JOGOS INTEMPORAIS

JOGOS INTEMPORAIS

Guia da exposição

JOGOS INTEMPORAIS

TABULEIROS E PEDRAS DE JOGO DO CASTELO VELHO DE ALCOUTIM

ALCOUTIM, 2011

JOGOS INTEMPORAIS

TABULEIROS E PEDRAS DE JOGO DO CASTELO VELHO DE ALCOUTIM

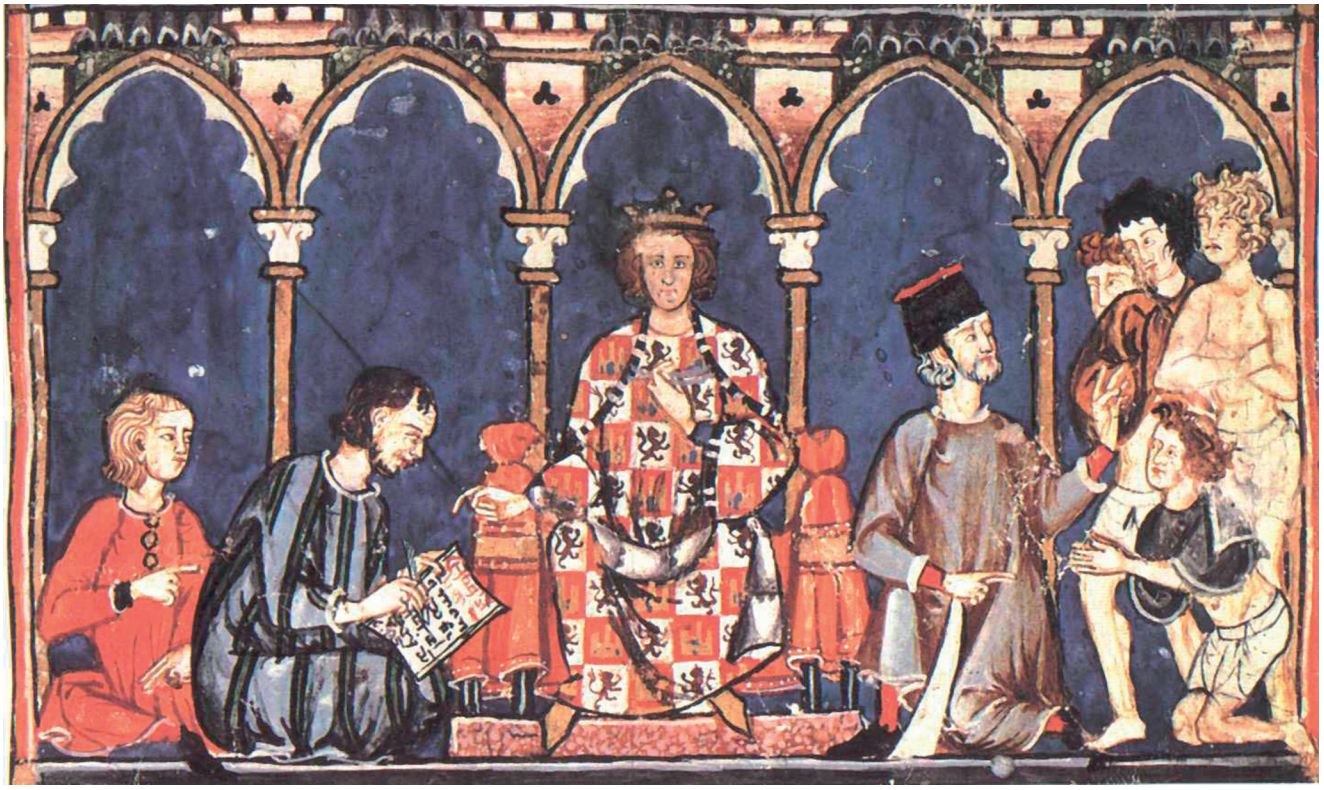


Ilustração do livro de Afonso X *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas*, alusiva ao Rei e à sua corte.

Os jogos representam uma das faces lúdicas da atividade humana, desde tempos imemoriais, jogados por grandes civilizações do mundo antigo, como a egípcia, a grega e a romana. Também os Cristãos e os Árabes se lhes dedicaram, deixando-nos uma forte tradição lúdica, que constitui mais uma marca do nosso património cultural.

Podemos dividir os jogos em várias categorias: os físicos e de ar livre, que tinham também como finalidade a preparação física para a guerra; e os de tabuleiro, jogados sobre uma base, «o tabuleiro», e por duas ou mais pessoas que sobre ele movimentam peças, segundo determinadas regras, com o objetivo de vencer o adversário, como se se tratasse de um combate físico. Estes últimos podem classificar-se de sorte ou azar, quando o fator sorte tem um peso decisivo, e por intelectuais ou de estratégia, quando a astúcia e a inteligência de um jogador se sobrepõem às do adversário.

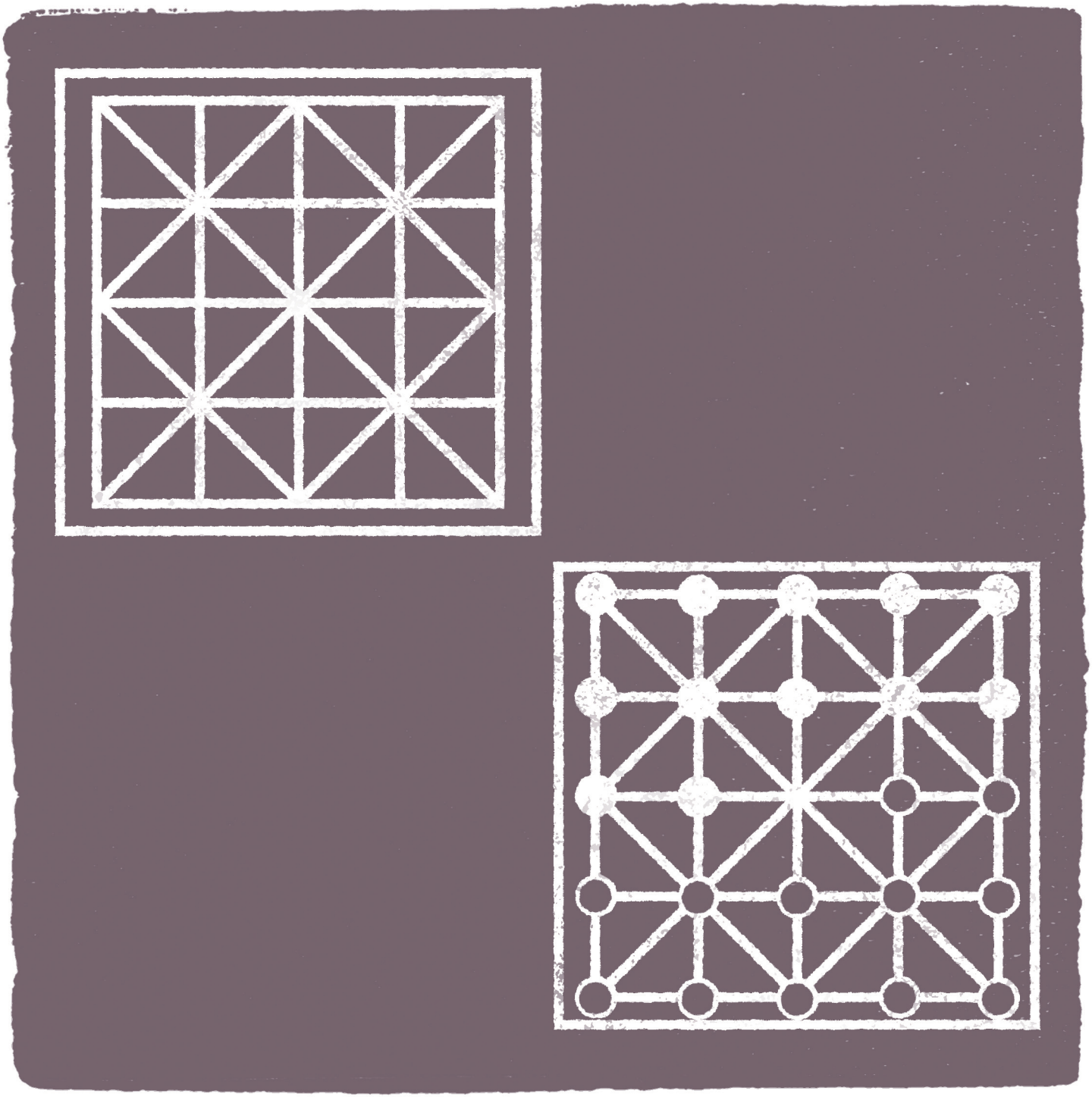
Em Portugal têm aparecido vários tabuleiros de jogo e muitas peças em pedra e osso, normalmente gravados em lajes de xisto, blocos de granito, mármore, arenito, calcário e cerâmica. Essas matrizes de jogos encontram-se em estações arqueológicas desde a época romana e em diversos monumentos históricos, como igrejas, catedrais e castelos. Em Alcoutim está muito bem documentada a prática de jogos de tabuleiro pelos trinta e nove exumados nas escavações arqueológicas realizadas, entre 1985 e 2003, no Castelo Velho de Alcoutim e também por um exemplar do Castelo de Alcoutim.

