

JOGOS DE TABULEIRO, EM CONTEXTOS ISLÂMICOS (SÉCULOS VIII-XIII), DO CASTELO DE SILVES (ALGARVE)

Rosa Varela Gomes

NOVA/FCSH - Instituto de Arqueologia e Paleociências / História, Territórios e Comunidades-CFE
rv.gomes@fcs.unl.pt

Mário Varela Gomes

NOVA/FCSH - Instituto de Arqueologia e Paleociências
mv.gomes@fcs.unl.pt

ABSTRACT

Despite prescriptions against gambling, the Islamic contexts of *al-Andalus* have shown not a few testimonies of the so-called board games (*tāb*), which oppose two people. Also in the Castle of Silves, a place occupied at least since Late Antiquity, with periods of cultural flourishing between the 8th and the mid-13th century, emerged, in the Muslim levels excavated directed by one of us (RVG), game boards, in portable stone supports, but also fixed, engraved on floors. Discoid game marks, made in stone, ceramic or bone, with different dimensions, as other game pieces made in those same materials were also exhumed, which would have been part of board games. Although numerous game boards are known, it is not uncommon for those, from the Middle Ages or earlier, to which a safe chronology can be attributed, which does not occur with the examples from Castelo de Silves, which come from strata and precise locations. Playing has pedagogics, competitive, inter-active, strategic, ethics, creative, ludic, emotional or cognitive, but also oracular, even ritual implications, and are a cultural identifier, given it handles with symbols, and can often constitute a metaphor for aspects of human life.

Keywords: Board game; pawn; game piece; Islamic.

RESUMO

Apesar das prescrições contra o jogo, os contextos islâmicos do *al-Andalus* têm mostrado não poucos testemunhos dos chamados jogos de tabuleiro (*tāb*), que opõem duas pessoas. Também no Castelo de Silves, local ocupado pelo menos desde a Antiguidade Tardia, com períodos de grande florescência desde o século VIII a meados do XIII, surgiram nos níveis islâmicos, ao longo das escavações ali dirigidas por um de nós (RVG), tabuleiros de jogo, sobre suportes móveis de pedra, mas também fixos, gravados em pavimentos. Marcas discóides, de pedra, cerâmica ou osso, com diferentes dimensões, assim como outras peças naqueles mesmos materiais, terão feito parte de jogos de tabuleiro. Todavia, são raros os tabuleiros, da Idade Média ou anteriores, possuindo cronologia segura, o que não ocorre com os exemplares do Castelo de Silves, oriundos de estratos e de locais precisos. Jogar tem implicações pedagógicas,

competitivas, interactivas, estratégicas, éticas, criativas, lúdicas, emocionais ou cognitivas, mas também oraculares, identitárias, até rituais, pois manipula símbolos, e pode mesmo constituir metáfora de aspectos da vida humana.

Palavras chave: Tabuleiro de jogo; peão; marca de jogo; islâmico.

“(...) o jogo é uma estrutura dinâmica e polimorfa, cujos elementos biológicos, psicológicos e sociais não se excluem mas se integram no quadro de uma dada situação relacional e num determinado complexo espacial e temporal, sempre em movimento”

(Jorge CRESPO 2012: p. 19).

OBJECTIVOS DO PRESENTE ESTUDO

Entre os muitos milhares de peças e as diversas estruturas exumadas no Castelo de Silves, ao longo de quatro décadas de trabalhos arqueológicos dirigidos por um de nós (RVG), os testemunhos de jogos, tanto os seus tabuleiros, fixos ou móveis, como peças ou marcas neles usados, foram sendo identificados e, até, alguns já dados a conhecer (GOMES 2003: pp. 185, 188, 219, 302, 327, 334, 500; GOMES 2011: p. 355).

Perante o surgimento de nova informação empírica, oferecida pelos trabalhos arqueológicos mais recentes, julgámos pertinente reunir tal documentação, dado as significativas ocorrências ainda inéditas, como proceder à sua divulgação. Este contributo permite demonstrar o especial interesse das sociedades islâmicas, ou islamizadas, que ali viveram e que, boa parte, pertenceriam às elites político-militares de então, conforme o local dos achados indica, e que os testemunhos arquitectónicos tal como os espólios ali exumados permitem aceitar. Por outro lado, a maioria dos tabuleiros e das peças de jogo do Castelo de Silves possuem cronologia, contribuindo para uma melhor atribuição cultural de tal prática.

Jogar acarreta implicações competitivas, estratégicas, criativas, lúdicas, emocionais e portanto cognitivas, mas também pode ter carácter oracular e até ritual, constituindo importante meio de socialização e, muitas vezes, metáfora de aspectos da vida humana.

O local onde se ergue o Castelo de Silves foi ocupado, pelo menos, desde a Antiguidade Tardia, tendo vivido períodos de grande florescência com a presença da administração islâmica, entre os inícios do século VIII e meados do século XIII, ou seja, até ocorrer a sua conquista cristã definitiva (1248), após fugaz presença portuguesa de 1189 a 1191 (GOMES 2011: p. 405; 2022). Todavia, ali se haveria de continuar a jogar, existindo vestígios de tal actividade até ao século XVII ou, quiçá, até mais tarde, aspecto que não será agora tratado.

INVENTÁRIO

TABULEIROS FIXOS E MÓVEIS

1. Tabuleiro fixo, sobre ladrilhos de pavimento (CAST. SILV. Q205/C2).

Dois ladrilhos do revestimento cerâmico de pavimento, correspondente a zona porticada existente no pátio semiprivado do denominado Palácio Almóada da Alcáçova de Silves, apresentam gravados, com afiada ponta metálica, conjunto de incisões filiformes que, com a junta existente entre dois deles, definem rectângulo. Este foi dividido por linha mesial horizontal e quatro verticais, enformando dois conjuntos paralelos de cinco casas, ou células, sub-quadrangulares.

Mede 0,120 m de comprimento e 0,070 m de largura.

Trata-se de pequeno tabuleiro, usado em jogo do tipo a que os gregos chamaram *pente grammai* (cinco linhas), depois muito divulgado em versão criada pelos romanos e no jogo denominado mancala, do tipo A1 de U. Schädler (GOMES 1999: pp. 310, 333, 442; GOMES e GOMES 2001: pp. 88, 123, nº 177; GOMES 2003: pp. 61,78, 79, fig. 53; FERNANDES 2013: p. 235; SCHÄDLER 1998: pp. 12, 16; 2013: p. 2842). Como é óbvio, este tabuleiro foi gravado após a pavimentação do espaço onde se encontra e que dada a iconografia de outros grafitos que julgamos serem seus contemporâneos, nomeadamente representação de flor-de-lis, executados no mesmo revestimento, e com técnica idêntica, permitem datá-lo nos tempos subseqüentes à conquista cristã definitiva do Castelo de Silves (1248), ou seja, de meados do século XIII. Importa registar o facto de a ocupação cristã daquele espaço ter sido breve, deixando escassos testemunhos materiais. O pavimento onde se encontra o tabuleiro de jogo jazia, bem conservado, coberto por terras procedentes das taipas com que foram edificadas as paredes das estruturas ali existentes, denunciando o seu abandono e ruína.

2. Tabuleiro fixo, sobre laje (CAST. SILV. Q282/C2)

Utiliza laje de revestimento, de arenito vermelho, do chão de latrina do Palácio Almóada, pertencente à zona privada, frequentada sobretudo pelas mulheres da casa. Desconhecemos se as três linhas de covinhas que constituem este tabuleiro foram gravadas em suporte depois reutilizado no local onde o encontrámos, conforme parece sugerir o orifício para gonzo de porta nele existente e a proximidade com o orifício da cloaca, ou se ocorreriam jogos naquele sítio, o que não deixa de ser provável, dadas as restrições a que tal actividade se encontrava sujeita.

O tabuleiro é, conforme mencionámos, constituído por três linhas de pequenas covinhas, com perímetros subcirculares e diâmetros algo variados, abertas através de ponteiros de ferro. Uma das linhas apresenta nove daqueles elementos, contando a mesial e a terceira cada uma delas com dez. Existe ainda covinha não alinhada com as mencionadas.

Este tabuleiro deve corresponder ao jogo a que R.C. Bell (2019: pp. 113, 114) identificou, em meados da passada centúria, como mancala de três linhas, embora autores actuais prefiram designá-lo genericamente por *tāb*, questão que adiante retomaremos.

Ocupa espaço medido 0,240 m de comprimento e 0,072 m de largura.

3. Tabuleiro fixo, sobre laje (CAST. SILV. Q8/C2)

Grande sector de laje, de grés vermelho, que terá integrado soleira de porta, ou lajeado de solo, pois mostra desgaste característico da exposição à passagem de pessoas. Apresenta contorno sub-trapezoidal, dado possuir algumas fracturas nos bordos.

Contém três linhas de pequenas covinhas, sub-paralelas entre si, abertas através de picotagem com artefacto metálico, que ocupam o centro do suporte.

Nas linhas de covinhas contam-se 12, 15 e 12 de tais elementos, algumas muito erodidas e difíceis de perceberem. Duas covinhas não fazem parte dos alinhamentos referidos. A maior das covinhas mede, apenas, 0,015 m de diâmetro e 0,005 m de profundidade.

Deve corresponder a tabuleiro para jogo, genericamente designado por *tāb*.

Mede 0,320 m de comprimento, 0,265 m de largura, no volume mesial, e 0,090 m de espessura máxima.

Encontrava-se incluído em nível de derrube de estruturas do Palácio Principal do Castelo de Silves, devendo ser anterior a 1248.

4. Tabuleiro fixo, sobre laje (CAST. SILV. Q14/C2)

Porção de laje, de arenito vermelho, com contorno sub-triangular, incluída no pavimento que rodeia canteiro de jardim do complexo de banhos do Palácio Principal da Alcáçova de Silves. Contém cinco covinhas, dispostas em duas linhas, uma com três e outra com dois daqueles elementos.

As covinhas foram abertas por picotagem, de artefacto de ferro e apresentam cerca de 0,030 m de diâmetro e 0,010 m de profundidade (GOMES 1999: p. 354; GOMES e GOMES 2001: pp. 88, 123, nº 176; GOMES 2003: p. 97, fig. 96; FERNANDES 2013: pp. 235, 236).

A laje mede 0,400 m de comprimento, 0,400 m de largura e as covinhas ocupam espaço medindo 0,100 m por 0,080 m.

É possível que o tabuleiro se encontre truncado e que a parte desaparecida contivesse, pelo menos duas covinhas, perfazendo duas linhas, uma com três e outra com quatro de tais elementos, conforme surge em tabuleiro para jogo encontrado na basílica de Tolmo de Minateda (Hellín, Albacete) (ABAD CASAL, GUTIÉRREZ LLORET e GAMO PARRAS 2000: pp. 213, 214, fig. 17). Trata-se de jogo do tipo mancala.

5. Tabuleiro móvel, sobre laje (CAST. SILV. Q954/C2-1)

Observa-se em fragmento de laje, de arenito vermelho, actualmente com forma trapezoidal, dado encontrar-se fracturada em uma das extremidades. Os lados maiores, sub-paralelos, mostram afeição tosco, por lascagem, e o lado menor original é quase vertical e liso. Apresenta três linhas-guia incisas, quase paralelas entre si, sobre as quais se observam covinhas gravadas por picotagem, uma com catorze, outra com treze e a terceira com dez de tais elementos. A linha mesial é mais longa que as outras duas, pois três covinhas ultrapassam a extensão das linhas laterais. As covinhas com perímetro subcircular ou oval, foram abertas através de picotagem de artefacto metálico. Trata-se de tabuleiro para jogo designado genericamente *tāb*, pela investigação actual.

Mede 0,328 m de comprimento, 0,246 m de largura, em uma das extremidades, e 0,138 m de espessura máxima.

Integrava a camada 2 ou almóada.

6. Tabuleiro móvel, sobre laje (CAST. SILV. Qs 537/538, Silo 4-91)

Fragmento de laje, de grés vermelho, actualmente com contorno trapezoidal, mostrando a face maior e a do topo, a ela perpendicular, bem afeiçãoadas, encontrando-se as restantes com grandes negativos de lascagem. Apresenta duas linhas de covinhas, paralelas, abertas através de picotagem com artefacto metálico, ambas com nove daqueles elementos, existindo, em um dos topos, outra covinha. Deve corresponder a tabuleiro para jogo, genericamente designado por *tāb*, conforme casos anteriormente descritos.

Mede 0,212 m de comprimento, 0,124 m de largura no topo completo, e 0,070 m de espessura máxima.

Provém de silo (4), usado como lixeira após a conquista cristã definitiva do Castelo de Silves (1248).

7. Tabuleiro móvel, sobre lajeta (CAST. SILV. Q54/C2-1)

Lajeta de arenito vermelho, com contorno sub-trapezoidal. Ao centro de uma das faces, naturalmente aplanada (anverso), apresenta conjunto de incisões, filiformes e abradidas, a maioria das quais constituíram dois tabuleiros para jogos.

As sobreposições detectadas entre os traços incisos e as diferenças técnicas que mostram, permitem reconhecer as três fases de gravação que, a seguir, indicamos.

A primeira é constituída por incisões profundas, mas não muito largas, que formam três quadrados concêntricos, medindo aproximadamente 0,160 m, 0,110 m e 0,065 m de lado cada um deles. Linhas abertas com a mesma técnica, ligam as zonas médias dos quadrados.

Pertencem à segunda fase de gravação, longas incisões de aspecto fusiforme, por vezes largas e profundas, realizadas através de movimentos de vaivém ou abradidas. A maior daquelas mede 0,200 m de comprimento.

Quatro daquelas incisões são paralelas e duas delas sobrepõem, na totalidade, dois lados de quadrados, da primeira fase de gravação. Trata-se, certamente, de resultado do aproveitamento deste suporte como amolador de ferramentas ou armas metálicas, dada a grande capacidade abrasiva do arenito vermelho.

À terceira fase de gravação, detectada na superfície que temos vindo a estudar e que claramente sobrepõe as gravações anteriores, correspondem sobretudo quatro longos traços filiformes, encurvados e pouco profundos. Eles são perpendiculares dois a dois e cruzam-se num ponto do interior do quadrado mais pequeno realizado na primeira fase. Trata-se, novamente, de traçado para jogo que aproveita e altera o primeiro.

Mede 0,270 m de comprimento máximo, 0,295 m na maior largura e 0,062 m de espessura.

Podemos concluir que a primeira fase de gravação corresponde a tabuleiro para o jogo denominado alquerque de nove e a terceira a jogo de alquerque de três. Foi exumado na camada 2, correspondendo à ocupação almóada do Palácio Principal do Castelo de Silves.

8. Tabuleiro móvel, sobre bloco (CAST. SILV. Q1532/C6-1)

Bloco, bem aparelhado, com forma sub-paralelepédica, de arenito vermelho, mostrando fracturas em um dos cantos.

O centro de uma das faces, bem aplanada (anverso), contém conjunto de finos traços incisos, formando dois rectângulos concêntricos e quatro traços perpendiculares aos pontos mesiais de cada um dos lados daqueles. Existem pequenas incisões parasitas.

