

Tabulae lusoriae en Hispalis

Fernando AMORES CARREDANO

Universidad de Sevilla
famores@us.es

Cristina JIMÉNEZ CANO

Universidad de Alcalá
cristina.jimenezc@edu.uah.es

Recibido: 24 de julio de 2013

Aceptado: 6 de mayo de 2014

RESUMEN

Durante el transcurso de las excavaciones arqueológicas realizadas en la plaza de la Encarnación (Sevilla) fueron halladas cinco losas de pavimento de piedra con diversas *tabulae lusoriae* incisas. El objetivo de este artículo es estudiarlas y analizarlas, teniendo en cuenta sus paralelos con otras ciudades peninsulares y extrapeninsulares, así como los últimos estudios que existen sobre los juegos de mesa o de tablero romanos.

Palabras clave: Tableros de juego. Ocio. *Hispalis*. Arqueología urbana. Sevilla romana. Vía romana.

Tabulae lusoriae in Hispalis

ABSTRACT

During the course of archaeological excavations in Plaza de la Encarnación (Sevilla, Spain) were found five paving stones labs with several incised *tabulae lusoriae*. The aim of this paper is to study and analyze them, taking into account theirs parallels with others peninsular and mainland cities, as well as recent studies that exist about Roman games or board.

Key words: Game boards. Leisure. *Hispalis*. Urban archaeology. Roman Seville. Roman street.

Sumario: 1. *Tabulae lusoriae*. 2. Contexto de los hallazgos. 3. Catálogo de los tableros documentados. 4. ¿A qué jugaban? 5. Conclusión.

1. *Tabulae lusoriae*¹

La aparición de tableros de juego en calles o edificios públicos es bastante frecuente. Al fin y al cabo, la calle no era para el romano un simple lugar de paso, sino que en ella va a pasar buena parte de su día a día. Existen algunas referencias en las fuentes escritas sobre la actividad lúdica que se practicaba en estos lugares, como se puede percibir en la crítica realizada por Cicerón a Marco Antonio, ya fuera ésta real o ficticia:

*Hominem omnium nequissimum, qui non dubitaret vel in foro alea ludere, lege quae est de alea, condemnatum qui in integrum restituit, is non apertissime studium suum ipse profitetur?*²

¿Pero el que restituye por entero sus derechos políticos al más miserable de todos los hombres, un hombre tal que no dudaba en jugar a los dados incluso en el foro, condenado expresamente por la ley que castiga el juego, el que eso hace no confiesa abiertamente su propia pasión por el juego?³

Por tanto, aunque estos estuvieran prohibidos legalmente y fuesen mal vistos por la sociedad, disputar partidas en dichas áreas urbanas y seguramente con apuestas incluidas, debió de estar a la orden del día.

Los tableros fueron creados por las propias personas que iban a jugar con ellos persiguiendo objetivos distintos, desde tratar de sacar provecho económico de incautos que quisieran hacerles frente, hasta el deseo de disputar una partida contra un amigo. Asimismo, el esfuerzo que conllevaba su elaboración estaba estrechamente ligado con la ubicación estratégica que el individuo había elegido para hacerlo; es decir, la elección del lugar no era aleatoria, sino que sabían perfectamente que otras personas, contemporáneas o futuras, pasarían parte de su tiempo de ocio y espera practicando el juego con el tablero que ellos mismos habían creado. Tampoco faltarían curiosos que interrumpiesen sus quehaceres diarios para contemplar las partidas que, por algún motivo, les llamasen la atención; animando o abatiendo a uno u otro de los contrincantes dependiendo de sus deseos personales.

Los tableros de juego –denominados por los romanos como *tabulae lusoriae*, *alveoli* o *abaci*– podían estar confeccionados sobre diferentes materiales (madera, cerámica, mármol, etc.), dependiendo de múltiples factores como la clase de juego, el ámbito en el que se iba a realizar y practicar, la capacidad económica del individuo, etc.⁴ Sin embargo, la mayoría de los tableros que han llegado hasta nosotros están grabados sobre materiales pétreos.

¹ El presente trabajo se ha llevado a cabo en el marco de dos proyectos de investigación financiados con fondos públicos: *Historiografía y Patrimonio Andaluz* (PAI HUM 402), coordinado por José Beltrán Fortes, y *El Taller de ORDO: Representaciones gráficas de la influencia y el poder de las élites en la pars occidentalis del Imperio Romano* (HAR 2011-29108-c04-02), coordinado por Joaquín L. Gómez-Pantoja Fernández-Salguero.

² Cic. *Phil.* 2, 23, 56 (ed. Clark, Oxford, 1984).

³ Cic. *Phil.* 2, 23, 56 (trad. José Carlos Martín, Madrid, 2001).

⁴ CARRETERO 1998,120.

No deja de llamar la atención que, tradicionalmente, este tema haya sido escasamente investigado por historiadores y arqueólogos; si bien parece que en los últimos años ha comenzado a suscitar mayor interés. Al fin y cabo, el estudio de los mismos puede ofrecernos una rica información antropológica, histórica y social. Teniendo en cuenta que la mayoría de los que existieron han desaparecido, resulta indispensable documentar y preservar la máxima información posible de los que han perdurado en el tiempo. Con este propósito, se pretende estudiar y analizar los tableros romanos documentados en *Hispalis*, tratando de explicar las reglas o el objetivo de cada juego siempre que sea posible.

2. Contexto de los hallazgos

El grupo de *tabulae lusoriae* que se presenta ha sido hallado en el proceso de excavaciones arqueológicas realizadas en la plaza de La Encarnación (Sevilla) desarrolladas desde 1991 hasta 2009 (**fig. 1**). De las 8 fases de excavación ejecutadas, uno de los que suscriben (F. Amores) ha dirigido las 4 últimas, que comprenden parte de los contextos medievales, los tardoantiguos y los romano imperiales.



Fig. 1. Entorno urbanístico del solar de La Encarnación en Sevilla.

El solar (**fig. 2**) se encuentra en lo que fue el extremo norte de la ciudad romana de *Hispalis*⁵ y muy próximo al borde del cauce del *Baetis* y su sistema portuario.⁶ En los 7000 m² que abarca el área de excavación se ha documentado el inicio de la implantación urbana a mediados del s. I d.C. formando parte de una ampliación hacia el norte de la vieja ciudad prerromana, republicana y julio-claudia. En sus inicios, este ámbito se dedica a instalaciones artesanales muy relacionadas con el ámbito fluvial y portuario, destacando una factoría de salazones de corta actividad.⁷ Desde la segunda mitad del siglo se va consolidando la funcionalidad residencial, doméstica, combinada con áreas de almacenamiento.

