

José Manuel Hidalgo Cuñarro

(Texto, calcos y fotos)

LOS JUEGOS DE TABLERO MEDIEVALES DE LA CATEDRAL DE OURENSE

*“Una vez terminado el juego, el rey y el peón vuelven
a la misma caja” (Proverbio italiano)*

1.- INTRODUCCIÓN

La primera referencia bibliográfica que poseemos sobre los tableros de juego medievales que serán el objeto de estudio del presente trabajo, se la debemos a D. Juan Domínguez Fontela, que en su artículo titulado **“Signos lapidarios de la catedral de Orense”** y publicado en el Boletín Provincial de Monumentos Históricos y Artísticos de Orense, en 1935, tomo X, número 224, Septiembre-Octubre, páginas 395 a 406, nos menciona la existencia de cuatro de los mencionados juegos que analizaremos más adelante, comentándonos el lugar en que se encuentran (...”sobre una o base de los muros cerca de la puerta del cuarto de música”...) y se hace una serie de preguntas sobre el origen y función de estos grabados en particular, que él ya ve distintos a los que analiza en el citado trabajo como signos lapidarios. Así deja formuladas las siguientes cuestiones: “¿Qué objeto se propusieron los obreros al esculpir allí estas combinaciones geométricas?¿Que significan estas variadas figuras?¿Son plantillas para el desarrollo de alguna obra?¿Son simples juegos de los aprendices obreros que trabajaban en la obras de la Catedral?”. Luego de esa fecha varios autores los mencionan y aportan algún dato más sobre los mismos, pero no se ha realizado hasta la actualidad un estudio monográfico sobre ellos en concreto. En 1997, F. J. Costas Goberna y el que suscribe estas líneas, los incluíamos en un libro publicado en esas fechas, bajo el título genérico de **“Los juegos de tablero en Galicia: aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la antigüedad clásica al Medioevo”**, en donde ya se presenta otro juego más localizado en este edificio religioso que nos ocupa. En ese trabajo, de 62 páginas, se repasa la historia de estos tipos de juego y sus paralelismos más evidentes, tanto dentro como fuera de la Península Ibérica, incluyendo al final del mismo, una bibliografía básica, que recomiendo su lectura a las personas interesadas en el tema.

En el 2007, nuestro amigo y buen historiador, D. Miguel Ángel González García, Canónico Archivero de la Catedral de Ourense, nos permitió un nuevo

estudio de los tableros de juegos ya estudiados y nos aportó la localización de otro nuevo, con lo que hacen un total de seis, los juegos que hoy podemos contemplar en la Catedral de Ourense.

Aprovechando la ocasión que se me planteó para poder publicar este pequeño artículo sobre este tema en la prestigiosa revista de Historia del Arte Ourenseño, “Porta da Aira” del grupo “Francisco de Moure”, presento esta pequeña aportación al mayor conocimiento de este tema, agradeciendo muy sinceramente todas las facilidades dadas por D. Miguel Ángel González García, para que pudiera llevarse a cabo y ser finalmente publicado y dado a conocer de esta forma, a los estudiosos en el tema y al público en general.

2.-METODOLOGIA

Podemos decir que como suele acontecer en este tipo de trabajos, la metodología empleada poseyó dos fases muy bien diferenciadas. La primera es la que podríamos llamar de “trabajo de campo” en terminología arqueológica y la segunda en lo que podemos denominar de “trabajo de laboratorio”.

En la primera, realizamos el estudio “in situ” de los tableros de juegos que íbamos a estudiar, realizando minuciosos calcos de papel de los mismos, así como se procedió a un fotografiado adecuado de cada uno de ellos, para su posterior reproducción en la publicación. Al mismo tiempo, se fueron tomando las notas y datos precisos sobre la ubicación de cada uno de ellos y las características propias que nos definen y distinguen a cada uno. Desde las medidas específicas como su estado de conservación.

Luego en la segunda fase, se pasó a limpiar los datos obtenidos, realizándose fotografías de los calcos de papel hechos, para su mejor estudio y publicación. Dentro de este apartado tenemos que mencionar la consulta de la bibliografía existente sobre estos temas, que fueron desde el estudio en si mismo del juego representado y conocer las reglas de funcionamiento y su historia, a la búsqueda de paralelismos existentes, desde los más cercanos hasta los alejados a nuestras tierras. El estudio de todo ello nos llevó al planteamiento de la cronología para ellos y su problemática y finalmente apuntamos los estudios que se deben de acometer para conocer más y mejor este tema. El trabajo termina con una exhaustiva lista de bibliografía sobre juegos de tableros tanto romanos como medievales, pues de todos es conocido el origen anterior que poseen los que podemos datar en época medieval.

3.- LOS DISEÑOS DE TABLEROS ESTUDIADOS Y LAS REGLAS DE JUEGO

Para acercarnos a los tableros de juego que podemos documentar en la catedral de Ourense, tanto en relación a su origen e historia así como las reglas de

juego de los mismos, vamos a tomar los datos aportados en un interesante y bien documentado texto elaborado por **Adelaida Carreira, Adite Alberto y Lidia Fernández**, que en formato CD , acompañó a la interesante exposición que con el sugestivo título de **“Pedras que Jogam”**, se presentó al público en el mes de Abril del 2004, en Lisboa, para luego continuar, en itinerancia por otras ciudades del país vecino. Escrito el texto originalmente en portugués, la hemos traducido literalmente al castellano, con pequeñas modificaciones:

*“En el manuscrito titulado **“Libro de Ajedrez, Dados y Tablas”**, mandado elaborar por Alfonso X, rey de Castilla, en el siglo XIII, se defiende que Dios que los hombres fueran naturalmente alegres.. Alegría que les llevó a crear actividades y juegos para que pudieran sobrevivir a los trabajos los aburrimientos del día a día.. La obra destaca la ventaja de los juegos que se practican con los jugadores sentados, contra los que los hacen cabalgando o a pie, porque todos los pueden practicar, de noche o de día, hombres o mujeres, viejos y flacos... Hacer historia del juego es hacer la historia del hombre, porque ya desde muy temprano hay representaciones iconográficas a estas actividades lúdicas. Hablamos del hombre en su dimensión lúdica, o Homo Ludens que Johan Huizanga tienen bien caracterizado. Caminando entre la Antropología Cultural y la Etnografía, la historia del juego va adquiriendo su originalidad en el estudio diacrónico de las manifestaciones lúdicas fruto de varias sociedades humanas. Si lo lúdico es inherente al hombre y fundamental de su desenvolvimiento físico y psicológico, los juegos surgen como formas de aprender toda esta realidad que rodea al ser humano. Tanto en su vida material como metafísica y ritual, se muestra difícil distinguir entre los grabados con posibles evidencias de símbolos astronómicos y el trazado de los primeros juegos. La situación geográfica, muchas veces en locales de difícil acceso o edificios de carácter religioso, como monumentos funerarios o iglesias, son hechos que dificultan el poder trazar una línea divisoria entre lo religioso-metafísico y lo cotidiano material inherente al propio juego en si...*

*El denominado **“juego del molino”(alquerque de nueve)** engloba todo un conjunto de juegos que se caracterizan por el mismo objetivo: colocar tres piezas en línea en una misma fila. Conocido desde los tiempos de Grecia y de los comerciantes fenicios, se atribuye a estos últimos, su difusión por la zona mediterránea. Como en la antigua Troya, en la acrópolis de Atenas, en el templo de Kurna en Egipto, o mismo en el norte de Europa, como el juego encontrado dentro de un sepulcro de la Edad de Bronce en Irlanda o en barco vikingo de Noruega. Se va a practicar durante toda la época medieval, posiblemente por el incremento de los musulmanes instalados en la península ibérica. Fue jugado por los monjes de las catedrales, como las de Norwich, Canterbury, Gloucester, Salisbury o Westminster, en el Reino Unido, o en iglesias como la de santa María del Olivar en Guimaraes o mismo en la Catedral de Lisboa, donde, en sus res-*

pectivos claustros, fueron dejados grabados tableros de juego. Es conocido por varios nombres: Mil ou Morris en el Reino Unido, Merelles en Francia, Mülhe en Alemania, Molle en Noruega....

El denominado “Ludus Latruncolorum o Juego del Soldado”, es referido por primera vez por el escritor latino Varrón (116-27 antes de Jesucristo), pudiendo ser el juego aún más antiguo. Ovidio (43 antes de Jesucristo al 17/18 después de Jesucristo), también lo menciona, refiriéndose que las piezas podrían ser hechas de vidrio de varios colores o mismo de piedras preciosas y explicando alguna de sus reglas. El juego fue muy popular entre los soldados, de ahí su nombre, llevado por las legiones a todos los puntos del Imperio. A destacar, a modo de ejemplo, es el tablero encontrado en la muralla de Adriano en el norte de Reino Unido. Diseñado muchas veces en el propio suelo es practicado con “seixos” o pequeñas piedras, el “juego del soldado” se caracteriza por ser un juego de estrategia militar, donde el tablero funciona como campo de batalla y las piezas como soldados.

El “alquerque de doce” es también uno de los juegos más antiguos. Los primeros testimonios referentes a la historia de este juego se remontan , tal como con el “juego del molino”, al Antiguo Egipto, encontrándose dibujado en una de las piedras del templo de Karma, en la margen occidental del río Nilo. Es introducido en la península ibérica por los musulmanes a partir del siglo VII . El “alquerque de doce” tuvo una gran difusión al punto de ser analizado en el manuscrito de “Libro de Ajedrez, dados y tablas” del rey Alfonso X , el Sabio. Este monarca castellano, defendía que el alquerque se parecía al ajedrez pues “ se joga com o espíritu”, quedo conocido en la historia por su elevada cultura, rodeándose de los principales estudiosos, cristianos, judíos y musulmanes de su época. Estos escritores recopilaron los conocimientos más importantes del siglo XIII ibérico, en varios campos del saber: Historia, Derecho, Religión, Astronomía y mismo el disfrute. Fruto del espíritu del universalismo y libertad del monarca, surgen recopilados en esta obra los juegos más populares de la época. El manuscrito, cuyo original se encuentra en la Biblioteca de Felipe II en el Monasterio de san Lorenzo de El Escorial, presenta las reglas originales y algunas variantes del juego del alquerque, con diversas ilustraciones, que de forma ejemplar, retratan escenas de partidas disputas entre varios adversarios. Este juego se volvió muy popular en varias partes de Europa durante la época medieval.... Algunos estudiosos de la historia del juego defienden que el “juego de damas” desciende de la familia del alquerque.

La antigüedad de los juegos que se presentan aquí, así como que no nos hayan llegado las reglas por escrito de los mismos, dificulta la reconstrucción de las partidas en toda su totalidad. Intentamos, sin embargo, recopilar lo que tiene más consenso entre los historiadores de los juegos y simultáneamente, recurrir a la tradición, siempre que alguno de estos juegos haya llegado hasta nosotros...