Mede 0,328m de comprimento, 0,246 m de largura e 0,138 m de espessura máxima.

Corresponde a tabuleiro para jogo denominado alquerque de seis, muito popular na Idade Média europeia e inícios da Modernidade (BELL 2019: pp. 92, 93, fig.79).

O tabuleiro apresenta 0,320 m de comprimento, 0,240 m de largura e 0,140 m de espessura máxima. O rectângulo exterior, o maior, mede 0,148 m de comprimento por 0,120 m de largura média.

Provém da camada 6, de zona habitacional, dos séculos IX-X do Castelo de Silves (770-980 cal. D.C. a 2 *sigma*) (Beta 245295).

9. Tabuleiro móvel, sobre lajeta (CAST. SILV. Q1163/SILO6/C2-1)

Fragmento de lajeta de arenito vermelho. Apresenta duas faces opostas, bem alisadas. Em uma delas (anverso) reconhece-se parte do canto de três quadrados encaixados, incisos através de movimentos de vaivém. Conserva, em um dos lados, vestígios de linha mediana incisa, perpendicular aos lados dos quadrados.

Mede 0,062 m de comprimento, 0,040 m de largura e 0,019 m de espessura máxima.

Trata-se de porção de tabuleiro de jogo do tipo alquerque de nove ou jogo do moinho, exumado no silo (6) do Castelo de Silves.

10. Tabuleiro móvel sobre bloco (CAST.SILV. Q1665/C3-18)

Fragmento de bloco de arenito vermelho, contendo restos de duas faces planas, identificando-se, em uma delas (anverso), parte do canto de três quadrados encaixados, representados através de linhas incisas. Uma das fracturas ocorreu em linha incisa mediana, perpendicular aos lados dos quadrados.

Mede 0,177 m de comprimento, 0,175 m de largura, 0,097 m de espessura máxima e foi exumado na camada 3, datada dos séculos XI-XII, da área habitacional do Castelo de Silves.

PEÇAS OU MARCAS DE JOGO

1. Peças discóides

Trata-se do tipo mais comum de marcas de jogo, que no Castelo de Silves surgiram afeiçãoadas em cerâmica, e mais raramente de xisto, arenito vermelho, calcário ou osso. Os exemplares de cerâmica reutilizam fragmentos de diferentes classes de produção, procedentes tanto de recipientes diversos, como de telhas. Através de fractura, corte e abrasão obteve-se a forma cilíndrica, mais ou menos regular. Algumas oferecem os contornos regularizados por abrasão. Os exemplares agora publicados provêm maioritariamente da camada 2 do Castelo de Silves, ou seja, de contexto arqueológico almorávida-almóada (séculos XII-XIII), embora eles sejam conhecidos desde a camada 8 (CAST.SILV. Q37/C8-61), atribuída ao Período Omíada (séculos VIII-IX) e ulteriormente nas camadas 4 e 3 (GOMES 1999: pp. 562, 564, 578, 579, 596, 597, 619, 621; GOMES e GOMES 2001: pp. 122, 123, nºs 167, 172; GOMES 2003: pp. 270, 271, 284, 320-328, 334, 335, 480, 500, 505). Ali exumámos marca discóide de xisto (CAST.SILV. Q159/C2-4), uma de calcário e algumas de arenito vermelho, com paralelos no denominado Salão Paroquial, da mesma cidade (S.P. QN/C3) (GOMES 1999: pp. 480, 483, 1079, 1080; GOMES 2003: pp. 184, 185; GOMES e GOMES 2001: p. 123, nºs 172, 173).

2. Elementos coroplásticos

Conhecem-se três, um com forma subcilíndrica e dois possuindo forma subcónica. Dois deles procedem da camada 2 (CAST.SILV. Q39/C2-4; CAST.SILV. Q11/C2-3) atribuída à primeira metade do século XIII e um da camada 3 (séculos XI-XII). Trata-se, muito possivelmente, de peças de jogo de xadrez ou afim (GOMES 1999: pp. 513, 514, 619, 621; GOMES e GOMES 2001: p. 122, nos 165, 166; GOMES 2003: pp. 219, 220, 326, 327). Este, é considerado como tendo origem oriental, indiana, introduzido no Irão no século VI e na Península Ibérica no século IX, ao que se julga pelo músico iraquiano Ziryāb. Daí terá passado à Europa cristã no século IX (Resende 2012: pp. 12-14). Ele encontra-se muito bem representado, através de iluminuras, no “Livro dos Jogos”, de Afonso X, o Sábio, de Leão e Castela (1221-1284), escrito em ca 1262-1264 (ORELLANA CALDERÓN 2007). Ali consta representação do lendário jogo de xadrez (*chatranj*) que opôs Ibn’Ammar, poeta de Silves, e Afonso VI, de Leão e Castela (1111-1157), onde o rei cristão perdeu por xeque-mate, levando-o a abandonar a intenção de conquistar Sevilha, mas também capítulo dedicado ao jogo de alquerque (fols 91-93), *quirkat* em árabe. Aquele registo permite percebermos, de modo claro, que o jogo de xadrez era praticado pela aristocracia e que jogar ultrapassava em muito a cultura lúdica antiga.

A peça de jogo subcilíndrica do Castelo de Silves, embora de cerâmica, é similar a quatro marcas de jogo, de xisto com forma troncocónica, exumadas no Castelo Velho de Alcoutim, mas tidas como mais antigas (CATARINO 1997/98: pp. 392, 1152, est. LXVI, 1-4).

Tanto as peças com forma sub-cónica ou cilíndrica, em haste de cervídeo ou em marfim de elefante, correspondendo a peões do jogo de xadrez de contextos cristãos dos séculos X-XIII, são conhecidas entre outros locais, designadamente as procedentes de escavações arqueológicas no Castelo de Mayenne (Pays de la Loire) (GORET 2012: p. 73).

3. Hastes de osso

Conhecem-se pelo menos nove porções destas peças, com forma paralelepipedica alongada, que se jogavam em tabuleiro com encaixes onde elas eram fixadas verticalmente. Apresentam todas secções quadrangulares e foram obtidas a partir de ossos longos e espessos de mamíferos, nomeadamente de bovinos. Algumas mostram estreitamento na extremidade distal, para melhor fixação, e outras incisões, formando gola, junto da extremidade proximal. Procedem todas da camada 2 (primeira metade do século XIII), e encontramos duas delas na área do Salão Paroquial de Silves com aquela mesma cronologia (GOMES 1999: pp. 485, 487, 1079, 1080, 1670; GOMES e GOMES 2001: pp. 123, 124, nos 178-184).

Exemplar similar aos do Castelo de Silves foi recuperado no interior da alcáçova de Vascos (Navalmoralejo, Toledo). Tais peças eram usadas como peões em jogo do tipo chamado “*senet*” ou “*senat*”, de igual modo designado por “*passagem*”, com antecedentes no Antigo Egipto (jogo dos 58 buracos ou da palmeira) durante os finais do III milénio a.C. de onde terá sucessivamente passado à Núbia, Palestina, Anatólia, Mesopotâmia e Irão, tendo larga aceitação no mundo muçulmano (COSÍN CORRAL e GARCÍA APARÍCIO 1998: p. 46; GOMES 2003: pp. 188, 189; CASAUX 2003: pp. 20-23).

4. Dados

Descobriram-se vários exemplares de dados (*alea* em latim e *al-dakk* em árabe), talhados em osso, de mamíferos com característica forma cúbica, possuindo de uma a seis pequenas covinhas em cada face, com carácter numérico. Faces opostas devem somar sete covinhas. Todavia, um dos dados exumados (Q836/C2-1) oferece, apenas, em duas faces marcação de pontos, numa um e em outra dois, através de orifícios que conservam restos de pintura, de cor negra.

Dois exemplares recolhidos na camada 2 (Q836/C2-1; Q986/C2-2) medem 0,006 m e 0,010 m de lado. Também exumámos dado de osso, medindo 0,008 m de lado, no local onde hoje se ergue o Salão Paroquial de Silves (S.P. QM/C3-1) (GOMES e GOMES 2001: p. 122, nº163). Existem, em contextos islâmicos peninsulares, dados de marfim e de cristal de rocha.

Os jogos com dados possuem longa tradição europeia, com origem no Egipto faraónico ou na Grécia antiga, conforme foi indicado por Pausanias (*Phocylides Lyricus XXXI*), que atribuí a sua invenção a Palamedes (MAY 1991: p. 106). Ânfora ática, dos finais do século VI A.C., onde se representou jogo, com aquelas peças, ocorrido entre Aquiles e Ajax (ca 427-347), é anterior a referência de Platão a este tipo de jogo (DASEN 2018: p. 36).

5. Dado singular

Afeiçoado em pedra calcária, oferece forma esférica achatada, ou de barril, mostrando em cada topo hexágono com diâmetros, inciso e contendo covinhas, assim como quatro grupos de nove covinhas gravadas na metade superior da superfície dos lados. Na metade inferior apresenta teoria de triângulos incisos, constituindo motivo estrelar.

Mede, 0,020 m de altura e 0,025 m de diâmetro, no volume mesial (GOMES 1999: pp. 1613, 1670; GOMES e GOMES 2001: p. 122, nº 164). Provém da encosta da zona nascente, imediatamente exterior ao Castelo de Silves (SILV.4), para onde em diferentes momentos se descartaram materiais do interior daquele.

Conhecem-se dados poliédricos, forma que se aproxima da peça mencionada. Também a iconografia incisa no topo deste dado é afim da forma do tabuleiro de jogo, de alquerque de três, encontrado gravado sobre laje do Monte das Pedras (Monchique), onde se incluíram pequenas covinhas em cada divisória (PORTUCEL 1994: p. 1).

PORQUÊ JOGAR?

Segundo o que o filósofo grego Platão (2005) nos transmite no *Phaedrus* (274 c-275 b), o deus egípcio Theuth “foi o primeiro a inventar o número e o cálculo e a geometria e a astronomia, e em seguida os jogos das damas e os jogos de dados, e além disso, também as letras”. Para outros autores antigos, os jogos de tabuleiro seriam introduzidos na Europa pelo herói Palamedes, durante a Guerra de Tróia.

Todavia, porque é que as sociedades humanas gostam de jogar é uma questão que antropólogos, sociólogos, psicólogos, arqueólogos, historiadores e outros cientistas sociais têm tentado explicar.

Nos inícios do século XX, o antropólogo americano Steward Culin (1907), que dedicou grande parte da sua actividade intelectual ao estudo de jogos em todo o Mundo, declarou: “Fui conduzido à conclusão de que por detrás tanto de cerimónias e jogos, existe algum mito muito difundido do qual derivam o impulso de ambos”.

Para J. Huizinga (1972: p. 94) a cultura e as instituições constituiriam em si mesmas, jogos, aspecto decorrente do próprio espírito humano, dado que a *facultas ludendi* foi capaz de desenvolver capacidades corporais e cognitivas, criando a tensão da incerteza, o risco, a habilidade e a vontade de ganhar, o entusiasmo, a ordem e o movimento, assim como regras estruturadas, convenções e regulamentos, dando origem ao pensamento científico. O jogo foi tido como actividade livre, possuindo realidade própria, com código e linguagem específicos. Como É. Benveniste (1947: pp. 161, 162) escreveu, o seu “domínio é imenso e multifacetado”, pois “não há uma das nossas condutas, das nossas palavras ou dos nossos pensamentos que, em certa medida, não lhe pertença”. Segundo o sociólogo J. Bataille (1980: p. 27) dois acontecimentos mudaram o curso do Mundo. O primeiro foi a emergência de ferramentas (ou do trabalho), o segundo foi o nascimento da arte (ou do jogo). Todavia, R. Caillois (1990: pp. 9, 18, 25, 29), que haveria de dedicar obra de síntese ao estudo do jogo, opõe a este o trabalho, concedendo-lhe descrédito, devido a considerar a sua gratuidade, embora definindo-o como “um dos mais elementares instintos do homem e o que de todos, parece o menos capaz de fundar algo duradouro ou valioso” (CAILLOIS 1946: p. 7).

De facto, o contexto em que certos jogos são usados relevam algo mais do que simples passatempos, dado poderem denunciar rituais, de natureza religiosa ou a prática de magia simpática, atingindo diversas áreas da existência humana, como a superstição e a adivinhação, ligadas ao poder espiritual. Não obstante, eles continuam a ser principalmente meios de exercício intelectual e de divertimento, embora com grande significado sócio-cultural.

A polissemia das palavras jogo (*paígnion* em grego e *ludus* em latim) e jogar, usadas por vezes metaforicamente, em entretenimentos, desportos, teatros, música, política e rituais sócio-religiosos, associadas com gestos, acções, sorte e competição, chegando a possuírem valor identitário, foi estudada pela antropóloga Roberta Hamayon (2012; 2016) em importante livro intitulado: “Why we Play”. Este respeita principalmente a reflexão sobre o que é “to play”, as suas causas e consequências, resultando da investigação da autora, sobre a música, a dança, a representação e os jogos, entre sociedades etnográficas da Europa e Ásia (Sibéria e Mongólia).

O Castelo de Silves, tal como outros importantes sítios arqueológicos possuindo testemunhos de presença islâmica, proporcionou, conforme descrevemos, significativa colecção de tabuleiros para jogos diversos, tanto fixos como móveis, assim como das imprescindíveis peças ou marcas de jogo. Aliás, as primeiras identificações funcionais em contextos islâmicos dos pequenos discos de cerâmica, produzidos a partir de fragmentos de diferentes contentores cerâmicos, de telhas ou de pedra, xisto ou arenito, como sendo marcas de jogo, ocorreram nas escavações de Silves, durante os inícios dos anos oitenta da passada centúria (GOMES e GOMES 2001: pp. 122, 123). Até então, a falta de conhecimentos sobre o seu uso correcto, conduziu muitos autores a frequentemente

classificarem tais peças como tampas de garrafas ou de ânforas, mas também como elementos de contagens. Ainda hoje são escassos entre nós os trabalhos que tratam estes elementos singelos, mas que denunciam comportamentos sociais importantes e longa diacronia.

Aliás, as marcas discóides, ilustram plenamente o conceito usado por I. Hodder (1978: p. 21) do “*fluir de um artefacto através de um sistema social*”, dado o seu uso generalizado e os exemplares conhecidos desde a Pré-História à Contemporaneidade (GOMES 2022).

AS GÊNESES E A QUESTÃO CRONOLÓGICA

A que tempo pertence esta estrutura ou este artefacto, constitui uma das primeiras interrogações que se colocam aos arqueólogos, mas também à generalidade das pessoas quando observam, pela primeira vez, um qualquer de tais testemunhos do passado. Não podemos deixar de considerar a pertinência de tal pensamento, pois do seu resultado partimos tanto para a chamada integração sócio-cultural, usando-se critérios classificativos como para outros juízos.