El sector excavado forma parte de una enorme manzana dividida en sectores internos que limita al Norte por un *decumanus*, de 4,7 m de anchura, que se dirigía con seguridad a un sector del puerto de la ciudad, hacia Occidente. De otra parte, se han documentado dos *kardines* menores configurados a modo de callejones sin salida, de entre 2 y 2,60 m de anchura el oriental y de 2,75 m el occidental, construidos para acceder a diferentes *domus* en el interior de la manzana (**fig. 3**).



Fig. 2. Ubicación de La Encarnación en *Hispalis* (F. Amores).

⁵ Para mayor facilidad de consulta remitimos a la descripción general de las diferentes fases y elementos arqueológicos de la ocupación romana y tardoantigua de La Encarnación en GONZÁLEZ 2011.

⁶ GONZÁLEZ 2011, 409 y ss.

⁷ AMORES *et alii* 2007, 335-339.

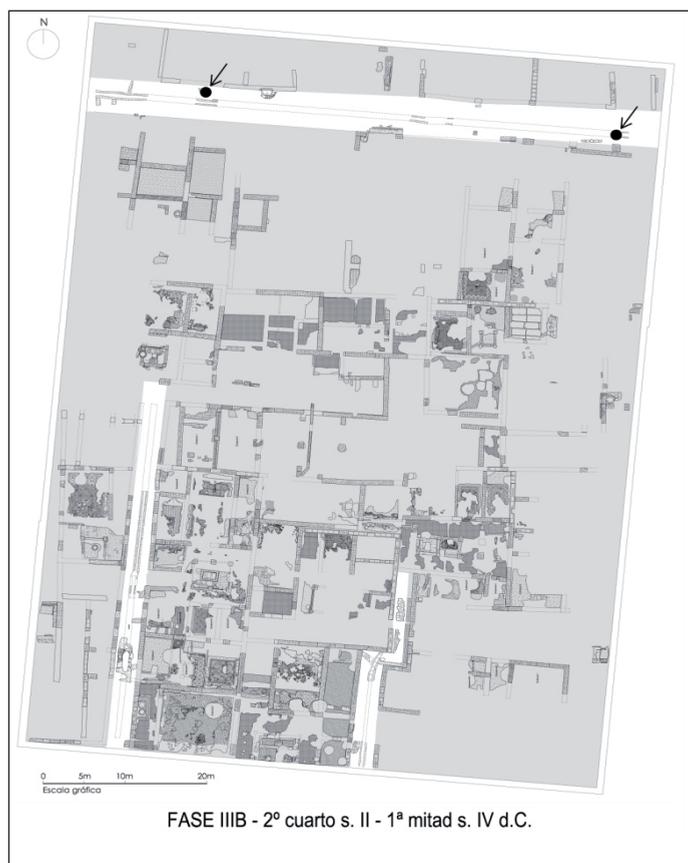


Fig. 3. Viario y espacio construido en La Encarnación en la fase que presentaba pavimentación de losas (IIIB. 2º cuarto s. II a 1ª mitad s. IV d.C.) con indicación del lugar de los hallazgos reutilizados: losa 1 en el punto derecho y 2 a 4 en el punto izquierdo (F. Amores).

Los *kardines* o callejones interiores usaron diversos tipos de pavimento en su dilatada historia, siendo de bolos de arenisca y lajas pequeñas y medianas de piedra de diversa naturaleza en momentos iniciales para pasar a ladrillo y terrizo en momentos posteriores, tras el expolio casi completo de las piedras. El ancho *decumanus* usó desde su inicio (fase II, mediados del s. I d.C.) pavimentos de piedras y losas de tamaño pequeño, medio y grande. En su mayoría corresponden a la piedra caliza fina y gris denominada “piedra de Tarifa” o piedra “jabaluna”, una piedra con canteras en el Estrecho de Gibraltar que abastecía por vía marítima y fluvial a muchas ciudades del entorno y del Guadalquivir, p. ej., *Baelo* o *Italica*. Este enlosado, muy liso y bien dispuesto, se mantiene en uso –aunque con reparaciones de tierra, encachados de ripio y cerámica, recrecidos y reutilizaciones cada vez más abundantes– hasta el s. IV (fase IIIB). Con posterioridad, se generaliza el recrecido del pavimento con suelos de encachado apisonado de ripio constructivo, grava, y fragmentos de cerámica, donde

asoman a veces losas reutilizadas de fases anteriores (fase IV, s. V). En la fase más tardía documentada (fase V, segunda mitad del s. V e inicios del s. VI) se detecta una remodelación consistente en un recrecido generalizado de cotas y pavimentos terrizos con encachados de ripio. En esta fase se llevan a cabo nuevas reparaciones de la cloaca y en estos trabajos de excavación debieron hallarse losas de las fases anteriores que fueron usadas, bien como relleno, bien como recurso para la cubierta de aquélla (**figs. 4-5**).

El registro de los pavimentos del *decumanus* no ha sido exhaustivo en toda la superficie de la calle ya que se registraron tan sólo aquellos sectores que iban a recibir algún tipo de infraestructura de la obra contemporánea, tanto en planta como en profundidad. La losa 1 apareció en el sector excavado en el extremo oriental; las losas 2 a 4 aparecieron asociadas en el extremo occidental mientras que tenemos documentada otra losa que porta un tablero (5) de la que desconocemos el lugar exacto de aparición ya que el tablero se detectó con posterioridad a su retirada. Entendemos que la ubicación original de las losas en su funcionalidad de pavimento y área lúdica hubo de ser inmediata a su lugar de aparición, si acaso con una leve dislocación. Esa circunstancia es evidente al menos en las 2, 3 y 4, debido a la asociación que presentaban y a la gran dificultad de movimiento que ofrece la losa 3, de gran tamaño (**fig. 5**).

