



Tabularium Edit 2

vol.1
2015

HISTORIA & PATRIMONIO HISTÓRICO



Alquerques Pétreos

José Antonio Ramos Rubio, Cronista Oficial de Trujillo.

En varios lugares de Trujillo, así como en la Villeta de Azuquén, a 17 kms. de Trujillo, próximo al río Tozo, hemos descubierto varios tableros sobre piedra del juego denominado "Alquerque de Nueve", también llamado "Triple Recinto".

En la Villeta, concretamente, es donde más testimonios se conservan de este grabado en piedra. La Villeta fue una importante fortificación musulmana, conquistada por las tropas de Alfonso VIII, siendo donada esta villa el 6 de marzo de 1195 a la Orden de San Julián del Pereiro (posteriormente Alcántara) por los servicios que su maestro, D. Gómez Fernández, había prestado al rey en la memorable batalla de Alarcos, 1195.



El juego "Alquerque de Nueve" fue practicado durante varios milenios en el Norte de Africa y Oriente Medio, e incluso es probable que uno de los juegos practicados por el hombre del Neolítico, en petroglifos encontrados en los Alpes y en Galicia, fuese el Alquerque.

Durante la Edad Media fueron los árabes los que difundieron este juego por la Península Ibérica. No en vano, el nombre del juego proviene del árabe al-qariq (sitio plano), siendo mencionado en el libro Kitab-al-Aghani y, después, en el Libro de los Juegos de Alfonso X. En este libro el Alquerque es comparado al Ajedrez en cuanto a la técnica a utilizar, pero el juego es similar al nuestro de Damas, teniendo cada jugador doce o nueve fichas -según sea el tablero- e incluso tres en la forma más simple, mediante las que se tratará de saltar sobre su contrario, para irle capturando las suyas.

Son varios los significados que podemos extraer de los tableros de juego. Una primera interpretación nos llevaría a considerarlos como símbolos gremiales de los constructores medievales, como si se tratara de una marca de cantero, estando relacionados con el complejo simbolismo de los gremios.

Los griegos pasan por ser los míticos inventores del Alquerque,

considerando que lo crearon para matar el aburrimiento durante el asedio a la ciudad de Troya. Este juego era designado "Las Mérelles", que, traducido, significa "madre de la luz", designa también la concha de Compostela, el emblema de los peregrinos que se dirigen a Santiago, y también es el símbolo esquemático de aquella pata de oca adoptada por los constructores medievales que recorrían el Camino de Santiago, el símbolo de la pata se sincretizó en la vieira.

Otra interpretación nos orienta hacia un sentido mágico. Los tableros de juego pudieran ser talismanes mágicos que protegerían contra las influencias malélicas defendiendo los edificios, tal y como utilizaban los asirios los triples recintos grabados sobre tablas. Pero ni las consideraciones de orden histórico, ni el posible papel de marcas de constructores, o la faceta mágico-supersticiosa, deben hacernos perder de vista una explicación ligada a la naturaleza misma del objeto: los tableros de juego pueden ser considerados como símbolos cósmicos, instrumentos de meditación. Este aspecto de interacción parece ser el que rige una variante del juego, denominada en Francia "mérelle", -derivado del nombre griego del Alquerque-, realizado sobre un tablero de Alquerque de Nueve. Se juega con un peón por personas y los dados, el juego consiste en que, partiendo del punto central y realizando un recorrido espiral, el jugador debe llegar el primero al punto final del recinto más exterior. Cada punto del tablero ostenta una denominación astronómica, empezando por el central, que corresponde al Sol y continuando hacia el exterior por los recintos sucesivos: Venus, Neptu-

no, Mercurio, Urano, Saturno, Júpiter, Marte, Tierra, Libra, Virgo, Leo, Piscis, Acuario, Capricornio, Sagitario, Escorpio, Pegaso, Orión, Hércules, Cáncer, Géminis, Tauro, Aries y Aguila. Se trata de llegar a dominar los mundos astronómico o astral y terrestre, partiendo llegar a dominar los mundos astronómico o astral y terrestre, partiendo del mundo celeste (sol). No olvidemos que el Medioevo se sustenta en el principio constante del símbolo que une al objeto con el significado espiritual que está en el fondo de la materia, siendo el medio para pasar de un plano a otro. El "Alquerque de Nueve", por tanto, es algo más que un juego.