Conhecemos, na área urbana de Silves, exemplar de tabuleiro de jogo que se situava na fiada superior de murete, no denominado Pátio Anexo ao Poço-Cisterna, ou SILV.3, em contexto datado da segunda metade do século XVII. Trata-se de bloco de arenito vermelho, utilizado como suporte de tabuleiro para jogo do tipo alquerque de doze e junto a ele recuperámos diversas marcas discóides de cerâmica, uma delas reutiliza fundo de taça de faiança produzida em Savona (Itália), mas ainda abundantes faianças portuguesas e algumas espanholas, na cor azul de cobalto sobre fundos brancos, fragmentos de cachimbos de caulino, alguns numismas, sendo o mais recente cunhado no reinado de D. Pedro II (1683-1706) e outros artefactos, encontrando-se o conjunto em exposição no Museu Municipal de Arqueologia de Silves (GOMES e GOMES 2001: p. 123, nº 175). Este tabuleiro foi erradamente dado como islâmico e encontrado no Castelo de Silves (CARREIRA, ALBERTO, FERNANDES 2004: p. 27; FERNANDES 2013: p. 235, figs 361, 362).

No Algarve, apenas o Castelo Velho de Alcoutim ofereceu número superior de tabuleiros de jogos que os encontrados no Castelo de Silves, com 39 exemplares, inteiros ou fragmentados, onde se constata pelo menos seis variedades de jogos (alquerque, tábula, moinho, galo, *tāb*, soldado), identificando-se dezoito marcas discóides de cerâmica. Aqueles foram todos atribuídos à “época islâmica”, que ali teve o seu apogeu no século X, mas desconhecendo-se o contexto preciso onde jaziam, designadamente localização, estruturas e espólios a eles associados, exceptuando três casos, um gravado no patamar da porta principal do amuralhado e dois no patamar de porta de casa, correspondendo ao tipo alquerque de nove (CATARINO 1997/98: pp. 382, 383, 1153 1155, 1279, ests LXVII, CXCVII-2; 1998; CATARINO, TEIXEIRA e DIAS 2006; CATARINO, DIAS e TEIXEIRA 2007). Na mesma zona do Sotavento, no Castelo de Alcoutim, foi também identificado tabuleiro de jogo, do tipo alquerque de nove (CATARINO 1997/98: pp. 382, 383).

Cinco exemplares de tabuleiros de jogo provêm da alcáçova de Mértola, igualmente sem contexto arqueológico preciso, mas atribuídos aos séculos XII-XIII (FERNANDES 2013: pp. 213-215).

Do norte a sul do território hoje português, encontramos tabuleiros para jogos, fixos e portáteis, assim como marcas de jogo, desde a Pré e Proto-História, passando pelo Período Romano, as Idades Média e Moderna, até à Actualidade. Muitos foram dados a conhecer em importantes contributos para o seu estudo e inventário nacional (FERNANDES 2013; 2014), outros em sínteses regionais, como ilustram os casos do norte da Beira Alta e Trás-os-Montes (NETO 2017), Sabugal (SANTOS 2012) (FERNANDES e ALBERTO 2009), Castelo de Vilar Maior (LOUREIRO e MARTINHO 2001; FERNANDES e OSÓRIO 2013) naquele mesmo concelho ou do Alandroal (FARIA 2018), mas também avulsamente (HENRIQUES, CANINAS e HENRIQUES 1982: pp. 706, 707, est. III; CAROLINO 1994; CARVALHO e FARIA 2001).

No país vizinho são conhecidos abundantes tabuleiros de jogo rupestres e ao ar livre, em elementos construtivos ou móveis, com diversas cronologias, na Galiza (COSTAS GOBERNA 2002; COSTAS GOBERNA e HIDALGO CUÑARRO 1997; HIDALGO CUÑARRO, 2009a; 2009b; NOVOA ALVAREZ 2014), nas regiões de Pamplona (ARGANDOÑA OTXANDORENA 2010) e de Álava (LLANOS 2002), na Extremadura (GONZÁLEZ CORDERO 1999-2000) ou na Andaluzia, nomeadamente em *Asido Caesarina* (Medina Sidónia, Cádiz), *Hispalis* (Sevilha), *Corduba* (Córdova), *Munigua* (Mulva, Sevilha), sobre ladrilhos cerâmicos, e *Italica* (Santiponce, Sevilha), onde se inventariaram 57 tabuleiros para jogos gravados nas lajes de revestimento do solo das ruas, datáveis em torno à segunda metade do século II (BENDALA GALÁN 1973; FERNÁNDEZ GÓMEZ 1997: p. 30; JIMENEZ CANO 2014: pp. 128-130).

Mas, naquele enorme acervo, melhor registado a partir das últimas décadas da passada centúria, são escassas as ocorrências provenientes de contextos arqueológicos possuindo cronologias precisas, nomeadamente para os exemplares mais recuados, impedindo a sua correcta interpretação paleoetnológica ou a desejada valorização social.

No Castelo de Silves, além dos tabuleiros descritos, inteiros ou fragmentados, exumaram-se abundantes marcas de jogo discóides, de cerâmica ou pedra (arenito, xisto ou calcário), algumas das quais possivelmente ali usadas a par de outras peças de jogo, como dados e as hastes de osso com secção quadrangular, que eram colocadas em tabuleiros construídos em madeira, material perecível, pelo que não se conservaram até aos dias de hoje.

Tanto os tabuleiros como as marcas para jogos do Castelo de Silves seriam facilmente obtidos, dada a abundante presença das matérias-primas neles usadas, a simplicidade das formas requeridas e, portanto, sem custos, podendo ser produzidos e fruídos por pessoas de diferentes idades, géneros ou condição social.

A maioria dos tabuleiros fixos foram identificados na camada 2 do Castelo de Silves, cuja cronologia corresponde a período situado entre 1191 e 1248 ou seja até à data da conquista cristã definitiva da cidade. Não obstante, apesar do primeiro tabuleiro por nós descrito utilizar como suporte ladrilhos do pavimento de zona com arcaria que precedia o salão do Palácio Almóada, este foi fugazmente ocupado por cristãos após a conquista de Silves, que ali também gravaram duas flores-de-lis. Assim, o tabuleiro de jogo referido deverá ser atribuído àquela presença, subsequente à data mencionada. A sua forma é ali única, embora com possível paralelo no Castelo Velho de Alcoutim, classificado como “jogo do soldado”, muito difundido na Europa, África e Próximo Oriente pelas legiões romanas (CATARINO, DIAS e TEIXEIRA 2007: p. 656, fig. 10).

Um outro tabuleiro (nº 2) foi gravado em laje reutilizada na latrina do Palácio Almóada, tendo primitivamente pertencido a antiga soleira de porta, dada a existência de orifício de gonzo e indicando, eventualmente, que se terá jogado em zona de passagem ou, quiçá, à entrada de espaço privado ou colectivo. Este aspecto repetiu-se até à contemporaneidade, conforme ilustram numerosos tabuleiros de jogo em degraus de escadarias de igrejas e conventos ou em soleiras de portas. Importa, no entanto, considerar que a reutilização mencionada terá ocorrido em data ulterior a 1191 e anterior 1248, sendo o tabuleiro de jogo mais antigo, embora não tenhamos liminarmente descartado a sua utilização no local onde foi encontrado.

A presença de tabuleiros para jogos em superfícies horizontais de pedra, junto das entradas de templos ou de habitações parece dever-se, em muitos casos, a aspectos práticos, como a existência de áreas planas, de degraus para os jogadores se sentarem, de locais com sombra, elementos próprios à socialização, mas também à existência daquelas portas, que tanto protegem como separam, lugares de transição ou ligação entre mundos, profano e sagrado, que as superstições ligadas à protecção de pessoas ou bens e que as práticas religiosas admitiam.

Três dos tabuleiros móveis contêm três longas séries de pequenas covinhas; um deles foi exumado no interior de grande estrutura subterrânea (CAST.SILV. Qs 537, 538, Silo 4-91), que utilizado secundariamente serviu de lixeira e ofereceu conjunto cerâmico com cronologia compreendida entre os séculos IX-X e 1248. Dois outros procedem da camada 2, um deles correspondendo a área habitacional (CAST. SILV. Q954/C2-1), dos séculos XII-XIII, e o outro a derrube (CAST. SILV.Q8/C2), algo ulterior aos finais da primeira metade do século XIII.

Foram detectados dois tabuleiros do mesmo tipo, embora fixos; um já antes mencionado, em revestimento do solo de latrina, e o outro no lajeado de passeio, com covinhas maiores, situado em redor de jardim do complexo de banhos do Palácio Principal da alcáçova.

Aqueles cinco tabuleiros de jogos fazem parte de tipologia rara no *al-Andalus*, para os quais conhecemos não muitos paralelos, três encontrados no Castelo Velho de Alcoutim (FERNANDES 2013: pp. 66, 229), cinco em *Italica* (Sevilha) (BENDALA GALÁN 1973: pp. 267, 268) e um em Tolmo de Minateda (Hellín, Albacete) (ABAD CASAL, GUTIÉRREZ LLORET e GAMO PARRAS 2000: pp. 213, 214, fig. 17). O tabuleiro com covinhas de maiores dimensões do Castelo de Silves, possui ainda paralelos em dois exemplares do Castro de Mogueira (São Martinho dos Mouros, Resende), também com covinhas alinhadas em paralelo (NETO 2017: pp. 44-48, fig. 18). Este tipo de jogo, designado por mancala de três linhas e sinteticamente por *tāb*, conforme referimos, possui possíveis paralelos longínquos em placas de pedra ou de *gypsum* de Beidha e Ain Ghezal (Jordânia), contendo duas linhas de covinhas paralelas, ligadas por traços incisivos longitudinais, como de Wadi Theik (Península do Sinai), apenas com covinhas organizadas em duas linhas, El Kowm 2 (Síria) (*gypsum*), Chagha Safid (Irão), datadas em cerca de 6000-5500 A.C. (Neolítico Pré-Cerâmico) ou em 5700-5400 A.C. para a última ocorrência citada (SIMPSON 2007: pp. 5-7). Têm cronologias mais recentes o jogo sobre bloco de mármore de Mênfis (Egipto), com três linhas paralelas de catorze pequenas covinhas em cada uma delas, ali encontrado por Flinders Petrie (BELL 2019: pp. 113, 114, fig.105). As linhas-guias, sobre as quais se abriram as covinhas, nos exemplares antes mencionados, contribuíram para que U. Schädler (1998: p. 20) pusesse em causa a sua classificação como tabuleiros para jogos, argumento que peça (nº 4), de Silves, vem anular.

Tabuleiros para jogos, com covinhas, organizadas em círculo e em linhas paralelas, eram conhecidos, na segunda metade do II milénio A.C. em Chipre (Dromolaxia) e em Creta (Gournia e Isopata), gravados em pavimentos ou em lajes e blocos de pedra, considerados como derivados do senet egípcio ou tidos como invenção minóica (HILLBOM 2003: pp. 44, 46, 47).

Outros tabuleiros com covinhas, achados na Península Arábica, serão anteriores à implantação do Islão, como os do reino do Bahrain, datados em cerca 14-15 D.C., com duas linhas de seis covinhas cada, um sobre bloco de gesso (Qal'at al- Bahrain) e outro sobre pedra tabular (COUNCIL 2020: pp. 83, 125). Tabuleiros para jogo, denominado "mancala de tipo sírio", com duas linhas paralelas de sete ou mais covinhas, encontrados em Palmira (Síria), remontam aos períodos das presenças romana e sobretudo árabe que ali ocorreram (DE VOOGT 2010).

Tal jogo ter-se-á depois difundido a todo o Próximo e Médio Oriente, em torno ao século VII, alcançando, em sentido oposto, o Magrebe e a Península Ibérica (DE VOOGT 1997). Segundo alguns autores, não se trata do jogo mancala de 3, como os do Castelo Velho de Alcoutim foram inicialmente classificados na esteira de R.C. Bell, dado, entre outros aspectos, o tamanho diminuto das covinhas que os constituem, embora possam pertencer a uma sua forma primitiva (FERNANDES 2013: pp. 67, 68, 275, 230).

Tabuleiro para jogo do tipo alquerque de seis do Castelo de Silves e agora descrito sob o nº 7, foi recuperado na camada 6 daquele arqueossítio, possuindo cronologia situada nos séculos IX-X, de acordo com a sequência estratigráfica reconhecida, que foi confirmada através de datação radiocarbónica. Esta, após correcção dendrocronológica, ofereceu intervalo entre 810-900 cal D.C. e

920-950 cal D.C. para 1 *sigma* e 770-980 cal D.C. para 2 *sigma* (Beta 245295) ou seja, situada entre os finais do século VIII e os finais do século X (GOMES 2003: p. 461; GOMES 2022: p. 216). O jogo do tipo alquerque, ou alguergue, como registou R. Bluteau (1789: p. 58) então tido como “*jogo de rapazes com arriozes¹, sobre taboas raiadas*”, surge na obra de Afonso X. A sua denominação deriva da palavra árabe *al-quirkat*, com que era conhecido no mundo islâmico, encontrando-se mencionado no livro *Kitab-al Aghani* (*Livro dos Cânticos*), compilado pelo iraniano Abu al-Faraj al-Isfahani (897-967) (BELL 2019: p. 47).

Confirma-se, assim, no local estudado, uma importante alcáçova islâmica, o uso de diferentes tipos de jogos de tabuleiro, os mais antigos com tradições no mundo romano (*tabulae lusoriae*), como o exemplar do tipo alquerque de nove ou jogo do moinho, que se observa integrado na parede poente do *podium* do templo romano de Évora conduziu a aceitar, dado ter sido erguido ainda na primeira metade do século I em “*opus incertum*”. Todavia, conforme discutiremos, ele pode ser ulterior. Tijolo com jogo inciso de Conímbriga e fragmentos de outros dois, um do Monte da Cegonha (Selmes, Vidigueira) e o do Castelo de Alcácer do Sal, possuem, dado as condições em que jaziam, cronologias incertas, sabendo-se que aqueles sítios tiveram ocupações humanas que alcançaram a Idade Média (PONTE 1986: pp. 139-141, fig. 5; CAROLINO 1994: pp. 90, 91; CARVALHO e FARIA 2001: p. 211; CARREIRA, ALBERTO e FERNANDES 2004: p. 12; FERNANDES e SILVA 2012; FERNANDES 2013: pp. 43, 45, 203). São ainda conhecidos tabuleiros para jogos, fixos ou móveis, em contextos presumivelmente islâmicos de Lisboa (CARREIRA, ALBERTO e FERNANDES 2004; FERNANDES e ALBERTO 2011) ou Vascos (Navalmoralejo, Toledo) (COSÍN CORRAL e GARCÍA APARÍCIO 1998; 1999; IZQUIERDO BENITO 2000: pp. 54-56), onde também se encontraram as marcas discóides presumivelmente neles utilizadas.

Interessa ao estabelecimento de parâmetros cronológicos, para os tabuleiros de jogo, a lápide funerária, datada de 1093, encontrada junto ao povoado fortificado da Cola (Ourique), onde além de epígrafe, em árabe de tipo cúfico, foi gravado tabuleiro para jogo do alquerque de nove. Afastamos a hipótese de tratar-se de tampa de sepultura, mas sim de estela reutilizada, como tabuleiro de jogo, talvez durante tempos cristãos, quando aquele povoado foi sede do concelho de Marachique (BARROCA 2000: p. 58, nº 11; FERNANDES 2005: p. 299).