Reglas del alquerque de nueve o juego del molino: Con el de “molino” se designa todo un conjunto de tableros cuyo objetivo común es colocar tres piezas en línea. La secuencia de estas tres piezas, en una misma línea, se le da el nombre de “molino” o “tres en línea”. En la versión más tradicional, también denominada *Nine Men’s Morris* en el Reino Unido, cada jugador recibe nueve piezas. Al empezar a jugar, cada jugador coloca una pieza cada vez en el tablero que se caracteriza por tres cuadrados concéntricos subdivididos por medio de líneas. La colocación consecutiva de las piezas por los dos jugadores busca la formación de un molino (tres en línea). Cuando todas las piezas estuvieran colocadas en el tablero, los jugadores pueden continuar moviendo cada pieza, en su turno, hacia una posición o casilla en la intersección contigua. El objetivo se mantiene siempre el mismo, o sea, colocar tres piezas en línea recta, nunca en diagonal. Siempre que se suceda esta situación, el jugador que hace “molino” puede retirar una pieza del adversario, a elegir por él, excepto las que estuvieran haciendo “tres en línea”. En este caso el “molino” sólo puede ser deshecho por el propio jugador. La pieza retirada del tablero no vuelve a entrar en juego. Vence la partida el jugador que reduce las piezas del adversario en dos, no permitiéndole con ello hacer más “tres en línea”, o cuando un jugador bloquea todas las piezas del adversario.

Reglas del alquerque de doce: Este alquerque es un juego de tablero para dos jugadores, practicándose en un tablero cuadrado de cinco por cinco casillas, entrelazadas por diversas líneas o caminos por donde las piezas se desplazan. La secuencia de las jugadas tiene como objetivo capturar todas las piezas de uno de los jugadores, las cuales se eliminan, saltando por encima con una pieza del jugador contrario. Es el primer juego conocido en que se utiliza esta forma de eliminar o “matar” las piezas, después muy desarrollado en el Juego de las Damas. Cada jugador inicia la partida con doce piezas, que son colocadas en el tablero, dejando libre la casilla central. Las piezas se pueden mover a través de las líneas para posiciones vecinas que no estén ocupadas. El movimiento de las piezas puede ser hecho en cualquier de las ocho posibles direcciones. Si una casilla vecina de la pieza de un jugador estuviera ocupada por una pieza del adversario y la casilla siguiente en la misma dirección estuviera libre, el primer jugador debe “matar” con su pieza la del segundo jugador, saltando por encima y colocándose en la casilla siguiente. La pieza “muerta” queda eliminada y es retirada del tablero. Estas jugadas se van sucediendo durante el juego hasta que estén eliminadas todas las piezas de uno de los jugadores. Eliminar piezas es siempre obligatorio, pudiéndose capturar más de una, en una sola jugada dependiendo de la posición de éstas en el tablero de juego. Si de principio se puede considerar un juego simple, se puede volver complicado, requiriendo gran concentración por parte de los jugadores y capacidad para elaborar estrategias de ataque y defensa con varias jugadas de anticipación.... El jugador que comienza la par-

tida no tiene ninguna ventaja, pues inicia la jugada dando a “comer” una de sus piezas...

Reglas del “Ludus Latruncolorum” o “juego del soldado”: Este juego se practica en un tablero (que normalmente) es de ocho por ocho cuadrados (pudiendo variar el número de ellos y con ello, las reglas del juego). Cada jugador recibe 17 piezas, siendo 16 iguales y una diferente, que se denomina “Dux”. Esta pieza diferente simboliza el líder y las restantes los soldados. El juego se practica en dos partes: Primeramente cada jugador coloca dos piezas en el tablero en cada jugada, en cualquier punto del cuadrulado, siempre que la casilla este vacía. Después de estar colocadas las 32 piezas cada jugador, cuando le toca su turno, el “Dux”, en un punto a escoger del tablero. Durante esta fase las piezas no se mueven ni son eliminadas. En una segunda parte, los jugadores pueden, en su turno, mover una pieza en el tablero para cualquier dirección excepto en diagonal. El objetivo es intentar capturar las piezas del adversario y su “Dux”. La captura es hecha por bloqueamiento, en una línea vertical u horizontal, de la pieza entre dos del jugador contrario. La pieza capturada sale del tablero y no vuelve a ser utilizada en la partida. El jugador que captura la pieza contraria puede jugar de nuevo. Existe la posibilidad de que en una misma jugada se puedan “matar” dos más piezas del adversario. La pieza líder se mueve como las otras piezas, pero con la particularidad de que puede saltar por encima de una pieza del adversario para una casilla vacía con el fin de bloquear una pieza. Saltando por encima no la elimina pero la pieza del adversario queda bloqueada. El “Dux” también se puede “matar” del mismo modo que las otras piezas. El jugador que elimina todas las piezas del adversario gana. La partida queda empatada cuando las piezas están dispuestas de tal modo en el tablero que no es posible realizar cualquier jugada. En este caso, gana el jugador que tuviera más piezas en juego. Para practicar el “Ludus Latruncolorum” es necesario buena visión estratégica y calcular las jugadas con anticipación....”

No quiero finalizar este apartado del trabajo, dedicado al acercamiento a la historia y las reglas de juego de los tableros que se pueden documentar en la catedral de Ourense y que pasaremos a analizar en el capítulo siguiente, sin referirme a la reciente publicación llevada a cabo por la **Fundación José Antonio Castro, del citado libro de Alfonso X El Sabio, titulado “Libro de los Juegos: acedrex. Dados e tablas. Ordenamiento de las tarfurerías”, en el que D. Raúl Orellana Calderón, autor de la introducción a esta reedición de este magnífico manuscrito, en un breve pero muy exhaustivo estudio preliminar, nos introduce en el contexto temporal y entre otros planteamientos, nos habla del objetivo o finalidad que posee la practica de los juegos en esa época, teniendo en cuenta lo que se plantea en el citado estudio:**

”La finalidad del juego no es otra que la proporcionar a los hombres divertimentos “con que se alegrasen” y combatir las cotidianas preocupaciones y pesadumbres de sus corazones; el puro disfrute, en definitiva (y tanto mejor si

además es intelectual). Por todo ello, debe cuidarse que las actividades lúdicas jamás fomenten el bajo instinto la codicia, la generadora de toda suerte de violentos males....Queda de este modo marcada nítidamente la diferencia entre la virtud practicada por el jugador cortesano y la condición reprochable del tahúr...El tratado tiene como misión subyugar este ámbito lúdico y expansión a las virtudes del entendimiento y la mesura: la práctica intelectual”.

Este planteamiento positivo de la práctica de los juegos, lo vemos ya reflejado en el prólogo del citado manuscrito que dice:

“Porque toda manera de alegría quiso Dios que oviessen los omnes en sí naturalmente por que pudiesen sofrir las cueítas e los trabajos cuando les viniesen, por rind los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiesen aver complidamiente. Onde por esta razón fallaron e finieron muchas maneras de juegos e de trebejos con que se alegrassen....”

En este maravilloso manuscrito de Alfonso X el Sabio, se pueden observar en magníficas ilustraciones todos los tipos de juego de tablero de los que habla el estudio, incluyendo como es lógico, los que tenemos presentes en la catedral de Ourense, por eso, en el apartado gráfico, reproduzco tres de esas bellas páginas, en que se pueden observar dichos juegos.

4.- CATÁLOGO DE LOS TABLEROS DE JUEGOS DE LA CATEDRAL DE OURENSE

Los últimos estudios realizados en la catedral de Ourense nos llevaron a catalogar hasta seis diseños geométricos rupestres, que corresponden a tres tipos de juegos de tableros medievales diferentes: dos podemos clasificarlos como de los denominado “alquerque de doce”; tres como alquerque de nueve”, diferentes entre si, pues si bien, todos poseen la forma tradicional los caracteriza (los tres cuadrados concéntricos y las líneas rectas que unen sus lados en su punto intermedio), dos de ellos además, presentan otras líneas que los complementan y sólo uno, nos muestra el diseño sencillo; y finalmente lo que podemos incluir dentro de los diferentes tipos de “tabulae lusoriae”, posiblemente un “ludus latrunculorum”.

Las medidas de los diferentes tableros de juego fueron tomadas todas, desde la parte externa del surco, cuya anchura en ocasiones posee una variación de un centímetro o más.

Pasamos sin más preámbulos, analizar los juegos catalogados:

4.1.-“Alquerque de doce”, número 1

Se encuentra este juego en la primera bancada del muro sur. Esta bancada adosada interiormente a la citada pared, mide unos 58 centímetros de alta por unos 50 centímetros de ancha. Justamente el tablero se encuentra grabado en la

esquina de la misma, a unos 116 centímetros de una columna que se apoya en ella, por su lado derecho.

La figura cuadrangular tiene unos 42 centímetros de longitud por 36 centímetros de ancho. Podemos decir que define claramente cuatro cuadrados de 19 centímetros de lado, aproximadamente.

La anchura de los surcos varía entre los tres y dos centímetros a “grosso modo”.

Por desgracia el estado de conservación, no es muy bueno, si lo comparamos con los otros que se encuentran en la segunda bancada, cerca de él.

4.2.-“Alquerque de doce”, número 2

A poco más de dos metros de la primera bancada en cuya esquina se halla el juego citado anteriormente, se localiza una segunda bancada (a su lado izquierdo), existiendo la puerta de acceso al Archivo actual, a unos 74 centímetros, aproximadamente, casi justo en medio del citado espacio de separación entre ambas bancadas. Esta segunda bancada mide 50 centímetros de anchura (como la anterior), pero su altura es de tan sólo 50 centímetros. En tres sillares de la pared, justo encima de los juegos que están grabados en esta bancada o banco de piedra adosado, podemos ver una cruz potenziada muy bien elaborada (esto es, que posee las terminaciones de sus lados, ensanchadas, que aquí, se consigue ese efecto, colocando una pequeñas líneas transversales en cada uno de sus extremos) y dos signos lapidarios a cada uno de sus lados: uno nos viene dado por tres líneas rectas verticales y paralelas, saliendo un surco de la zona intermedia de las situadas en los extremos que corta la intermedia en su zona central; y el otro, corresponde a dos líneas rectas paralelas, que tienen sus terminaciones unidas por otras líneas rectas que se cruzan y forman una X.

El tablero de juego está también grabado en la esquina (como ocurriera con el anterior) de la bancada pétreo y mide 43 centímetros de largo por unos 33 centímetros de ancho. Delimita bien cuatro figuras cuadrangulares de lados irregulares, de 17 X 13 centímetros de lado.

El ancho de sus surcos oscila entre 3 centímetros (en su parte alta) y 1 centímetro en su parte inferior.

El estado de conservación que posee podemos considerarlo de muy bueno.

4.3.- “Ludus latrunculi” (o un tipo semejante del amplio grupo de “tabulae lusoriae”)

Este tablero lo tenemos grabado a continuación del anterior juego, a su izquierda. Se trata de una figura rectangular de 33 centímetros de largo y 31 centímetros de ancho. Cuatro surcos horizontales y verticales, partiendo de cada uno de su

lados, forma un reticulado que nos viene dado por 25 pequeños cuadrados (de 7 centímetros da lado, aproximadamente). Llama poderosamente la atención que por sus lados verticales, las surcos o líneas grabadas horizontalmente, sobresalen ampliamente de la figura definida, en ocasiones, unos dos centímetros pero en otras, hasta alcanzar los cuatro centímetros.