O Castelo Velho de Alcoutim é uma fortificação muçulmana fundada na época emiral (séc. VIII/IX), que atingiu o seu apogeu no período califal (séc. X), com ampliações e remodelações das estruturas defensivas e habitacionais e a construção de uma pequena mesquita. No final do séc. XI, com os Almorávidas e devido às revoltas que caracterizaram uma época de grande instabilidade, inicia-se a degradação da fortificação que, segundo os dados arqueológicos, foi completamente abandonada antes da chegada dos Almóadas (meados do séc. XII). Pelas características que apresenta tratar-se-ia de um palácio fortificado, residência de um senhor muçulmano, com funções militares de controlo do Guadiana, do seu território envolvente e da exploração dos recursos mineiros locais. Os seus habitantes teriam hábitos urbanos, revelados pelos restos alimentares e pelas atividades de lazer testemunhadas pelos fragmentos de tambores cerâmicos para música e pela grande quantidade de peças e tabuleiros de jogos.

A presente exposição integra trinta tabuleiros e dezoito pequenas pedras de jogo do Castelo Velho de Alcoutim. Estes tabuleiros, gravados em lajes de xisto, encontram-se completos ou fragmentados e pertencem a seis tipologias diferentes: Alquerque (3), Tábula (11), Moinho ou Trilha (9), Tapatan ou Galo (1), Mancala (3) e Jogo do Soldado (3). De salientar que esta coleção integra o maior conjunto e variedade de jogos de tabuleiro de época islâmica provenientes de um único sítio arqueológico e os únicos exemplares de Mancala III de que temos conhecimento em Portugal.

Vista aérea do Castelo Velho de Alcoutim (Lúcio Alves – 2003).

HISTÓRIA DOS JOGOS



JOGO DO ALQUERQUE

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

Ilustração de uma partida de Alquerque retirada do livro de Afonso X, *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas*.

TABULEIRO
Formato quadrado e, em geral, com vinte e cinco pontos de interseção formados pelas linhas horizontais, verticais e diagonais do tabuleiro.

MATERIAL
Tabuleiro de jogo, 12 peças de cores distintas por jogador.

N.º DE JOGADORES
Dois.

OBJETIVO
Capturar todas as peças do adversário.

1. Cada jogador dispõe as suas 12 peças nos pontos de interseção das linhas do tabuleiro, com exceção do ponto central.
2. Alternadamente, cada jogador move uma das suas peças para um ponto de interseção das linhas do tabuleiro que esteja vazio. O jogador que começa o jogo fica em desvantagem, pois dá a capturar uma das suas peças.
3. O movimento das peças pode ser feito em qualquer direção, seguindo sempre as linhas do tabuleiro até ao ponto de interseção vazio mais próximo.
4. Para capturar uma peça do adversário, salta-se por cima desta, desde que o ponto de interseção das linhas do tabuleiro imediatamente a seguir a esta esteja vazio. A peça do adversário sobre a qual se saltou é retirada de jogo, ou «capturada».
5. Se se puder capturar uma peça, é obrigatório fazê-lo, sob pena de perder a peça que o deveria fazer e a do adversário, ou seja, os jogadores ficam sem as peças, a que deveria capturar e a que deveria ser capturada. Podem capturar-se várias peças seguidas.
6. Ganha o jogador que conseguir capturar todas as peças do adversário.

JOGO DO TAPATAN OU GALO

Designados por «jogos de alinhamento» são conhecidos e praticados desde tempos imemoriais, como comprovam os exemplos existentes no Egito, na Índia, em Creta, na Grécia e em Roma. Existem inúmeros tabuleiros de diferentes configurações, dos quais os mais conhecidos são: O+X, Galo ou Tapatan, Moinho, Tic Tac Toe, Três-em-Linha, Nove Buracos, Nove Pontos.

Todos estes jogos têm em comum serem praticados por dois jogadores que colocam, alternadamente, as peças no tabuleiro com o objetivo de colocarem três delas em linha enquanto tentam evitar que o adversário o faça. Em cada versão do jogo, e à medida que o número de peças aumenta, o objectivo mantém-se, assim como a forma de o iniciar.

O jogo Três-em-Linha é atualmente muito popular, devido principalmente às novas versões colocadas no mercado por empresas do ramo lúdico juvenil.

Pormenor do tabuleiro de jogo Tapatan, com o N.º de Inventário MA-191.

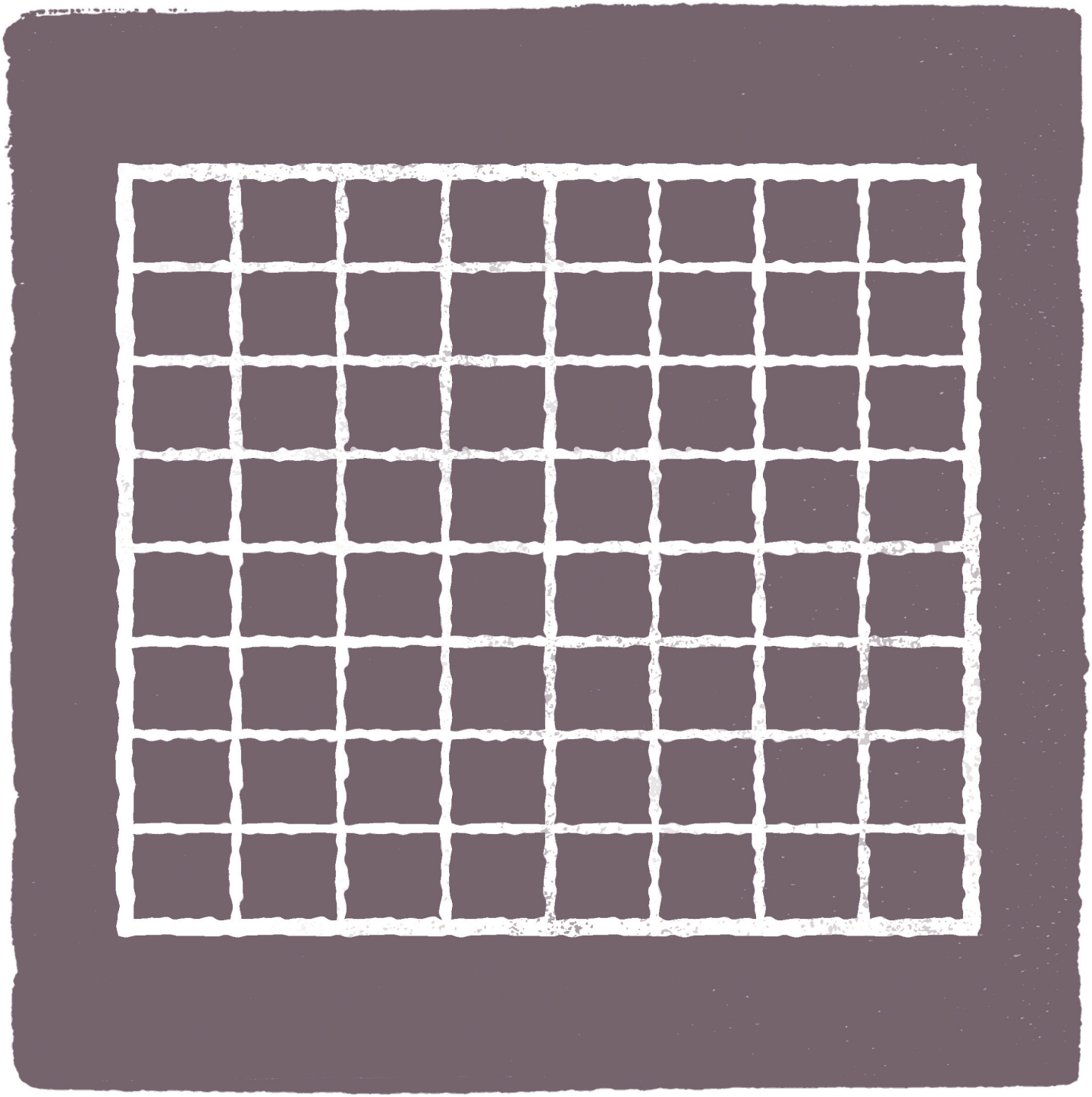
TABULEIRO
Formato quadrado e, em geral, com nove pontos de interseção formados pelas linhas horizontais, verticais e diagonais do tabuleiro.

MATERIAL
Tabuleiro de jogo, 5 peças de cores distintas por jogador.

N.º DE JOGADORES
Dois.

OBJETIVO
Fazer três em linha.

1. A partida começa com o tabuleiro vazio.
2. Os jogadores colocam, alternadamente, uma peça num ponto de interseção das linhas do tabuleiro com o objetivo de fazer três-em-linha. Em cada ponto de interseção só pode haver uma peça.
3. Ganha o jogador que primeiro conseguir colocar três peças em linha reta, seguindo sempre as linhas do tabuleiro e sem pontos de interseção vazios no meio.



JOGO DO SOLDADO OU LUDUS LATRUNCULORUM

Jogo de estratégia militar, muito apreciado pelos soldados das legiões romanas, que o difundiram por todo o Império. Foi mencionado nos escritos por Varrão (116-27 a.C.) e Ovídio (43 a.C. – 17/18 d.C.) mas, provavelmente, é de origem anterior à época romana.

O Jogo do Soldado deu, possivelmente, origem ao *Seega* ou *Siga*, jogo tradicionalmente praticado pelos povos somali e *fellaheen*, da Somália e Egito, respetivamente.

No século XIX era praticado pelos *fellaheen* do Egito e ainda hoje é conhecido e praticado, não só no Egito e na Somália, mas também no Sudão.

Pormenor de tabuleiro de Jogo do Soldado, com o N.º de Inventário MA-211.