El *decumanus* debió formar parte del viario principal de *Hispalis* con un tránsito denso de personas, animales y vehículos entre el interior de la ciudad y el exterior portuario, ubicado en las proximidades. En este contexto temporal tardoantiguo se detectaron las cinco losas que portaban diseños de *tabulae lusoriae*, ya sin funcionalidad como pavimento a fines del s. V y s. VI y reutilizadas como relleno y cubierta de la cloaca. Los rellenos de la fosa de construcción en la que se insertan aportan una cronología de finales del s. V y principios del s. VI. El umbral cronológico de uso de estas *tabulae* estaría por tanto entre la segunda mitad del s. I y mediados del s. V.

Una información adicional en relación con la práctica del juego en el área de la Encarnación, la ofrecen algunas de las fichas encontradas en la excavación; en su mayoría están recortadas sobre cerámicas indefinidas, pero algunas lo están sobre vajillas bien datadas, entre las que citamos cuatro: una en sigillata gálica de la segunda mitad del s. I d.C. y dos en Clara D africana, una con estampillas de chevrons y roseta del Estilo A (II-III) de la segunda mitad del s. IV d.C. y otra con estampillas de palma y cuadrado reticulado del Estilo A (I-III) (350-480 d.C.). Se mantienen, por tanto, en la misma horquilla cronológica que las *tabulae lusoriae*, sin que necesariamente hubiesen sido empleadas para jugar sobre las mismas. También se documentaron fichas de mármol recortadas sobre placas de revestimiento.⁸

⁸ La clasificación de los materiales romanos de la Encarnación ha sido realizada por Jacobo Vázquez Paz, responsable asimismo de las atribuciones cronológicas de las diferentes Unidades Estratigráficas.



Fig. 4. Vista del extremo oriental del *decumanus* ofreciendo diversas soluciones de pavimentos superpuestos y la cloaca central con cubierta de losas reutilizadas (losa 1) (F. Amores).



Fig. 5. Hallazgo de dos losas asociadas 2-3, dislocadas, y resto del pavimento posterior de encanchado, a la izquierda y alrededores del área excavada (F. Amores).

3. Catálogo de tableros documentados

Losa 1. U.E. 16.577/sigla 23.145. Piedra caliza de Tarifa con dimensiones: 0,52 x 0,64 x 0,15 m. Diámetro del círculo: 0,23 x 0,24 m (**fig. 6**).

Posee un único tablero de juego, de tipo circular con 4 radios, correspondiendo con el diseño C.2 de la tipología establecida por Bell y Roueché.⁹ Podemos localizar tableros semejantes en la *orchestra* del teatro romano de Mérida o en varias localizaciones de Itálica, como en la *proedria* de su teatro o en el anfiteatro. Fuera de la Península Ibérica lo encontramos en el ágora de Izmir (Turquía) y en varios lugares de Afrodiasias (Turquía), como en los baños de Adriano o en el Tetrastoon.¹⁰

Losa 2. U.E. 12.552/sigla 23.142. Piedra caliza de Tarifa con dimensiones: 0,60 x 0,75 x 0,15 m. Diámetro de círculos: grande, 0,28 m y pequeño, 0,20 m (**fig. 7**).

Tiene dos *tabulae lusoriae*. La primera, más grande, es una figura circular con cuatro radios (C2), como las documentadas en las losas 1, 3 y 5. La segunda está superpuesta a la anterior, más desgastada, y está conformada por una figura circular de cuatro radios, los cuales están cruzados por semicírculos en sus extremos. Este diseño no aparece reflejado en la tipología mencionada con anterioridad, aunque existen otros similares como el CC.7 y el CC.8 (**fig. 8**).

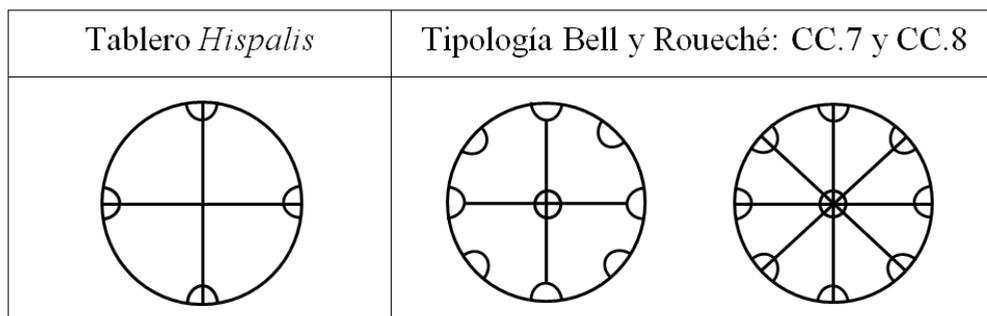


Fig. 8. Esquema de tablero 2 y tipologías asociadas.

Losa 3. U.E. 12.552/sigla 23.141. Piedra arenisca con dimensiones: 116 x 120 x 0,20 m. Lado mayor cuadrícula 3: 0,14 m; diámetro de círculo 5: 0,43 m; anchura serie cazoletas 7: 0,42 m; segmento de círculo 8: 0,51 m; vástago 9: 0,65 m (**figs. 9 a 13**).

Esta pieza contiene un mayor número y una variedad inusual de tableros grabados, circunstancia que ha de explicarse por la gran dimensión de la losa y por la presencia de varios agujeros de origen natural, propios de estas cuarcitas. En concreto, el hoyo que forma parte del tablero 8 y que atraviesa la losa, pudo formar parte de algún juego desde el inicio de la presencia de la losa en el pavimento, con independencia de que en un momento dado se dotara de una incisión asociada (8). La pieza presenta

⁹ BELL – ROUECHÉ 2007, 107.

¹⁰ BENDALA 1973, 264-265; SCHÄDLER 1998, 19; RODRÍGUEZ 2003, 162; ROUECHÉ 2007, 101; COSTAS – HIDALGO 2008, 57-58; ROGERIO – CRIADO 2010, 208.

algunos tableros muy desgastados y varias superposiciones que indicamos en la descripción establecida con cierto orden cronológico:



Fig. 6. Losa 1 (F. Amores).