No debemos considerar este detalle atribuible a la poca destreza del grabados, pues se nota la intencionalidad del mismo, pudiendo formar parte del juego en si.

Los surcos varían entre dos y un centímetro.

El estado de conservación que presenta es muy bueno.

4.4.- “Alquerque de nueve”, número 1

El tablero que define este tipo especial de “Alquerque de nueve”, está al lado izquierdo del juego anterior. Lo singular de esta figura es que además, de poseer la forma que define este tipo de tablero en que se juega el “Alquerque de nueve”(pero aquí las líneas que unen los cuadrados por su zona intermedia llegan hasta el centro del diseño, no parándose en el lado del último cuadrado, como es habitual) posee unas diagonales de 35 centímetros de longitud (en el cuadrado más externo), que hacen posible practicar sobre él, el conocido juego de “tres en raya” (conocido en nuestra zona como “pai, fillo, nai”) o podemos estar delante de una variación del citado “alquerque de nuevo” que lógicamente funcionaría con otras reglas de juego distintas a las que hemos hablado, al hablar de este tipo de juego en el apartado anterior.

El tablero nos muestra una figura cuadrangular exterior de 29 centímetros de largo por 25 centímetros de ancho; el cuadrado intermedio mide 20 centímetros de largo por 18 de ancho y finalmente, el cuadrado interno, mide 16’5 centímetros de longitud por 11 centímetros de ancho, poseyendo una pequeña cazoleta central de escasa profundidad pero de 3,5 centímetros de diámetro.

El grosor de los surcos grabados oscilan entre los tres y un centímetro.

Por lo que comentamos nos podemos encontrar delante de una derivación del “Alquerque de nueve” o de un tablero de doble uso, pudiéndose jugar al mencionado juego y también al juego de “tres en raya”.

La conservación de este juego, por desgracia, no es muy buena, aunque se puede ver perfectamente todo el conjunto, pero necesita de condiciones especiales para facilitar su correcta lectura.

4.5.- “Alquerque de nueve”, número 2

En la misma bancada, luego de la base de una columna, a unos 80 centímetros de la misma, nos encontramos con este otro tablero, que corresponde perfectamente al diseño que nos define al tradicional juego de “Alquerque de

nueve”. Está grabado a unos 50 centímetros de la terminación del sillar o losa en que fue realizado. Las medidas de sus tres cuadrados (más bien deberíamos decir, figuras cuadrangulares) concéntricos son las siguientes: el más externo, posee 28 centímetros de largo por unos 26 centímetros de ancho; el intermedio, mide 16 centímetros en ambos sentidos; y el último, 11,5 de largo por unos 10 de ancho.

La anchura de sus surcos grabados, varía entre los tres y dos centímetros. Posee una extraordinaria conservación.

4.6.- Alquerque de nueve, número 3

Este tablero de juego se encontraba inédito hasta la fecha. La noticia de la existencia de este nuevo tablero de juego, la debemos a D. Miguel Ángel González García, que gentilmente nos la mostró, al llevar a cabo el estudio de todos los juegos de la catedral.

Se localiza en la escalera estrecha en forma de caracol, que da acceso a uno de los tejados de la catedral (desde el que se contempla una magnífica vista del cimborrio) y se llega a la misma, por una pequeña puerta situada a la izquierda de la entrada de la portada sur de la catedral. El juego fue grabado justo en el séptimo peldaño de la mencionada escalera, a unos 45 centímetros del eje de la misma y a unos 16 centímetros de la curva del muro de la pared, que en esta zona posee una pequeña abertura a modo de reducida ventana.

Aunque poseemos las tres figuras cuadrangulares concéntricas habituales, aquí podemos ver como de las esquinas de los dos cuadrados primeros, salen una líneas en diagonal hasta tocar el último cuadrado, haciéndonos pensar que podemos estar delante de otra variación o modalidad del famoso juego de “alquerque de nueve”, que se jugaría lógicamente con otras reglas de funcionamiento distintas a las que hemos hablado cuando tratamos el tema en el apartado correspondiente.

Por la mala conservación de este tablero, debido sin duda al lugar de paso que se encuentra y que hizo que poco a poco, se fuera desgastando la zona grabada más pisada, parte de las líneas que forman el diseño están muy erosionadas o han desaparecido. Sobre todo en su parte derecha del mismo, pues la otra zona, al encontrarse más cerca del eje de la escalera, impedía el poner encima del mismo, el pie para el ascenso o descenso por la escalera.

El figura cuadrangular exterior posee unos 30 centímetros de longitud por 27 centímetros de ancho; la intermedia, 27 centímetros de largo por 21 centímetros de ancho; y finalmente, la más interna, mide 17 centímetros de longitud por 15 centímetros de ancho.

Los grabados presentan unos surcos muy finos y su grosor oscila tan sólo entre el centímetro al medio centímetro. La ejecución de los mismos es totalmen-

te distinta a todos lo que hemos analizado y posiblemente corresponda a otro momento cronológico.

Como señalamos, el estado de conservación que posee, es muy malo y es difícil su lectura total, si no es posible si no se dispone de una iluminación apropiada y expresamente puesta en la zona para ser observado o por medio de la realización de calcos de papel.

5.- PARALELISMOS

A la hora de buscar otras muestras de estos diseños geométricos, tanto en Galicia como en el resto de la península ibérica, identificados como tableros de juego, vemos que existen numerosos ejemplos, localizados en construcciones religiosas (que es nuestro caso); en edificaciones militares (la mayoría en castillos roqueros, grabados en la roca base en que se asentó en su día, la fortaleza) o en diferentes espacios públicos o privados, tales como en enlosados de plazas (puntos reunión vecinal); en rocas cercanas a puentes (relacionadas con la espera y el pago de portazgos); en las proximidades de los molinos de agua (que nos hablan sin duda también del tiempo de ocio en esos lugares,..); etc..

Ciñéndonos a los tableros de juego medievales que podemos documentar en construcciones religiosas (catedrales, iglesias parroquias o ermitas), ubicadas en territorio gallego tenemos las siguientes:

En la misma ciudad de Ourense, en lo que fuera el **antiguo palacio episcopal** y hoy día museo arqueológico provincial, en lo alto de la pared que corresponde al citado museo arqueológico provincial (que da a la esquina de la calle Hernán Cortés), podemos ver debajo de la cornisa del edificio, un sillar granítico, que en uno de sus extremos, la representación de un **“alquerque de nueve”**. Debido a la situación en que se encuentra no podemos apuntar sus medidas concretas, pero en la fotografía realizada por el fotógrafo Fernando del Río, se puede ver claramente los tres figuras cuadrangulares que caracteriza este tablero y sus líneas de unión entre si, que salen de la zona intermedia de sus lados. También hacer notar que el cuadrado más interno tiene una pequeña cazoleta en el centro. Podemos igualmente, que al estar fragmentado el sillar por este lugar, el diseño no ha llegado completo a nosotros y nos hace pensar que el grabado ocupaba el centro del sillar y al ser reutilizado y una vez perdida la función del mismo, fue roto por ese lugar.

Algo similar nos ocurre en la **iglesia de Touza**, en la parroquia ourensana de **Taboadela**. Aquí también tenemos, en el muro exterior norte, un sillar reutilizado en la construcción de la citada pared, de unos 33 centímetros de ancho no pudiendo determinar su longitud pues está fragmentado, en el que vemos un tablero de **“alquerque de nueve”**, el cual no podemos medir con exactitud por no poder acceder al mismo, pero el cuadrado más externo, mide unos 30 centí-

metros. Por desgracia los grabados se encuentran muy erosionados y en muy mal estado de conservación.

Continuando en la provincia de Ourense, en dos bellos ejemplares de iglesias románicas también tenemos documentados varios juegos de tableros. Así, en la iglesia de Gomariz, en la bancada exterior que está adosado a su muro sur, vemos muy bien grabado un tablero de alquerque de nueve, cuya figura cuadrangular exterior mide aproximadamente 24 centímetros de largo por 18 centímetros; la intermedia unos 15 centímetros por 10 centímetros; y la final, muy pequeño, con tan sólo 10 centímetros por 5 centímetros.

Tenemos luego varios tableros de juego en la iglesia de Santa Mariña de Aguasantas, en el municipio de Allariz: **en la base de una gran columna** podemos apreciar el diseño de un interesante diseño geométrico que podemos identificar como un tablero de los conocidos como “**de tres en raya**”, para jugar al “paí, fillo e nai, que unos autores denominan “**alquerque de cinco**”. Nos viene dado pues, por una forma cuadrangular de cuyas esquinas y centros de sus lados, salen líneas rectas y se cortan en el centro de la misma. **Luego en una bancada adosada al muro sur, por su parte interna, podemos ver el mismo diseño repetido.** En ambos casos, los tableros poseen una pequeña cazoleta central bien visible.

Por último, también en la misma bancada tenemos grabada otra **figura cuadrangular que tan sólo posee dos trazos rectos que saliendo de sus esquinas se cruzan en el centro.** Posiblemente pueda tratarse de una variación más sencilla del anterior juego.

Aunque el grado de conservación es bueno, las figuras poseen restos de un antiguo encalado, que debió de cubrirlos anteriormente, en obras realizadas en la iglesia hace años.

Como novedad adelantamos que pudimos localizar ya en el exterior del templo, un tablero de “**alquerque de nueve**”, **cercano a la fachada principal y a su puerta**, pero que al estar tapado por un elemento constructivo religioso pétreo (adosado a la citada portada), lo vemos parcialmente, pero nos presenta los tres cuadrados y una cazoleta en su zona central. Existe la evidencia de otros tableros de juego en las proximidades que espera el estudio correspondiente, que llevaremos a cabo en breve.

Ya en la vecina provincia de Pontevedra tenemos varios localizados. En la catedral de Tui, hemos podido documentar **tres “alquerque de nueve”** (en pequeña bancada en su muro sur; en las escaleras que en la actualidad dan al cimborrio; y por último en la sala capitular, situada en el claustro de la catedral). También se estudio en la bancada norte de la catedral, un original diseño del “**tres en raya**” que aquí lo vemos englobado por una gran forma elíptica y que podría estar hablándonos de otra modalidad de este mismo juego. Finalmente y cercano al anterior, en la misma bancada pero a su izquierda y en muy mal estado de con-

servación, tenemos un **“alquerque de doce”**, junto a otras piedras que ofrecen antiguos grabados que podrían estar indicándonos otros tableros de juego que no han llegado, por desgracia, hasta nosotros.

Reutilizados en la construcción de otras edificaciones religiosas en Pontevedra, tenemos los siguientes: un **“alquerque de nueve”** en la ermita de **Nosa Señora da Renda en la parroquia de Combarro (Poio)**; otro **“alquerque de nueve”** en la iglesia **parroquial del Divino Salvador de Poio**; y por último, en la ermita ubicada en la famosa **“Carballeira de San Xusto” en Cotobade**, una sencilla figura cuadrangular con dos líneas verticales que se cortan en su zona central y que podrían corresponder a un simple **“tres en raya”**.

