

Tabuleiros de jogo e outras gravações no castelo de Vilar Maior

Lídia Fernandes (*)

Marcos Osório (**)

Introdução

O presente texto resulta da recente descoberta num afloramento rochoso no interior do Castelo de Vilar Maior (Sabugal) de uma gravação que interpretamos como sendo um tabuleiro de jogo.

Este achado pode ser colocado em paralelo com um outro já conhecido junto à porta do castelo. Ambos tabuleiros se encontram incisos no afloramento granítico, que por aqui abunda, e constituem testemunhos da atividade lúdica de época, muito possivelmente, medieval ou moderna que, em muitos locais, se encontra associada à vivência no interior dos castelos e à atividade militar que obriga à concentração de grande número de pessoas em espaços confinados.

A análise deste mais recente exemplar, encontrado no decurso de intervenções arqueológicas realizadas neste castelo, em 2013, dirigidas por Paulo Pernadas e Marcos Osório, permite reafirmar algumas das considerações formuladas sobre o património lúdico nesta região do país, colocando-o em paralelo com outros tabuleiros de jogo registados na zona.

A existência de outro tipo de gravações junto ao castelo que, em nossa opinião, se enquadram em contextos culturais claramente distintos e de cronologia muito anterior, mas que morfologicamente e numa rápida observação, eventualmente se podem assemelhar às que classificamos como tabuleiros, suscita igualmente outras considerações.

Independentemente das incertezas e, genericamente, da parca informação que possuímos sobre a atividade lúdica em tempos mais antigos, os exemplares que ora se apresentam permitem enriquecer esse conhecimento e, de igual modo, formular algumas reflexões sobre a tradição da gravação de riscos, símbolos, covinhas e figuras, na superfície dos afloramentos rochosos. Trata-se, afinal, de mensagens que perduraram até hoje, sendo imperioso conhecê-las e interpretá-las. Perdido que

está o sentido original de quem as fez, o nosso propósito é redescobrir estes sinais e aproximarmo-nos, o mais que nos for possível, das intenções e propósitos subjacentes à sua realização.

1. A fortificação de Vilar Maior

A aldeia de Vilar Maior situa-se a 23 km para nordeste da sede de município e distribui-se pela vertente meridional de um relevo elevado, com um máximo de 792 m de altitude, onde assenta, em formidável posição de destaque, o castelo (classificado como Imóvel de Interesse Público pelo Decreto n.º 2/96, DR, I Série-B, n.º 56, de 6-03-1996). É uma região de solos graníticos, com abundantes penedias e terrenos de cultivo encaixados em socalcos nas zonas mais íngremes, sendo atravessada pelo curso do rio Cesarão.

O primitivo burgo de Vilar Maior estava rodeado, originalmente, por uma linha defensiva a meia encosta, que visava definir um perímetro circular, contornando a cumeada e resguardando sobretudo a vertente sudeste, mas que não terá sido concluída. Restam apenas alguns escassos troços intactos, especialmente no primitivo edifício dos Paços do Concelho (atual museu). Nessa área perduram também os restos de uma porta, correspondente à entrada principal da aldeia. A data de 1280 inscrita na ombreira do arco desse vão é considerada como a cronologia da sua conclusão, revelando tratar-se de uma iniciativa leonesa (Barroca 2000: 224).

No século XV, a muralha que defendia o aglomerado alto-medieval terá pouco a pouco sido abandonada, derrubada e a pedra reutilizada no casario, de tal forma que numa gravura feita por Duarte d'Armas (em 1509), já vem representada em ruína.

No cimo da povoação, bastante isolado, encontra-se o castelo que é composto por uma cidadela de perímetro arredondado, construída em aparelho não isódomo (Dórdio, 1998: 63), característico das fábricas pré-românicas (Gutiérrez González *et alii*, 1994: 392 e 398). Para Mário Barroca, a sua construção com aparelho proto-românico pode recuar à segunda metade do século XI (Barroca, 2000: 224). A porta de arco ogival e impostas molduradas é nitidamente de fabrico posterior.

O recinto foi mais tarde guarnecido, por fora, com uma torre quadrangular altaneira, tangente à parte sudeste da muralha (Gutiérrez González *et alii*, 1994: 389; Monteiro, 1999: 60; Barroca, 2000: 224), de forma a apetrechar defensivamente a fortificação, posicionando-se vigilante sobre a porta de entrada (Fig. 2). Com esta construção de três pisos obteve-se um amplo controlo visual das terras limítrofes.

Vilar Maior passou a deter um importante estatuto militar no reinado de D. Dinis, devido à sua posição estratégica junto à nova raia fronteiriça (após o Tratado de Alcanizes de 1297), por este motivo, o monarca promoveu a valorização militar do aglomerado e, segundo os investigadores, terá sido responsável pela construção da torre de menagem do castelo, tendo em consideração as Armas de Portugal representadas na face

sul da torre (Gomes, 1996: 115) e a utilização de aparelho isódomo siglado (Gutiérrez González *et alii*, 1994: 396), só nesta construção.

Pelos finais do séc. XV foi construída, conforme a gravura de Duarte d'Armas (1509), uma segunda cintura defensiva que contornava por completo a fortificação – uma barbacã baixa, construída apenas para impedir a aproximação inimiga (Gutiérrez González *et alii*, 1994: 395). As escavações efetuadas no seu primitivo local de fundação revelaram que se tratava de um muro de grande espessura, hoje completamente arrasado, perdurando apenas os alicerces de encosto à torre de menagem (Fig. 2), e desconhecendo-se a sua planta em torno da torre, mas sabemos que, em 1758, ainda se encontrava erguida (Jorge, 1991: 39).

2. Contexto do achado

O tabuleiro gravado recém-descoberto surgiu na intervenção arqueológica realizada no interior do Castelo de Vilar Maior em Julho de 2013.

A principal conclusão desta intervenção é que o recinto da fortificação estava ocupado por diversas edificações arruinadas (Figs. 1 e 2). Pelo tipo de soluções construtivas, pelas

argamassas e reboco empregues e pela cronologia das faianças e numismas encontradas é possível garantir que estas construções datam de um período entre os séculos XVI e XVII, pois em 1758 já se encontravam arruinadas, conforme vem descrito na Memória Paroquial de Vilar Maior (Jorge, 1991: 39).