Os tabuleiros para o jogo de alquerque de nove são conhecidos em Kurna (Tebas, Egipto), com cronologia de 1400-1333 A.C., mas também na Idade do Bronze da Europa, ou no seio das populações célticas, obtendo maior divulgação durante o século XIV (STERCKX 1970; BELL 2019: pp. 93-95, fig. 80).

Lídia Fernandes (2013: p. 47) recenseou em Portugal 69 exemplares de tabuleiros do tipo alquerque de nove, no solo, em paredes, de castelos, igrejas e mosteiros ou em penedos ao ar livre, número agora acrescido pelos exemplares de Silves. A mesma autora contou apenas dezasseis testemunhos de tabuleiros para o jogo do alquerque de três, ou dos três em linha, tipo que o Castelo de Silves ofereceu novo exemplar, embora marcado sobre tabuleiro de alquerque de nove (FERNANDES 2013: pp. 47, 48). Um destes tabuleiros foi identificado no templo de Kurna, acima referido (BELL 2019: pp. 90, 91).

Na Península Ibérica, os jogos com tabuleiros possuindo pequenas covinhas alinhadas (*tāb*) sugerem ser mais tardios que os que mostram quadrados encaixados, podendo terem sido trazidos por populações berberes, durante as administrações almorávida e sobretudo almóada.

As marcas de jogo discóides de cerâmica surgiram em todos os níveis da ocupação islâmica do Castelo de Silves, indicando que, entre os séculos VIII e meados do XIII, jogar com aquelas

1 Arriozes. Pequenas pedras redondas ou bolinhas.

constituía actividade usual entre as comunidades ali instaladas. No jogo alquerque de três, usavam-se seis marcas, enquanto no jogo de alquerque de nove, dezoito de tais peças, ficando cada jogador com metade delas, daí a sua abundância nos contextos arqueológicos.

Importante trabalho dá a conhecer como se jogava alguns dos principais jogos de tabuleiro, nomeadamente o muito referido alquerque (SANTOS, NETO e SILVA: 2011, pp. 153-163).

Os jogos que utilizaram marcas discóides, de cerâmica, pedra ou osso e tabuleiros com casas, definidas por linhas incisadas ou providos com séries de covinhas, têm possíveis ascendentes no IV milénio A.C., tanto na Europa como no Egipto, sendo muito divulgados em ambas margens do Mediterrâneo na Europa e Próximo Oriente pelos militares e colonos romanos. Tais marcas surgem em contextos tardo-neolíticos, calcolíticos e da Idade do Bronze, no Centro e Sul de Portugal, como depois em níveis romanos, conforme denunciam ocorrências de Conímbriga, as três marcas procedentes do Teatro Romano de Lisboa ou uma de Braga (FERNANDES 2013: pp. 241, 242). A partir da Idade Moderna aqueles artefactos lúdicos atingem o Continente americano, levados no âmbito da expansão ibérica, encontrando-se nas Antilhas, América do Norte e, sobretudo na América do Sul (GOMES 2022).

Com a implantação, religiosa e política do Islão, foram retomadas antigas prescrições, nomeadamente já existentes no mundo romano (*Lex alearia*) e também cristão, contra os jogos denominados de sorte ou azar, os seus malefícios, principalmente dadas as apostas que envolviam, embora tais condenações tenham tido pouco sucesso. Assim, o *Corão* (Capítulo 2, versículo 218) refere, respeitando ao consumo de vinho e aos jogos de azar: “*Em ambas coisas há grande pecado e utilidade para os homens, mas o pecado é maior do que a utilidade*”. No comentário “*Maissar: jogo; literalmente, um meio de se conseguir algo facilmente, usufruindo lucros, sem trabalhar para tal; daí, o jogo. Esse é o princípio pelo qual o jogo é proibido*” (ALCORÃO 2002: p. 25), dado o resultado ser imprevisível e, por isso, depender da sorte, podendo corresponder a tentação demoníaca. Também segundo o *Corão*, a partir de *hadith* de Abu Hanifah (século VIII), seriam interditos os jogos de azar (*quimār*) (SOURDEL e SOURDEL-THOMINE 2002: p. 98; JONQUAY e MARTIGOT 2012: p. 36) o que, possivelmente, não invalidava a existência de jogos como brincadeira e de carácter puramente lúdico, não implicando ganho material.

De facto, em certos contextos os jogos eram aceites pelo Islão, desde que não se baseassem no acaso, tivessem carácter completamente aleatório ou, de algum modo, causassem dano, sendo condenados os que se situassem na fronteira entre o previsível e o imprevisível, totalmente apoiados na sorte ou no azar (CHEBEL 2001: p. 224). Jogar encerraria então, também, vertente ritual, pois ligava-se estritamente aos conceitos de acaso e de destino, podendo até ter função oracular, consoante as vitórias que proporcionava. Não obstante, deve-se ao mundo árabe medieval a grande difusão dos jogos de tabuleiro no Velho Mundo (MURRAY 1951: pp. 230, 231).

Verifica-se a presença constante de tabuleiros e peças de jogo nos contextos arqueológicos islâmicos peninsulares e, nomeadamente, em locais em que se observaria grande rigor canónico e alta religiosidade fundamentalista, como seria o *Ribāt* da Arrifana (Aljezur), onde na primeira metade do século XII, além de numerosas marcas de jogo discóides, de cerâmica ou pedra, foram encontrados fragmentos de dois pequenos tabuleiros de xisto com aquela finalidade (*tabula* e alquerque de três). Também a estela funerária descoberta *in situ*, contendo a data de 1069, conserva pequeno tabuleiro de jogo gravado do tipo alquerque de três, anterior à realização da epígrafe que ostenta e sua fixação em sepultura (BARCELÓ, GOMES e GOMES 2013: pp. 310-312; GOMES e GOMES 2007: pp. 107-109)².

² Amostra de madeira carbonizada da lixeira de onde se encontrava um dos tabuleiros de jogo (Q161/C2) ofereceu a cronologia de 940±50 B.P que, quando calibrada a 2 *sigma*, apresentou o intervalo de 1018-1209 cal. A.D. (Sac-2804). O *Ribāt* da Arrifana terá sido abandonado em 1151, quando do assassinato do seu fundador e líder espiritual dos muridun, o célebre Ibn Qasí, que o edificaram e ali viveram.

Parece, pois, ter havido alguma tolerância designadamente na Península Ibérica, onde nem toda a população autóctone ou os colonos norte africanos foram islamizados, havendo também distintos graus de islamização e diversas interpretações do Corão. Todavia, o jurista Ibn Abdūn (Muhammad ibn Ahmad ibn Abdun al-Tujībī al-Ishbīlī, ao que se julga natural de Sevilha e que viveu nos finais do século XI e em parte da centúria seguinte (Período Almorávida) desaprovou os jogos, na obra *Risāla fil-Qadā wa-l-hisba* (*Epístola sobre as funções dos Cadis e dos Almotacés*), incluindo os de tabuleiro, nomeadamente o xadrez, as damas e o alquerque (LÉVI-PROVENÇAL 1934; MARIN 1997: p. 424).

Após a conquista cristã de Silves, em 1248, continuou-se a jogar no seu Castelo, existindo testemunhos de tal actividade até ao século XVII ou, quiçá, até mais tarde. As problemáticas ligadas às práticas lúdicas e legislação que as enquadrou, nos finais da Idade Média, em Portugal, foram tratadas por F. de Campos (2008), entre outros autores.

NEM TUDO SÃO JOGOS

Existe problemática controversa respeitante aos muitos tabuleiros de jogo patentes em superfícies verticais, nomeadamente de edifícios históricos, conforme ocorre no exemplar do templo romano de Évora e em paramentos de muralhas, igrejas e de outros monumentos. A explicação, em nosso entender simplista, considera tais ocorrências como resultantes de material construtivo reaproveitado, onde tais tabuleiros existiam, dado ser impossível jogar em planos oblíquos ou verticais. Assim aconteceu com o caso mencionado de Évora, afastando-se a hipótese de o tabuleiro ter constituído elemento simbólico importante, conforme foi opinado (CAROLINO 1994: pp. 89-91, figs 16, 17; FERNANDES e SILVA 2002: p.12).

Pequeno texto de E. Diéguez Luengo (1974), repudia liminarmente a interpretação das imagens gravadas, representando três quadrados encaixados, unidos ou não por sectores de medianas, como tabuleiros de jogo, tidos como correspondendo ao jogo de alquerque de nove. Em contrapartida, aquele investigador, depois de mencionar paralelos da Antiguidade e outros mais recentes, conclui que tais imagens correspondem a elementos apotropaicos ou com carácter mágico-religioso e significado polissémico. Hipótese interpretativa semelhante foi sumariamente assinalada por R. T. Neto (2017: p. 52). Também F. Berger (2004: pp. 11, 12), perante as ocorrências de gravuras rupestres ou de edifícios contendo formas interpretadas como tabuleiros de jogo, em superfícies cuja posição impedia tal uso, afasta explicações, como a reutilização ou mero aspecto decorativo, para procurar justificação da sua existência no âmbito simbólico, designadamente como elementos de protecção.

Verifica-se, desde a Pré-História e em muitas sociedades humanas, que artefactos destinados a funções técnicas, possuindo grande importância económica e social, passaram a integrar práticas ligadas ao mundo da superestrutura religiosa, onde adquiriram significado simbólico e, até, sagrado. Assim, não podemos afastar a hipótese do desenho dos tabuleiros de jogo, quadrados e com quadrados encaixados, dadas as próprias características das práticas sociais que serviram, com resultados que se acreditaria muito dependerem do transcendente, tenham constituído símbolos usados tendo em vista afastar ou defender do mal, tornando-se elementos apotropaicos. O quadrado constitui, em muitas crenças e mitologias, imagem da perfeição e da criação humana, assim como símbolo da terra ou até do Universo. Não esqueçamos que o desenho dos tabuleiros de alquerque, para além de serem formados por três quadrados encaixados, hierarquizados a partir de centro físico e conceptualmente aberto, traduzindo a realidade e o transcendente, assemelham-se a teia ou a rede e que esta tem, desde a Pré-História, tal conforme ainda acontece em muitas sociedades etnográficas, aquele alto simbolismo. A teia da aranha protege dos inimigos, tanto o Cristianismo como o Islão, e ela foi tida como matriz da vida.

A rede, comparada à teia, permite organizar, capturar e controlar seres, quando usada como dispositivo de caça, mas também forças espirituais e pode ser símbolo de fertilidade se atendermos a Homero (*Od.* VIII, 270-280). Este conta-nos que Hefesto aprisionou Ares e Afrodite, com rede metálica, quando se amavam, isolando e separando os transgressores, assim protegendo o mundo e a moral social da desordem. Também, segundo cosmogonia babilónia, Marduk capturou, com rede, Tiamat, a deusa serpente do Caos, dominando-a. Três quadrados encaixados, ou o triplo recinto, são símbolos de Cristo (BERGER 2004: pp. 20, 22). E Cristo terá sido, segundo os Evangelhos, um “pescador de homens”. Em nosso entender, tanto o tabuleiro de jogo do templo romano de Évora, e outros, com quadrados encaixados, gravados ou pintados em superfícies verticais, de edifícios, nomeadamente os dois existentes em paramentos do Castelo de Lamego, os de Idanha-a-Velha, e de Alcongosto (Fundão), diversos do Mosteiro da Batalha (FERNANDES 2013: pp. 93, 109, 111, 118-123, 183, figs 89-92, 134-138, 147-165, 290, 291; ESTRELA 2019: pp. 108-112), mesmo alguns que utilizaram superfícies horizontais, teriam função protectora, ou apotropaica dos espaços em que foram inseridos. A dimensão, tida como profana, do lúdico, nunca se encontra liminarmente separada do sagrado, existindo conexões, como as emoções intensas que ambos compartilham (CAILLOIS 1946: p. 9).

Esta abordagem permite ultrapassar a importância social e histórica, algo restrita, dos antigos jogos de tabuleiro, tentando conferir-lhes novos significados no seio do pensamento lúdico, alargados ao mundo simbólico, na esteira da obra de diversos autores e nomeadamente na de J.-M. Lhôte (2010).

Jogar é acção, mais que distração, não é qualquer coisa improdutiva, pois manipula símbolos. No limite, jogar é bom para pensarmos, estimulando a criatividade, mesmo podendo o seu resultado conduzir tanto à satisfação como à decepção.

BIBLIOGRAFIA

- ABAD CASAL, Lorenzo; GUTIÉRREZ LLORET, Sonia; GAMO PARRAS, Blanca (2000), La basílica y el baptisterio del Tolmo de Minateda (Hellín, Albacete), *Archivo Español de Arqueología*, 73 (181,182), Madrid, CSIC, pp. 193-221.
- ALCORÃO (2002), Sporpress, Mem Martins.
- ARGANDOÑA OTXANDORENA, Pedro (2010), Tableros de juego medievales en la cuenca de Pamplona, *Kobie*, 14, pp. 153-160.
- BARCELÓ, Carmen; GOMES, Rosa Varela; GOMES, Mário Varela (2013), Lápides islâmicas da necrópole do *Ribât* da Arrifana (Aljezur), *O Arqueólogo Português*, Série V, 3, Lisboa, Museu Nacional de Arqueologia, pp. 305-323.
- BARROCA, Mário Jorge (2000), *Epigrafia Medieval Portuguesa (862-1422)*, vol. III, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa (Textos Universitários de Ciências Sociais e Humanas).
- BATAILLE, Georges (1980), *La Peinture Préhistorique. Lascaux ou la Naissance de l'Art*, 2ª ed., Les Grands Siècles de la Peinture, Éditions d'Art Albert Skira, S.A., Genève.
- BELL, Robert Charles (2019), *Board and Table Games From Many Civilizations*, Oxford University Press, London.
- BENDALA GALÁN, Manuel (1973), Tablas de juego en Itálica, *Habis*, 4, Sevilla pp. 263-272, ests XVII-XX.
- BENVENISTE, Émile (1947), Le jeu comme structure, *Deucalion. Cahiers de Philosophie*, 2, Paris, pp. 161-167.
- BERGER, Friedrich (2004), From circle and square to the image of the world: a possible interpretation from some petroglyphs of megalithic boards, *Rock Art Research*, 21(1), Melbourne, pp. 11-25.