El tablero que podemos observar perfectamente, se encuentra reutilizado en la pared interna de la primera ermita, está completo, representado perfectamente la figura de un cuadrado (poco frecuente en estos casos, pues las medidas de sus lados, siempre son desiguales y dan origen a figuras más bien cuadrangulares) y sus medidas son: el cuadrado más externo mide 23 centímetros de lado; el intermedio, 17 centímetros; y el último que posee, una pequeña cazoleta central, tan solo mide 11 centímetros.

En el caso del tablero de juego de la iglesia de Salvador de Poio, el sillar reutilizado en el que se haya grabado, está en la pared externa de su muro sur. Por estar fragmentado dicha pieza por el lado que posee los grabados, sólo podemos dar con certeza, la medida del lado de la figura cuadrangular más interna que son unos 14 centímetros aproximadamente.

Por último, aún dentro de la provincia de Pontevedra, en la ermita de la famosa Carballeira de San Xusto de Cotobade, dedicada al citado santo y también a San Castor, podemos ver en la bancada exterior que posee en el atrio, hacia el lado izquierdo, una figura cuadrangular con dos líneas rectas que la cortan en su zona central y que podría tratarse de un sencillo tablero para jugar un **“tres en raya”** muy rudimentario, variación simple de la forma que conocemos para desarrollar este juego.

En la provincia de A Coruña, sólo tenemos constancia de un **“alquerque de cinco”** o de los denominados **“tres en raya”**, en un edificio religioso en Santiago de Compostela. La novedad aquí, radica que el diseño nos viene dado por pequeñas cazoletas colocadas en línea recta, formando tres grupos de tres. La información de este inédito juego de tablero, se la debemos a D. Fernando Alonso Romero, a quien le damos las gracias por su colaboración.

Hasta la actualidad no tenemos documentado ningún tablero de juego en la provincia de Lugo pero pensamos que futuros estudios de campo, darán resultados positivos por las numerosas construcciones religiosas que **“a priori”**, pueden poseer este tipo de grabados objeto de estudio.

Ya en España, continuando con tableros de juegos que se encuentran grabados tan sólo en construcciones religiosas, tenemos numerosos ejemplos sobre

todo en iglesias románicas o bien en sillares reutilizados en otras posteriores y ermitas. En la provincia de Segovia contaba con bastante, que en ocasiones presentan más de un tablero. Es el caso de la iglesia de San Miguel de Fuentidueña, en el atrio podemos contabilizar hasta cuatro “alquerque de nueve”, de diferentes tamaños y formas. También tenemos localizado otro tablero del mismo tipo, en el atrio de la iglesia de Santiuste de Pedraza. En la misma provincia, reutilizado en una de las jambas de la puerta de la iglesia de La Cuesta, vemos otro “alquerque de nueve” que se distingue bastante mal. También reutilizado sin duda en una pared, es que se ve perfectamente (del mismo tipo) en la iglesia de San Miguel de Permy. Por último, para finalizar en esta provincia, tenemos documentado otro “alquerque de nueve” muy bien conservado, en el pórtico de la iglesia románica de Sata. María de la Asunción de Duratón.

En la provincia de Zamora, tenemos documentado un “alquerque de nueve” en la iglesia de Santa Eulalia de Tabara ; en la provincia de Soria, un “alquerque de doce” en la iglesia de Santa Maria de Gormaz; en la de Burgos, muy mal conservado debido al deterioro de la piedra donde está grabado que es poco dura y sobre todo a los “grafitti” modernos realizados sobre su superficie, tenemos un “alquerque de nueve” en el monasterio de Rodilla; y finalmente, podemos documentar gracias a la información y fotografía correspondiente de D. Miguel Ángel González García, ya en la provincia de León, un “alquerque de doce” en un piedra reutilizada en la fachada de la iglesia de San Julián en Astorga.

Gracias a la incansable labor del arqueólogo D. Antonio González Cordero (a quien agradecemos la información y fotografías proporcionadas para hacer este artículo) y otros especialistas extremeños, se tienen hasta la actualidad localizados, tan en la provincia de Cáceres, los siguientes tableros de juegos en edificaciones religiosas: En la ermita de la Virgen del Salor de Torrequemada, en el último escalón de la denominada “puerta del Evangelio”, podemos observar perfectamente grabados en la misma piedra, dos “alquerque de nueve”, un “alquerque de doce” y un “alquerque de cinco” o “tres en raya”. En la iglesia de la Encarnación de Valencia de Alcántara, en la nave lateral cercana a la puerta que da acceso a la Sacristía, tenemos un “alquerque de nueve”. Un extraordinario “alquerque de doce” perfectamente conservado, lo tenemos en el quicio de la puerta del coro de la ermita de Nuestra Señora de Sopetrán de Almoharim. Por último, posemos otro “alquerque de doce”, en un sillar reutilizado en la pared exterior de la iglesia de Nuestra Señora de la Consolación de Arroyomolinos de Montánchez.

Para finalizar, comentar que ya en Cataluña, citar que tenemos noticias de dos “alquerque de doce” en la pprovincia de Gerona, concretamente en el famoso monasterio románico de San Pere de Rodes, uno en el claustro y otro en la escalera que conduce al Palacio del Abad.

Ya en Portugal, los ejemplos más conocidos hasta la fecha son los existentes en el claustro de la iglesia de Santa María de Oliveira de Guimaraes (actualmente, Museu Nacional Alberto Sampaio). Se pueden rastrear hasta unos 15 tableros de juegos, aunque algunos pudieron no haber sido ni acabados de hacer. Aún así en la actualidad son perfectamente visibles tres “alquerque de doce”, un “alquerque de nueve” en el cual también se podría jugar al “tres en raya” y un diseño simple del “alquerque de cinco”, también conocidos como “tres en raya”. Gracias a la colaboración de la directora del citado Museo, Dña. Isabel Maria Fernández que nos facilitó una extraordinaria foto, cuyo autor es D. José Luis Braga, podemos contemplar uno de esos tableros (concretamente uno de los “alquerque de doce”) y admirar lo bien conservado que se encuentra. Luego tenemos documentados un “alquerque de nueve” en el claustro de la “Sé” de Lisboa y un “alquerque de doce” en el claustro de la “Sé Venha” de Coimbra. Hay que hacer mención aquí, que estos diseños están trazados con grabados muy finos y que podrían corresponder a otro tiempo posterior.

Finalmente y gracias a los inicios del trabajo exhaustivo que se está iniciando en Portugal para la catalogación general de los tableros de juegos romanos y medievales en dicho país, bajo la dirección de la Dra. Salette da Ponte, en Tomar, fue descubierto recientemente por el técnico museográfico, D. Rui Ferreira (a quien agradecemos las fotos facilitadas), un inédito y bien conservado “alquerque de nueve” en una de las escaleras que llevan al claustro del cementerio del “Convento do Cristo” de Tomar. Este nuevo hallazgo, junto a otras referencias orales que hay que comprobar, nos llevan a pensar en la existencia de nuevos descubrimientos por realizar en construcciones religiosas en Portugal.

Ya atravesando los Pirineos, encontramos abundantes muestras de tableros de juegos, sobre todo en Francia, Inglaterra e Italia. Para no extendernos más de lo debido en este estudio, ofrecemos en diversas fotografías que ilustran este trabajo, diferentes muestras localizadas en distintas localidades repartidas desde el norte al sur de la península itálica.

6.- LA CRONOLOGÍA Y SU PROBLEMÁTICA:

No tenemos dudar de adjudicar un marco cronológico medieval, posiblemente centrado en los **siglos XII-XIII**, a los tableros de juego que hemos analizado y que se localizan en la catedral de Ourense. El único que podría haber sido realizado posteriormente a esta época, es el “alquerque de nueve” que se ubica en las escaleras de acceso a uno de sus tejados. La diferencia del surco del grabado como la poca profundidad del mismo, nos hacen pensar esto, más podría tratarse de que nunca fue concebido como un grabado propiamente dicho y fue realizado como un “grafitti”, realizado de forma esporádica y puede ser de poca utilización en el tiempo.

Una cuestión a destacar es el lugar en que se encuentran los grabados de las dos bancadas, adosadas al muro sur. Se trata de una **ubicación muy alejada del altar** y muy oculta al tránsito de las personas que se acercaban al culto, posiblemente pensada para poder pasar desapercibidos los jugadores cuando estaban utilizando los tableros y no llamar a atención a las personas que podrían no estar de acuerdo con la práctica de este tipo de juegos en esos lugares sagrados. Aún más, podemos pensar que sólo se jugaría en ellos, en los momentos que se realizasen actividades religiosas en el templo.

Además del **aspecto totalmente lúdico** de estos juegos, tenemos que dicha práctica en esta época está unida a la del desarrollo de una actividad mental, ligada sobretudo a la **estrategia militar**. Como podemos contemplar en diferentes láminas que ilustran “El libro de los Juegos” de Alfonso X, del que hablamos en otro apartado, estos juegos de tablero son planteados como de estrategia y por ello, vemos como acompañar a los jugadores propiamente dichos, personajes portando armas, que los podemos comparar a “asesores militares” que les indican a los respectivos jugadores los movimientos que deben de ejecutar para poder derrotar al adversario (esto es, al enemigo).

Si bien estos diseños de tableros de juegos los podemos datar cronológicamente en época medieval como ya apuntamos anteriormente, estos tipos los tenemos bien documentados en **época romana**, tanto en textos escritos, que nos narran en que consisten y como se juegan, como arqueológicamente, apareciendo en la mayoría de los casos en elementos constructivos aislados o reutilizados en otras estructuras, tanto líticos como cerámicos (placas de granito o pizarra, “regulas” o ladrillos). En otras ocasiones vemos que los tableros de juegos han llegado hasta nosotros, como estos que analizamos, grabados “in situ” en diversas piedras que forman parte de monumentos de esta cronología, como puede ser los localizados en los teatros y anfiteatros de Emérita Augusta e Itálica Augusta.

Podemos rastrear más aún la antigüedad de estos juegos, pudiendo apreciar algunos de ellos en épocas claramente **prehistóricas o pertenecientes a civilizaciones antiguas**, como puede ser la egipcia, pero ese es otro tema muy extenso de tratar y queda para mejor ocasión.

Al contrario, también tenemos que en fechas posteriores a la edad Media, poseemos representaciones de tableros de juegos, **que llegan incluso hasta los siglos XVII-XVIII**. Hay que señalar que en estas ocasiones, los tableros son realizados mayoritariamente con suaves y finos grabados sobre la superficie de la roca y que se asemejan más a “grafittis” que a auténticos grabados en piedra.