Mas esta ocupação do interior do Castelo de Vilar Maior recua ao séc. XV, como está atestado na planta da fortificação feita por Duarte d'Armas (1509), onde se observam diversos edifícios com uma disposição relativamente diferente da que foi agora identificada e dos quais já não se conservam muitos testemunhos intactos. É provável que essas edificações baixo-medievais tenham sido completamente reformuladas pelas posteriores construções seiscentistas, que aumentaram consideravelmente a área edificada, num período de reforço militar da região de Riba Côa, no âmbito das Guerras de Restauração.

As casas funcionariam como habitação da guarnição e do comando da praça-militar, bem como armazém de armamento e balística. Poderia ainda haver alguma forja e outros estabelecimentos artesanais.



Fig. 1 – Um aspeto dos trabalhos arqueológicos desenvolvidos no interior do Castelo de Vilar Maior e a localização do tabuleiro descoberto.

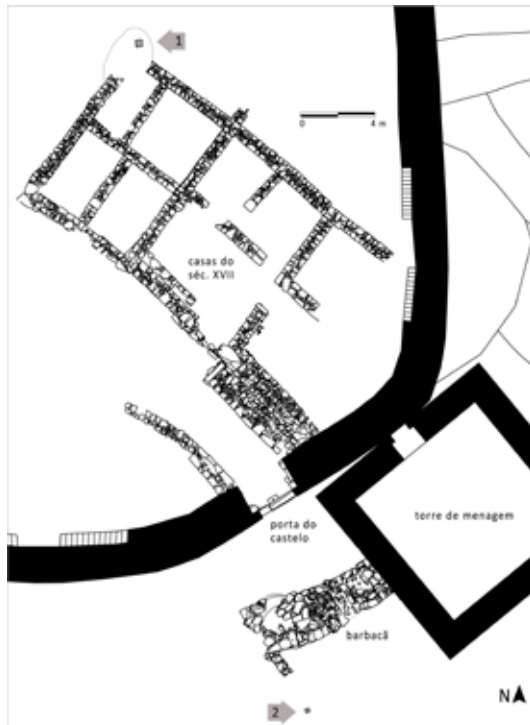


Fig. 2 – Planta das edificações identificadas no interior do castelo e localização dos tabuleiros de jogo descritos neste texto.

Assim, foram identificadas duas fiadas de edifícios paralelos e alinhados com o arco de entrada, criando um percurso até ao centro do recinto. As edificações do lado poente parecem encostar e alinhar com o traçado curvilíneo da muralha, ao passo que os imóveis do lado nascente definem uma extensa fachada, ao longo de 20 metros, perfilada retilinearmente com a ombreira direita da porta do castelo (Fig. 2).

Aí define-se um bloco de construções adossadas, talvez correspondentes a dois edifícios. O imóvel mais próximo da entrada teria dois pisos e permitiria aceder ao piso superior por escadaria externa, da qual sobra uma extensa base maciça (logo à entrada do castelo).

No andar térreo teria cinco compartimentos, sendo curioso que o imóvel desenhado por Duarte d'Armas, nessa zona, é descrito na legenda da planta como «*casa sobradada*», o que evidencia a existência de imóveis de dois pisos logo desde os finais do séc. XV.

Pela deteção de um arranque de muro a nordeste, depreende-se que estas construções devem prolongar-se para essa zona, não escavada, onde apareceu o tabuleiro de jogo agora descoberto, apontando para uma datação prévia à construção destes imóveis.

Sob os alicerces destas construções, nas cavidades do substrato granítico, deparámos também com depósitos estratigráficos com espólio de datação proto-histórica. Estes estratos devem corresponder a níveis de ocupação do cume deste relevo, durante o I milénio a.C., dado que as cerâmicas encontravam-se pouco roladas e por vezes em deposição primária, apenas afetadas pelos remeximentos construtivos mais recentes.

3. Análise do tabuleiro de jogo 1

O tabuleiro de jogo que agora se analisa pode ser classificado como o jogo do Alquerque dos 12. Trata-se de uma figura quadrada, com 34X35 cm



Fig. 3 – Localizaç o do tabuleiro de jogo gravado no afloramento rochoso no interior do recinto muralhado do Castelo de Vilar Maior.

de dimens o. A t cnica executiva empregue n o   especialmente cuidada, ainda que a definiç o do quadrado com linhas razoavelmente direitas, deva evidenciar o recurso a uma qualquer marcaç o pr via no solo, de forma a facilitar a sua posterior gravaç o. O facto de se tratar de uma laje de granito medianamente grosseiro concorre, igualmente, para o

facto de os traços incisos apresentarem algumas irregularidades.

Este exemplar foi descoberto sensivelmente a meio da  rea do recinto, num enorme afloramento rochoso a  existente e que foi colocado   vista no decurso da intervenç o (Fig. 3).

Curiosamente,   poss vel observar no mesmo afloramento algumas outras gravaç es, muito esbatidas, as quais, em nossa opini o, n o dever o ser associadas ao que interpret mos, de forma clara e inequ voca, como sendo um tabuleiro

(Fig. 4). Mas sobre esta problem tica iremos nos debruçar mais adiante.

A eros o da superf cie rochosa poder  ser respons vel pela n o manutenç o de parte de alguns traços (Fig. 5), sendo a sua reconstituç o, n o obstante, perfeitamente poss vel permitindo concluir tratar-se de um tabuleiro de jogo do Alquerque dos 12, como j  foi referido.

A figura em presença   composta por um quadrado preenchido interiormente por m ltiplas linhas que se entrecruzam, paralela, perpendicular e obliquamente. Temos, assim, tr s linhas que se cruzam perpendicularmente duas a duas, criando quatro quadra-

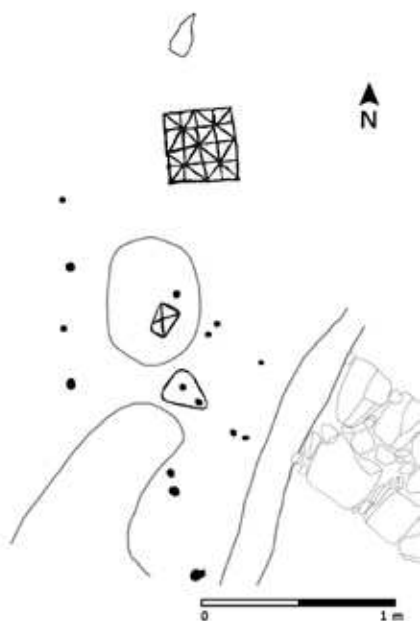


Fig. 4 – Levantamento gr fico do afloramento rochoso com o tabuleiro (autoria de Marcos Os rio e Paulo Pernadas).