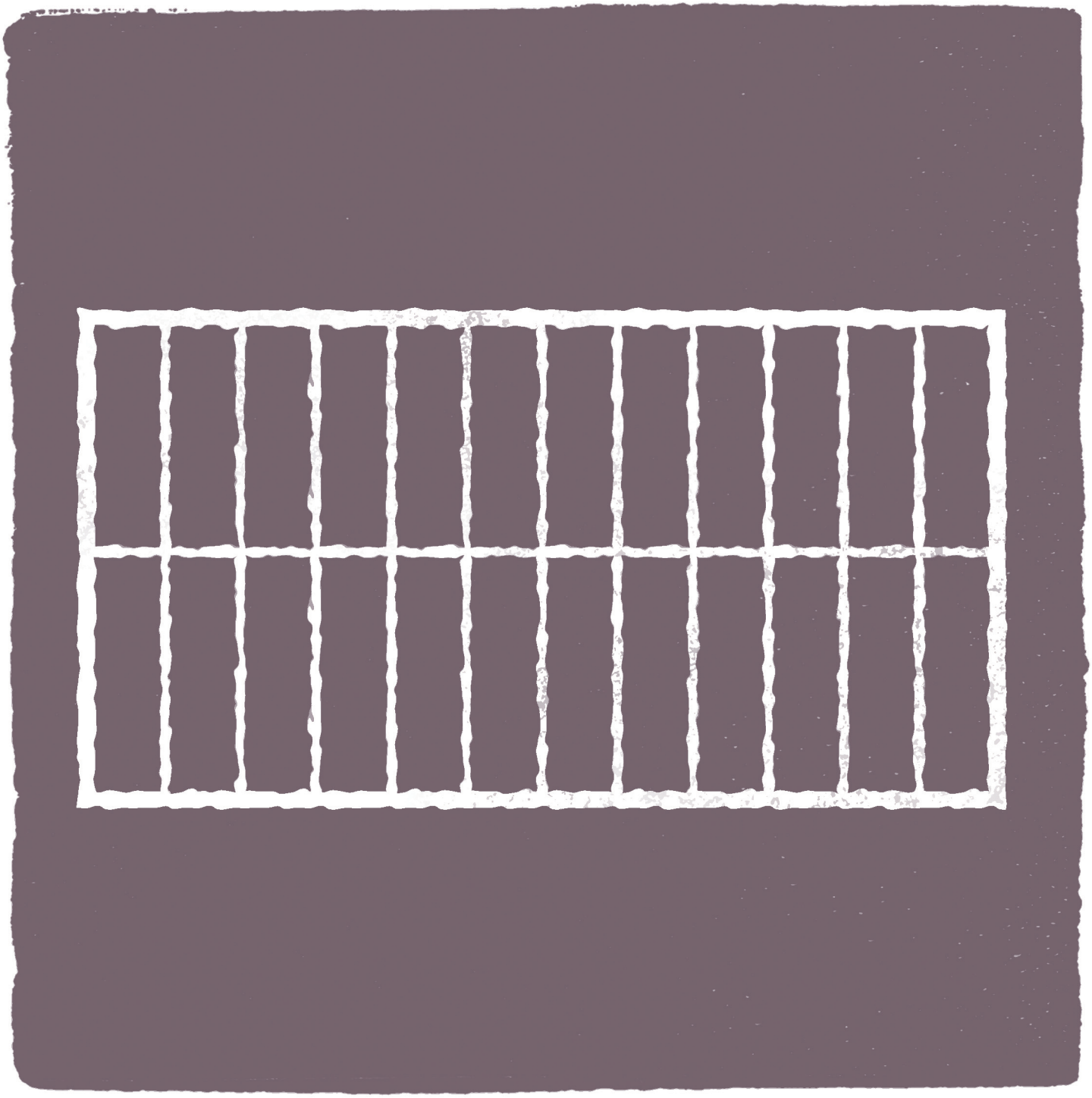
TABULEIRO
Formato quadrangular, de 8 X 8 quadrados.

MATERIAL
Tabuleiro de jogo, 16 peças de cores distintas, os soldados, e 1 peça diferente, o Dux ou líder, por jogador.

N.º DE JOGADORES
Dois.

OBJETIVO
Eliminar todas as peças do adversário.

1. A partida começa com o tabuleiro vazio e cada jogador, alternadamente, coloca duas peças no tabuleiro até serem colocadas em posição as 32 peças. Por último, posicionam-se os Dux, num espaço à escolha, que esteja vazio.
2. Os jogadores, alternadamente podem mover qualquer peça à escolha para um espaço vazio. As peças podem ser movidas no tabuleiro, nas direções vertical e horizontal, com o objetivo de bloquear e capturar as peças do adversário. A captura faz-se por bloqueamento, ou seja, uma peça do adversário que ficar, vertical ou horizontalmente, entre duas peças do jogador é capturada, sai do tabuleiro e não entra mais em jogo. Esta técnica torna possível bloquear e capturar várias peças do adversário.
3. O Dux move-se como os soldados mas com uma diferença: pode saltar por cima de uma peça do adversário para um espaço vazio, com o intuito de bloquear uma peça.
4. Ganha o jogador que eliminar todas as peças do adversário ou que, após empate, tenha o maior número de peças em jogo.



JOGO DA TÁBULA

Jogo pertencente ao grupo de jogos de sorte e azar, com muitas variantes dispersas pela Ásia, África e Europa.
Muito apreciado pelos romanos, é uma variante do *Ludus Duodecim Scriptorum*, o qual veio substituir após os primeiros anos do Império. O Jogo da Tábula deu origem ao jogo de tabuleiro designado actualmente por Jogo do Gamão.
O jogo *Ludus Duodecim Scriptorum* difere do Jogo da Tábula no número de espaços, 36, e linhas do tabuleiro, 3, assim como no número de peças utilizadas por jogador, 12 ou 15, e de dados, 3 no mínimo. As regras e o objetivo do jogo mantêm-se.

Pormenor de tabuleiro de Jogo da Tábula, com o N.º de Inventário MA-214.

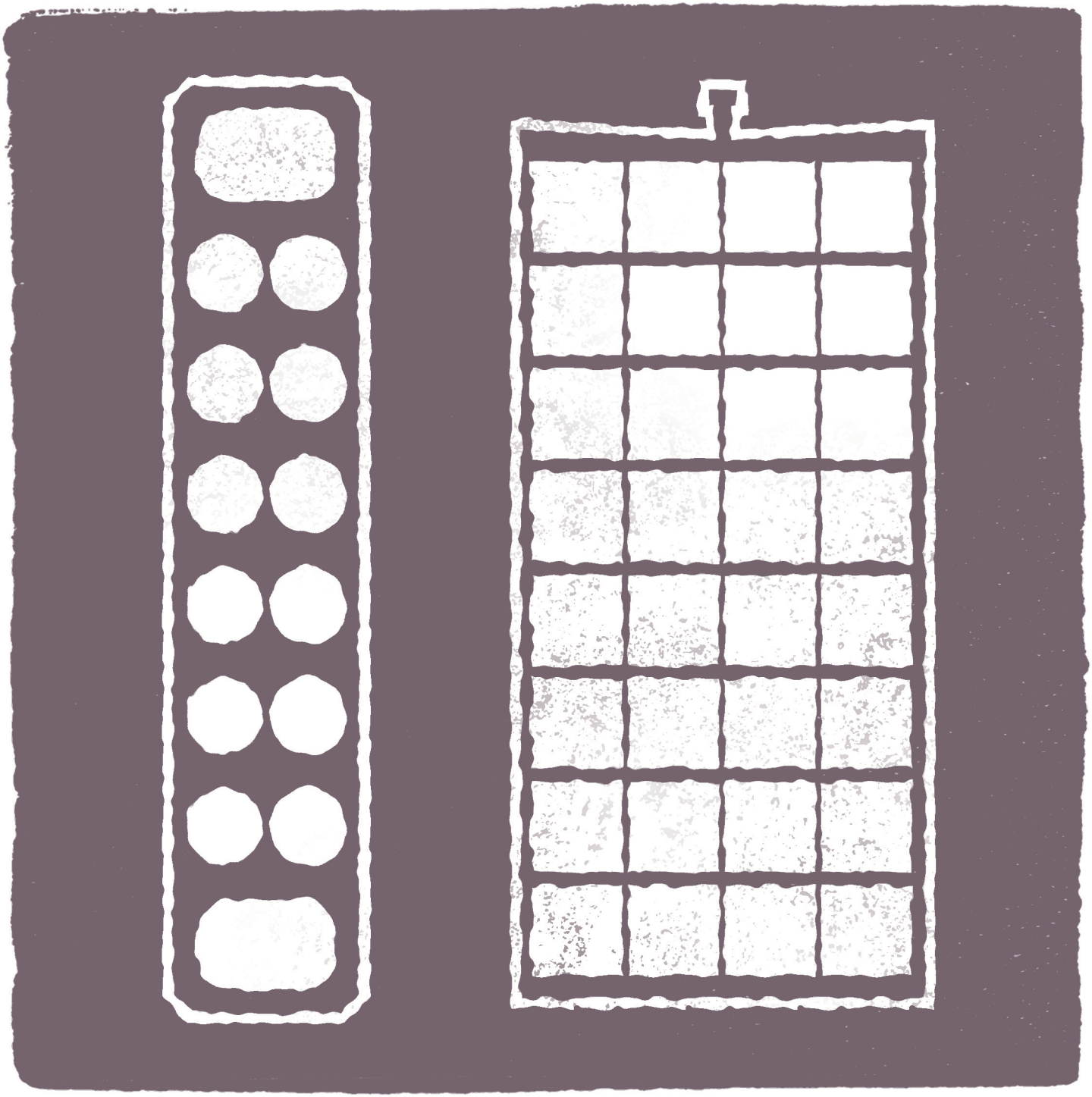
TABULEIRO
Formato retangular, com 24 espaços distribuídos por duas filas compostas por dois grupos de doze casas.