- BLUTEAU, Rafael (1789), *Diccionario da Lingua Portuguesa*, tomo I, Officina de Simão Thaddeo Ferreira, Lisboa.
- CAILLOIS, Roger (1946), O lúdico e o sagrado, *Mundo Literário*, 9, Lisboa, Editorial Confluência, pp. 7-9.
- CAILLOIS, Roger (1990), *Os Jogos e os Homens. A Máscara e a Vertigem*, Edições Cotovia, Lisboa.
- CAMPOS, Flávio de (2008), Jogos e a temática lúdica em Portugal ao final da Idade Média, *Bulletin du Centre d'Études Médiévales d'Auxerre*, Hors-série, 2, Auxerre, pp. 1-14.
- CAROLINO, Luís Miguel (1994), A gravação das Carreiras- Portalegre – e tradições lúdicas no Alto Alentejo, *Ibn Maruán*, 4, Marvão, Câmara Municipal de Marvão, pp. 83-94.
- CARREIRA, Adelaide; ALBERTO, Edite; FERNANDES, Lídia (2004), *Pedras que Jogam. Jogos de Tabuleiro de Outras Épocas*, Câmara Municipal de Lisboa e Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, Lisboa.
- CARVALHO, António Rafael; FARIA, João Carlos (2001), Fragmento de um tabuleiro de jogo de «alquerque de nove» proveniente do Castelo de Alcácer do Sal, *Arqueologia Medieval*, 7, Mértola, pp. 211-215.
- CASAU, Jean-Louis (2003), *Du Senet au Backgammon. Les Jeux de Parcours*, Éditions Chiron, Paris.
- CATARINO, Helena (1997/98), O Algarve Oriental durante a Ocupação Islâmica. Povoamento Rural e Recintos Fortificados, vols 1 e 3, *al-Úlyā*, 6, Loulé, pp. 5-517, 1013-1306.
- CATARINO, Helena (1998), Tabuleiro de jogo. Xisto, *Portugal Islâmico. Os Últimos Sinais do Mediterrâneo*, p. 173, Museu Nacional de Arqueologia, Lisboa.
- CATARINO, Helena; DIAS, Fernando; TEIXEIRA, Manuela (2007), Coleção de tabuleiros de jogos do Castelo Velho de Alcoutim (Alcoutim, Algarve), *Vipasca*, 2ª série, 2, Aljustrel, pp. 654-657.
- CATARINO, Helena; TEIXEIRA, Manuela; DIAS, Fernando (2006), Jogos intemporais. Exposição de tabuleiros e pedras de jogo do Castelo Velho de Alcoutim, *al-Madan*, II série, 14, Almada, p. 155.
- CHEBEL, Malek (2001), *Dictionnaire des Symboles Musulmans*, Éditions Albin Michel, Paris (Col. Spiritualités Vivantes).
- COSÍN CORRAL, Yolanda; GARCÍA APARÍCIO, Constantino (1998), Alquerque, mancala y dados: Juegos musulmanes en la ciudad de Vascos, *Revista de Arqueología*, 201, Madrid, pp. 38-47.
- COSÍN CORRAL, Yolanda; GARCÍA APARÍCIO, Constantino (1999), Testimonio arqueológico de la tradición lúdica en el mundo islâmico: Juegos en la ciudad hispano-musulmana de Vascos (Navalmoralejo, Toledo), *II Congreso de Arqueología Peninsular*, 4, Fundación Rei Afonso Henriques Zamora, pp 589-600.
- COSTAS GOBERNA, Fernando Javier (2002), Los juegos de tablero de los Hispanos en los primeros siglos de nuestra era, *Revista de la Confederación Española de Centros de Estudios Locales*, 2, La Rioja, pp. 399-429.
- 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*, Celtic Art, Vigo.
- COUNCIL, Gulf Countries (2020), *Unity Within Cultural Diversity*, State of Kuwait. Kuwait City.
- CRESPO, Jorge (2012), *O Espírito do Jogo. Estudos e Ensaio*s, Edições Colibri, Lisboa.
- CULIN, Stewart (1907), *Games of the North American Indians. Twenty-Fourth Annual Report of the Bureau of American Ethnology, 1902-1903*, Bureau of American Ethnology, Washington.
- DASEN, Véronique (2018), Jeux et jouets dans l'Antiquité. À la redécouverte de la culture ludique antique, *Archéologie*, 571, Dijon, pp. 30-41.

- DE VOOGT, Alexander J. (1997), *Mancala Board Games*, British Museum Press, London.
- DE VOOGT, Alexander J. (2010), Mancala players at Palmyra, *Antiquity*, 84(326), London, pp. 1055-1066.
- DIÉGUEZ LUENGO, Elías (1974), Algunas interpretaciones de los grabados del tipo “triple recinto”, *Alcántara*, 175, Cáceres, pp. 14-19.
- ESTRELA, Jorge (2019), *Grafitos Medievais do Mosteiro da Batalha*, Hora de Ler Unipessoal Ltd, Leiria.
- FARIA, Luís Lobato de (2018), *Tabuleiros de Jogo no Concelho do Alandroal*, <https://alentejo.in Portugal.blogspot.com/2018/04/tabuleiros-de-jogo-no-concelho-do-24.html>
- FERNANDES, Isabel Cristina Ferreira (2005), Escultura do Período Islâmico, *Construindo a Memória. As Coleções do Museu Arqueológico do Carmo*, Associação dos Arqueólogos Portugueses, Lisboa, pp. 294-299.
- FERNANDES, Lúcia (2013), *Tabuleiros de Jogo Inscritos na Pedra - Um Roteiro Lúdico Português*, Apenas Livros, Lisboa.
- FERNANDES, Lúcia (2014), Tabuleiros de jogo de Época Romana em Portugal: Uma síntese, *Histórias e Estórias de Jogos em Penafiel*, Apenas Livros, Lisboa, pp. 19-54.
- FERNANDES, Lúcia; ALBERTO, Edite (2009), Sobre os jogos gravados em pedra do distrito de Castelo Branco, *Açafa On-line*, 2, Vila Velha de Ródão, 30 pp.
- FERNANDES, Lúcia; ALBERTO, Edite (2011), Tabuleiros de jogo em pedra na cidade de Lisboa, *O Arqueólogo Português*, série V, 1, Lisboa, pp. 739-783.
- FERNANDES, Lúcia; OSÓRIO, Marcos (2013), Tabuleiros de jogo e outras gravações no Castelo de Vilar Maior, *Sabucale*, 5, Sabugal, pp. 91-108.
- FERNANDES, Lúcia; SILVA, Jorge Nuno (2012), *O Tabuleiro de Jogo do Alquerque dos Nove no Templo Romano de Évora*, Apenas Livros Lda, Lisboa.
- FERNÁNDEZ GÓMEZ, Fernando (1997), Alquerque de nueve e três en raya. Juegos romanos documentados en Mulva (Sevilla), *Revista de Arqueología*, 193, Madrid, pp. 26-35.
- GOMES, Mário Varela (2022), A game’s journey. The origin of ceramic discoid game pieces and their spread in the Postmedieval Period, *Europa Postmedievalis* 3, Archaeopress, Oxford, pp. 115-126.
- GOMES, Rosa Varela (1999), *Silves (Xelb), uma Cidade do Gharb Al-Andalus – Arqueologia e História (Séculos VIII-XIII)*, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa.
- GOMES, Rosa Varela (2003), *Silves (Xelb), uma Cidade do Gharb Al-Andalus: A Alcáçova*, Instituto Português de Arqueologia, Lisboa (Trabalhos de Arqueologia 35).
- GOMES, Rosa Varela (2011), O Castelo de Silves- Do templo cristão à mais antiga fortificação islâmica, *Cristãos e Muçulmanos na Idade Média Peninsular – Encontros e Desencontros*, Instituto de Arqueologia e Paleociências, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, pp. 9-16.
- GOMES, Rosa Varela (2022), A presença cristã antiga e os primeiros tempos islâmicos no Castelo de Silves, *Arqueologia & História*, 73 (*Península Ibérica entre os Séculos V e X Continuidade, Transição e Mudança*), Lisboa, pp. 207-220.
- GOMES, Rosa Varela; GOMES, Mário Varela (2001), *Palácio Almoada da Alcáçova de Silves*, Museu Nacional de Arqueologia, Lisboa.
- GONZÁLEZ CORDERO, Antonio (1999-2000), Los grabados de tradición lúdica en Extremadura (España), *Ibn Maruán*, 9, 10, Marvão, Câmara Municipal de Marvão, pp. 365-390.
- GORET, Jean-François (2012), Les pièces de jeu du château de Mayenne, *Échecs et Trictrac. Fabrication et Usages des Jeux de Tables au Moyen Age*, Éditions Errance, Paris, pp. 57-78.

- HAMAYON, Roberte (2012), *Jouer: Une Étude Anthropologique*, Éditions la Découverte, Paris.
- HAMAYON, Roberte (2016), *Why we Play. An Anthropological Study*, Hau Books, Chicago.
- HENRIQUES, Francisco Ribeiro; CANINAS, João Carlos; HENRIQUES, António (1982), Levantamento de algumas gravações antigas sobre rocha do sul da Beira Interior, *Beira Alta*, XLI(3), Viseu, Junta Distrital de Viseu, pp. 703-715.
- HIDALGO CUÑARRO, José Manuel (2009a), Los tableros de juego romanos y medievales en Galicia, *Revista de Arqueología*, 340, Madrid, pp. 32-39.
- HIDALGO CUÑARRO, José Manuel (2009b), Los tableros de juego en Galicia, una aproximación a un estudio en la Península Ibérica, *Revista de Arqueología*, 341, Madrid, pp. 24-31.
- HILLBOM, Niklas (2003), *For Games or for Gods? An Investigation of Minoan Cup-Holes*, Paul Åströms Förlag, Sävedelen (Studies in Mediterranean Archaeology, CXXXII).
- HUIZINGA, Johan (1972), *Homo Ludens*, Alianza Editorial, S.A., Madrid.
- JIMÉNEZ CANO, Cristina (2014), Estudio preliminar sobre los juegos de mesa en Hispania, *Antesteria. Debates de Historia Antigua*, 3, Madrid, pp. 125-138.
- JONQUAY, Sylvestre; MÉRIGOT, Brigitte (2012), Alquerque de doce, archéologie et règles d'après le Livre des Jeux, *Histoire et Images Médiévales Thématique*, 28, Rognac, pp. 34-39.
- LÉVI-PROVENÇAL, Evariste (1934), Un document sur la vie urbaine et les corps de métiers à Seville au début du XII siècle. Le traité d'Ibn Abdun, *Journal Asiatique*, CCXXIV, Paris, pp. 177-299.
- LHÔTE, Jean-Marie (2010), *Le Symbolisme des Jeux*, Éditions Berg International, Paris.
- LLANOS, Armando (2002), Tableros de juego en el patrimonio arqueológico de Álava, *Estudios de Arqueología Alavesa*, 19, Alava, pp. 191-196.
- LOUREIRO, Vanessa; MARTINHO, Carla (2001), Tabuleiro de jogo de Vilar Maior, *Renascer*, 37, Vilar Maior, p. 4.
- MARIN, Manuela (1997), *La vida cotidiana, Historia de España: El Retroceso Territorial de Al-Andalus. Almorávides y Almohades, Siglos XI al XIII*, VIII(2), Espasa-Calpe S.A., Madrid, pp. 383-433.
- MAY, Roland (1991), Les jeux de dés, *Jouer dans l'Antiquité*, Musée d'Archéologie Méditerranéenne, Marseille, pp. 106, 107.
- MURRAY, Harold James Ruthven (1951), *A History of Board-Games Other Than Chess*, Oxford University Press, Oxford.
- NETO, Rui Tina (2017), Tabuleiros de jogo do moinho no norte das Beiras e Trás-os-Montes: subsídios para a inventariação de material lúdico ancestral em Portugal, *Antrope*, 6, Tomar, pp. 30-53.
- NOVOA ALVAREZ, Pablo (2014), Los grabados de tableros de juego prehistóricos en el Noroeste de la Península Ibérica, *Histórias e Estórias de Jogos em Penafiel*, Apenas Livros, Lisboa, pp. 105-116.
- ORELLANA CALDERÓN, Raúl (ed.) (2007), *Alfonso X el Sabio, Libro de los Juegos Acedrez, Dados y Tablas. Ordenamiento de las Tafurerias*, Fundación Antonio de Castro, Madrid.
- PLATO (2005), *Euthypho, Apology, Crito, Phaedo, Phaedrus* (with an English Translation by H.N. Fowler), I, Coeb Classic Library, Harvard University Press, London.
- PONTE, Salette da (1986), Jogos romanos de Conímbriga, *Conimbriga*, 25, Coimbra, pp. 131-141.
- PORTUCEL (2004), Achados arqueológicos nas matas da Portucel, *Portucel Info*, 27, pp. 1, 5.
- RESENDE, Vasco (2012), *Ex Oriente Scacci. L'origine indienne du jeu des échecs d'après João de Barros et Pedro Teixeira*, *Res Antiquitatis, Journal of Ancient History*, 3, Centro de História de Além-Mar, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa, pp. 11-50.

- SANTOS, Carlos Pereira dos; NETO, João Pedro; SILVA, Jorge Nuno (2011), *Jogos de Tabuleiro Tradicionais*, Associação Ludus, D.L., Lisboa.
- SANTOS, Manuela de Alcântara (2012), Tabuleiros de jogos de alquerque (1) no concelho do Sabugal *Sabucale*, 4, Sabugal, pp. 83-96.
- SCHÄDLER, Ulrich (1998), Mancala in Roman Asia Minor?, *Board Games Studies*, 1, Lisboa, Associação Ludus, pp. 10-25.
- SCHÄDLER, Ulrich (2013), Games, Greek and Roman, *The Encyclopedia of Ancient History*, Blackwell Publishing Ltd, London, pp. 2841-2844.
- SIMPSON, St John (2007), Homo Ludens: The earliest board games in the Near East, *Ancient Board Games in Perspective. Papers from the 1990 British Museum Colloquium*, British Museum, London, pp. 5-10.
- SOURDEL, Dominique; Sourdel-Thomine, Janine (2002), *Vocabulaire de l'Islam*, Col. Que Sais-je?, Presses Universitaires de France, Paris.
- STERCKX, Claude (1970), Les jeux de damiers celtiques, *Annales de Bretagne et des Pays de l'Ouest*, 77(4), Rennes, pp. 597-609.



Fig. 1 – Localização de Silves e vista, de sul, das muralhas do seu castelo (foto M. V. Gomes).

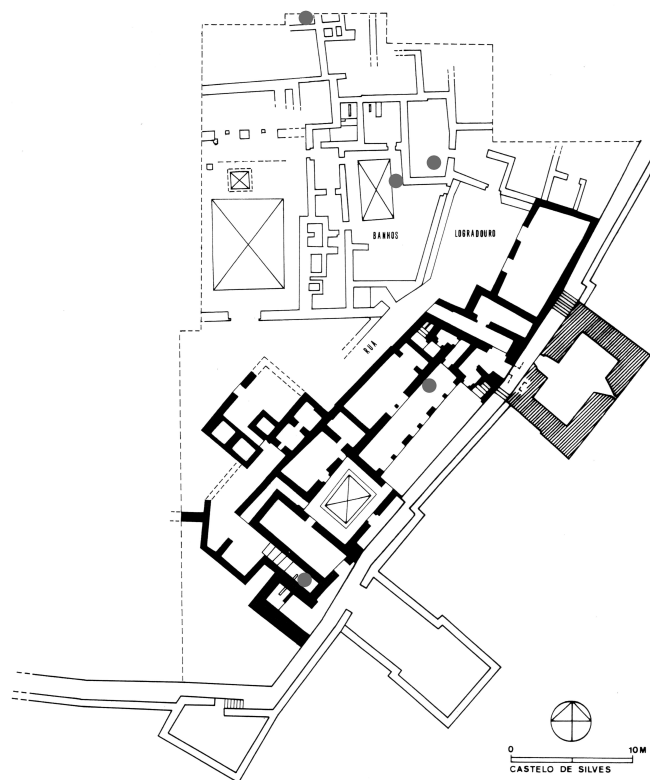


Fig. 2 – Planta das estruturas da camada 2, da zona dos palácios, do Castelo de Silves, com indicação dos locais onde se encontraram tabuleiros de jogo.