Fig. 5 – Pormenor do tabuleiro de jogo 1 gravado no afloramento granítico..

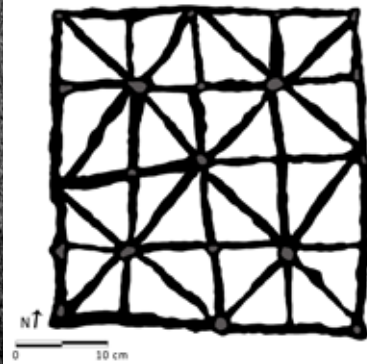


Fig. 6 – Desenho do tabuleiro de jogo do Alquerque dos 12 de Vilar Maior.

dos internos e, por fim, seis linhas oblíquas que atravessam as anteriores (Figs. 5 e 6). O objetivo desta matriz é a obtenção, não de “casas” ou locais onde se posicionam as peças de dois jogadores, mas antes o assinalar de pontos na intersecção dos traços, onde aquelas seriam colocadas. Neste tabuleiro temos um total de 25 pontos onde as peças podem estacionar. As linhas que unem estes pontos auxiliam os jogadores nas direções possíveis da movimentação das peças.

Um esclarecimento do que acabámos de referir consiste no facto de serem bem visíveis algumas das concavidades que, no entrecruzamento das várias linhas, marcam os pontos onde as peças de jogo seriam colocadas.

Esta questão das concavidades presentes nos tabuleiros de jogo prendeu-nos anteriormente a atenção, uma vez que existem inúmeros casos onde traços e concavidades assumem igual preponderância no traçado do tabuleiro. Em outras situações, inclusivamente, apenas se encontram presentes essas covinhas, estando ausentes as linhas que as unem, ainda que em nossa opinião esse tipo de tabuleiro seja precisamente o mesmo, isto é, o Alquerque dos 12. Um aspeto curioso é o facto dos tabuleiros exclusivamente com concavidades ocorrerem claramente, em grande preponderância, na zona sul do país, mais concretamente na região alentejana. Não obstante, é relativamente comum observar-se que os pontos de intersecção estejam mais marcados, o que é natural, por razões técnicas da gravação. Ocorre por vezes que, quando a superfície da pedra se encontra muito erodida, apenas são perceptíveis os pontos uma vez que a respetiva marcação foi mais acentuada que as linhas de ligação.

Voltando ao exemplar de Vilar Maior, temos um tabuleiro com vinte e cinco pontos onde as peças dos dois jogadores poderiam ser posicionadas. O número de peças a ser usado por cada jogador prende-se com o tipo de jogo, uma vez que um mesmo tabuleiro poderia servir para múltiplos jogos. Provavelmente, o mais habitual seria aquele em que cada um dos adversários começaria a partida pela colocação de doze pe-

ças em duas das linhas opostas do quadrado e outras duas na linha seguinte, sendo que cada um dos adversários possuiria peças com uma cor diferente (1).

Embora não queiramos entrar em suposições quanto às peças usadas, o mais natural é terem sido empregues pequenas pedrinhas de cor branca e outras de cor preta. Igualmente poderiam ser utilizados fragmentos arredondados de cerâmica de cor avermelhada. A este propósito, é de sublinhar o facto de ser muitíssimo frequente o aparecimento de peças de jogo que foram talhadas aproveitando bojos de contentores cerâmicos ou qualquer outra cerâmica, já sem utilização, em praticamente todas as intervenções arqueológicas que incidem sobre ocupações medievais e modernas. Também nestas escavações em Vilar Maior foram encontradas algumas dessas peças de jogo, nas proximidades do tabuleiro gravado.

O movimento das peças pode ser feito em qualquer das direções assinaladas pelas linhas. Se uma casa vizinha da peça de um jogador estiver ocupada por uma peça do adversário, e a casa logo a seguir, na mesma direção, estiver livre, o primeiro jogador deve “matar” com a sua peça, a do segundo jogador, saltando por cima e colocando-se na casa seguinte. A peça “morta” fica eliminada e é retirada do tabuleiro.

Outra hipótese de jogo seria a colocação de doze peças por um dos jogadores enquanto o adversário ficaria apenas com uma. Em Portugal é dada a designação a este jogo de “a raposa e as galinhas” (2). Em inúmeros outros locais, quer na Península Ibérica, quer também em outros países, existem jogos muito semelhantes que seguem as mesmas regras.

Coloca-se a peça única no meio do tabuleiro e as outras doze ao acaso nos lugares de intersecção das linhas. Move-se em primeiro lugar a peça única e as outras em seguida. O objetivo 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, saltando por cima, mas perde o jogo quando não se conseguir mover para nenhuma outra casa.

Já Afonso X, no seu *Libro del Ajedrez, Dados y Tablas*, datado de 1283, o designa por “Cercar la Liebre” (Alfonso X: 347-348). O princípio neste tipo de jogo é de um jogador ter múltiplas peças, enquanto o adversário possui apenas uma. Se, à primeira vista, parece difícil a posição deste último jogador, será a sua perspicácia e a sua antecipação que lhe permitirá ludibriar o seu opositor.

O Alquerque dos 12 é, genericamente, um jogo de progressão, uma vez que as peças têm que se deslocar para a intersecção das linhas, interessando o correto alinhamento das peças, razão pela qual também se dá a este tipo de jogos a designação de “jogos de captura”.

Em época medieval a história e registo deste tipo de jogo encontra-se documentada em fontes escritas. Com efeito, um tabuleiro de jogo designado por *Qurkat* 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 surge no manuscrito de Afonso X com o nome de Alquerque (Bell, 1979, vol. 1: 47).

A origem do *Alquerque* é antiga, tendo sido alvo de várias teorias. Robert C. Bell aponta a existência de sete diferentes tipos de tabuleiros de jogo, encontrados no templo de Kurna no Egípto, construído cerca de 1400 a.C. e publicados por Henri Parker num livro intitulado *Ancient Ceylon* (1909), sendo um dos desenhos relativo a um levantamento de gravações existentes no templo de Seti I, datado de 1307-1306 a.C. Atualmente esses levantamentos foram reanalisados e a própria datação do templo foi corrigida, colocando em dúvida as conclusões cronológicas recuadas atribuídas a esse tabuleiro.