1/3. Dos figuras cuadrangulares cuyo interior está dividido por dos líneas perpendiculares que se cruzan en el centro, presentando la 1 señas de intenso desgaste. Se corresponden con el diseño S.3 de la citada tipología. Se ha documentado en múltiples ciudades romanas, como en los peldaños de la Basílica Julia, en Roma (Italia); en el templo de Atenea en Priene (Turquía); en el templo de Apolo en Didyma (Turquía); en el enlosado próximo al gimnasio de Sardis (Turquía); en el Ágora de Afrodisias (Turquía); o en varios lugares de Éfeso (Turquía), como en la Calle del Mármol; en el caso de la Península Ibérica, lo podemos encontrar en la Cañada Honda de Itálica.¹¹

2. Dos líneas paralelas formalizando una calle que, posiblemente, podrían vincularse con un tablero similar al 3.4. El 2 es anterior al cuadrángulo 3. Al igual que los diseños 1, 3, 4 y 5, muestra un desgaste acusado, siendo probable que formasen parte de los primeros grabados realizados en la losa.

4. Dos líneas paralelas con una cazoleta o concavidad hemisférica natural en su interior y otra, también natural, lindando con la línea izquierda. Aunque este modelo no está recogido en la tipología existente, pensamos que pudiera tratarse de un tablero simple por presentar un esquema de juego plausible y estar presente en esta losa abigarrada de juegos.

¹¹ BENDALA 1973, 265-266; FITTÀ 1997, 164; BELL 2007, 99; ROGERIO – CRIADO 2010, 208. J. M. HIDALGO, *Juegos de Tableros Romanos y Medievales* < http://juegosdetablerosromanosymedievales.blogspot.com.es/2011/07/nuevos-juegos-de-tablero-de-la-ciudad_16.html > [consulta: 5 de abril de 2013].

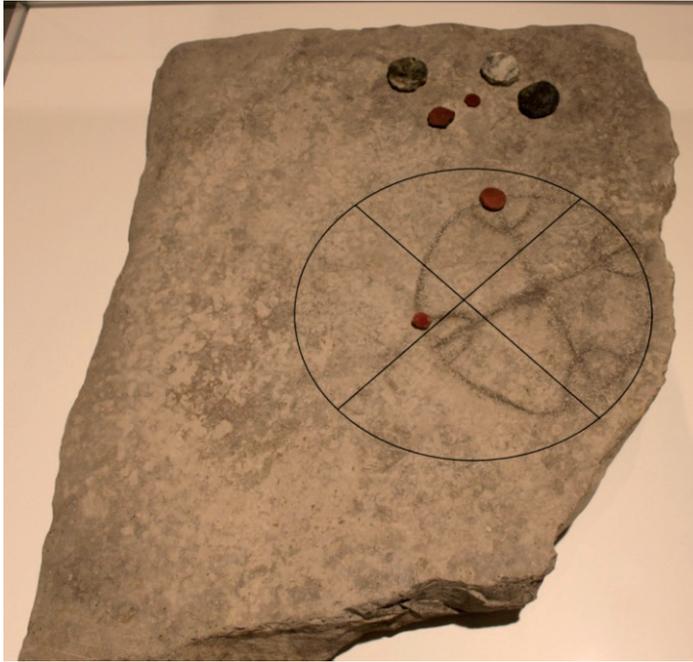


Fig. 7. Losa 2 con un tablero tiznado, el diseño gráfico del otro y repertorio de algunas fichas halladas en la excavación (C. Jiménez).

5. Figura circular con dos líneas perpendiculares que se cruzan en el centro; siendo, pues, análogo a los tableros grabados en las losas 1, 2 y 5. A tenor de las superposiciones, podemos deducir que fue elaborado con anterioridad a los tableros 6, 7, 8, 9 y 10.

6. Figura circular que presenta dos líneas perpendiculares que se cruzan en el centro y una que parte de uno de sus radios hasta la circunferencia. Un tablero similar lo encontramos en la entrada del anfiteatro de Mérida, el cual ha sido interpretado como crismón.¹² Sin embargo, creemos que el radio anómalo pudiera ser un trazado incorrecto inicial, corregido posteriormente. A este diseño se le superponen los tableros 7, 9 y 10, y, por tanto, sabemos que fue grabado con anterioridad a éstos.

7. Dos líneas paralelas asociadas a dos hileras de cazoletas alineadas, contando una de ellas con cuatro y la otra con dos. Estas últimas parecen de menor profundidad y de diferente picado, por lo que es posible que no hubiesen sido efectuadas en el mismo momento, ni con la misma herramienta. Debió ser grabado con anterioridad a 8, 9 y 10, a tenor de las superposiciones existentes entre los tableros. Lo normal es que la asociación sea entre un grupo de cazoletas y una figura rectangular que, en nuestro caso, debemos entender como incompleta. Este tipo de agrupaciones las encontramos en otras ciudades como en Itálica (España), donde se localizan en la Cañada Honda o en el segundo escalón de la *proedria* del teatro; en la *proedria* del teatro de Mérida (España); en el edificio conocido como Aula de Marte y Venus (II, IX, 3), así como en la Basílica Cristiana (III, I, 4) en Ostia Antica (Italia); en los escalones documentados

¹² ALBA 2004, 220.

durante la excavación del Palazzo delle Assicurazioni Generali en Roma (Italia) o en los mismos *Fora* de la *Urbs*.¹³

8. Tanto el hoyo natural, que perfora la losa, como el arco superior grabado con el que claramente se asocia formarían otro tablero.

9. Figura con forma de “T” alargada. El vástago largo está inciso sobre la incisión previa que forma parte del diseño 7 y está parcialmente bajo el 10.

10. Figura con forma de “T” apaisada reutilizando parcialmente la incisión alargada de 9, de la que es posterior, y marcando sus extremos con trazos perpendiculares.

Losa 4. U.E. 12.552/sigla 23.140. Piedra caliza de Tarifa con dimensiones: 1,05 x 0,55 x 0,15 m. Diámetro de círculos: grande, 0,30 m y pequeño, 0,22 m.

Tiene un único tablero de juego, cuyo diseño está formado a base de dos círculos concéntricos y dos líneas perpendiculares que se cruzan en el centro de ambos. Tableros semejantes podemos encontrarlos en la *proedria* del teatro y en la Cañada Honda de Itálica (España).¹⁴

Losa 5. UE Desconocida/sin sigla. Piedra caliza de Tarifa con dimensiones: 0,80 x 0,70 x 0,15 m. Diámetro de círculo: 0,20 m.

Tiene un único tablero de juego, de tipo circular con cuatro radios; siendo, por tanto, análogo a los tableros grabados en las losas 1, 2, 3.5 y 3.6.