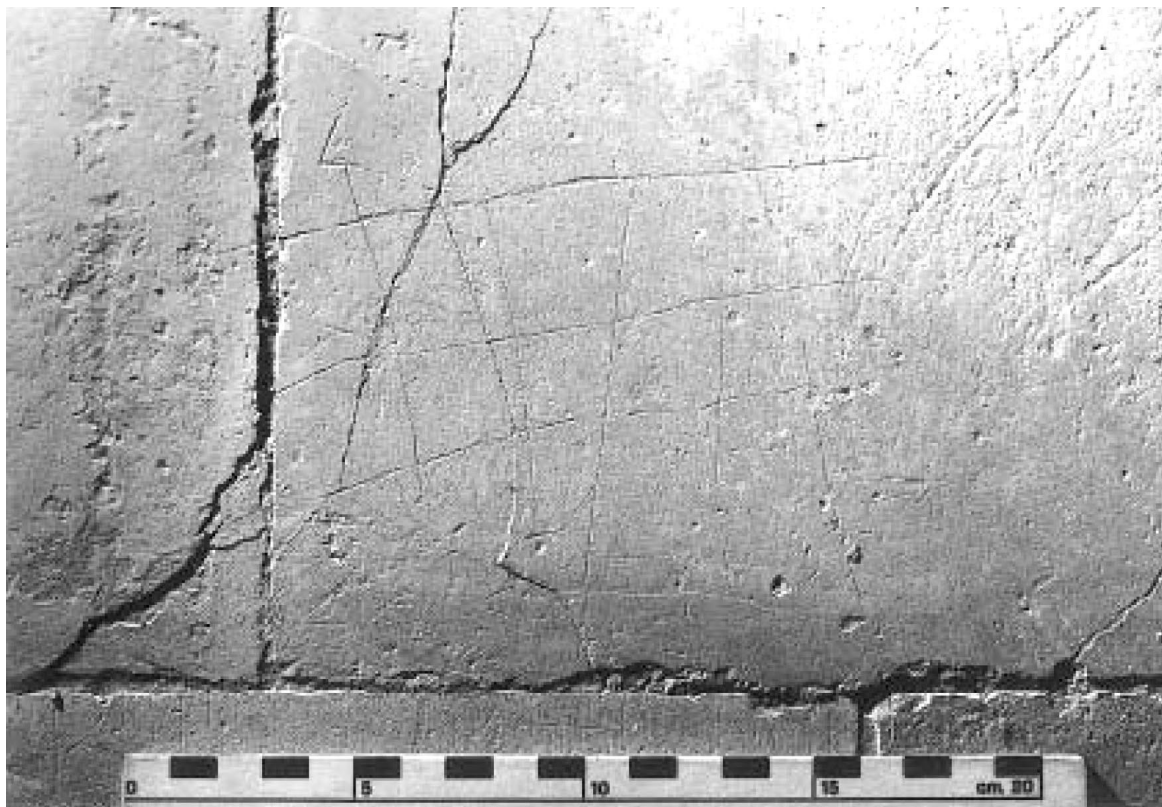


Fig. 3 – Tabuleiro para jogo inciso sobre ladrilhos de pavimento. Palácio Almóada (foto M. V. Gomes).

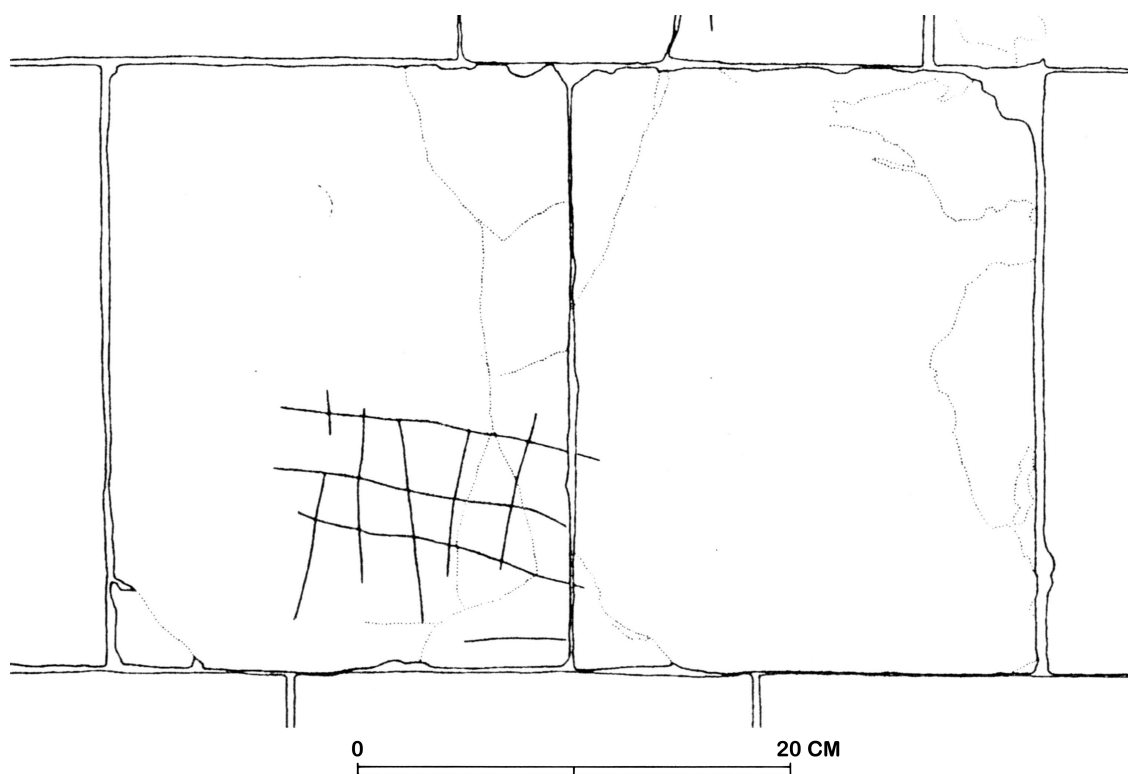


Fig. 4 – Tabuleiro fixo sobre ladrilhos de pavimento. Palácio Almóada (CAST.SILV. Q205/C2) (seg. M. V. Gomes).

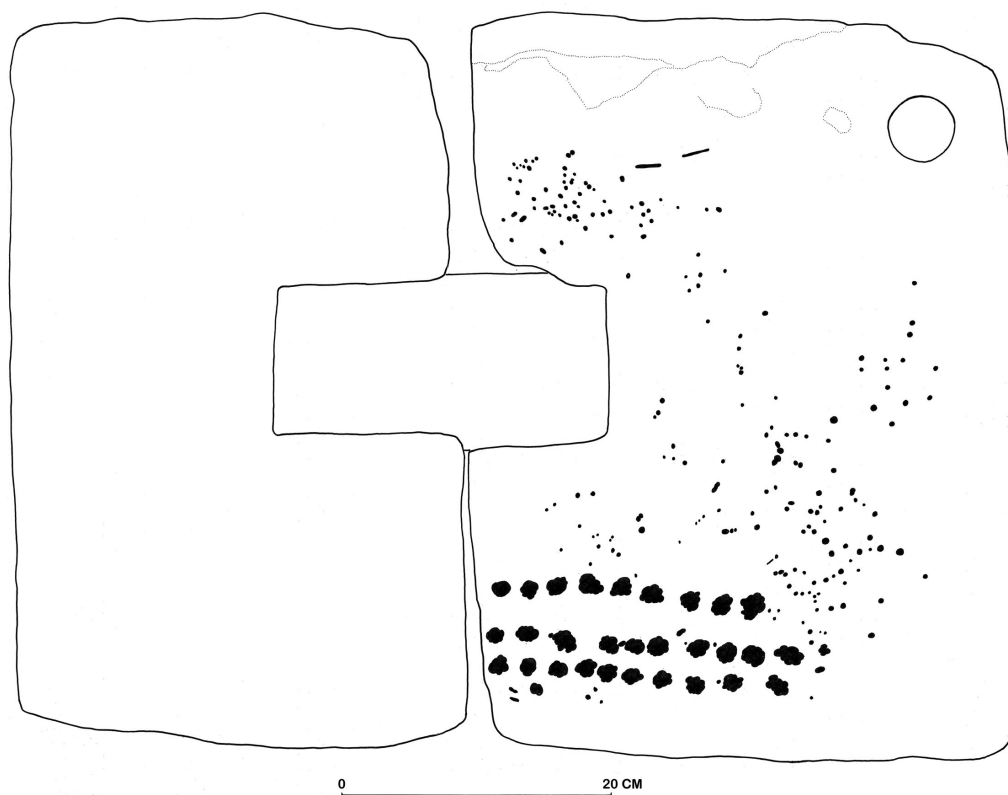


Fig. 5 – Tabuleiro de jogo fixo sobre laje reutilizada na pavimentação de instalação sanitária do denominado Palácio Almóada (CAST.SILV. Q282/C2) (seg. M. V. Gomes).

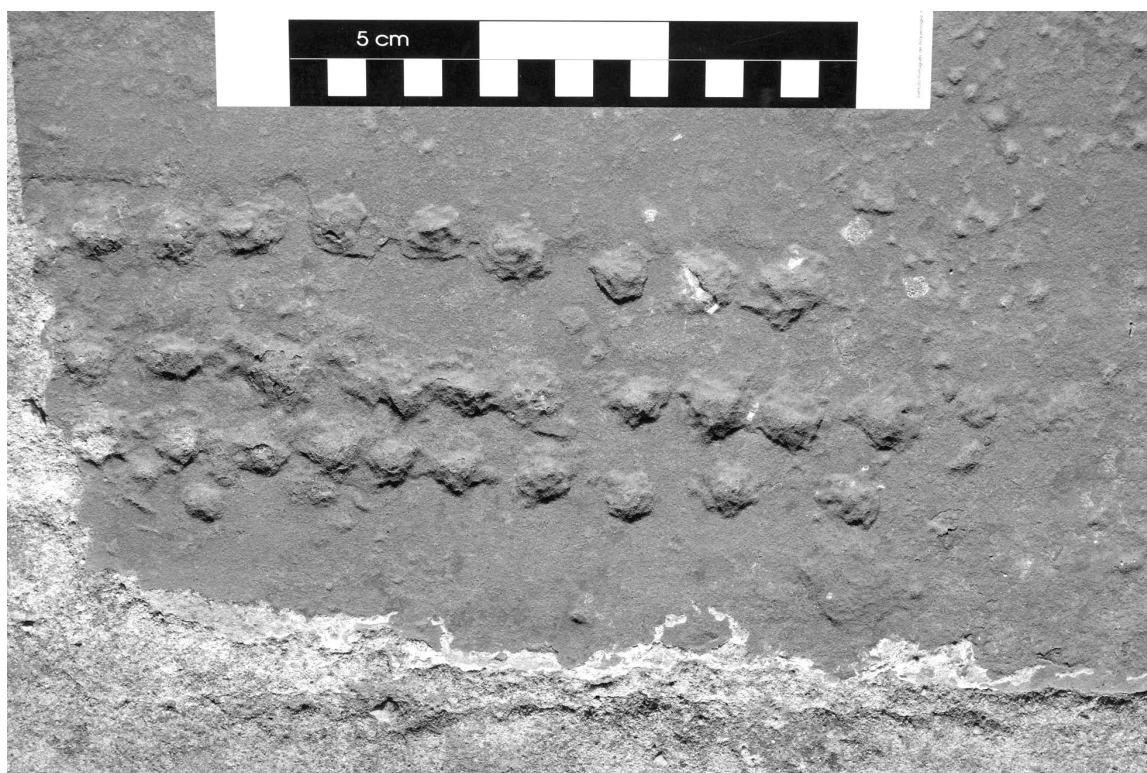


Fig. 6 – Tabuleiro de jogo fixo sobre laje. Palácio Almóada (CAST.SILV. Q282/C2) (foto M. V. Gomes).

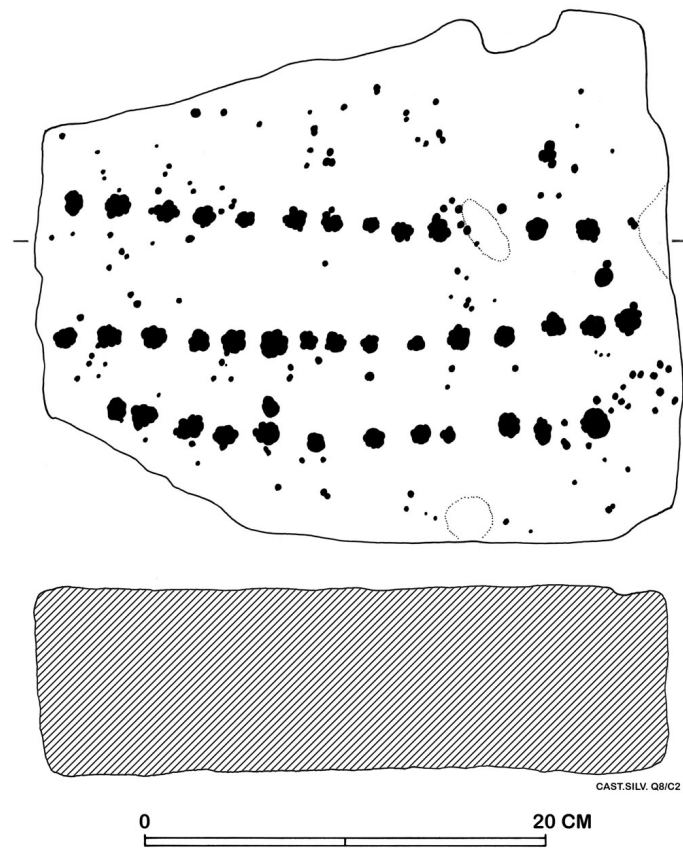


Fig. 7 – Tabuleiro fixo para jogo, sobre laje do pavimento do Palácio Principal do Castelo de Silves (CAST.SILV. Q8/C2) (seg. M. V. Gomes).

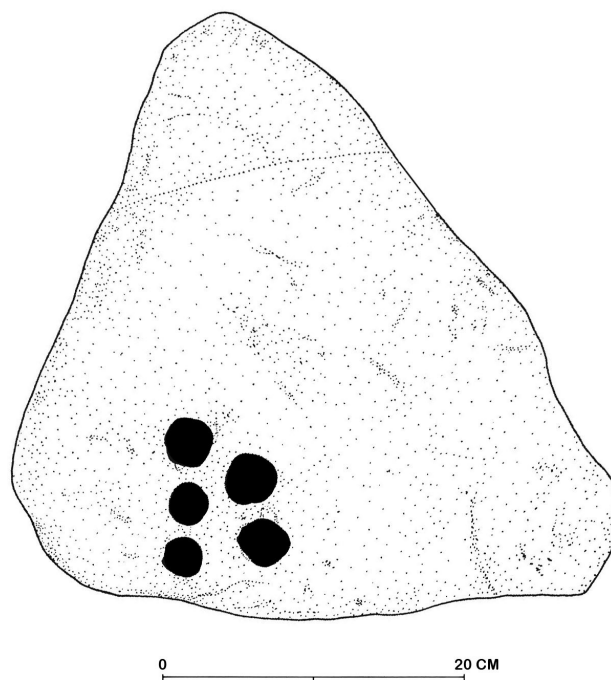


Fig. 8 – Tabuleiro fixo para jogo, sobre laje do pavimento de passeio do *hamman* do Palácio Principal do Castelo de Silves (CAST.SILV. Q14/C2) (seg. M. V. Gomes).