Este é o jogo gravado em pedra que se regista em maior número em território nacional. Os exemplares encontrados no claustro da Igreja de Santa Maria do Olival em Guimarães, na *Domus Municipalis* em Bragança, na Fonte das Bicas, na Igreja de Nossa Senhora do Soveral em Borba, ou no Castelo de Vila Viçosa (*Catálogo Pedras que Jogam*, p. 13, 8, 6, 7 e 21, respetivamente), são apenas alguns dos muitos e muitos exemplares que demonstram a sua distribuição por quase todo o território nacional. Com efeito, em trabalho apresentado recentemente, num universo de 253 tabuleiros de jogo, 117 correspondem ao tabuleiro do Alquerque dos 12 (Fernandes, 2013, p. 297). O tabuleiro do Alquerque dos 9 é o que se segue em número de exemplares registados em território nacional, com um número total de 69 tabuleiros.

No entanto, se observarmos os diversos tipos de tabuleiros que te-

mos registado até ao momento em Portugal, a região centro é, a par da zona algarvia, a que possui maior número de tabuleiros de Alquerque dos 9, contrariando o panorama no restante território onde predomina, como referido, o Alquerque dos 12 (cf. Fernandes, 2013: 299-300 e gráficos correspondentes). O achado do exemplar que agora se analisa pode fazer supor que o aparecimento de novos tabuleiros poderá, eventualmente, vir a alterar esta ideia.

É precisamente um tabuleiro do Alquerque dos 9 que encontramos gravado num outro afloramento rochoso no exterior do Castelo de Vilar Maior (Fig. 7).



Fig. 7 – Em primeiro plano, o tabuleiro de jogo 2, antes dos trabalhos arqueológicos.



Fig. 8 – Pormenor do tabuleiro de jogo 2 gravado no afloramento granítico à entrada do castelo.

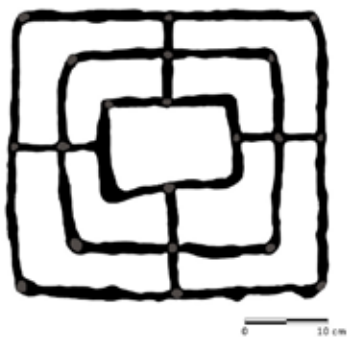


Fig. 9 – Desenho do tabuleiro de jogo do Alquerque dos 9 de Vilar Maior.

4. Análise do tabuleiro de jogo 2

Este tabuleiro de jogo era já conhecido há décadas na povoação, à entrada do castelo, igualmente gravado na superfície de um afloramento rochoso que se situa a poucos 25 m da porta, do lado de fora (Figs. 2 e 7).

O tabuleiro tinha sido anteriormente citado por vários autores, em jornais locais e regionais (Osório, 2001; Loureiro e Martinho, 2001), teve menção num texto do catálogo do Museu do Sabugal (Rêpas, 2008: 137, fig. VIII), foi descrito num anterior artigo desta mesma revista *Sabucalé* (Santos, 2012: 89-93), tendo sido igualmente alvo de referência mais recente em trabalho dedicado a esta temática (Fernandes, 2013: 100 e 101).

Trata-se de um tabuleiro designado habitualmente por Alquerque dos 9 e de ampla difusão em território nacional. Este jogo, também denominado por “moinho”, é formado por três quadrados concêntricos, os dois menores inscritos no interior do maior e onde os quatro lados são cruzados por traços retos perpendiculares (Fig. 9).

É igualmente um jogo de captura onde o objetivo é o de “comer” as peças do adversário. Cada jogador recebe nove peças as quais são dispostas no tabuleiro com o objetivo de colocar três peças em linha. À sequência destas três peças, numa mesma linha, dá-se o nome de “moinho” ou “três em linha”. Quando todas as peças estiverem colocadas no tabuleiro, os jogadores podem continuar a mover cada peça, na sua vez, para uma casa na intersecção contígua. Este tipo de jogo, ao contrário do que acontece com o Alquerque dos 12, é ainda largamente conhecido e praticamente todos nós o jogámos na infância.

O jogo é bastante antigo, havendo comprovação em território nacional de ser praticado nos inícios do Império Romano, conclusão a que se chega pela análise, por exemplo, de uma gravação similar existente no *podium* do templo romano de Évora (Fernandes e Silva, 2012; Fernandes, 2013: 42-48). Ao contrário de outros jogos romanos, como o *ludus latrunculorum*, o palíndromo ou o *duodecim scripta*, os quais desapare-

ceram ou se modificaram ao longo dos tempos, o Alquerque dos 9 manteve precisamente o mesmo tipo de composição ao longo dos tempos.

Desconhecemos a cronologia do exemplar de Vilar Maior. A hipótese de que possa ser medieval é pertinente, ainda que, de facto, não existam provas que o confirmem, mas poderá ser de época moderna, uma vez que sabemos que o Castelo de Vilar Maior teve ocupação efetiva até ao séc. XVII, como o comprovam as escavações arqueológicas. Neste e em tantos outros casos, a referência cronológica que se poderá indicar é sempre aproximada.

5. Outros tabuleiros de jogo do concelho do Sabugal

Tivemos oportunidade, em publicações anteriores, de analisar outros tabuleiros de jogo desta mesma região (Fernandes, 2013). Podemos mencionar, no concelho do Sabugal, a existência de mais tabuleiros de jogo nas povoações de Rendo, Sortelha, Vila de Touro e, por último, um tabuleiro gravado num silhar de cantaria, que se encontra em exposição no Museu do Sabugal (Osório, 2008: 150).