Fig. 9. Diseños de los tableros 3.1 a 3.5, asociados a una primera fase (F. Amores).

¹³ GATTI 1904, 153 y 157; BENDALA 1973, 265-266; SCHÄDLER 1994, 56; RODRÍGUEZ 2003, 162; COSTAS – HIDALGO 2008, 58-59; ROGERIO – CRIADO 2010, 208; SCHÄDLER 2013. Catálogo de los materiales expuestos en la Sala D del *Museo Radici del Presente: Il riuso nel mondo romano e oltre*. <<http://www.radicidelpresente.it/uploads/e5/03/e503e96389b4c51da84eda27867c481b/sala-D.pdf>> [consulta: 10 de enero de 2013].

¹⁴ RODRÍGUEZ 2003, 162; ROGERIO – CRIADO 2010, 208.

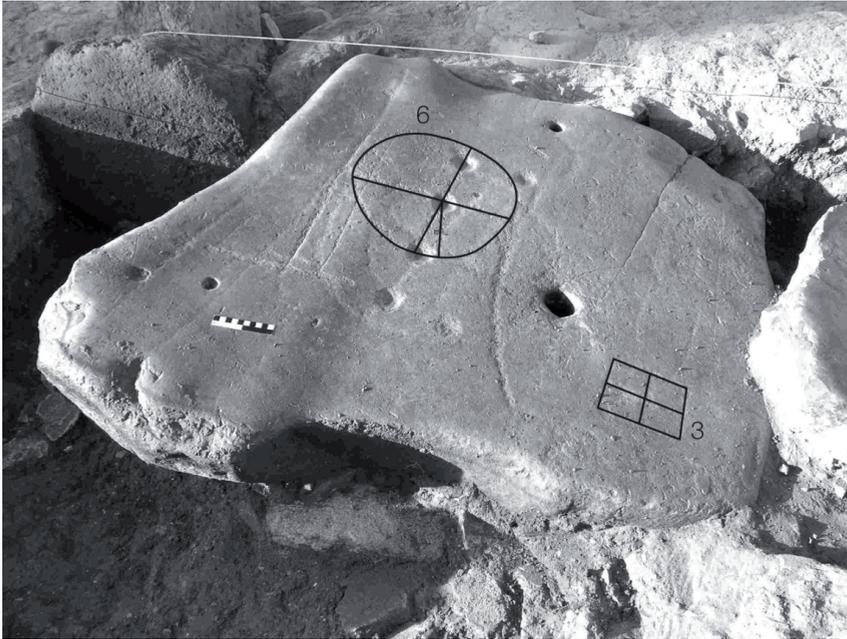


Fig. 10. Diseños de los tableros 3.3 y 3.6, asociados a la segunda fase (F. Amores).

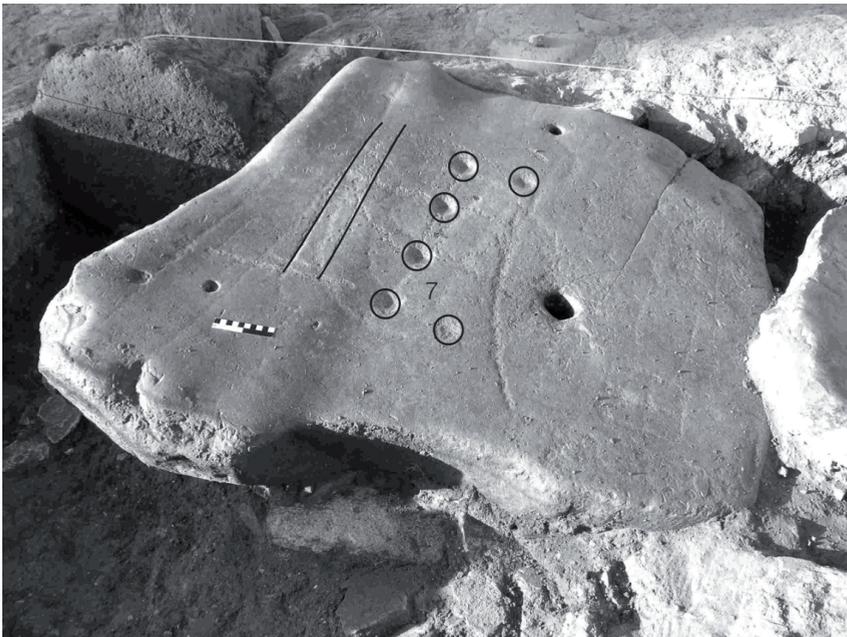


Fig. 11. Diseño del tablero 3.7, asociado a la tercera fase (F. Amores).

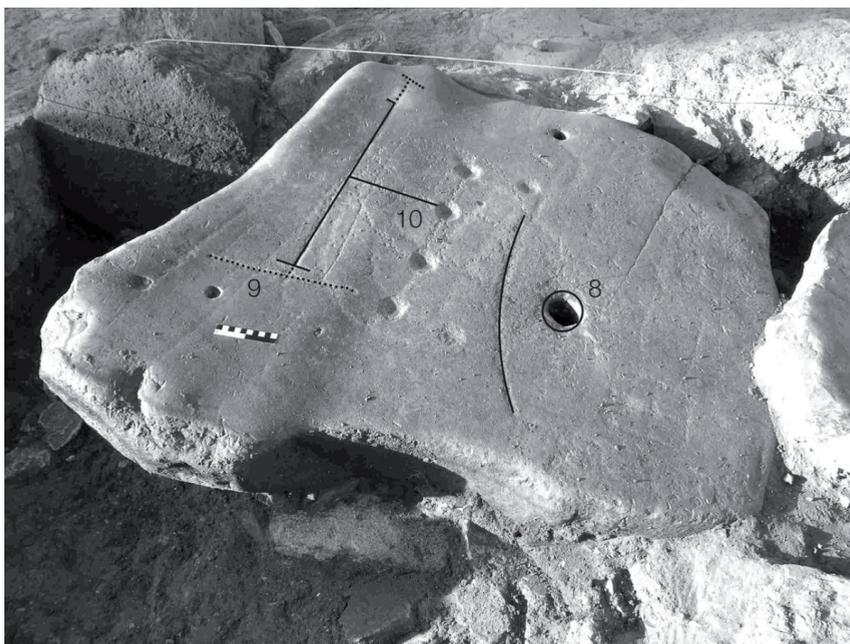


Fig. 12. Diseño de los tableros 3.8, 3.9 y 3.10, asociados a la fase 4 (F. Amores).