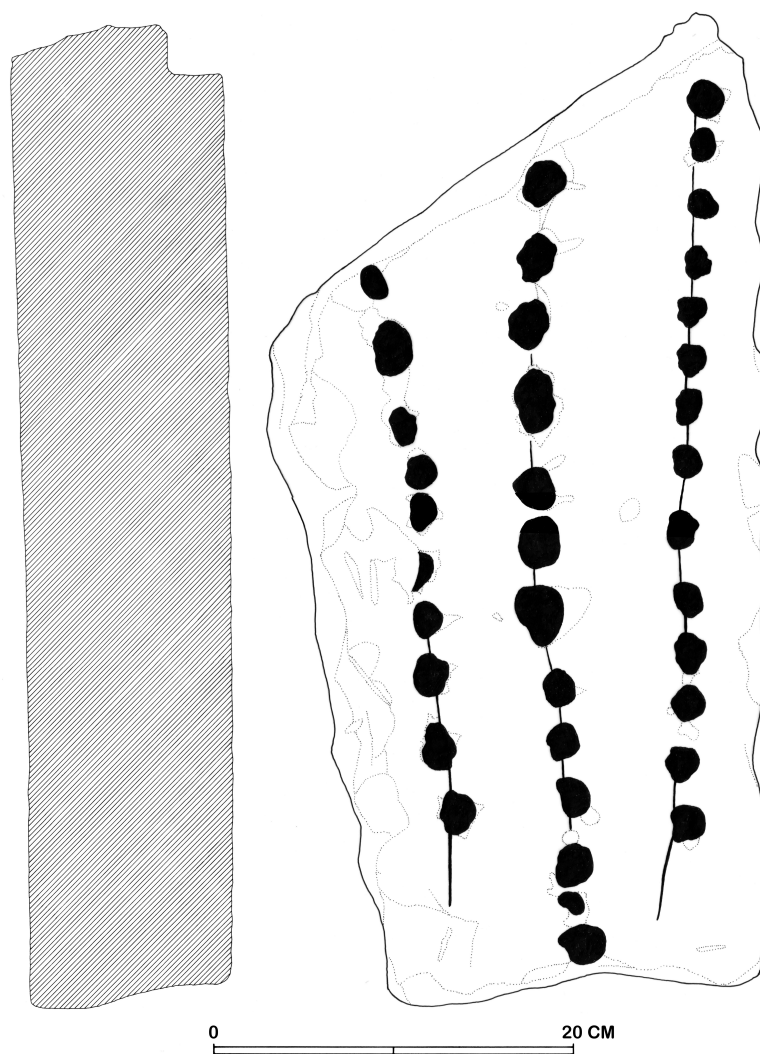


Fig. 9 – Tabuleiro móvel sobre laje (CAST.SILV. Q954/C2-1) (seg. M. V. Gomes).

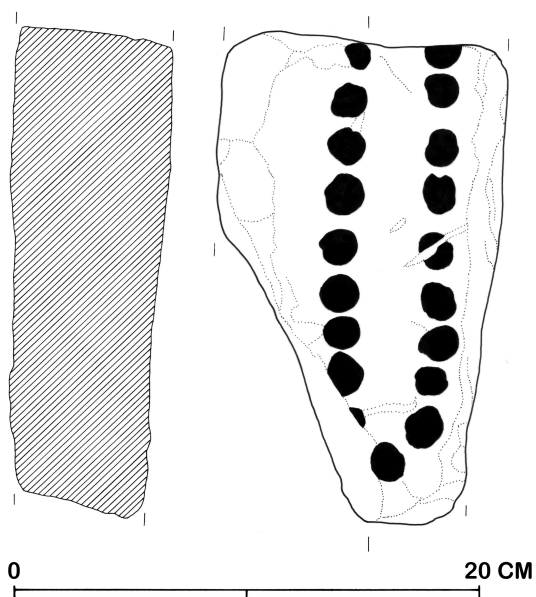


Fig. 10 – Tabuleiro móvel sobre laje (CAST.SILV. Qs537, 538/SILO 4-91) (seg. M. V. Gomes).



Fig. 11 – Tabuleiro móvel sobre lajeta (CAST.SILV. Q54/C2-1) (foto J. Gonçalves).



Fig. 12 – Tabuleiro móvel sobre lajeta (CAST.SILV. Q54/C2-1). Pormenor mostrando a sobreposição dos dois tabuleiros incisos (foto J. Gonçalves).

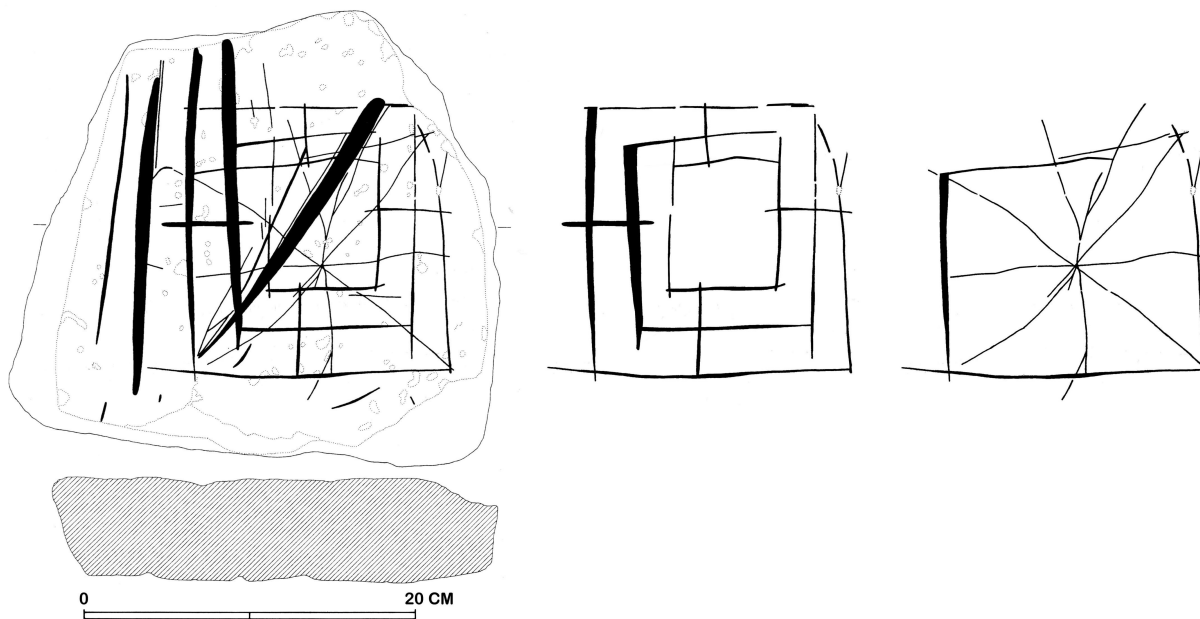


Fig. 13 – Tabuleiro móvel sobre lajeta do Palácio Principal do Castelo de Silves (CAST.SILV. Q54/C2-1) e as duas fases de gravação correspondendo a jogos diferentes (seg. M. V. Gomes).

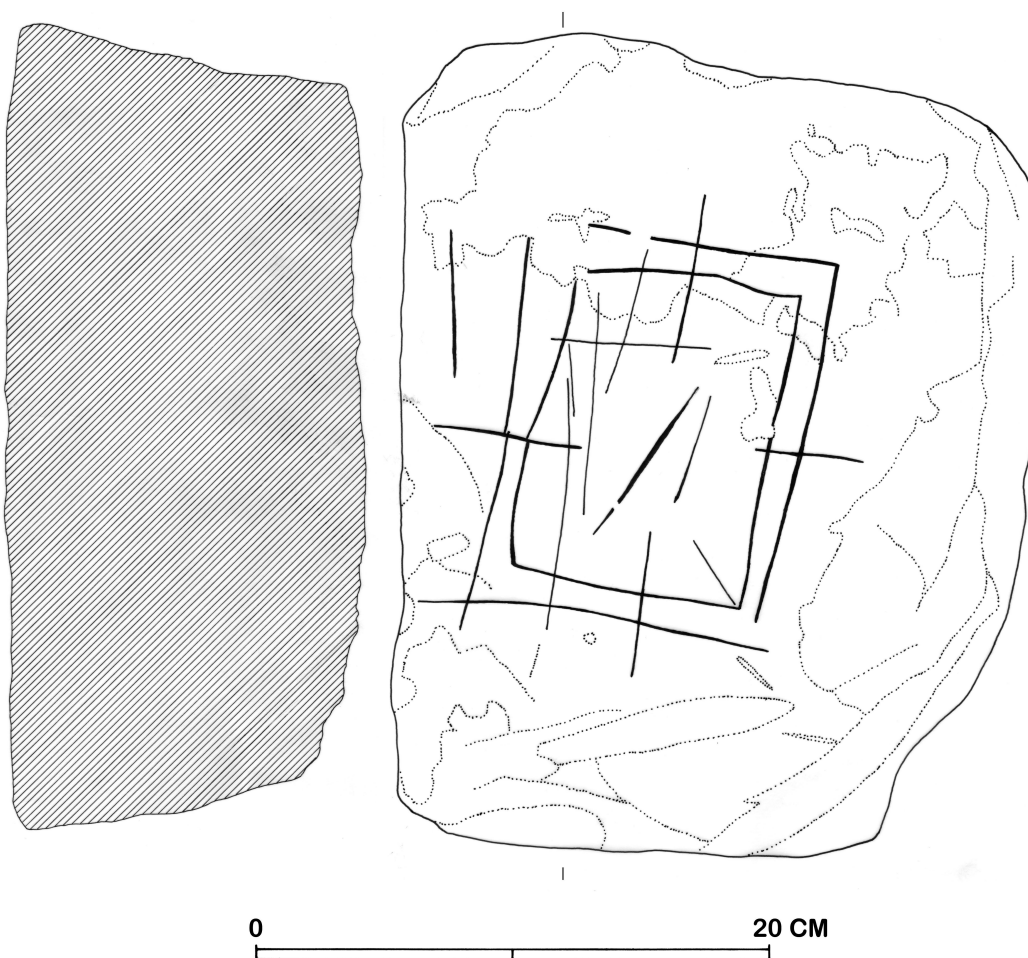


Fig. 14 – Tabuleiro móvel sobre bloco (CAST.SILV. Q1532/C6-1) (seg. M. V. Gomes).

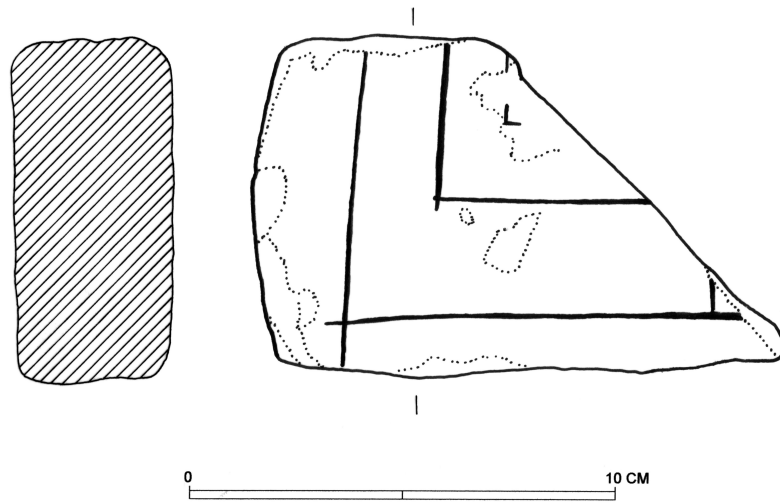


Fig. 15 – Fragmento de tabuleiro de jogo móvel (CAST.SILV. Q1163/SILO 6/C2-1) (seg. M. V. Gomes).

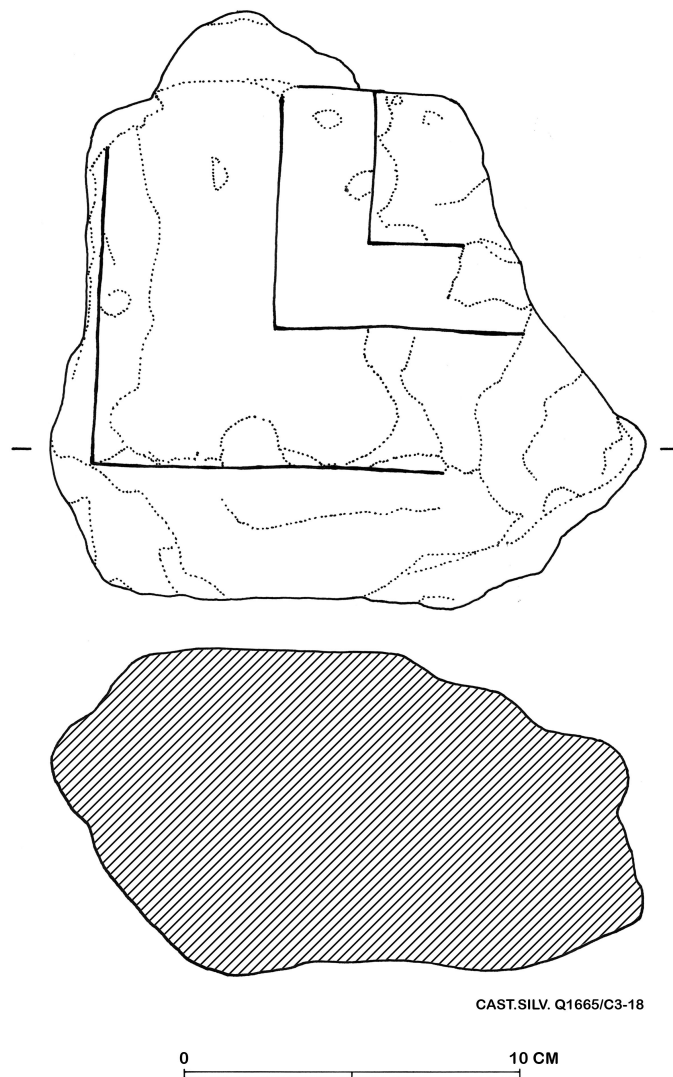


Fig. 16 – Fragmento de tabuleiro de jogo móvel (CAST.SILV. Q1665/C3-18) (seg. M. V. Gomes).