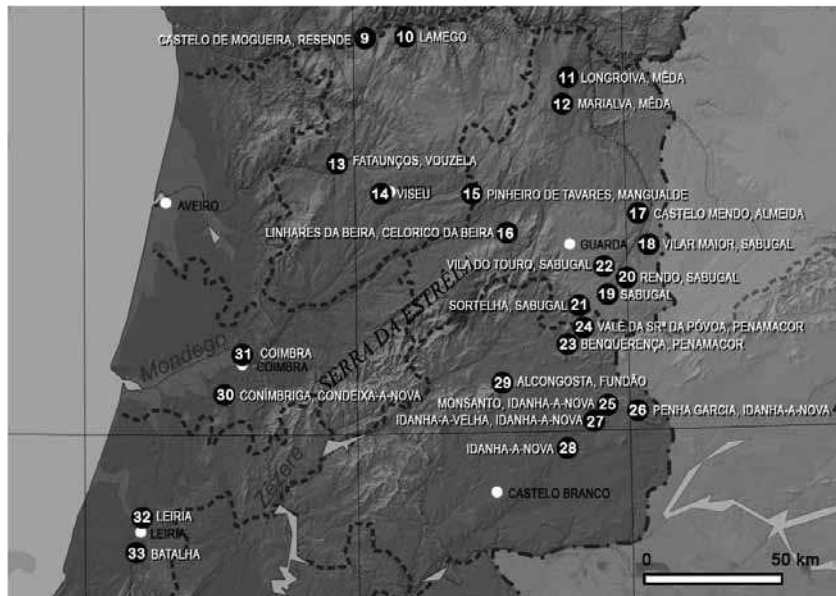


Fig. 10 – Mapa de Portugal com indicação dos locais onde se encontram referenciados tabuleiros de jogo na região centro do país (reproduzido de Fernandes, 2013: 90, fig. 86).

No entanto, se observarmos a dispersão de tabuleiros existentes na região centro do país, ou seja, na área correspondente à Beira Interior e Beira Litoral, constatamos que são frequentes e o aparecimento de mais este exemplar vem sublinhar a importância da atividade lúdica nas populações do interior do território. Realçamos o facto de, como é bem evidente na figura 10, a maior concentração de tabuleiros se verifi-

car na zona raiana, existindo, claramente, um menor número de ocorrências na região litoral.

A área de distribuição dos achados é bastante concentrada, aspeto que se torna ainda mais evidente se observarmos a envolvente. Com efeito, nos concelhos limítrofes, como no caso de Almeida, Idanha-a-Nova, Fundão e Penamacor, encontramos igualmente outros tabuleiros de jogo. De todos estes concelhos, não obstante, é o do Sabugal que concentra maior número de exemplares. No quadro que se anexa (Quadro 1) indicam-se os tabuleiros de jogo registados até ao momento no concelho do Sabugal, apresentando-se algumas das suas características e, essencialmente, o local concreto onde foram encontrados.

Tabuleiros de jogo do concelho do Sabugal				
Quadro 1				
Localização	Sítio	Implantação	Suporte	Jogo
Vilar Maior	Castelo	Interior do recinto muralhado	Afloramento rochoso	Alquerque dos 12
Vilar Maior	Castelo	No exterior do recinto muralhado, mas junto à porta	Afloramento rochoso	Alquerque dos 9
Rendo	Terrenos da Folha da Torre	Num muro próximo da capela da Sr. ^a da Torre	Bloco solto	Alquerque dos 3
Sortelha	Castelo	No interior do castelo, no rochedo onde assenta a torre de menagem	Afloramento rochoso	Alquerque dos 9
Vila de Touro	Próximo do castelo	Junto à capela da Sr. ^a do Mercado	Afloramento rochoso	Alquerque dos 9
Sabugal (museu)	Sabugal	Indeterminado	Bloco solto	Alquerque dos 9
Total			6	

Pela análise do Quadro 1, é o tabuleiro do Alquerque dos 9 que apresenta maior número de ocorrências, concretamente quatro exemplares num universo de seis o que contraria, até certo ponto, o panorama nacional que expusemos em trabalho recente (Fernandes, 2013: 297). Aí, constatámos uma percentagem substancialmente maior de exemplares do Alquerque dos 12, concretamente 46% da totalidade de tabuleiros contabilizados em território nacional. Apesar desta observação, se analisarmos a tipologia de tabuleiros de acordo com as regiões do país consideradas - de forma muito genérica a “região norte”, a “região centro”, a “região de Lisboa e Vale do Tejo”, a “região alentejana” e, por fim, a “região algarvia” – é a zona norte, a zona de Lisboa e a região alentejana que, claramente, possuem um maior número de tabuleiros do Alquerque dos 9 (3).

Um outro aspeto a salientar é o facto de todos estes exemplares se implantarem em locais, direta ou indiretamente, relacionados com as edificações militares, situando-se dois tabuleiros no interior dos recintos muralhados (Vilar Maior e Sortelha) ou dois no exterior das muralhas, especialmente próximos das respetivas portas (Vila do Touro e Vilar Maior). No caso da descoberta de Rendo, de acordo com o topónimo e

alguns vestígios arqueológicos conhecidos, existia uma torre no local, talvez com a presença de um par de sentinelas.

Se alargarmos esta análise aos locais que acima mencionámos, fora do concelho do Sabugal, onde também se registam tabuleiros, observamos que igualmente surgem associados a castelos ou a recintos de muralhas. Percebe-se pois, que prevalecem os casos onde se pode estabelecer uma relação com aquelas estruturas defensivas.

Os exemplares identificados em Castelo Mendo e Idanha-a-Nova surgem em castelos, enquanto os tabuleiros de Monsanto, Penha Garcia e Idanha-a-Velha apesar de não terem sido encontrados integrados em estruturas militares surgem, geograficamente, no cimo das elevações onde foram crescendo os povoados e onde terão existido pequenos redutos fortificados.

Os casos que mais se afastam são os exemplares identificados no Vale da Sr.^a da Póvoa e na Benquerença (Penamacor) onde os tabuleiros, gravados em blocos soltos, foram reaproveitados como material de construção em habitações.

Em todos os casos que mencionámos, e são oito os tabuleiros que contabilizámos até ao momento, seis correspondem ao jogo do Alquerque dos 9 e dois ao Alquerque dos 12.

6. Problemáticas interpretativas das gravações em afloramentos rochosos

Quando analisámos o tabuleiro de jogo 1, mencionámos que, no mesmo local, existiam outras gravações desenhadas no afloramento rochoso que, como então afirmámos, se referem, em nossa opinião, a horizontes culturais distintos.

Com efeito, se observarmos a figura 4, é possível verificar a existência de várias outras representações. Uma delas, em particular, prende a atenção pelo facto de se assemelhar a um tabuleiro de Alquerque dos 3, de expressão gráfica muito simples, que segue os mesmos princípios e etapas de jogo do Alquerque dos 9. Não obstante, o verdadeiro tabuleiro do “três em linha”, conhecido popularmente por “jogo do galo”, mesmo considerando as suas variantes (cf. Murray, 1951), é distinto e, no mínimo, falta um traço oblíquo para o aproximar, por exemplo, do tabuleiro representado no livro de Afonso X.