Por último a la hora de estudiar estos grabados se plantea una cuestión que en la actualidad aún está siendo muy debatida. Es en relación **a la función** de todos los grabados que presentan este tipo de diseños geométricos y que en circunstancias podrían no corresponder a tableros de juegos propiamente dichos, sino que poseerían una **simbología** que nos llevaría a interpretar estos

grabados de diferentes maneras, dejando a un lado, su función como tableros de juego. Estos planteamientos se realizan cuando aparecen estos grabados en ubicaciones originales pero que no permitirían ser utilizados como tableros de juego (por ejemplo, si están grabados en posición vertical primitivamente) o que se encuentran en zonas muy especiales y no poseen medidas adecuadas para poder ser considerados como juegos o también, aparecen grabados sólo parcialmente, representando sólo parte del diseño en cuestión. Estaríamos en el debate de si todos estos diseños geométricos debemos considerarlos como tableros de juegos o si algunos de ellos, nunca lo fueron y tuvieron una función únicamente simbólica.

7.- ESTUDIOS A REALIZAR EN LA ACTUALIDAD

A esta altura de las investigaciones sobre los diseños cuadrangulares a modo de tablero de juego, tanto en soporte aislado como los que se encuentra grabados “in situ”, formando parte de un yacimiento o monumento arqueológico, de época romana y medieval, o anterior y en algunos de los casos posterior, se ve necesaria una catalogación exhaustiva de todos los documentados y realizar nuevas búsquedas para lograr algunos que se encuentran aún en día inéditos. Este debe de ser una trabajo en equipo y que abarque toda la península ibérica, como unidad geográfica, localizando eso si otros paralelismos en otras partes del mundo y por la proximidad al área de estudio nuestra, sobre todo de Europa y Norte de Africa.

Esta investigación ha de realizarse en diferentes grupos de trabajos, englobando tanto arqueólogos como historiadores de arte Antiguo y Medieval de España y Portugal.

Luego de la elaboración de un catálogo o inventario general de todos los tableros, debe de procederse al estudio particular de cada uno de ellos, analizando las características de cada uno. Ello nos llevará a la aparición de nuevas modalidades de tableros de juegos hasta ahora no conocidas y también, sin lugar a dudas (pues ya lo tenemos constatado ahora mismo) a ver diversas variantes de un mismo juego y la problemática que ellas plantean, sobre todo a la hora de pensar en las reglas de juego con las se regirían esos nuevos modelos, pues el modo de jugar en los tableros más documentados, tanto arqueológicamente como literariamente, como los alquerque de nueve y doce, por ejemplo, sería diferente.

En la actualidad nos encontramos en una primera fase de documentación y confección de las fichas correspondientes a los tableros de juegos ya conocidos y los que poco a poco van apareciendo. La coordinación en Portugal la está llevando a cabo, la conocida y prestigiosa arqueóloga, Dra. Salette da Ponte y en España, dicha coordinación la asume el que suscribe estas líneas, pero eso sí,

contando con la inestimable colaboración de diferentes especialistas en estos temas, en las diferentes comunidades autónomas.

El resultado hasta el día de hoy es muy positivo y está posibilitando el correcto inventario de los tableros de juegos romanos y medievales conocidos hasta la fecha en toda la península ibérica y como dijimos, la incorporación de tableros inéditos que van apareciendo en gran cantidad, tanto en Portugal como en España.

AGRADECIMIENTOS

Todo trabajo, por pequeño que sea, siempre es posible gracias a la colaboración desinteresada de diversas personas, que de una manera u otra, al hecho posible llegar a buen puerto este breve estudio. Unas aportando ideas y bibliografía; otras fotografías para ilustrar mejor el trabajo; algunas acompañando “in situ” al lugar donde se encuentran los tableros y participando activamente en su correcta catalogación; otras en fin, apoyando moralmente la realización del mismo. Por ello, quiero agradecer desde aquí la colaboración a las siguientes personas: Belén Portela Orjales, Antonio José Araujo, Rafael Sánchez, Salete da Ponte, Miguel Ángel González García, Fernando del Rio, Xulio González, Eduard Riu Barrera, Antonio González Cordero, José Antonio Torres Vaqueiro, Jesús Pexegueiro Hermida, Aisa Pexegueiro Carrera, María del Mar Feijoó, Fernando Alonso Romero, Isabel Maria Fernandes, José Luis Braga, Xavier Magalhaes, Antonio Soldani, G. Malgio, M. Grazia Lopardi y Giovanni Malcangio.,

Vigo, 30 de Enero de 2008

hidalgovigo@yahoo.com

BIBLIOGRAFÍA

ALARCÓN HERRERO, R. 1985: **Los tableros de juego como signos lapidarios. Un ensayo de tipología.** Actas del IV Congreso Internacional de Gliptografía. Cambrai, pp. 131-147

ALFONSO X EL SABIO 2008: **Libro de los Juegos: Acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las Tafurerías.** Edición publicada por la Biblioteca Castro, de la Fundación José Antonio Castro, con una introducción de Raúl Orellana Calderón. Impresa en los talleres Cofás Artes Gráficas y encuadernada en los talleres de Felipe Méndez (Madrid). 410 páginas

ALVARADO GONZALO, M. de y GONZÁLEZ CORDERO, A. 1991: **Pinturas y grabados rupestres de la provincia de Cáceres. Estado de la investigación.** Revista Extremadura Arqueológica, vol. II. Mérida, pp. 139-156

ANDRÉ, Jean Marie 1992: **Jeux et divertissements dans le monde greco-romain.** En Les Dossiers d'archeologie, número 168, especial de febrero dedicado monográficamente a "Jeux et jouets dans l'antiquité et le moyen age. Páginas 36-45

BELTRÁN DE HEREDIA, Julia y MIRÓ I ALAIX, Núria 2007: **Els objectes de joc i les joguines del jaciment del Born (Barcelona).** Actes del III Congrés D'Arqueologia medieval i moderna a Catalunya. Sabadell, Maig de 2006. Vol. II, pp. 925-935

BELL, R. y CORNELIUS, M. 1990: **Juego con tableros y fichas.** Estímulos a la investigación matemática. Editorial Labor. Madrid

BENDALA, M. 1973: **Tableros de juego en Itálica.** Revista Habis de la universidad de Sevilla, tomo 4, pp. 266-269

BOTERMANS, J et alli 1989: **El libro de los juegos.** Editorial Paza & Janés. Espulgues de Llobregat. Páginas 26-209

BRETAUDEAU, Georges 1998: **Une gravure rupestre particulare: la triple enceinte.** Revista Mémoires du Institut de Préhistoire et d'Archéologie Alpes Méditerranée. Tomo XL.

CARBONELL, E.; CASASNOVAS, A.; y LLARAS, C. 1986: **Problemática de la interpretación de los grafiti medievales catalanes.** Actas del Primer Congreso de Arqueología Medieval Española. Volumen I. Zaragoza, pp. 127-144

CARO, R. 1978: **Días geniales y lúdicos (1884).** Edición de Jean Pierre Etievre. Editorial Espasa-Calpe. Madrid. Dos tomos.

CAROLINO, L. M. 1994: **A gravação das Carreriras, Portalegre.** Tradições lúdicas no Alto Alentejo. Revista Ibn Maruán . Concelho de Marvão (Portugal). Tomo 4, pp. 83-94

CARREIRA, Adelaida, EDITE, Alberto y FERNÁNDES, Lidia 2004: **Pedras que jogam.** En soporte informático (CD.rom) como complemento a la exposición del mismo título. Lisboa

CARVALHO, António Rafael y FARIA, João Carlos 2001: **Fragmento de um tabuleiro do jogo de "Alquerque de Nove" proveniente do Castelo de Alcácer do Sal**". Revista Arqueologia Medieval del Campo Arqueológico de Mértola, número 7. Porto. Páginas 211-215

COSIN CORRAL, Yolanda y GARCÍA APARICIO, Constantino 1998a: **Alquerque, mancada y dados. Juegos musulmanes de la ciudad de Vascos.** Revista de Arqueología, nº 201. Madrid; pp. 38-47

1998b: **Testimonio arqueológico de la tradición lúdica en el mundo islámico: juegos de la ciudad hispanomusulmana de Vascos (Navalmoralejo, Toledo)**. Actas del II Congreso de Arqueología Peninsular, tomo IV. Zamora-Alcalá de Henares; pp. 589-600

COSTAS GOBERNA, F. J. y FERNÁNDEZ PINTOS, X. 1985/86: **Diseños cuadrangulares a modo de tableros de juego en los petroglifos del N.W. de la Península Ibérica**. Revista Pontevedra Arqueológica del “Grupo de Arqueología Alfredo García Alén”, Pontevedra, tomo II, pp. 257-271

COSTAS GOBERNA, F. J. e HIDALGO CUÑARRO, J. M. 1997: **Los juegos de tablero en Galicia. Aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la antigüedad clásica hasta el medievo**. Artes Gráficas Vicus, S.L. Vigo. 62 páginas

1998: **Tableros de juego en los petroglifos gallegos: de la antigüedad clásica al medievo**. En el tomo 4 de la serie divulgativa de la asociación arqueológica viguesa titulado “Reflexiones sobre el arte rupestre prehistórico en Galicia”. Artes Gráficas Vicus, S. L. Vigo. Páginas 99-127

COULON, Gérard 1994: **L'enfans en Gaule Romaine**. Editions Errances. Paris (France)

DAREMBERG-SAGLIO 1969: **Dictionarie des Antiquetés grecques et romans**. Volume III, 2. Akademische Druck - n Verlagsanstalt graz. Austria. Palabras: lusoria tabula , latrunculi, ...

DE LA TORRE MARTÍN ROMO, R. 1985a: **Tradicción de algunos juegos de fichas en los signos lapidarios (I)**. Revista Folklore, 49. Valladolid; pp. 3-9
1985b: **Juegos de fichas en los signos lapidarios, nuevas interpretaciones**. Revista Folklore, 57. Valladolid; pp. 96-103

1985c: **Pervivencia, simbolismo y función de los signos lapidarios. Notas de los tableros cuadrados**. Actas del IV Congreso Internacional de Giptología, Cambrai, pp. 299-321

DIEGUEZ LUENGO, E. 1974: **Algunas interpretaciones de los grabados de tipo triple recinto**. Revista Alcántara de la Diputación de Cáceres, 1ª serie, número 175 (Abril-Mayo), pp. 14-19

DOMINGO FONTENLA, Juan 1935: **Signos lapidarios de la catedral de Orense**. Boletín de la Comisión de Monumentos Históricos y Artísticos de Orense. Tomo X, Setiembre-Octubre, número 224, pp. 395-406

DURÁN I SANPERE. A 1951: **Pedres i auques**. Ed. Aimá. Barcelona. Reproducido también por la Fundación Salvador Vives C. Barcelona, en 1973, con el título “Pels camins de la història. Páginas 115-119, figs. 26-29

FERÁN Y GÓMEZ, D. y ROIG Y DEULOFEU, A. 1986: **El grafit medieval. Metode arqueologic. La seva aparicio a la historia**. Actas del Primer Congreso de Arqueología Medieval Española. Vol. I. Zaragoza, pp. 223-237

FERNÁNDEZ ESTEBAN, S.; BARRIO ÁLVAREZ, Y. del; y LÓPEZ AMBITE, F. 1996: **Grabados medievales de Maderuelo (Segovia)**. Revista Numantia, volumen VI. Valladolid, pp. 241-255