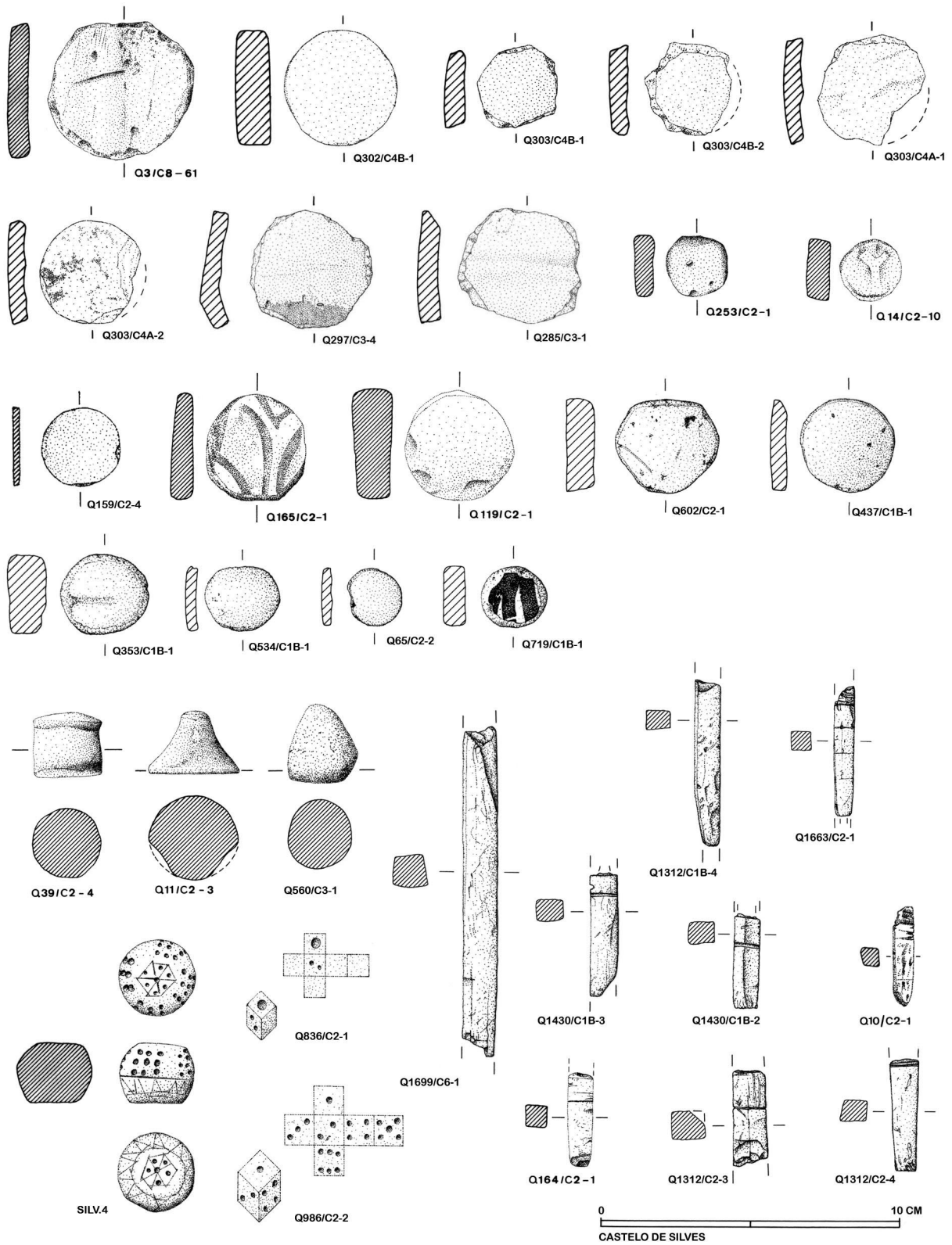


Fig. 17 – Algumas peças, marcas e dados para jogos do Castelo de Silves
(des. A. Machado, C. Gaspar, Sílvia Costa).

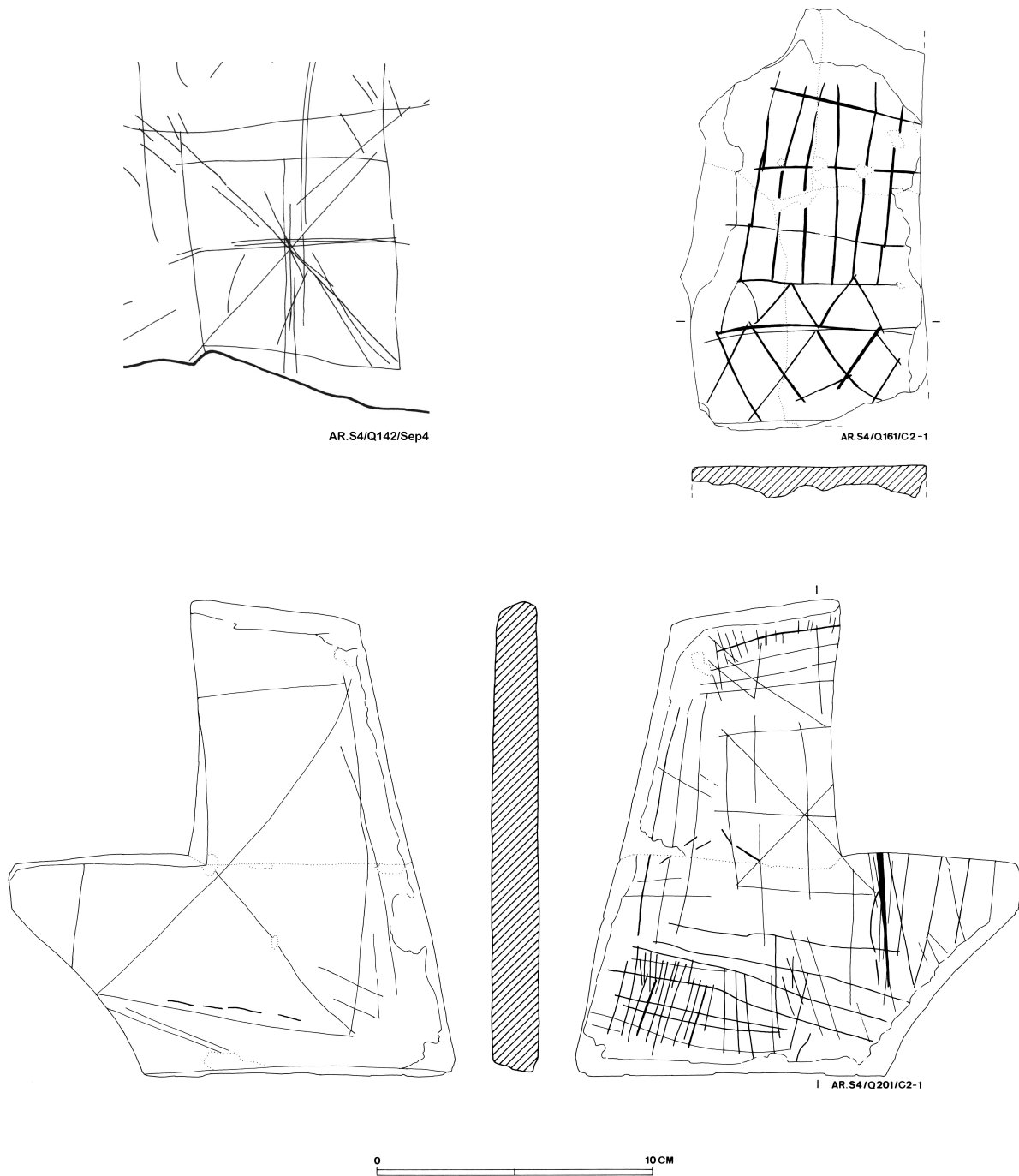


Fig. 18 – Jogo inscrito em estela funerária e dois fragmentos de pequenos tabuleiros de jogo móveis, sobre lajetas de xisto. *Ribāt* da Arrifana (Aljezur, Algarve) (seg. M. V. Gomes).

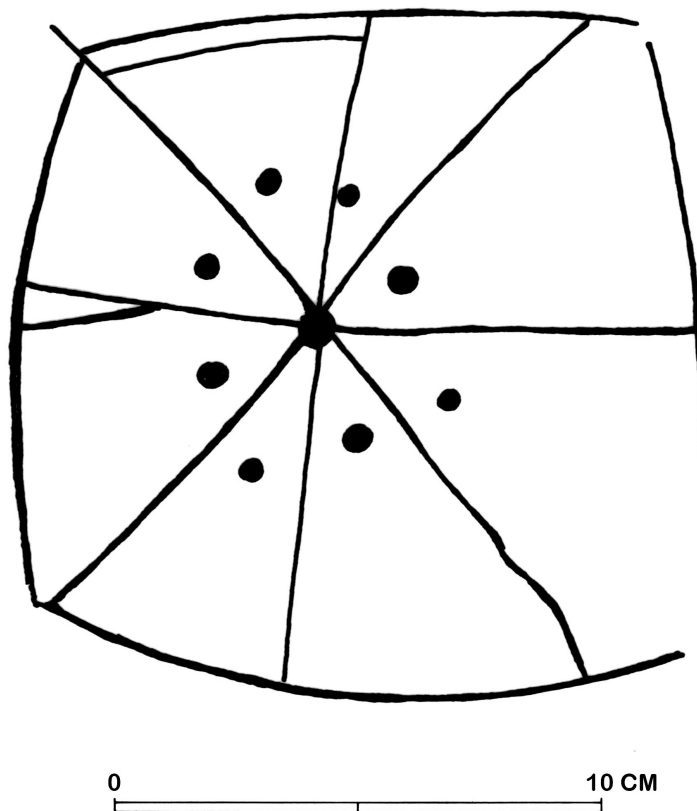


Fig. 19 – Tabuleiro fixo, para jogo (Monte das Pedras, Monchique) (seg. M. V. Gomes).

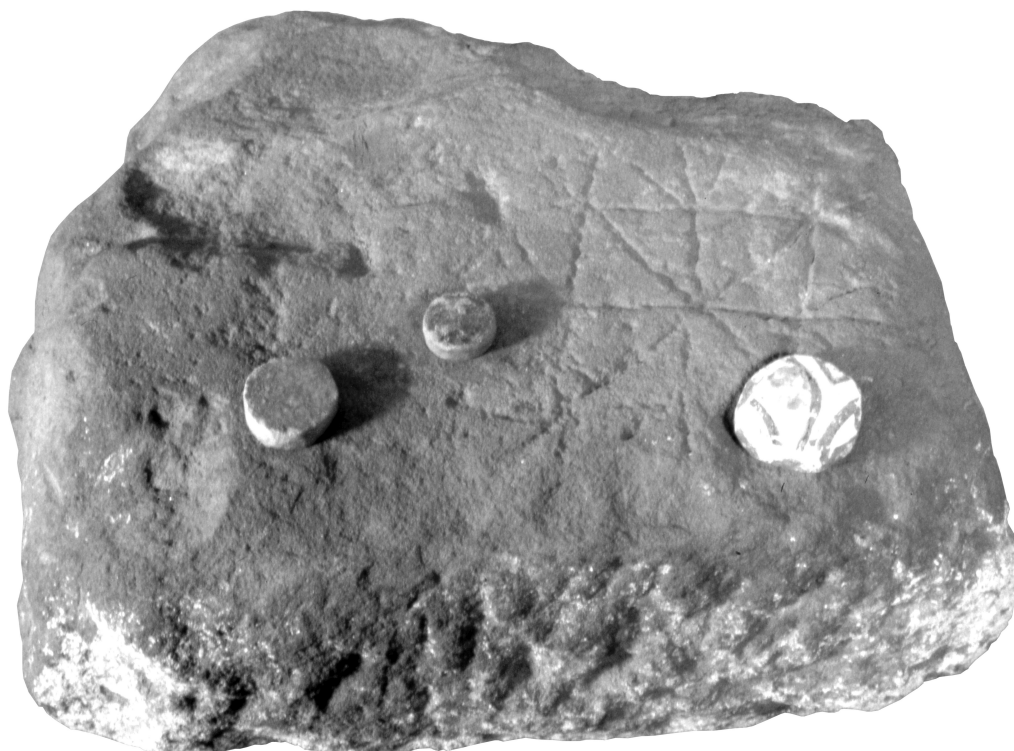


Fig. 20 – Tabuleiro de jogo móvel, sobre bloco de arenito vermelho (SILV.3, Pátio Anexo ao Poço-Cisterna, Silves) (foto de M. V. Gomes/A. Machado).



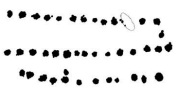

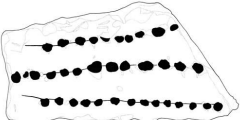
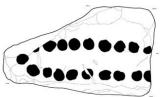
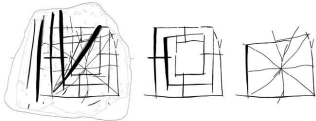
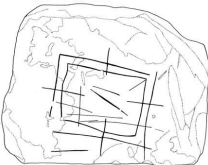



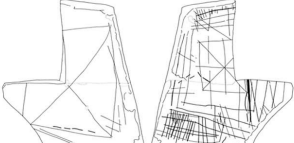

Registo gráfico	Referência	Suporte	Contexto	Cronologia
	CAST.SILV.Q205/C2	pavimento ladrilhado	Palácio Almóada (átrio)	subsequente a 1248
	CAST.SILV.Q282/C2	laje de pavimento de arenito vermelho	Palácio Almóada (latrina)	anterior a 1248 (reutilização)
	CAST.SILV.Q87C2	laje de pavimento de arenito vermelho	Palácio Principal	anterior a 1248 (reutilização)
	CAST.SILV.Q14/C2	laje de pavimento de arenito vermelho	Palácio Principal (complexo de banhos)	anterior a 1248 (reutilização)
	CAST.SILV.Q954/C2-1	laje móvel de arenito vermelho	Área habitacional	séculos XII-XIII
	CAST.SILV.Qs537, 538 SILO 4-91	laje móvel de arenito vermelho	Silo, reutilizado como lixeira	anterior a 1248
	CAST.SILV.Q54/C2-1	lajeta de arenito vermelho	Palácio Principal	anterior a 1248
	CAST.SILV.Q1532/C6-1	bloco de arenito vermelho	Área habitacional	estrato datado por 14C em 770-980 cal. D.C. (2σ)
	CAST.SILV.Q1163/SILO 6/C2-1	fragmento de lajeta de arenito vermelho	Silo, reutilizado como lixeira	anterior a 1248
	CAST.SILV.Q1665/C3-18	fragmento de bloco de arenito vermelho	Área habitacional	séculos XI-XII
	<i>Ribāt da Arrifana</i> (Aljezur) AR.S4/Q161/C2-1	lajeta de xisto	lixeira, camada 2	1130-1151
	<i>Ribāt da Arrifana</i> (Aljezur) AR.S4/Q201/C2-1	lajeta de xisto	lixeira, camada 2	1130-1151
	<i>Ribāt da Arrifana</i> (Aljezur)	lápide funerária	sepultura	anterior a 1069

Fig. 21 – Tabuleiros de jogo islâmicos, do Castelo de Silves e do *Ribāt* da Arrifana (seg. M. V. Gomes).