Por outro lado, o tipo de gravação evidenciado por esta figura é bastante mais suave, o que se deve, essencialmente, ao facto das arestas dos traços se encontrarem acentuadamente mais esbatidas do que as que observamos no tabuleiro do Alquerque dos 12.

Por outro lado, se compararmos aqueles sulcos, mais largos e esbatidos, como referido, com outras linhas mais amplas e sinuosas também presentes no afloramento, é evidente que estamos perante dois conjuntos de gravação distintos correspondendo, muito provavelmente, a diferentes momentos de gravação e a distintos horizontes culturais.

Por fim, apontamos um outro tipo de representações: as covinhas. Não as pequenas concavidades que assinalámos na união dos traços quando analisámos o respetivo tabuleiro, mas um tipo de covinhas tão comum na Pré e Proto-História e às quais geralmente se atribui a designação de “fossetes”.

Este tipo de representação é extremamente habitual na expressão artística pré e proto-histórico. Com efeito, se observarmos alguns painéis de gravuras, tradicionalmente atribuíveis àqueles períodos, somos tentados a ver tabuleiros de jogo em algumas destas composições. Apenas como exemplo, veja-se a tão conhecida “pedra letreira” da Serra do Penedo, perto de Góis (povoação de Amieiros) (Nunes, Pereira e Barros, 1959), ou a imagem que Leite de Vasconcelos apresenta na sua obra *Religiões da Lusitânia*, reproduzindo um desenho apresentado por Contador de Argote, que se encontrava inscrito num penedo existente na margem direita do rio Douro, perto do “Cachão da Rapa” e sobre o qual afirma: “... se vem debuxadas diversas figuras com cores diversas (...). Os quadrados 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 hede hum vermelho escuro, a margem porém em huns he azul, outros a não tem” (Vasconcelos, reed. 1981, vol. I, p. 361). Já Leite de Vasconcelos se havia apercebido desta dificuldade de análise a qual, aliás, perdura até aos nossos dias, ainda que o desenvolvimento dos estudos pormenorizados sobre estas expressões artísticas tenha possibilitado algumas certezas.

Não obstante, pensamos continuar a ser 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 totalidade, a cronologias romana ou posterior.

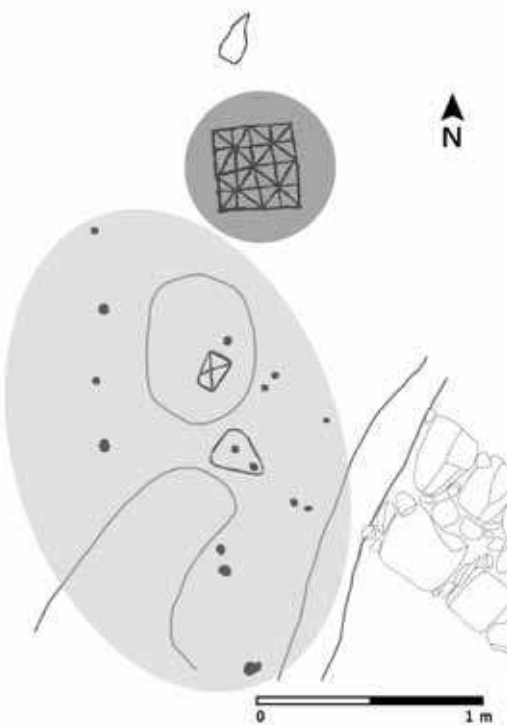


Fig. 11 – Levantamento das gravuras do interior do Castelo de Vilar Maior, assinalando os dois grupos de representações que aí interpretamos.

Ainda que incorrendo no perigo decorrente de uma exclusiva análise visual, pensamos poder distinguir dois grupos de gravações no caso do afloramento rochoso do interior do recinto muralhado de Vilar Maior (Fig. 11). Por um lado, as representações de sulcos mais largos e menos evidentes, de morfologia pouco definida, visíveis mais claramente com luz rasante, que incluem também as pequenas fossetes ou “cavinhas” (Fig. 11 – mancha mais clara). Por outro, destacamos o quadrado preenchido por traços retos que se entrecruzam e que se distancia morfologicamente dos anteriores, igualmente pela maior profundidade e nitidez das incisões (Fig. 11 – mancha mais escura).

Não será de mais sublinhar a dificuldade em traçar uma linha separadora entre o simbólico-religioso e o quotidiano material inerente ao próprio jogo. Os motivos quadrangulares, que se assemelham a tabuleiros de jogo, são recorrentes ao longo dos séculos, o que “... deverá ser o resultado de uma aglutinação pela tradição cristã, dada a aproximação da forma ao ícone da religião (Baptista, 1983-84).

Por outro lado, constata-se que, em múltiplos afloramentos que possuem gravuras rupestres, elas são geralmente em grande número. São mais os casos em que os afloramentos se encontram repletos de representações do que aqueles em que somente uma única gravação, traço ou covinha se presencia. Um exemplo paradigmático poderá ser dado pela bem conhecida *Pietra del Merler*, na Ligúria (Itália) (Gavazzi e Gavazzi, 1997: 35). É precisamente neste aspeto que colocamos a tónica, isto é, o facto de as rochas com gravações, congregarem uma simbologia própria. Esse valor acrescido que é atribuído a um local mantém-se a longo dos séculos, apenas assim se explicando os desenhos sobrepostos e as múltiplas figuras inscritas, símbolos e letras que se sobrepõem uns aos outros. Na *Pietra de Merler*, por exemplo, existem gravações de distintas épocas, sendo algumas de cronologia muito recente.

Obviamente que a existência de quadrados reticulados ou de retângulos inscritos uns nos outros leva a identificar tais gravações como tabuleiros de jogo, mas isso poderá corresponder a uma deficiência do observador que interpreta o que vê com a bagagem intelectual e cultural que, obrigatoriamente, consigo transporta. Nunca teremos um olhar isento, uma interpretação desapegada, uma explicação imparcial.