Grabados con esta representación, además de la Villeta de Azuquén, los hemos localizado en el Ayuntamiento Viejo o Casas Consistoriales, una de las piedras que se encuentran "recogidas" en el Patio del citado edificio. Además, existe otro grabado en una de las escalinatas próximas a la puerta de las Palomitas, como una piedra de acarreo. Existe otra en la sala de recepción del Hotel "Dos Orillas" y en la muralla del Espolón.

Hay otro Alquerque en la fachada de Santa Eulalia en Mérida, y en Garganta la Olla en la escalera de la entrada norte a la iglesia y en una casa particular En la calle Huertas, numero 7.

Es Trujillo una ciudad abierta, clara, confortable, regularmente bien urbanizada, apacible y que da una cierta sensación de bienestar de hidalgo campesino.

Así era y así es Trujillo: un centro de encuentro entre razas y culturas edificado sobre el cerro "Cabezo de Zorro" para dominar en llano unos límites que están rayados entre el Tajo y el Guadiana.

Trujillo es el antiguo Turgalium romano, nombre de raíz celta. Es la denominación latina del topónimo correspondiente al primitivo castro indígena. Los diferentes testimonios epigráficos y funerarios son prueba fehaciente que la Turgalium prerromana se convirtió, durante la ocupación romana, en una población de suma importancia tributaria de Norba Caesarina.

Trujillo aparece citado en el Anónimo de Rávena (siglo VI), que facilita el conocimiento de núcleos de población de esa época. En el Itinerario de Antonio (siglo III) se cita como un importante enclave desde Mérida hacia Zaragoza, a través de Toledo. Dato interesante porque denota la continuidad funcional urbana como cabecera de comarca.

Después de una época paleocristiana y visigoda, como queda constancia por los restos de una basílica, tras muros de la puerta de Coria; la dominación musulmana hace de Trujillo un importante enclave, que sólidamente fructifi-

cado, mantendrá una notable actividad, siendo testimonio de ella el mercado ganadero que se celebraba en la zona extramuros sobre la que después se habría de urbanizar la actual Plaza Mayor.

Hacia el año 900 se inician las obras del Castillo y en el siglo XI están definitivamente configuradas las murallas, cuyo aspecto -al igual que el del Castillo- se modificará después de la reconquista. Hay noticias documentales de la existencia de dos mezquitas, de las cuales se conserva algún resto.

En 1186 se inician con Alfonso VIII los primeros intentos de reconquistar la Villa. Entregada a las Ordenes Militares de Santiago y San Julián de Pereiro, pasaría de nuevo a manos árabes en la última década del siglo XII, hasta que en 1232 la villa es definitivamente recuperada por las huestes cristianas de Fernando III. Data desde entonces la devoción patronal de Trujillo a la Virgen de la Victoria, que, alojada entre dos torreones constituye su emblema heráldico.

A partir de entonces Trujillo comienza a conocer tiempos de prosperidad, fomentada por los reyes con repoblaciones, exenciones tributarias, privilegios mercantiles y otros incentivos propios de los tiempos y las necesidades gobernantes y unificadoras.

Alfonso X, decidió otorgar Fuero propio a la villa. La población, desde entonces, se reparte entre

los hidalgos, eximidos del pago de tributos, y los "pecheros", vecinos contribuyentes.

Hasta mediados del siglo XIV el desarrollo arquitectónico de Trujillo se concentra en el interior del recinto amurallado, en la Villa; sin embargo, por esa fecha surgen las primeras células que condicionarán el posterior desarrollo de la ciudad extramuros. Se trata de las primitivas fábricas eclesiásticas de San Martín y San Clemente.

En 1430 Trujillo logró trasponer la pubertad medieval merced a las instancias de Alvaro de Luna, primer duque de Trujillo, ante su rey, Juan II de Castilla que le concede el codiciado título de ciudad "por los buenos e leales servicios que e me facen cada día ...por ende es mi merced que de agora adelante sea cibdat e goce de todas las preminencias e prerrogativas...". A todo ello vendría a sumarse el privilegio de Mercado Franco otorgado por Enrique IV en 1465.

Ilustres protectores fueron también los Reyes Católicos, que en Trujillo llegaron a vivir largas temporadas hasta que, en un crudo enero de 1516, sorprendiera la muerte a Fernando "El Católico" camino de Guadalupe. Y así Trujillo continuo siendo fiel compañero de la historia con la frecuente presencia de monarcas y privilegios. Como Felipe IV, que autorizase a la ciudad una Casa de la Moneda para acuñar moneda propia.