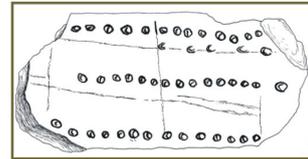


Fig. 12 - Desenho do Jogo MA-162

A designação destes tipos de jogos, *Mancala*, deriva da palavra árabe *manqala* ou *minqala*, e significa mover, deslocar, transportar de um lado para o outro. Estes praticam-se por dois adversários ou dois grupos de adversários sobre um tabuleiro constituído por duas, três ou quatro linhas de cavidades, cujo número varia, de três a cinquenta, conforme os jogos e pode não ser fixo. Genericamente o jogo consiste na distribuição das pedras ou sementes de uma cavidade, uma a uma, pelas seguintes no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, com o objectivo de capturar ou comer as pedras do adversário ou grupo de adversários, segundo determinadas regras. As pedras de jogo utilizadas estão, normalmente, em harmonia com a natureza, valor do tabuleiro e condições locais, visto que estes têm um significado mitológico, sagrado e hierárquico, e podem ser sementes duras e arredondadas, seixos, conchas, excrementos de camelos, de caprinos e de ovinos, contas de coral, bolas de marfim e de bronze ou de ferro.

O número de linhas de cavidades determinam a tipologia dos jogos, ou seja, os tabuleiros do tipo *Mancala* II são constituídos por duas linhas de cavidades, os tabuleiros do tipo *Mancala* III são constituídos por três linhas de cavidades e os tabuleiros



Fig. 13 - Pormenor do Jogo MA-225

do tipo Mancala IV são constituídos por quatro linhas de cavidades. Os jogos pertencentes ao tipo Mancala III são os menos conhecidos e estudados, desconhecendo-se completamente as suas regras.

3.6. Jogo Tapatan ou Galo

Designados por Jogos de Alinhamento são conhecidos e praticados desde tempos imemoriais, como comprovam os exemplos existentes no Egipto, Índia, Creta, Grécia e Roma. Existem inúmeros tabuleiros de diferentes configurações, dos quais os mais conhecidos são, O+X, Galo ou Tapatan, Moinho, Tic Tac Toe, Três-em-Linha, Nove Buracos, Nove Pontos. Todos estes jogos têm em comum serem praticados por dois jogadores que colocam, alternadamente, as peças no tabuleiro com o objectivo de colocarem três delas em linha enquanto tentam evitar que o adversário o faça. Em cada versão do jogo, e à medida que o número de peças aumenta, o objectivo mantém-se, assim como a forma de o iniciar. O jogo Três-em-Linha é, actualmente, muito popular devido, principalmente, às novas versões postas no mercado por empresas do ramo lúdico juvenil.

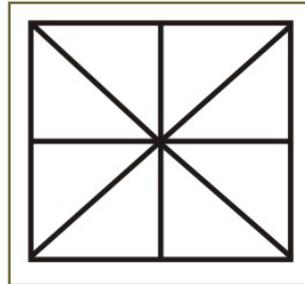


Fig. 14 - Esquema do Jogo do Galo

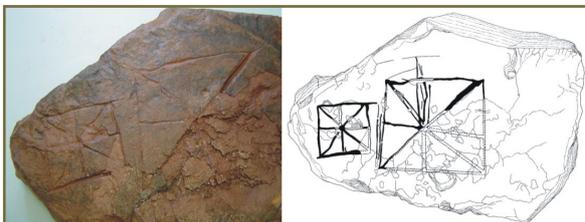


Fig. 15 - Fotografia e desenho do Tabuleiro do Jogo MA-191

Notas:

Desenho: Fernando Dias e Helena Catarino

Fotografia: Arquivo Fotográfico do Município de Alcoutim

Referências bibliográficas:

CARREIRA, Adelaide; ALBERTO, Edite; SILVA, Jorge Nuno; FERNANDES, Lídia (2004) - *Jogos de Tabuleiro de Outras Épocas Pedras que Jogam. Catálogo da Exposição*. F.C. - Universidade de Lisboa / M.C. - Câmara Municipal de Lisboa.
 ALARCÃO, Adília (1994) - *Museu Monográfico de Conimbriga Coleções*. IPM, pp. 41-42, 124.
 CARVALHO, António Rafael; FARIA, João Carlos (2001) - Fragmento de um tabuleiro de jogo de Alquerque de nove proveniente do Castelo de Alcácer do Sal. In *Arqueologia Medieval*. Campo Arqueológico de Mértola. Porto. 7, pp. 211-215.

CATARINO, Helena (1997/98) - *O Algarve Oriental Durante a Ocupação Islâmica*. Al-ulyã Revista do Arquivo Histórico de Loulé. Loulé. 6:1-2-3.

CATARINO, Helena (1998) - Tabuleiro de jogo. Xisto. In *Portugal Islâmico Os últimos sinais do Mediterrâneo*. Museu Nacional de Arqueologia. Lisboa, p. 173.

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

COSTAS GOBERNA, Fernando Javier; HIDALGO CUNÁRRO, José Manuel [s/d] - *Los Juegos De Tablero En Galicia – Aproximación a Los Juegos Sobre Tableros En Piedra Desde La Antigüedad Clásica Al Medioevo*.

GOMES, Rosa Varela (2001) - Palácio Almóada da Alcáçova de Silves. Catálogo da Exposição do Museu Nacional de Arqueologia. Lisboa.

HUIZINGA, Johan (1971) - *Home Ludens. O Jogo como Elemento da Cultura*. Ed. Universidade de São Paulo.

MACIAS, Santiago (1996) - *Mértola Islâmica Estudo Histórico - Arqueológico do Bairro da Alcáçova. Sécs. XII-XIII*. Ed. Câmara Municipal de Mértola, Mértola.

OSÓRIO, Marcos (2004) - *Pedras que jogam II*. Ficheiros html acedidos on-line na internet in <http://web.archive.org/web/20040524053316/http://arqueoblog.blogspot.com> em Novembro de 2004.

SILVA, Elisio Romariz Santos (1995) - Jogos de quadrícula do tipo Mancala com especial incidência nos praticados em Angola. Instituto de Investigação Científica Tropical. Lisboa.