As fossetes, por exemplo, ainda que não tenham uma explicação francamente clara, podem ter funcionado, em épocas anteriores ao período histórico, também como jogos, o mesmo podendo ter acontecido com alguns dos traços que vemos incisos. Mas esses jogos não terão o mesmo significado de “jogo” que nós hoje atribuímos. Poderão ser jogos divinatórios, mas não para serem praticados entre dois adversários. Podem ser jogos simbólicos, mas não materializados por uma vitória e derrota entre dois jogadores.

Estas explicações subjazem ao entendimento de tradições que perduram nas populações, aos hábitos enraizados que marcam as socieda-

des, aos usos em comum que agregam populações e que assinalam as paisagens assimiladas pelo homem. É este cadinho de atividade simbólica e religiosa que poderá explicar a presença daquelas gravações mais antigas onde se encontra gravado o tabuleiro de jogo 1 e, essencialmente, outro conjunto de gravações que, em 2007, foi encontrado junto aos antigos Paços do Concelho, mais concretamente na Travessa das Escadas (Fig. 12).

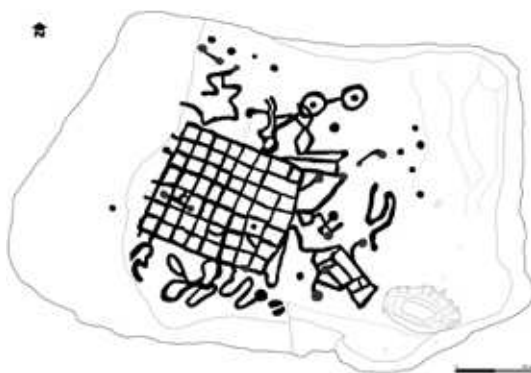


Fig. 12 – Levantamento gráfico da “laje historiada” da Travessa das Escadas (Vilar Maior) (Santos, 2011: 15).

Para melhor entender estas expressões artísticas de cronologias mais recuadas não será demais referir o conjunto de dados que, nos últimos anos, se tem intensificado sobre este período cronológico. Com testemunhos arqueológicos que comprovam uma ocupação efetiva da parte alta de Vilar Maior, que recuam à Idade do Bronze, onde o achado de uma espada em bronze do tipo pistiliforme corresponderá ao testemunho mais paradigmático (Vilaça, 2008: 45), são múltiplos os vestígios de uma ocupação recuada deste local e área envolvente (Osório e Pernadas, 2011: 30).

Neste painel de arte rupestre o conjunto figurativo “... é dominado por um motivo de subquadrangular com o interior reticulado. Este é bastante regular, apresentando sete linhas e oito colunas (...). Algumas linhas que definem o reticulado passam para o exterior da figura (...). Refira-se ainda a aposição posterior de covinhas (...). Acima e à direita do reticulado descrito anteriormente observa-se nova linha meândrica” (Santos, 2011: 14 e 15).

Na altura da descoberta pelos populares, julgou-se que se tratava de um novo tabuleiro de jogo, semelhante ao que já era conhecido junto ao castelo. Mas os estudos vieram a revelar a sua integração no fenómeno denominado de Arte Esquemática, datável do II milénio a.C.

Se compararmos estes motivos com os que descrevemos no jogo 1 e aos quais atribuímos uma cronologia relativa mais recuada, os motivos quadriculados e as covinhas, de facto, assemelham-se. Deste modo, compararíamos estes dois conjuntos atribuindo-os, meramente como hipótese classificativa, a um mesmo horizonte cultural, ao passo que os tabuleiros de jogo, claramente identificados como tal - Alquerque dos 9 e o Alquerque dos 12 (respetivamente o jogo 1 e o jogo 2) - se enquadram, em nossa opinião, num momento histórico muito posterior.

7. Considerações finais

Fazendo parte de todas as sociedades, o jogo, independentemente das formas de que se reveste, constitui uma fonte inesgotável de divertimento mas, sobretudo, uma forma de socialização e de aprendizagem. A 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: 101).

Os tabuleiros que acabámos de analisar constituem uma ilustração destas considerações. Isto refere-se não somente aos dois tabuleiros de jogo de Vilar Maior mas também aos exemplares que referenciámos para esta zona raiana do nosso território. Se analisássemos a região atualmente espanhola, iríamos certamente constatar esta mesma constância e esta evidente concentração dos tabuleiros de jogo. Trata-se, efetivamente, de uma atividade lúdica que há que relacionar com tempos de espera, como ainda o são hoje.

Os castelos, com os seus recintos fortificados, com as vigias permanentes que a defesa do território exigia, obrigaram à concentração em espaços reduzidos de uma população masculina que nada mais tinha que fazer que esperar, vigiar, perscrutar o horizonte e, afinal, passar o seu tempo da melhor forma possível.

São descobertas ocasionais como esta que proporcionam elementos de grande interesse para o estudo do passado das comunidades populacionais do Alto Côa e que geram motivos de orgulho sobre as riquezas do nosso património arqueológico. Este tabuleiro agora descoberto em Vilar Maior, tal como o anterior, estarão visíveis nos seus locais de achado, no circuito de visitaçao do castelo, para todos aqueles que os quiserem examinar e até recriar a primitiva forma de entretenimento que eles proporcionavam.

Notas

- (1) Sobre as regras de jogo do alquerque dos 12 *vide* Fernandes, 2013, p. 282-285.
- (2) Concretamente, na região de Montemor-o-Novo (cf. Fernandes, 2013, p. 283).
- (3) Cf. os quadros apresentados *in* Fernandes, 2013, p. 299-300.

Bibliografia

- ALFONSO X, El Sábio (1985) - *Obras: Selección*. Francisco Javier Diez de Reven-ga (estúdio preliminar, edición y notas) Madrid: Taurus.
- ALVES, Lara Bacelar (2001) - Rock art and enchanted moors: the significance of rock carvings in the folklore of north-west Iberia. In J. R. WALLIS, K. LYMER, (eds.) *A permeability of boundaries? New approaches to the Archaeology of Art, Religion and Folklore*. BAR International Series. Oxford, p. 71-78.