FERNÁNDEZ GÓMEZ, F. 1997: **Alquerque de nueve y tres en raya. Juegos romanos documentados en Mulva (Sevilla)**. Revista de Arqueología, nº 193. Madrid; pp. 26-35

FERNÁNDEZ IBÁÑEZ, Carmelo y SEARA CARBALLO, Alfredo 1997: **Un “tablero de juego de época medieval grabado en “O Castelo da Raiña Loba” (Ourense)**. Revista Castrelos do Museo Municipal “Quiñones de León” de Vigo. Tomo 9-10 (1996-97), pp. 149-160

GARCÍA MORENCOS, Pilar 1977: **Libro de ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el Sabio**. Publicaciones de Patrimonio Nacional. Madrid. 54 páginas

GARCÍA- TALAVERA, Francisco y ESPINEL CEJAS, José M. 1990: **Juegos guanches inéditos**. Gráficas Rodríguez, Las Palmas, Canarias. 2ª Edición. 160 páginas

GERMAIN, R. 1993: **Jeux et divertissements dans le centre de la France à le fin de Moyen Age**. Actes de la société du 116 Congrès National de Savantes. París; pp. 45-61

GONZÁLEZ CORDERO, Antonio 1999/2000: **Los Grabados de Tradición Lúdica en Extremadura (España)**. Revista Ibn Maruán do Concelho de Marvão (Portugal), tomo 9/10, pp. 365-390

GRUNFELD, F. V. 1978: **Juegos de todo el mundo**. Editorial Edaf. Edición de Unicef. Madrid

HENRIQUES, Francisco; CANINAS, Carlos; y HENRIQUES, António 1982: **Levantamento de algumas gravações sobre rocha do Sul da Beira interior**. Revista Beira Alta, volumen XLI, fasc. 3, pp. 703-715

HIDALGO CUÑARRO, José Manuel 2008: **Los tableros de juegos medievales de la catedral de Tui (Pontevedra)**. Revista “Castellum Tude” del Instituto de Estudios Tudenses, tomo 1 (en prensa)

LAMALFA DÍAZ, C. y FERNÁNDEZ IBÁÑEZ, C. 1992: **Aportación al mundo de las estelas medievales de las montañas cántabras**. Actas del Tercer Congreso de Arqueología Medieval Española. Vol. II. Oviedo, pp. 512-518

2000: **Avance al conocimiento de los límites o marcas de término y otros petroglifos históricos en la cuenca alta del río Ebro**. Actas del Congreso Internacional de Arte Rupestre Europeo. Vigo, Noviembre. Cd editado por el Concello de Vigo.

LILLO REDONET, Fernando 2004: **Ludus ¿Cómo jugar como los antiguos romanos?**. Editorial Áurea. Madrid. 63 páginas.

LLANOS ORTIZ DE LANDALUZE, Armando 2002: **Tableros de Juego en el patrimonio arqueológico de Álava**. Estudios de Arqueología Alavesa, nº 19, pp. 191-196

MACIAS, Santiago y TORRES, Claudio 1998: **Portugal islámico - os Últimos Sinais do Mediterraneo**. Editado polo Instituto Português de Museus (IPM). Lisboa (Portugal)

PONTE, Salete da 1986: **Jogos romanos de Conímbriga**. Revista Conímbriga da Universidade de Coimbra (Portugal). Tomo 25, pp. 131-141
1999: **Jogos e passatempos romanos**. Revista Castrelos do Museo Municipal “Quiñones de León” de Vigo. Tomo 12, pp. 141-168

RAMOS RUBIO, José Antonio 1995: **El juego “alquerque de nueve” en la Villeta de Azuquén**. Revista de Extremadura, número 17, Mayo-Agosto, pp. 145-147

RIECHE, Anita 1984: **So Spielten die Alten Romër. Römische Spiele im Archäologischen Park Xanten, Palmer Druck, Bergish Gladbach**. Köln (Germany)

RIPOLL, Gisela y MARTÍN, Andreu 1997: **Roc d’ Enclar . Transformacions d’un espai dominant**. Monografiés de Patrimoni Cultural d’Andorra, vol. 4, pp. 155-166

ROTHAUS, R. M. 1992: **Omne ignotum pro sacco: Quadrised gameboards and religious grattitti**. Oxford Journal of Archaeology. Vol. XI, nº 3, Oxford, pp. 365-368

ROYO GUILLÉN, J. I. y GÓMEZ LECUMBERRI, f. 2002: **Panorama general de los Graffiti murales y de los grabados al aire libre medieval y postmedieval en Aragón: Paralelos y dispersión**. Revista Al- Qannis del Tller de Arqueología de Alcañiz, tomo 9, pp. 55 y ss.

SALZA PRIMA ROCOTI, Eugenia 1996: **Giogi e giocattoli**. En “Vita e costumi dei romani antichi”. Número 18. Museo della Civiltà Romana. Edizioni Quasar. Rome (Italia). 128 páginas

SEVILLANO SAN JOSÉ, M^a C. 1991: **Grabados rupestres en la comarca de Las Hurdes (Cáceres)**. Acta salmanticensia, estudios históricos y geográficos (resumén de tesis). Universidad de Salamanca. Tomo 77, pp. 43-196

SILVA, Celso Tavares da 1989: **Gravures rupestres de Ferronha (Viseu)**. Actas do Iº Coloquio de Viseu. Ed. polo Governo Civil do Distrito de Viseu. Tomo 2, pp. 283-288

THIERRY, Depaulis 1986: **La merveilleuse histoire des jeux aux temps des Cathédrales**. Jeux et Statégie, nº 40. Excelsior Publications. Paris (France)



1.-Detalle de la potada norte de la catedral de Ourense



2.-Vista parcial del cimborrio de la catedral de Ourense



3.-Aspecto de la bancada (número 1) del muro sur de la catedral de Ourense



4.-Vista de la bancada (número 2) del muro sur de la catedral de Ourense



5.- Otro aspecto de la bancada (número 2) del muro de sur



6.-“Alquerque de doce” de la bancada número 1



7.-Calco en papel del “alquerque de doce” de la bancada número 1



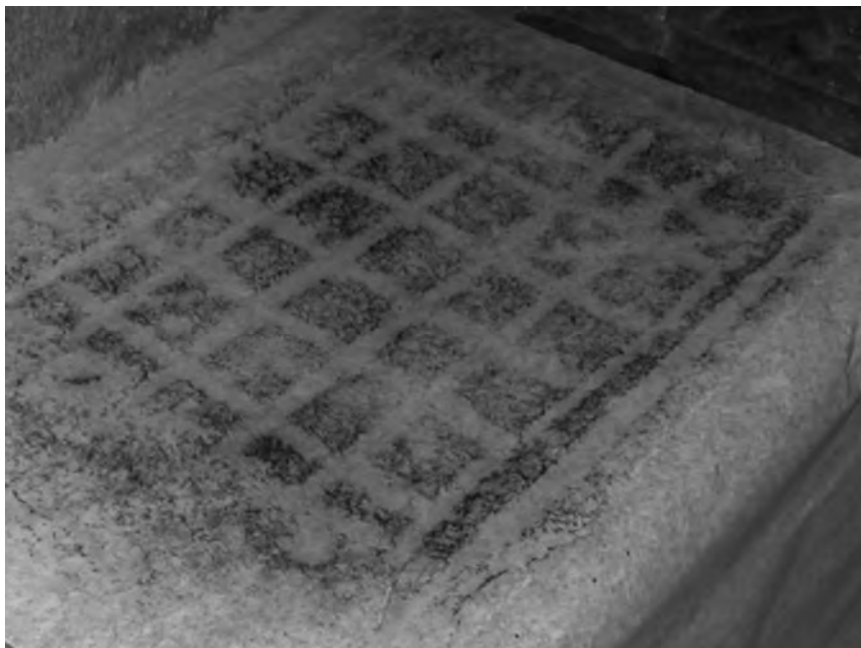
8.-“Alquerque de doce” de la bancada número 2



9.-Calco en papel del “alquerque de doce” de la bancada número 2



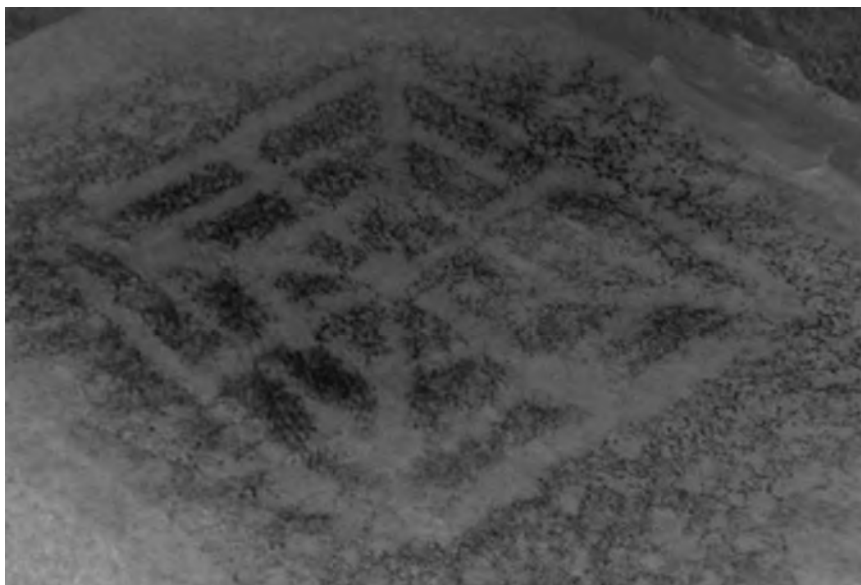
10.-“Ludus latrunculi” de la bancada número 2



11.-Calco en papel del "ludus latrunculi" de la bancada número 2



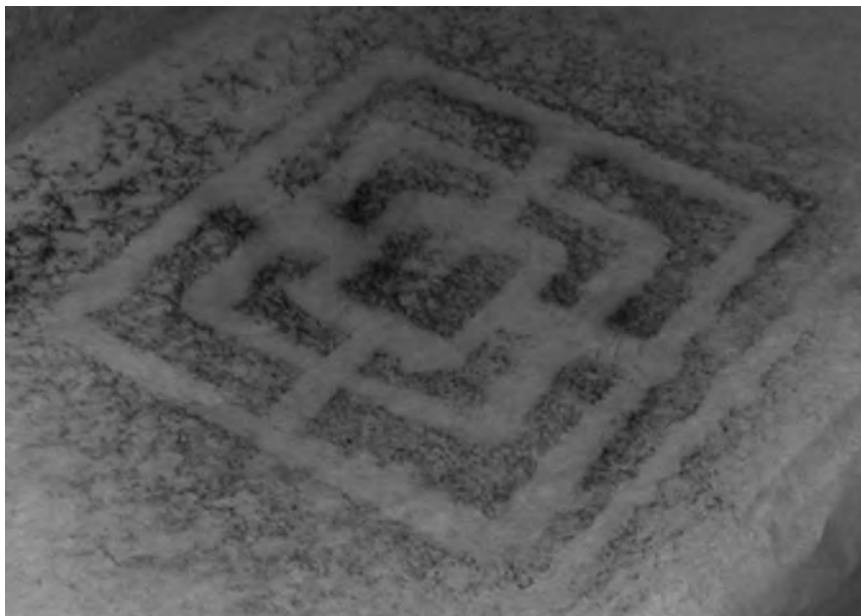
12.- Complejo "Alquerque de nueve" de la bancada número 2



13.-Calco de papel del “alquerque de nueve” anterior



14.-Segundo“Alquerque de nueve” de la bancada número 2



15.-Calco en papel del anterior “alquerque de nueve”.