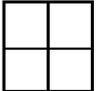
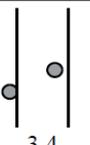
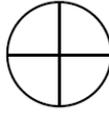
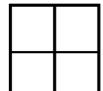
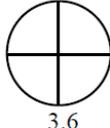
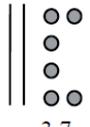
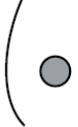
Fase 1	   
Fase 2	 
Fase 3	
Fase 4	  

Fig 13. Tabla con las fases de elaboración de los tableros sobre la losa 3 (F. Amores y C. Jiménez).

Por otra parte, hasta que no se profundice en los estudios sobre los juegos en la Antigüedad, no podremos establecer su distribución cronológica y geográfica. Lo que podemos deducir hasta el momento es que la superposición de *tabulae* no significaría, en muchos casos, que la más antigua hubiera dejado de estar de moda o en uso, como pone en evidencia la superposición de diseños análogos en la losa 3. Por ello, creemos que pudieron haber sido pintadas, pues les habría permitido distinguir unas de otras con mayor claridad. Este hecho se hace especialmente patente en la losa 2, donde ambos diseños presentan huellas de piqueteado semejantes, siendo complicado distinguir uno de otro si no es por este procedimiento. Asimismo, la arqueología ha sacado a la luz ejemplares que refuerzan esta idea, como el tablero cuyo diseño fue marcado a carboncillo u otro tipo de material semejante, localizado durante la excavación del criptopórtico ubicado entre las Grandes Termas y la parte septentrional del Canopo de Villa Adriana (Tívoli, Italia); o los que aparecieron grabados en el enlosado de una escalera durante la excavación dirigida por G. Gatti entre 1902-1904 en la superficie donde, posteriormente, fue construido el Palazzo delle Assicurazioni Generali (Roma, Italia).¹⁵

Mención especial merece el tablero circular de cuatro radios con terminaciones semicirculares grabado en la losa 2. A día de hoy, no se ha localizado o no se ha publicado ni un solo tablero que presente el mismo diseño en otra ciudad del Imperio, lo que podría estar evidenciándonos la existencia de diferentes gustos regionales. Las paralelas simples 2 y 4 de la losa 3, así como los tableros en “T”, 9 y 10, tampoco cuentan con paralelos hasta la fecha, aunque creemos que debe haber más ejemplos, quizás no singularizados por su simplicidad.

4. ¿A qué jugaban?

Los juegos en la Antigüedad se conocen a través de una o varias herramientas: la primera de ellas son las fuentes literarias, que nos informan sobre algunos de ellos, como sucede con el juego de las cinco líneas (πέντε γραμμαί) en el caso griego, o el juego de los soldados (*ludus latruncularum*) y el juego de las doce líneas (*ludus duodecim scripta*) en el caso romano; la segunda es el material gráfico, que nos ha permitido reconocer ciertos juegos o constatar la existencia de otros sobre los que no existen indicios por otras vías; la tercera son los restos materiales, es decir, los tableros, fichas, dados, etc., descubiertos gracias a las excavaciones arqueológicas o por otras vías menos ortodoxas; y, por último, las analogías interculturales, que se emplean para reconstruir los juegos cuando las herramientas anteriores no han verificado luz sobre el asunto, si bien es cierto que deben ser empleadas con precaución.

¹⁵ GATTI 1904, 154; MANDERSHEID – CARBONI – BRUNO 2011, 518. Dos losas marmóreas con tres tableros están expuestos en la Sala D del *Museo Radici del Presente: Il riuso nel mondo romano e oltre*. <<http://www.radicidelpresente.it/uploads/e5/03/e503e96389b4c51da84eda27867c481b/sala-D.pdf>> [consulta: 10 de enero de 2013].

- Tableros cuadrangulares

Los tableros cuadrangulares cuyo interior está dividido por dos líneas perpendiculares que se cruzan en el centro son uno de los diseños tradicionales del tres en raya. Si a este argumento le añadimos el comentario de Ovidio sobre un juego de mesa que consistía en lograr colocar tres fichas en línea,¹⁶ queda claro que ya los romanos se entretenían con este sencillo juego.

Al igual que hoy en día, era un juego en el que podían participar dos jugadores. El jugador que comenzaba la partida y, por tanto, el primero en colocar una ficha sobre una de las intersecciones del tablero, contaba con una ventaja mayor, pues podía depositarla en la posición central, aumentando así las posibles combinaciones. Durante la primera fase de la partida, los contrincantes debían conseguir alinear sus tres fichas, pero también evitar que el adversario hiciera lo propio. Si la alineación no se conseguía en esta primera fase, se podían mover las fichas alternativamente por las posiciones adyacentes del tablero,¹⁷ siempre y cuando una casilla no estuviera ocupada con más de una pieza. En definitiva, el tres en raya es un juego de alineación, cuyo tiempo de duración es breve y en el que la agilidad mental de los participantes es lo esencial.¹⁸

- Tableros circulares

Un grupo escultórico, proveniente de Grecia y realizado en terracota, podría estar mostrándonos el juego que se practicaba sobre los tableros circulares con cuatro radios. En él aparecen tres jóvenes observando la tirada de tabas que alguna de ellas habría lanzado hacia o sobre un círculo, que cuenta con tres divisiones interiores.¹⁹ Igualmente, debió ser importante el sector o casilla donde hubieran caído, así como las posiciones que habrían adoptado en el suelo los astrágalos.²⁰ Este juego podría ser una variante del ὀμίλλα (*omilla*), cuyo tablero consistía en un círculo trazado en el suelo hacia el que se lanzaban las tabas con un doble propósito: por un lado, el de introducirlas en él y, por otro, el de expulsar las del adversario.²¹ A pesar de tener un

¹⁶ Ovid. *A. A.* 3, 365-366: ...*parva tabella capit ternos utrimque lapillos, / in qua vicisse est continuasse suos* (ed. Kenney, Oxford, 1984).

¹⁷ TORRE 1985, 4.

¹⁸ Existen varias clasificaciones para los juegos de mesa. Según las creadas por MURRAY (1952) y BELL (1960), el juego del tres en raya sería considerado como de alineación (*alignment*), mientras que PARLETT (1999) lo incluye dentro de los juegos de espacio (*space games*).