- ARGANDOÑA OTXANDORENA, Pedro (2010) – Tableros de juego medievales en la cuenca de Pamplona, *Kobie*, Bilbao, 14, p. 153-160.
- BAPTISTA, António Martinho (1983-1984) – Arte rupestre do norte de Portugal: uma perspectiva, *Portugália*, Porto, Nova Série IV-V, p. 71-88.
- BARROCA, Mário Jorge (2000) - Aspectos da evolução da arquitectura militar da Beira Interior. In FERREIRA, Maria do Céu [et al.], eds. – *Beira Interior. História e Património: actas das I Jornadas de Património da Beira Interior (Guarda, 1-3 Outubro 1998)*. Guarda, p. 215-238.
- BARROCA, Mário Jorge (2002) - Os castelos das ordens militares em Portugal (séculos XII a XIV). *Mil Anos de Fortificações na Península Ibérica e no Magreb (500-1500): Simpósio Internacional sobre Castelos (2000)*, p. 535-548.
- BELL, Robert Charles (1979) - *Board and Table Games from many Civilizations*. New York: Dover Publications Inc., 2 vols.
- BOTERMANS, Jack (1989) - *The World of games: their origins and history, how to play them, and how to make them*. New York.
- CABRAL, António (1990) - *Teoria do Jogo*. Lisboa: Editorial Notícias.
- CAILLOIS, Roger (1990) - *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Cotovia.
- CAMPOS, Flávio de (2008) - Jogos e temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média, *Bulletin du Centre d'Études Médiévales d'Auxerre. BUCEMA* [en ligne], Hors série n° 2 (<http://cem.revues.org/index9492.html>).
- Catálogo Pedras que Jogam - Jogos de Tabuleiro de outras Épocas (2004)* – Catálogo da Exposição (Coord. Adelaide Carreira, Edite Alberto e Lúcia Fernandes). Lisboa: Departamento de Matemática da Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa.
- COSTAS GOBERNA, Fernando Javier; HIDALGO CUÑARRO, José Manuel (1997) - *Los Juegos de Tablero en Galicia. Aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la Antigüedad Clásica al Medioevo*. Vigo: Celticar.
- DÓRDIO, Paulo (1998) - Centros de povoamento: um percurso pelas Vilas medievais. *Terras do Côa: da Malcata ao Reboredo. Os Valores do Côa*. Maia: Estrela-Côa, Agência de Desenvolvimento Territorial da Guarda, p. 59-63.
- FERNANDES, Lúcia (2013) - *Tabuleiros de jogo inscritos na pedra - Um roteiro lúdico português*. Lisboa: Ed. Apenas.
- FERNANDES, Lúcia; SILVA, Jorge Nuno (2012) - *O tabuleiro de jogo do alquerque dos nove no templo romano de Évora*. Lisboa: Ed. Apenas.
- FERNANDES, Lúcia; ALBERTO, Edite (2009) - Sobre os jogos gravados em pedra do Distrito de Castelo Branco. *Revista Açafa OnLine* [Em linha]. Vila Velha de Ródão: Associação de Estudos do Vale do Tejo. 2 [Consult. 25 Fevereiro 2011]. Disponível em (<http://www.altotejo.org>).
- GAVAZZI, Carlo; GAVAZZI, Luca (1997) – *Giocare sulla pietra: I giochi nelle incisioni rupestri e nei graffiti di Piemonte Valle d'Aosta e Ligúria. Quaderni di Cultura Alpina*. Torino. 56.
- GOMES, Rita Costa (1996) - *Castelos da Raia. I. Beira* (Col. Arte e Património, 3). Lisboa: IPPAR.
- GUTIÉRREZ GONZÁLEZ, J. Avelino; GONZÁLEZ, Carmen; IZQUIERDO, H. Larrén (1994) - Las pueblas fronterizas entre León y Portugal en los ss. XII y XIII: 'Ciudadelas' de Riba-Côa (Beira, Portugal). *Actas do Iº Congresso de Arqueologia peninsular. (Trabalhos de Antropologia e Etnologia, vol. XXXIV, 3-4)*, Porto, p. 381- 400.

- JORGE, Carlos Gonçalves (1991) - *O concelho de Vilar Maior em 1758 - Memórias Paroquiais*. Forcalhos: Associação Recreativa e Cultural.
- LOUREIRO, Vanessa; MARTINHO, Carla (2001) - Tabuleiro de jogo de Vilar Maior, *Jornal Renascer*, Vilar Maior, 37, novembro, p. 4.
- MONTEIRO, João Gouveia (1999) - *Os castelos portugueses dos finais da Idade Média. Presença, perfil, conservação, vigilância e comando*. Lisboa: Ed. Colibri e FLUC.
- MURRAY, Harold James R. (1951) - *A History of Board-Games Other than Chess*. Oxford: Oxford University Press.
- OSÓRIO, Marcos (2001) - O jogo dos soldados na antiguidade, *Jornal O Interior*, Guarda, 28 de Setembro.
- OSÓRIO, Marcos (2008) - *Museu do Sabugal. Coleção Arqueológica* (entradas de catálogo). Sabugal.
- OSÓRIO, Marcos (2012) - *Sortelha: Segredos por desvendar*. Sabugal: Sabugal+EM.
- OSÓRIO, Marcos, PERNADAS, Paulo (2011) - Gravura rupestre em rochedo de frente do castelo de Vilar Maior, *Sabucale*, Sabugal, 3, p. 25-34.
- RÊPAS, Luís (2008) - O Sabugal em tempos medievais. *Museu do Sabugal. Coleção Arqueológica*. Sabugal: CMS e Pró-Raia, p. 127-143.
- SANTOS, André Tomás (2011) - Arte rupestre na Travessa das Escadas em Vilar Maior (Sabugal, Guarda), *Sabucale*, Sabugal, 3, p. 9-24.
- SANTOS, Manuela de Alcântara (2012) - Tabuleiros de jogos de alquerque no concelho de Sabugal, *Sabucale*, Sabugal, 4, p. 83-96.
- VASCONCELOS, José Leite de (1981) - *Religiões da Lusitânia*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda. 3 vols. (edição fac-similada da 1ª edição, Lisboa, 1897-1913).
- VILAÇA, Raquel (2008) - A Proto-História no Museu do Sabugal. *Museu do Sabugal. Coleção Arqueológica*. Sabugal: CMS e Pró-Raia, p. 39-51.

(*) Arqueóloga. Mestre em História de Arte. Sócia da Associação Ludus. Coordenadora do Museu do Teatro Romano da Câmara Municipal de Lisboa (Museu da Cidade). lidia.fernandes@cm-lisboa.pt

(**) Arqueólogo da Câmara Municipal do Sabugal e do Centro de Estudos Arqueológicos das Universidades de Coimbra e Porto.