16.-Puerta de subida al tejado de la catedral, cercana a la entrada sur



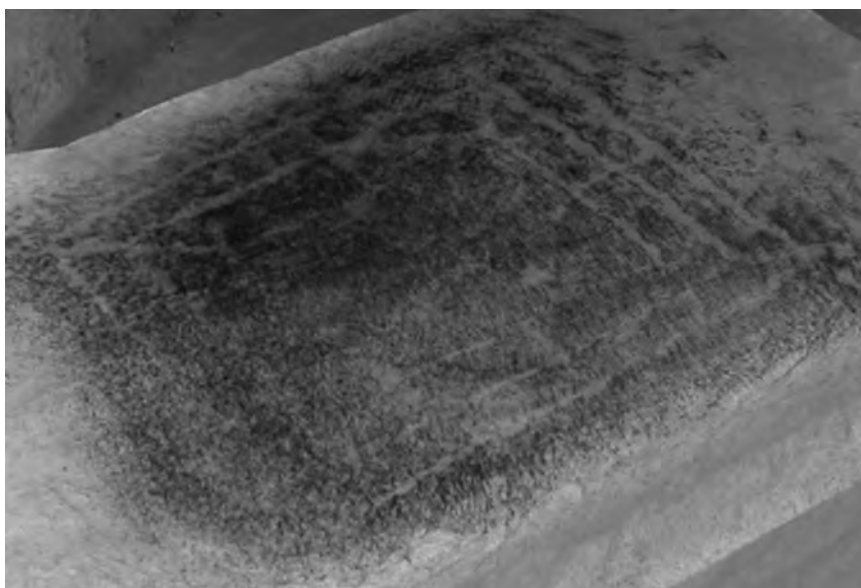
17.-Aspecto de las escaleras que llevan al tejado, con el “alquerque de nueve”



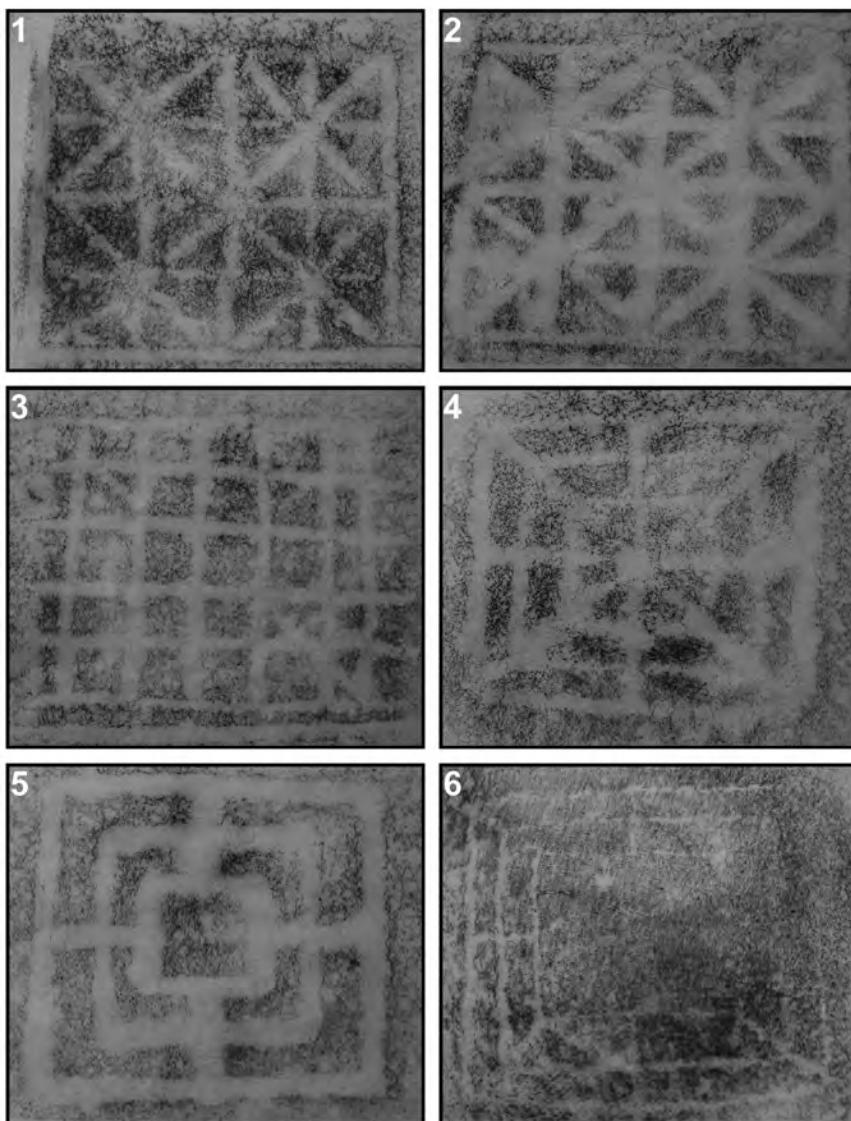
18.-Otra visión, ahora desde abajo, de las citadas escaleras con el juego grabado



19.-“Alquerque de nueve” grabado en un peldaño de las citadas escaleras



20.-“Calco en papel del “alquerque de nueve” anterior



21.- Cuadro tipológico de los juegos de tablero de la catedral de Ourense: “alquerque de doce” de la bancada número 1 (1); “alquerque de doce” de la bancada número 2(2); “ludus latrunculi” de la bancada número 2(3); “alquerque de nueve especial” de la bancada número 2 (4); “alquerque de nueve” de la bancada número 2 (5); y “alquerque de nueve” de las escaleras que llevan al tejado de la catedral (6). Los diseños presentados corresponden a las fotografías de los calcos de papel hechos a cada uno de ellos, por lo cual, todos poseen el mismo tamaño.



22.-Representación del juego del “alquerque de nueve”, con dos jugadores, tomado del libro de Juegos de Alfonso X el Sabio



23.-Otra representación del anterior juego, pudiéndose observar aquí como los jugadores están acompañados por “asesores”(de la misma fuente bibliográfica)



24.- Representación del juego del “alquerque de doce”, con dos jugadores y sus “asesores”. Como podemos ver, además del dibujo en sí mostrado, se indican las reglas de los juegos que se estudian en el mencionado libro



25.-Tablero de “alquerque de nueve” grabado en un sillar, situado debajo de la cornisa, del antiguo palacio del Obispo de Ourense. En la actualidad, museo arqueológico provincial. Fotografía de Fernando del Río



26.-Detalle del juego anterior (Foto Fernando del Río)



27.-Bancada exterior de la iglesia de Gomariz (Ourense), donde se encuentra grabado el tablero de juego del “alquerque de nueve”.



28.-Detalle del “alquerque de nueve” de la iglesia románica de Gomariz (Ourense).



29.-Aspecto parcial del lateral norte de la iglesia de Taboadela (Ourense), en que se encuentra reutilizado un sillar con un juego de “alquerque de nueve” grabado.



30.- Detalle del “alquerque de nueve” de la iglesia de Taboadela (Ourense).



31.- Juego de “alquerque de cinco” o “tres en raya” grabado en la base de una columna de la iglesia de Santa Mariña de Augas Santas, Allariz (Ourense).



32.-Otro juego , similar al anterior, pero que se encuentra grabado en la bancada sur de la iglesia de la citada iglesia.



33.- Posible juego que nos viene dado por una figura cuadrangular con dos- líneas rectan que se cruzan, también localizada en la bancada sur de la iglesia de Santa Mariá de Augas Santas (Allariz, Ourense).



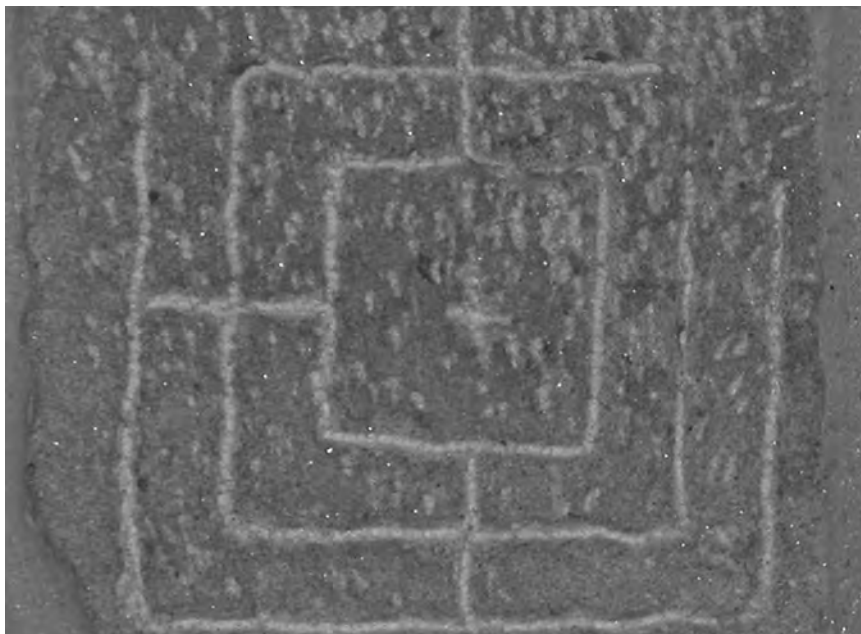
34.- Inédito “alquerque de nueve” localizado recientemente en el exterior de la iglesia románica de Santa Mariña de Augas Santas. Se sitúa junto a la portada principal, cerca de su portada.



35.- Juego de “alquerque de nueve” de la bancada sur de la catedral de Tui (Pontevedra).



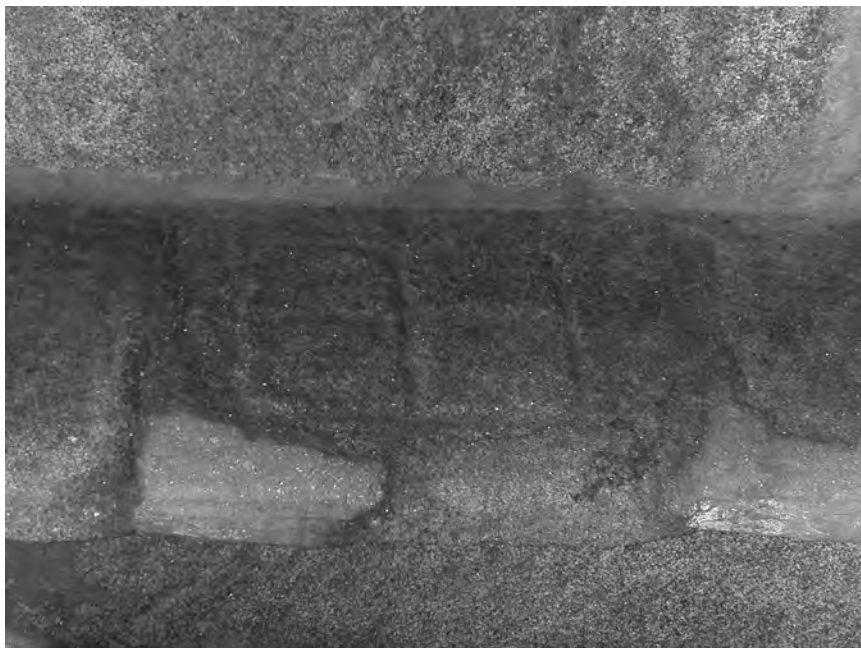
36.- “Alquerque de nueve” localizado en las escaleras que dan al cimborrio de la catedral de Tui (Pontevedra).