¹⁹ Fue adquirida en el año 1907 por el Louvre (París, Francia), donde se encuentra expuesta (sala 33, vitrina 11) y fue catalogada (CA 1734). Fue creada en Beocia entre el 500 y el 475 a.C., y tiene 8,65 cm de altura. Museo del Louvre. Catálogo [en línea]: <http://cartelen.louvre.fr/cartelen/visite?srv=car_not_frame&idNotice=7708&langue=fr> [consulta: 5 de abril de 2013].

²⁰ SÁNCHEZ-LAFUENTE 1998, 176; ANTOÑANZAS 2002, 147; RODRÍGUEZ 2003, 162.

²¹ Pollux, *Onom.* IX, 102: εἰ μὲν οὖν κύκλου περιγζαφέντος ἀφῆλτες ἀτεξάγαιον ἐστοχάδοντο τῷ κεῖλαι τὸν βιεζέντα ἐν τῷ θύθιω, ταύτην εἰς ὄκημαλ τῆλ παηδηὰλ ὠνόκαδον. Καίτοιη κε οὐ ἰείειζεν ὄτη θαὶ ὄξτυγα ἐνηετάντες τῷ πεξηγζαπτῷ θύθιω, ὁ κέλ ἐθοπτε τὸν ὄξτυγα τῷ θαθτύω, ὁ δὲ πξος τῆλ πειγῆλ ἐνδοσὺς ἀνεχαίτηρεν ἔμω τῷ θύθιου, θαὶ ἦττετο ὁ τῷ ὄξτυγος δεσπότες · ἐν γοῦν Ταμηάεχορη Εὐποησε τῷ Φοξκίονος εἰπότος οὐθὸν πεξηγζάμπερη ὄσον ἐναξηετάν θύθιον; ἀπνθξίλεταη τί δ' ἔετην; εἰς ὄκημαλ ἀξηετήσοκεν; ἢ θύμοεν τῆν κᾶδαν ὤσπεξ ὄξτυγα;... (ed. Bethe, Leipzig, 1931).

origen helénico, no debemos pensar que fueron juegos exclusivamente practicados por griegos sino que, en general, los juegos se difunden de una cultura a otra, pudiendo perdurar durante siglos.

La aparición de dos tableros con el mismo diseño pero de distintas dimensiones en la losa 3 (5 y 6), probablemente estuvo relacionada con el número de jugadores que desearon participar en cada partida o con la dificultad que se le quiso dar al juego, de tal forma que los jugadores debieron de tener mayor habilidad cuanto más pequeña fuera la figura circular.

También se ha propuesto que pudieran haber servido para jugar al tres en raya. No obstante, la ausencia de este tipo de diseño en tableros de carácter portátil, podría estar indicándonos que se trataba de un juego que precisaba de una superficie plana en el suelo y espacio suficiente para lanzar tabas, nueces o canicas; y, por tanto, que se tratase de un juego de habilidad más que de estrategia. Bendala, por su parte, ya puso en evidencia que difícilmente podrían ser utilizados para jugar al tres en raya, al menos siguiendo las normas que conocemos en la actualidad. Por ende, si el juego era semejante al actual, debía contar con una serie de variantes que desconocemos.²²

Por otra parte, el experto en juegos romanos y bizantinos U. Schädler, expuso que el juego conocido actualmente como del oso pudo haber sido inventado en época romana. A falta de fuentes escritas y de material gráfico, Schädler analiza y estudia los diseños circulares de algunos tableros romanos cuya similitud con los tableros actuales de dicho juego es patente. Posiblemente, el tablero circular de cuatro radios con terminaciones en “U” de la losa 2 debemos relacionarlo con una variante del mismo por su similitud con los tableros actuales. Además, teniendo en cuenta la ancestral tradición que tiene este juego en algunas regiones italianas, francesas o turcas, la posibilidad de que en época romana existiera un juego, cuanto menos similar, al que se practica hoy en día, es factible.²³ Actualmente, es un juego de guerra y/o caza, para dos jugadores, en el que uno cuenta con una ficha (el “oso”) y el otro, con tres (los “cazadores”).²⁴ El objetivo que tienen los “cazadores” es el de inmovilizar al “oso” antes de que se agote el tiempo o la cantidad de movimientos disponibles establecidos con antelación por los jugadores. Cada jugador puede mover, durante su turno, una ficha a una intersección del tablero que no esté previamente ocupada por otra.

- Tableros con cazoletas

Tradicionalmente, los tableros con varias cazoletas dispuestas en dos o más filas se han vinculado a la familia de los juegos de siembra, también conocida como mancala. Sin embargo, los estudios actuales matizan o apuntan hacia otra dirección. Por un lado, Schädler defiende, a partir de evidencias arqueológicas y literarias, que los tableros de dos filas con cinco concavidades hemiesféricas cada una, así como los formados por una cuadrícula de 2x5, localizados en las ciudades orientales del Imperio como Éfeso, Afrodiasias o Izmir, servían para practicar el juego de las cinco líneas.

²² BENDALA 1973, 266.

²³ SCHÄDLER 2002, 9.

²⁴ PARLETT 1999, 9.

Sin embargo, no descarta la posibilidad de que, con el paso del tiempo, se hubieran transformado en un juego con gran similitud al mancala; juego que, hasta la fecha, se cree que fue originado en un momento indeterminado situado entre los siglos VI y VIII d.C., o quizás un poco antes.²⁵ De Voogt, por su parte, alerta de la necesidad de hacer estudios concretos. De este modo, ha logrado distinguir en la ciudad de Palmira (Siria), *tabulae lusoriae* de época romana y otros tableros creados con posterioridad, relacionados con la llegada de población musulmana a la ciudad.²⁶ Esto podría explicar por qué en la Península Ibérica no existen tableros con este diseño completos salvo en ciudades medievales como en Ciudad de Vascos (Toledo).²⁷

En cualquier caso, el tablero 7 de la losa 3 parece estar más en consonancia con otros similares localizados en la vecina ciudad de Itálica, en Mérida, Ostia Antica o Roma, caracterizados por tener un grupo de cazoletas asociadas a una figura rectangular. Conociendo el gusto que tenían los niños romanos por jugar con canicas, se ha propuesto que pudieran haber sido empleados para un juego consistente en ir pasando las canicas por dichas concavidades siguiendo un recorrido preestablecido hasta llegar al rectángulo adyacente, que señalaría el final del camino.²⁸ Igualmente, los jugadores también pudieron servirse de fichas, monedas o nueces. Schädler, por su parte, formuló una hipótesis similar, según la cual el juego consistiría en una carrera, en la que, para llegar a la meta, habría que superar obstáculos formados por las propias cazoletas.²⁹ Quizás el tablero 3.7 deba vincularse a un juego similar dada su similitud con la tradicional carrera de canicas, que consistía en trazar una vía, preferentemente con obstáculos que podían ser montículos o pequeños hoyos, y por la que los niños debían hacer rodar sus canicas, solventando las dificultades, hasta llegar a la meta.