MATERIAL
Tabuleiro de jogo, 3 dados e 15 peças de cores distintas por jogador.

N.º DE JOGADORES
Dois.

OBJETIVO
Fazer todo o percurso, da casa 1 à 24, com as 15 peças, e no fim sair de jogo.

1. A partida começa com o tabuleiro vazio e cada jogador lança os dados para saber quem começa. O que fizer maior pontuação começa o jogo.
2. Na primeira fase do jogo, uma, duas ou três peças são introduzidas no tabuleiro com o lançamento dos três dados. Não se pode superar as doze primeiras casas com a mesma peça.
3. Os dados são lançados cada vez que se pretende mover as peças, podendo o resultado do lançamento ser utilizado separadamente, movendo-se assim três peças, ou somando para mover apenas uma peça. Só se pode colocar uma peça numa casa ocupada pelas peças do jogador ou por apenas uma peça do adversário. As casas que contenham mais do que uma peça do adversário dizem-se «fechadas» ao jogador.
4. Quando, após o lançamento dos dados, uma peça cai numa casa ocupada por uma peça do adversário, esta é comida e retirada de jogo. O jogador é obrigado a colocá-la novamente em jogo, no próximo movimento.
5. As peças movem-se ao longo do tabuleiro, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, até à casa 24. Para se sair do tabuleiro não é preciso ter, no lançamento dos dados, o número correspondente às casas que faltam, mas o bastante para passar além da casa 24.
6. Ganha o jogador que conseguir retirar todas as peças do tabuleiro primeiro que o adversário.



JOGOS DO TIPO MANCALA

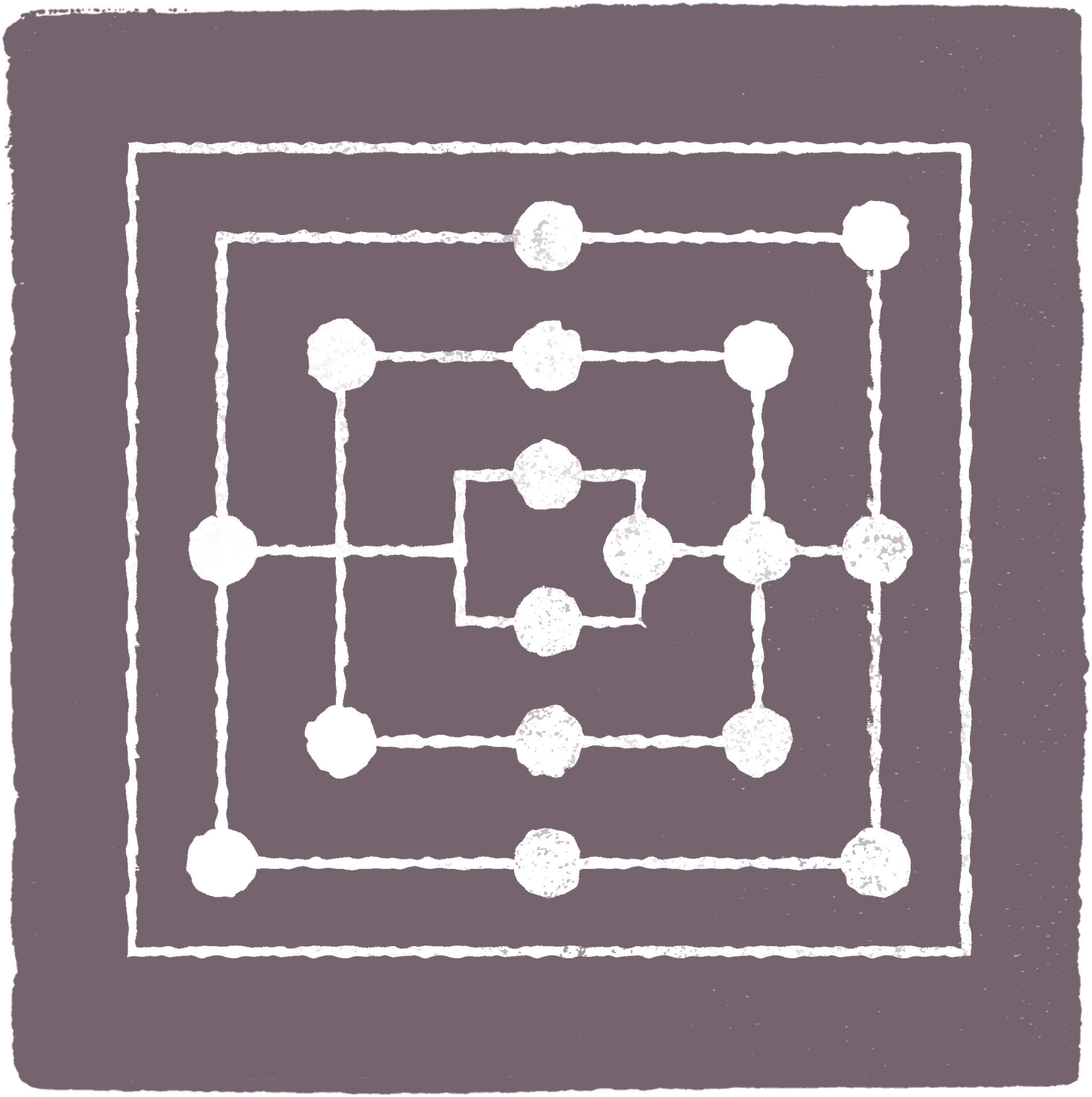
Os jogos do tipo Mancala são um dos testemunhos mais antigos das civilizações dos antigos Egito e Babilónia e a sua história interliga-se com a dessas civilizações, o que originou a sua grande divulgação e as mais de 300 variantes. De salientar que o tabuleiro de jogo mais antigo data de há 7900 anos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

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

A designação destes tipos de jogo, Mancala, deriva da palavra árabe *manqala* ou *minqala*, e significa mover, deslocar, transportar de um lado para o outro. Estes praticam-se por dois adversários ou dois grupos de adversários sobre um tabuleiro constituído por duas, três ou quatro linhas de cavidades, cujo número varia de três a cinquenta, conforme os jogos, e pode não ser fixo. Genericamente o jogo consiste na distribuição das pedras ou sementes de uma cavidade, uma a uma, pelas seguintes no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, com o objetivo de capturar ou comer as pedras do adversário ou grupo de adversários, segundo determinadas regras.

As pedras de jogo utilizadas estão normalmente em harmonia com a natureza, com o valor do tabuleiro, visto que este tem um significado mitológico, sagrado e hierárquico, e com as condições locais, podendo ser sementes duras e arredondadas, seixos, conchas, excrementos de camelos, de caprinos e de ovinos, contas de coral, bolas de marfim e de bronze ou de ferro.

O número de linhas de cavidades determina a tipologia dos jogos, ou seja, os tabuleiros do tipo Mancala II são constituídos por duas linhas de cavidades, os tabuleiros do tipo Mancala III são constituídos por três linhas de cavidades e os tabuleiros do tipo Mancala IV são constituídos por quatro linhas de cavidades. Os jogos pertencentes ao tipo Mancala III são os menos conhecidos e estudados, desconhecendo-se completamente as suas regras.



JOGO DO MOINHO

Os jogos de tabuleiro que têm como objetivo principal colocar peças em linha numa mesma fila são designados por «jogos de alinhamento» e são conhecidos desde o Antigo Egipto. Foram encontrados testemunhos deste jogo no Egito, no Templo de Kurna, em Atenas, na Acrópole, em Tróia, na Irlanda, num sepulcro da Idade do Bronze, e na Noruega, num barco *viking*.

As suas origens são incertas e a sua introdução na Europa, no mínimo, especulativa. Alguns estudiosos indicam os Gregos ou os Fenícios como os povos responsáveis pela sua introdução na Europa, enquanto outros indicam, como mais provável a introdução do jogo pelos povos árabes do Norte de África.

O Jogo do Moinho tem muitas designações – Moinho em Portugal, Morels em Espanha, Mill ou Morris em Inglaterra, Mérelles em França, entre outras. A designação do jogo em França é apontada por alguns estudiosos como a que deu origem às outras designações e pode derivar da palavra francesa «merel», que significa moeda ou marca. Outros indicam que a palavra «morris» pode ser uma corrupção linguística da palavra «mouro» - povo invasor oriundo do Norte de África que, na Idade Média, introduziu e difundiu a maior parte dos jogos de tabuleiro na Europa.

O Jogo do Moinho era muito popular na Europa Medieval (séc. XIV) e alguns tabuleiros de jogo já apresentavam uma sofisticação deveras intrigante; com o formato de uma caixa baixa, com duas tampas, com um tabuleiro de xadrez num dos lados, no outro, um tabuleiro de Moinho ou Trilha e no seu interior um tabuleiro de Gamão.

TABULEIRO
Formado por três quadrados concêntricos divididos ao meio por duas linhas, uma horizontal e outra vertical.

MATERIAL
Tabuleiro de jogo, nove peças de cores distintas por jogador.

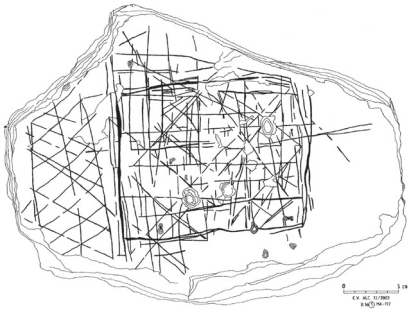
N.º DE JOGADORES
Dois.