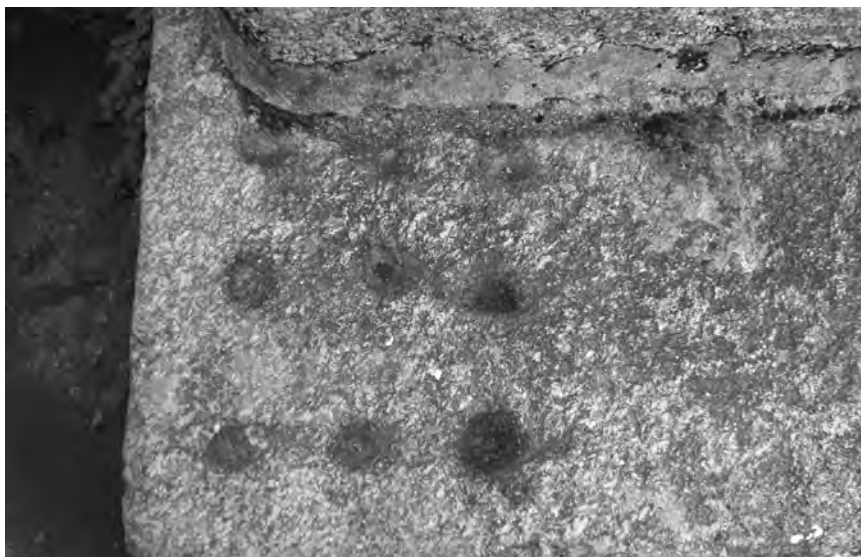
37.-Tablero de “Alquerque de nueve”, reutilizado en la pared interior de la ermita Nosa Señora da Renda de Combarro (Poio, Pontevedra).



38.- Fragmento de tablero de juego de “alquerque de nueve”, reutilizado en un lateral exterior de la iglesia del Divino Salvador de Poio (Pontevedra).



39.-Posible tablero de juego cuadrangular, localizado en la bancada del atrio de la ermita de San Xusto e Castor, en la Carballeira de S. Xusto (Cotobade,Pontevedra).



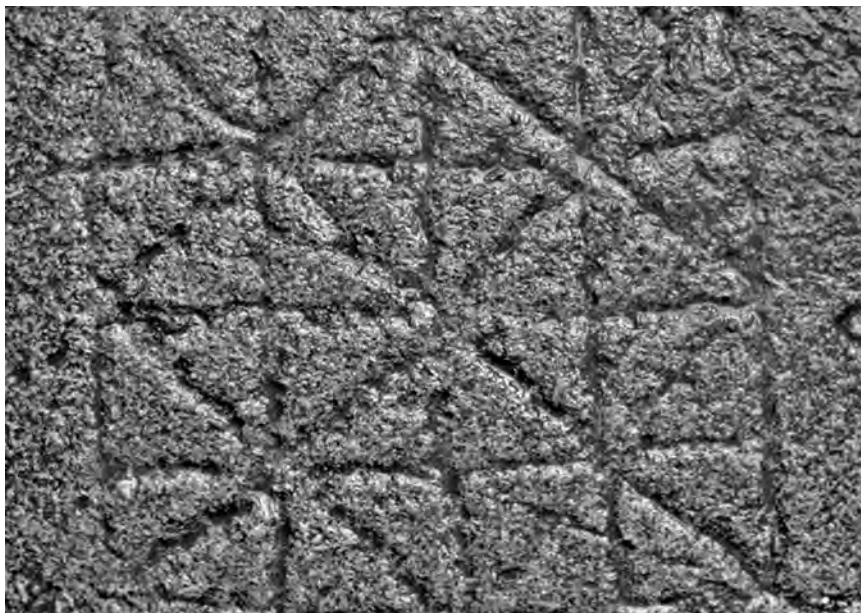
40.- Tablero inédito de un tablero de “tres en raya”, formado por pequeñas cazoletas, localizado en la iglesia de Nuestra Señora del Carmen, en Santiago de Compostela (A Coruña).



41.-“Alquerque de doce” de la ermita de la Virgen de Sopetrán (Almoharín, Cáceres). Fotografía de Antonio González Cordero.



42.- Dos tableros de “alquerque de nueve” y otro de “tres en raya”, de la ermita de la Virgen del Salor (Torquemada, Cáceres). Fotografía Antonio González Cordero.



43.- Uno de los tableros de “alquerque de doce” documentado en la iglesia de Nossa Senhora da Oliveira, actual sede del Museu Nacional “Alberto Sampaio” en Guimaraes (Portugal). Fotografía José Luis Braga.



44.- Detalle de un tablero de “alquerque de doce” documentado hace escaso tiempo en el claustro de la Sé Venha de Coimbra (Portugal).



45.- Localización del “alquerque de nueve” inédito hasta la fecha, encontrado en el claustro del cementerio del Convento do Cristo, en Tomar (Portugal). Fotografía de Rui Ferreira.



46.- Detalle del citado juego de tablero de Tomar (Portugal). Fotografía Rui Ferreira.



47.-Tablero de “alquerque de nueve”, del Oratorio de San Silvestre de Campiglia Marítima (Liguria, Italia). Fotografía Antonio Soldani.



48.- Otro “Alquerque de nueve” localizado cerca de la puerta del Oratorio de San Silvestre de Campiglia Maritima (Liguria, Italia). Fotografía A. Soldani.



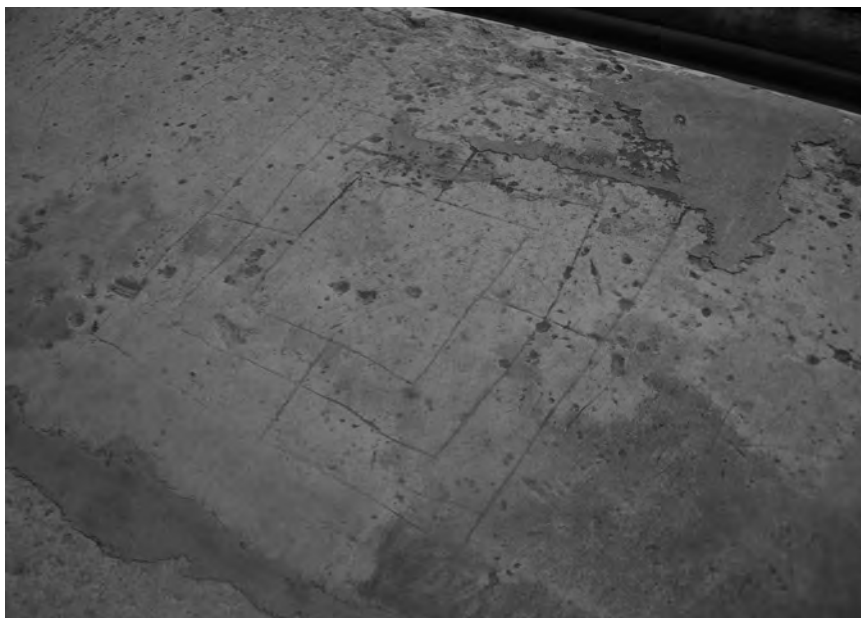
49.- “Alquerque de nueve” encontrado en la entrada de la catedral de Santa María Asunta de Vieste (Italia). Fotografía de G. Malcangio.



50.- Tablero de “alquerque de nueve” de la iglesia del convento cisterciense de Santo Spirito d’Ocre. Fotografía de M. Grazia Lopardi.



51.-Detalle del tablero de “alquerque de nueve” localizado en el monasterio de Santa María di Colonna in Trani (Lujuria, Italia). Fotografía Giovanni Malcangio.



52.- Tablero de “alquerque de nueve” de la Basílica di San Paulo Fuori le Mura (Roma, Italia). Fotografía de Xavier Maganhaes.



53.- Tablero de “alquerque de doce” del Campanario de Vilminore (Val di Scalve, Bérghamo, Italia).



54.- Cerca del anterior podemos observar otro juego de tablero. Esta vez, corresponde a un “alquerque de nueve” (Vilminore, Scalve, Bérghamo, Italia).

Jaime Delgado Gómez

LA ADORACIÓN DE LOS MAGOS DE SAN JUAN DE CAMBA (OURENSE) QUIZÁ UN “*UNICUM*” QUE ENLAZA LAS EPIFANÍAS ANTIGUAS Y ALTO-MEDIEVALES CON LAS DEL ROMÁNICO EN ADELANTE

I.- INTRODUCCIÓN

1.- PRESENTACIÓN DEL TEMA

Dos diversos son los **mensajes cristianos** que se contienen en las escenas de **EPIFANÍA**, vulgarmente llamadas de la **ADORACIÓN DE LOS MAGOS**.

Ambas son **escenas epifánicas**. Esto es, “**manifestaciones de Cristo**”

La **PRIMERA** es la **paleocristiana**. Manifiesta el **mensaje de salvación para todos los hombres**.

La **OTRA** es la de la **baja Edad Media** y del **Renacimiento**.

Estas **Epifanías Medievales y Renacentistas** expresan ya una **manifestación nueva de Cristo**. Esto es, que Él es el “**Rey de reyes y Señor de los señores**”. Por tanto es **Aquel** a quien se somete y a quien adora toda la **HUMANIDAD**.

Entre *ambas etapas y mentalidades* se halla, como se verá, esta *epifanía de San Juan de Camba*, ahora en estudio. De ahí que la calificuemos como “**quizá un UNICUM**” de singular interés, a pesar de su tan tosca ejecución.

2.- EL ORIGEN BÍBLICO DE ESTA ESCENA

a) LA NARRACIÓN BÍBLICA QUE LE DA ORIGEN

Es tan conocida la narración bíblica de este episodio de los **Magos** que sería un abuso incluirlo aquí en el texto.

Sin embargo sí creo necesario transcribirlo a pie de página. Así lo exige la riqueza de detalles que, iconográficamente, van apareciendo en los distintos monumentos escultóricos y pictóricos¹.

b) SU APARICIÓN EN LAS NARRACIONES APÓCRIFAS

Debo decir que también en la literatura **apócrifa**, o “**pseudo bíblica**”, se describe este hecho. Y, curiosamente, en ella se incluyen algunos detalles que no aparecen en **San Mateo**.