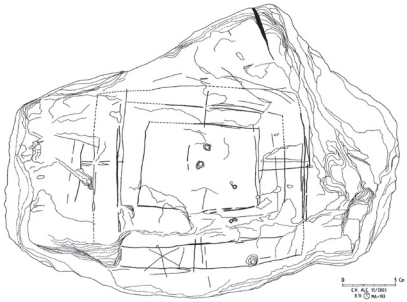
OBJETIVO
Capturar sete peças do adversário ou imobilizar-lhe todas as peças.

1. A partida começa com o tabuleiro vazio.
2. Os jogadores colocam, alternadamente, uma peça num ponto de interseção das linhas do tabuleiro com o objetivo de fazer um moinho. Em cada ponto de interseção só pode haver uma peça. O posicionamento inicial das peças em jogo é fundamental para o desempenho do jogador.
3. Quando todas as peças estiverem posicionadas no tabuleiro cada jogador move, na sua vez de jogar, uma das suas peças ao longo de uma linha do tabuleiro até ao próximo ponto de interseção vazio. Não é permitido pular peças, ou seja, só poderá ser feito um movimento se uma das peças tiver um ponto de interseção adjacente vazio.
4. Quando um jogador coloca três peças em linha reta, ou seja, consegue fazer um moinho, seguindo sempre as linhas do tabuleiro e sem pontos de interseção vazios no meio, elimina uma peça do adversário. A peça eliminada sai de jogo. De salientar que as peças que estiverem a formar moinho não podem ser retiradas de jogo e este só pode ser desfeito pelo próprio jogador.
5. Ganha o jogador que deixar o adversário com apenas duas peças ou que lhe imobilizar todas as peças.

PEÇAS EM EXPOSIÇÃO

1. Jogo do Alquerque (?) e do Moinho





Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular irregular, com uma profusão de linhas incisas em ambas as faces que formam numa das faces o jogo do Moinho e, na outra face, linhas sobrepostas que se assemelham a vários jogos de Alquerque.

Dimensões (cm) 37,5 x 28,5 x 5

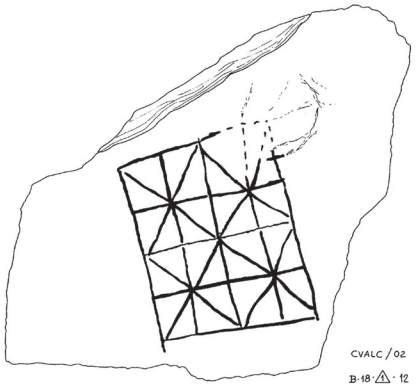
N.º de Inventário MA-192

2. Jogo do Alquerque

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular irregular, com a incisão de cinco linhas verticais e cinco linhas horizontais, cruzadas por seis linhas diagonais que formam os vinte e cinco pontos de interseção do jogo.

Dimensões (cm) 23,5 x 20,9 x 3,5

N.º de Inventário MA-163

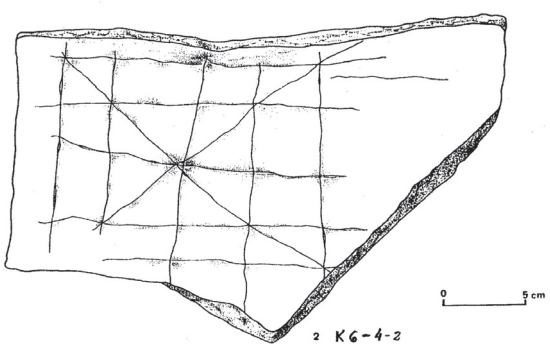


3. Jogo do Alquerque

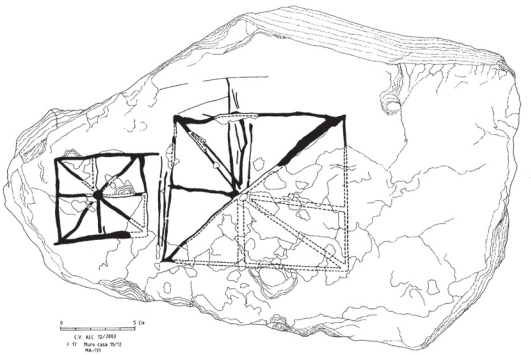
Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular irregular, com a incisão de cinco linhas verticais e cinco linhas horizontais que formam os vinte e cinco pontos de interseção do jogo, cruzadas por duas linhas diagonais.

Dimensões (cm) 25,5 x 16,8 x 3,1

N.º de Inventário MA-189



4. Jogo do Tapatan ou Galo



Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular irregular, com a incisão de dois jogos Tapatan constituídos por um quadrado dividido ao meio por duas linhas cruzadas e por duas linhas diagonais que formam os nove pontos de interseção do jogo.

Dimensões (cm) 34,5 x 21 x 5,1

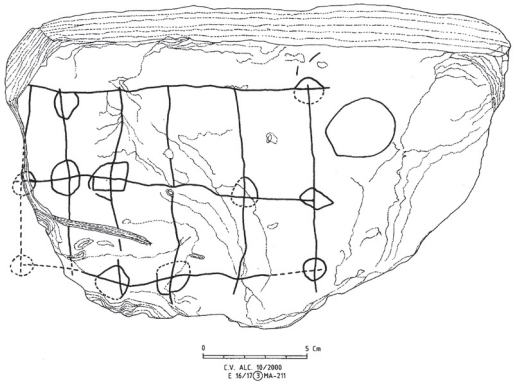
N.º de Inventário MA-191

5. Jogo do Soldado (?)

Descrição Fragmento de tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular irregular, com a incisão de seis linhas verticais e três linhas horizontais, com círculos imperfeitos a destacar algumas interseções.

Dimensões (cm) 23,5 x 14 x 6,6

N.º de Inventário MA-211

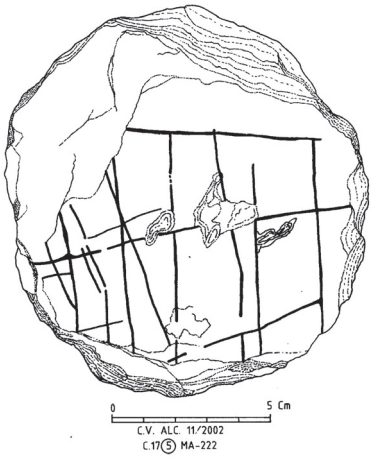


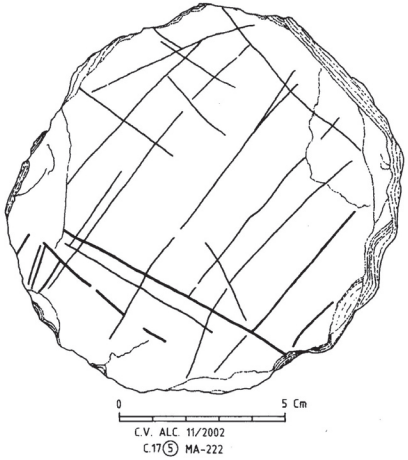
6. Jogo do Soldado e da Tábula (?)

Descrição Fragmento de tabuleiro de jogo em xisto, de forma circular, com uma profusão de linhas incisas em ambas as faces que se assemelham ao Jogo do Soldado e da Tábula. A forma circular resulta da adaptação posterior a malha de jogo.

Dimensões (cm) Ø12 e 1,5 de espessura

N.º de Inventário MA-222



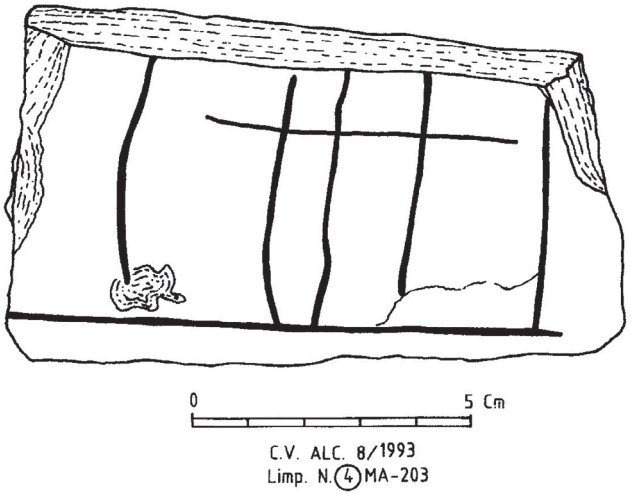


7. Jogo do Soldado (?)

Descrição Fragmento de tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular, com a incisão de cinco linhas verticais e duas linhas horizontais que formam a quadrícula do jogo.

Dimensões (cm) 11,4 x 5,3 x 2,7

N.º de Inventário MA-203

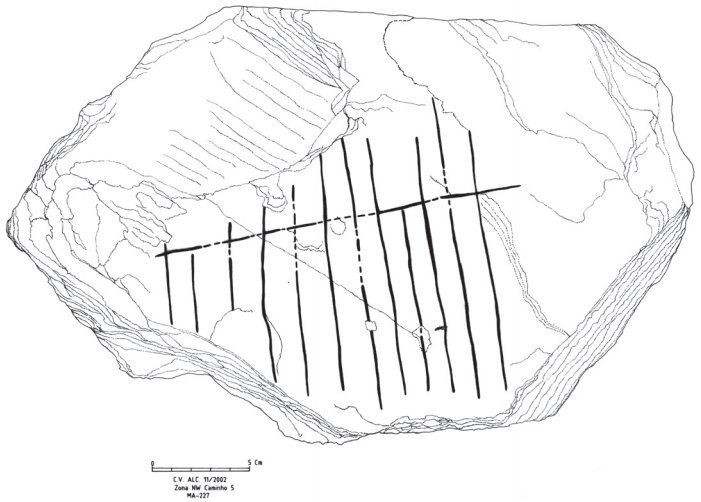


8. Jogo da Tábula

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma retangular muito irregular, com a incisão de doze linhas verticais divididas por uma linha horizontal definindo duas colunas com pelo menos onze espaços retangulares.

Dimensões (cm) 36 x 21,2 x 3,3

N.º de Inventário MA-227

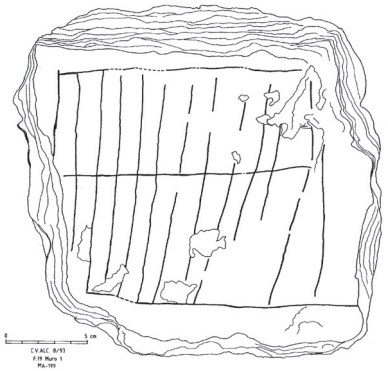


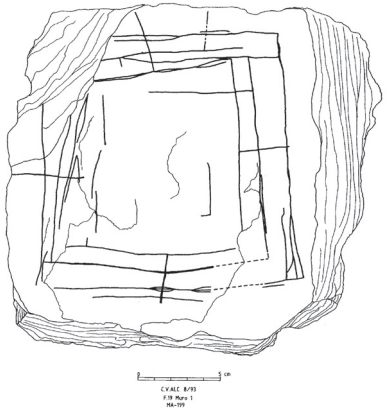
9. Jogo da Tábula e do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto fragmentado, de forma quadrangular, com a incisão de treze linhas verticais e três linhas horizontais, formando duas colunas com doze espaços rectangulares cada, numa das faces. Na outra face, apresenta três quadrados concêntricos, incompletos, divididos ao meio por duas linhas.

Dimensões (cm) 22,1 x 22,5 x 3,4

N.º de Inventário MA-199



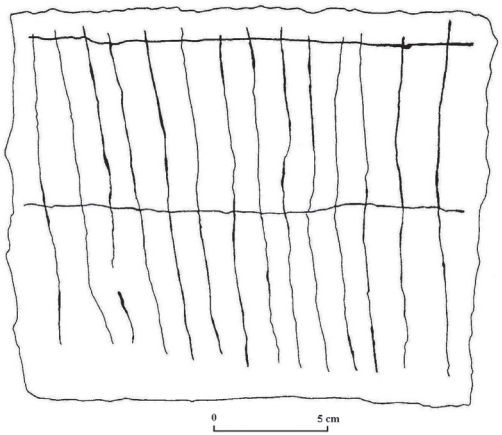


10. Jogo da Tábula

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular, com a incisão de catorze linhas verticais e duas linhas horizontais delimitando treze espaços retangulares.

Dimensões (cm) 21,3 x 17,2 x 4,1

N.º Inventário MA-208



11. Jogo da Tábula (?)

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular muito irregular, com a incisão de cinco linhas verticais e duas linhas horizontais definindo quatro espaços retangulares.

Dimensões (cm) 38 x 19,2 x 4,9

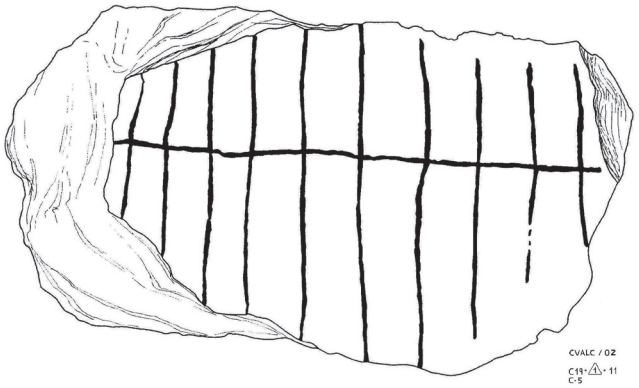
N.º de Inventário MA-200

12. Jogo da Tábula

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma retangular, com a incisão de dez linhas verticais divididas ao meio por uma linha horizontal definindo duas colunas com dez espaços retangulares.

Dimensões (cm) 22,8 x 13,2 x 3,2

N.º de Inventário MA-214

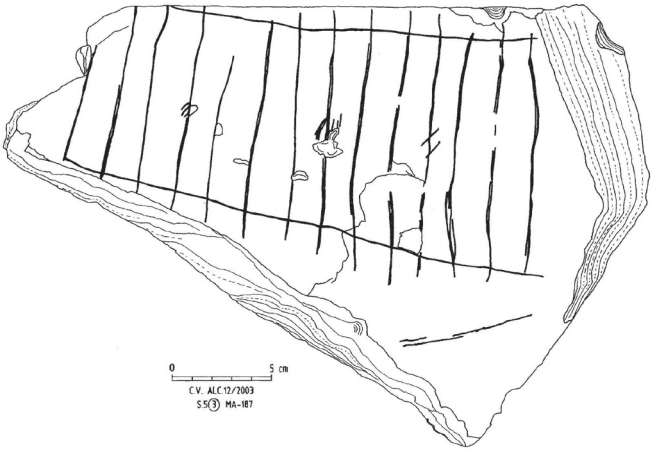


13. Jogo da Tábula

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma triangular irregular, com a incisão de catorze linhas verticais e duas linhas horizontais definindo duas colunas, incompletas, com treze espaços retangulares.

Dimensões (cm) 32,2 x 22,2 x 3,5

N.º de Inventário MA-187

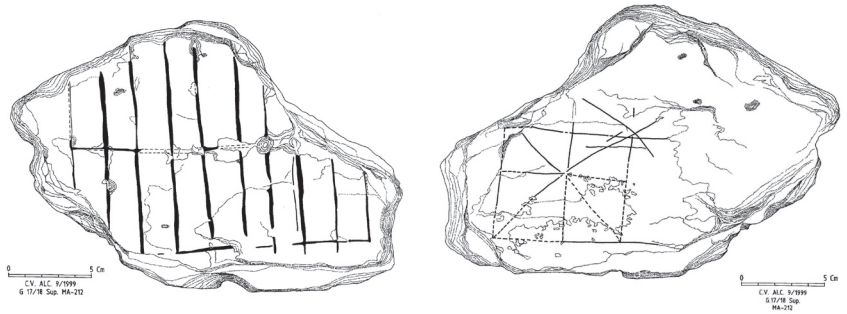


14. Jogo da Tábula e de Alquerque

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, com forma triangular irregular, com a incisão de dez linhas verticais e duas linhas horizontais, numa face. Na outra face, apresenta algumas linhas de provável diagrama de alquerque.

Dimensões (cm) 24,5 x 16,8 x 2,3

N.º de Inventário MA-212

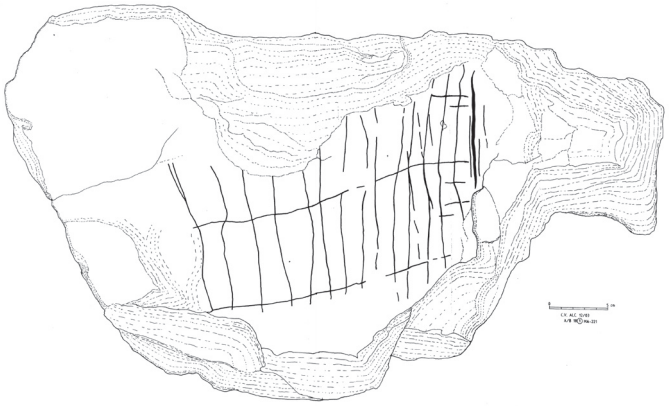


15. Jogo da Tábula

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma triangular irregular, com a incisão de quinze linhas verticais e três linhas horizontais delimitando duas colunas de catorze espaços retangulares.

Dimensões (cm) 55,9 x 32,5 x 6,7

N.º de Inventário MA-201

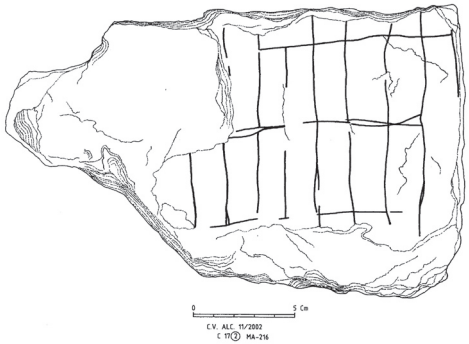


16. Jogo da Tábula

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma triangular irregular, com a incisão de nove linhas verticais e três linhas horizontais, que formavam duas colunas com pelo menos oito espaços retangulares.

Dimensões (cm) 22,7 x 14,5 x 3,4

N.º de Inventário MA-216

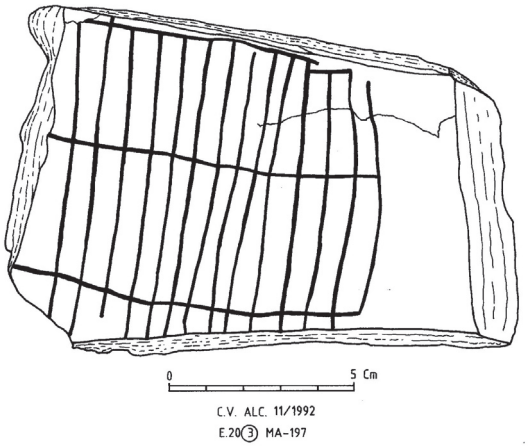


17. Jogo da Tábula

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma retangular irregular, com a incisão de catorze linhas verticais e três linhas horizontais definindo duas colunas com catorze espaços retangulares.

Dimensões (cm) 14 x 9,2 x 2

N.º de Inventário MA-197



18. Jogo da Tábula

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma retangular muito irregular, com a incisão de dez linhas verticais que faziam parte de uma coluna com nove espaços retangulares.

Dimensões (cm) 42,5 x 31,2 x 5,3

N.º de Inventário MA-228

19. Jogo do tipo Mancala III

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma retangular irregular, com três linhas horizontais formadas por treze a catorze orifícios.

Dimensões (cm) 34,5 x 21,3 x 3,4

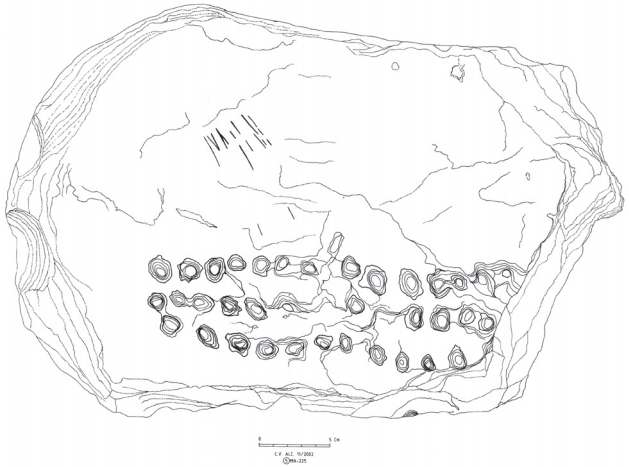
N.º de Inventário MA-226

20. Jogo do tipo Mancala III

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma retangular irregular, com três linhas horizontais formadas por onze a catorze orifícios.

Dimensões (cm) 43,7 x 29,1 x 4,2

N.º de Inventário MA-225

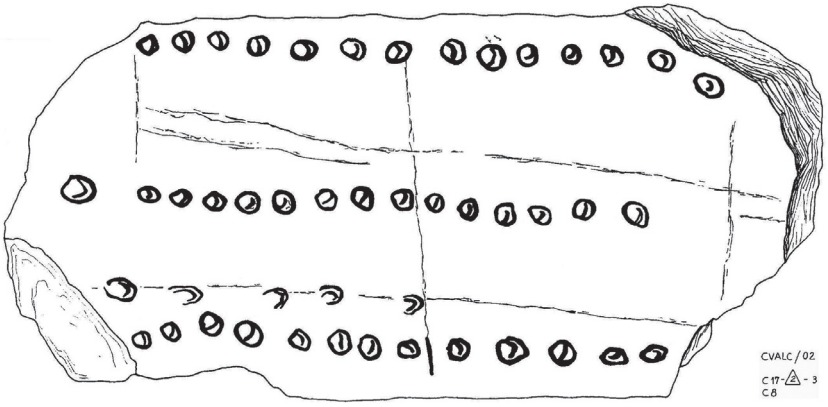


21. Jogo do tipo Mancala III

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular irregular, com três linhas horizontais formadas por catorze a quinze orifícios.

Dimensões (cm) 29,2 x 14,1 x 2,4

N.º de Inventário MA-162

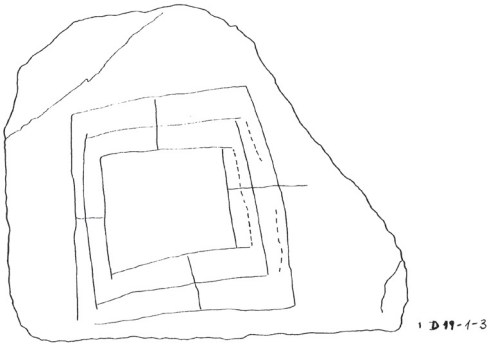


22. Jogo do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular irregular, com a incisão de três quadrados irregulares concêntricos divididos a meio por duas linhas horizontais e duas linhas verticais, sem que estas atravessem o espaço do quadrado central.

Dimensões (cm) 23,7 x 18,8 x 4,3

N.º de Inventário MA-72



23. Conjunto de cinco pedras de jogo com forma tronco-cónica

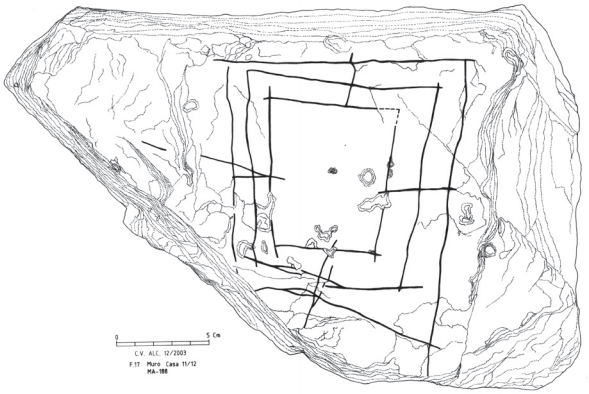
N.º de Inventário MA-133 | MA-134| MA-135| MA-138| MA-136

24. Jogo do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular irregular, com a incisão de três retângulos irregulares concêntricos divididos a meio por duas linhas horizontais e duas linhas verticais, sem que estas atravessem o espaço do retângulo central.

Dimensões (cm) 31,5 x 22,9 x 4,6

N.º de Inventário MA-188

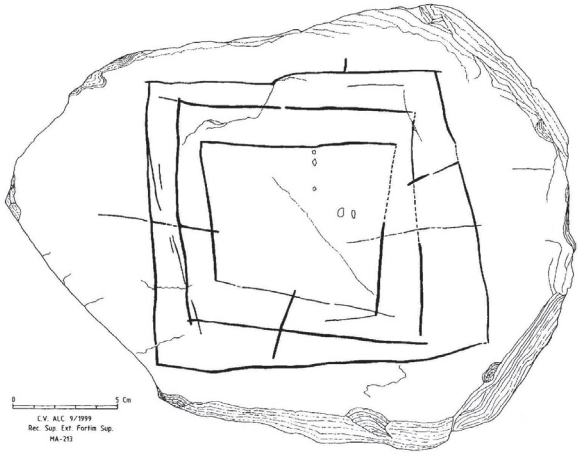


25. Jogo do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma triangular muito irregular, com a incisão de três quadrados irregulares concêntricos divididos a meio por duas linhas horizontais, em frente uma da outra, e uma vertical sem que nenhuma atravesse o espaço do quadrado central.

Dimensões (cm) 27,8 x 21,6 x 3,3

N.º de Inventário MA-213

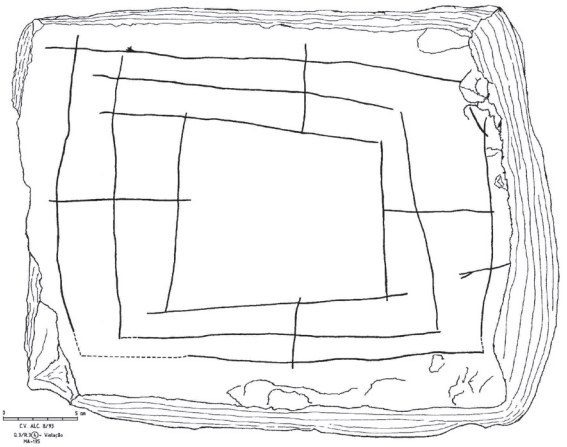


26. Jogo do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma quadrangular, com a incisão de três retângulos irregulares concêntricos divididos a meio por duas linhas horizontais e duas linhas verticais, sem que estas atravessem o espaço do retângulo central.

Dimensões (cm) 35,9 x 28,2 x 5,7

N.º de Inventário MA-195



27. Conjunto de cinco pedras de jogo

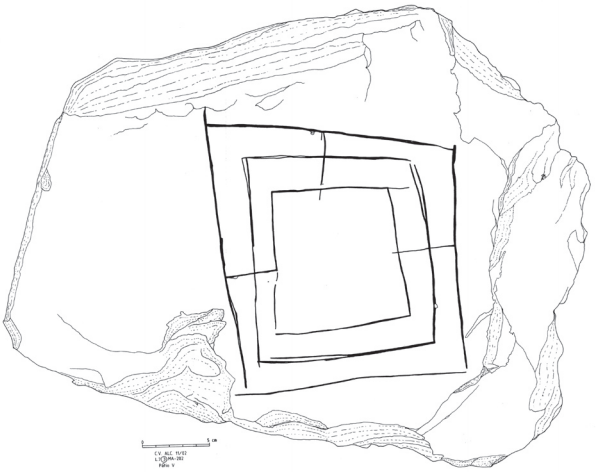
N.º de Inventário MA-75 | MA-210| MA-221 | MA-232 | MA-235

28. Jogo do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular irregular, com a incisão de três quadrados, irregulares, concêntricos divididos a meio por duas linhas horizontais em frente uma da outra e uma vertical.

Dimensões (cm) 43,6 x 35,1 x 5,4

N.º de Inventário MA-202

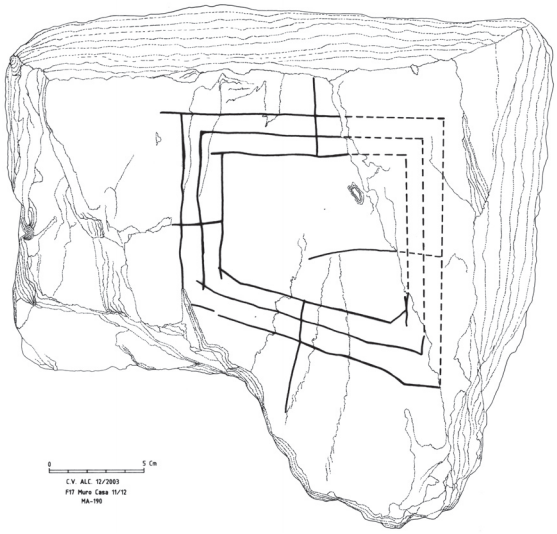


29. Jogo do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma retangular irregular, com a incisão parcial de três quadrados concêntricos, irregulares, divididos a meio por duas linhas horizontais e duas linhas verticais, sem que estas atravessem o espaço do quadrado central.

Dimensões (cm) 27,5 x 26,2 x 6

N.º de Inventário MA-190

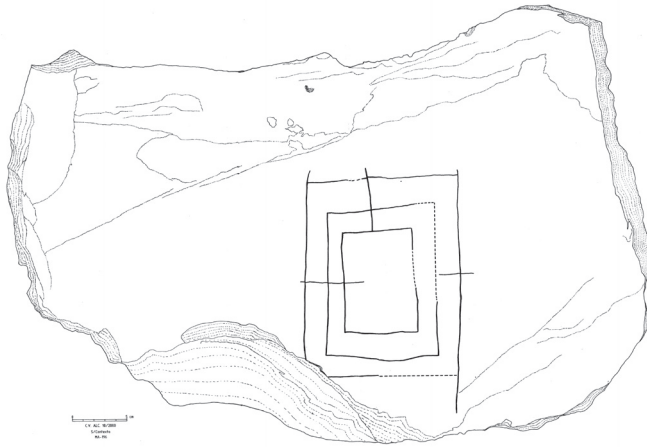


30. Jogo do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto, de forma retangular muito irregular, com a incisão de três retângulos concêntricos divididos a meio por duas linhas horizontais em frente uma da outra e uma vertical.

Dimensões (cm) 57,5 x 38,2 x 3,6

N.º de Inventário MA-196



31. Conjunto de oito pedras de jogo

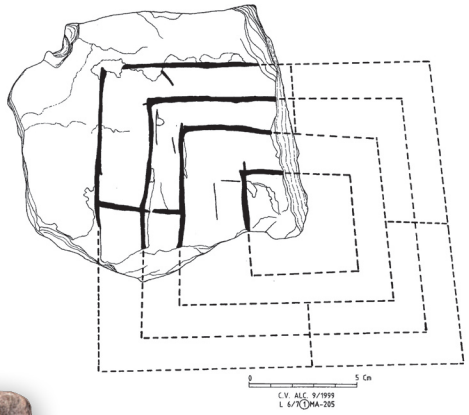
N.º de Inventário MA-220 | MA-233 | MA-234 | MA-236 | MA-237 | MA-238 | MA-239 | MA-137

32. Jogo do Moinho

Descrição Fragmento de tabuleiro de jogo em xisto, de forma quadrangular irregular, com a incisão de quatro linhas em ângulo reto que formavam quatro quadrados concêntricos divididos a meio por uma linha horizontal, que não atravessa o espaço dos dois quadrados centrais.

Dimensões (cm) 12,8 x 12,4 x 2,2

N.º de Inventário MA-205



33. Jogo do Moinho

Descrição Tabuleiro de jogo em xisto incompleto, de forma retangular irregular, com a incisão de três retângulos concêntricos divididos a meio por duas linhas horizontais e duas linhas verticais, sem que estas atravessem o espaço do retângulo central.

Dimensões (cm) 34,8 x 22,6 x 3,6

N.º de Inventário MA-198

INFORMAÇÃO

Réplicas de tabuleiros e pedras de jogo disponíveis para jogar.
Pedir regras e pedras de jogo na Receção.
Obrigado e bom jogo!

BIBLIOGRAFIA

APARICIO CASADO, Buenaventura, 1987, *Crencias y Tradiciones de la Ría de Pontededra. Evolución Histórica. (Informe Preliminar)*, Museu de Pontevedra. Pontevedra.

BENDALA GALAN, M., 1973, *Tablas de Juego em Itálica*, Habis, 4. Sevilha.

BORGES, A. Goulart de Melo, 1998, *Epigrafia Árabe no Garb*, Portugal Islâmico Os últimos sinais do Mediterrâneo, Museu Nacional de Arqueologia, Lisboa, pp. 227-255.

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

CARVALHO, António Rafael; FARIA, João Carlos, 1994, Cerâmicas muçulmanas do Museu Municipal de Alcácer do Sal, Arqueologia Medieval, n.º 3, Campo Arqueológico de Mértola, Porto, pp. 101-111.

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, n.º 7, Campo Arqueológico de Mértola, Porto, pp. 211-215.

CATARINO, Helena, 1997/98, O Algarve Oriental Durante a Ocupação Islâmica, al-ulyã Revista do Arquivo Histórico de Loulé, N.º 6, 3 Volumes, Arquivo Histórico de Loulé.

CATARINO, Helena, 1998, *Tabuleiro de jogo. Xisto*, in "Portugal Islâmico Os últimos sinais do Mediterrâneo", Museu Nacional de Arqueologia, Lisboa, p. 173.

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

Costas GOBERNA, Fernando Javier; Hidalgo CUNÃRRO, José Manuel, *Los Juegos De Tablero En Galicia – Aproximación a Los Juegos Sobre Tableros En Piedra Desde La Antigüedad Clásica Al Medievo*.

DE LA TORRE MARTIN-ROMO, Rodrigo, 1985, *Tradición de algunos juegos de fichas en los signos lapidarios*, Folklore n.º 5, Valladolid.

DÍEZ DE REVENGA, Francisco Javier, 1985, *Afonso X El Sábio, Obras: Selección (estúdio preliminar, edición y notas)*, Ed. Taurus, Madrid. (Afonso X de Leão e Castela viveu entre 1252 e 1284 – Livro dos Jogos)

FERNÁNDEZ GÓMEZ, Fernando, 1997, *Alquerque de nueve y tre en raya – Juegos romanos documentados em Mulva (Sevilla)*, Revista de Arqueologia, Zugarto Ediciones, S. A., N.º 192, Madrid, pp. 26-35.

FERNÁNDEZ IBAÑEZ, Carmelo; SEARA CARBALLO, Alfredo, 1997, *Un tablero de Juego de época medieval grabado en "O Castelo da Raiña Loba" (Orense). Castrelos*, Revista del Museu Municipal "Quiñones de León" n.º 9/10. Vigo (sobre o alquerque).

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

GONZÁLEZ CORDERO, António, 1999-2000, *Los grabados de tradición lúdica en Extremadura (España)*, Ibn Maruan, Revista Cultural do Concelho de Marvão, N.º 9/10, Marvão, pp. 365-390.

GRUNFELD, Frederic V., 1978, *Juegos de todo el Mundo*. Madrid.

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

HUIZINGA, Johan, 1971, *Home Ludens. O Jogo como Elemento da Cultura*, Ed. Universidade de S. Paulo.

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

LÓPEZ PÉREZ, Abelardo, 2003, *El origen del juego ajedrez*, Revista de Arqueología, Mc Ediciones, ano XXIV, n.º 263, Madrid, pp. 32-37.

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

MACIAS, Santiago, 1996, *Mértola Islâmica – Estudo Histórico-Arqueológico do Bairro da Alcáçova – sécs. XII-XIII*, ed. CMM, Mértola.

MARQUES, Jorge Adolfo, 1999, *Carta Arqueológica do Concelho de Vouzela*, ed. CMV, Viseu.

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

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

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

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

FICHA TÉCNICA

EXPOSIÇÃO

COMISSÁRIA CIENTÍFICA
Helena Catarino

INVESTIGAÇÃO E TEXTOS
Helena Catarino
Manuela Teixeira
Fernando Dias

COORDENAÇÃO
Manuela Teixeira
Fernando Dias

PROJETO MUSEOGRÁFICO
Manuela Teixeira
Fernando Dias

CONSERVAÇÃO E RESTAURO
Manuela Teixeira

DESENHOS
Helena Catarino
Fernando Dias

FOTOGRAFIA
Manuela Teixeira
Fernando Dias

DESIGN GRÁFICO
Júlio Cardoso
Manuela Teixeira

EXECUÇÃO E MONTAGEM
Equimuseus, Lda.
Município de Alcoutim

IMPRESSÃO
Motivográfico 3D

APOIO TÉCNICO
Luís Canelas; Júlio Cardoso; Michael Lopes; André Linhas Roxas; Nelson Pires; Amílcar Horta; José Anastácio; Sérgio Guerreiro; Armando Baltazar; Avelino Madeira; José João; António Mestre

AGRADECIMENTOS
José Conde; José Gonçalo; Maria José Gonçalves; Ricardo Gaidão; Filomena Barata; Carlos Pedro; Sérgio Pereira; Vânia Mendonça; Sandra Gonçalves; Sofia Carrusca

GUIA

INVESTIGAÇÃO E TEXTOS
Helena Catarino
Manuela Teixeira
Fernando Dias

DESIGN GRÁFICO
Nerve, Atelier de Design

FOTOGRAFIA
Câmara Municipal de Alcoutim
Nerve, Atelier de Design

TRADUÇÃO
Impokulis

REVISÃO DE TRADUÇÃO
Onoma, Gabinete de Traduções, Lda.

IMPRESSÃO
Textype

N.º DE EXEMPLARES
500

DEPÓSITO LEGAL
xxxx

ISBN
978-989-96911-4-8

EDIÇÃO
Câmara Municipal de Alcoutim, 2011