Por su parte, el tablero 8 de la losa 3 podría encajar perfectamente con el juego de origen griego, conocido como *τρόπα* (*tropa*) y que, al igual que otros muchos, fue asimilado por los romanos. Este juego consistía en hacer uno o más hoyos en el suelo al que se debían lanzar e introducir las nueces, canicas o tabas.³⁰ La escena inmortalizada en un vaso ático, datado entre el 450 y el 400 a.C., representaría a tres jugadores practicando el *τρόπα*, uno de los cuales se prepara para lanzar lo que, aparentemente, es una taba, mientras que los otros se preparan para la jugada.³¹ Un juego similar, conocido por los romanos como *orca*, consistía en lograr introducir las nueces a través del cuello de un recipiente, para lo cual, el niño se colocaba a una distancia determinada, pactada de antemano entre todos los jugadores.³²

²⁵ SCHÄDLER 1998. El artículo trata específicamente de este tema.

²⁶ DE VOOGT 2010. El artículo trata específicamente de este tema.

²⁷ COSIN – GARCÍA 1998, 38-47.

²⁸ BENDALA 1973, 267-268; FITTA 1997, 12.

²⁹ SCHÄDLER 1994, 56.

³⁰ Pollux, *Onom.* IX, 103: ἡ δὲ τζόπα θαιουκένε παηδηὰ γίνεται κὲν ὡς τὸ ποιὸν δὴ ἄτξαγαίων, οὗς ἀφηνέτες στοχάδονταν βόζξου τήνδε εἰς ὑποδοχὴν τῆς τοιαύτης ῥίψεως ἐδεπίτεδες πεποημένου• ποιιάθηε δὲ θαι ἀθύσιος θαι βαιάνσιος ἀντι τῶν ἀτξαγαίων οἱ ῥίπτοντες ἐχξῶντο. (Ed. Bethe, Leipzig, 1931).

³¹ Classical Art Research. Beazley Archive (Oxford University) [en línea]: <<http://www.beazley.ox.ac.uk/index.htm>> [consulta: 5 de abril de 2013]. Vase number: 220532. FITTA 1995, 11.

³² *Pers. Sat.* 3, 50: ... *angustae collo non fallier orcae*... (ed. Ramsay, Londres, 1918).

- Otros juegos

Teniendo en cuenta algunos juegos tradicionales de chapas y canicas, proponemos como hipótesis que los tableros 3.9 y 3.10 hubieran podido servir para lanzar las canicas, nueces o fichas por las calles creadas por la línea longitudinal (3.9) o transversal (3.10) hacia la meta, formada por la línea perpendicular que las corta. Si bien es cierto que serían diseños –incluyendo el 3.8– no documentados hasta ahora, creemos que pudieran tratarse de juegos, tanto porque la lógica inherente en su esquema así lo sugiere, como porque se encuentran en la misma losa. No imaginamos otra funcionalidad y puede que su diseño sencillo no haya sido advertido hasta el momento en otros lugares por lo que la aportación puede abrir nuevas perspectivas.

5. Conclusión

A semejanza con otras ciudades del Imperio Romano, los tableros de juego localizados en la *Colonia Iulia Romula Hispalis* fueron grabados en la zona más horizontal de las piedras que formaban parte del enlosado de uno de los decumanos de la ciudad, mostrándonos una actividad lúdica que estaba a la orden del día en aquellos momentos y poniendo en evidencia la destreza mental y manual que debieron tener las personas que los practicaban. Dada su ubicación, es lógico pensar que tanto los niños como los adultos que disfrutaron con ellos no debieron pertenecer precisamente a las clases altas, lo que no quiere decir que la práctica frecuente de estos juegos por parte de los mismos no les generase ciertas habilidades o destrezas, ya fuesen manuales o mentales. Asimismo, no podemos olvidar que el juego era, al igual que hoy en día, elemento sociabilizador.

El estudio exhaustivo de las *tabulae lusoriae* nos proporcionará información sobre los gustos y las tendencias lúdicas que existieron en la Antigüedad en diferentes momentos y lugares. En este sentido sabemos que uno de los juegos más practicados era el que precisaba de un tablero circular con cuatro radios, encontrándose múltiples ejemplos en la vecina ciudad de Itálica, en Mérida y, en menor medida, en otras ciudades del Imperio. Lo mismo sucede con los tableros de tres en raya, aunque en menor proporción. Sin embargo, también se han localizado tableros únicos en su diseño, no habiéndose hallado en otras ciudades del Imperio, al menos hasta el momento. Este es el caso de la *tabula* circular con terminaciones en “U” de la losa 2 y los tableros 2, 4, 9 y 10 de la losa 3, lo que podría estar indicándonos diferentes gustos regionales.

La localización de tableros superpuestos o que comparten espacio en una misma losa no es extraña, aunque tampoco la podemos calificar de habitual. Por ello, la losa 3 tiene un gran valor por sí misma. Gracias al desgaste y a la superposición podemos afirmar que los tableros de mayor antigüedad fueron los cuadrangulares y los circulares con cuatro radios (5 y 6), mientras que, con posterioridad, se elaboraron los tableros con cazoletas (7) y las variantes en “T” (9 y 10). Sin embargo, a tenor del desgaste sufrido y la superposición de *tabulae lusoriae* que se dan en algunas lajas de piedra situadas en las calles de Itálica, observamos el caso contrario: los de mayor antigüe-

dad fueron los de cazoletas, mientras que los más recientes fueron los circulares.³³

Por otra parte, la superposición de tableros del tipo C.2 en la losa 3 podría evidenciar que el diámetro de los mismos estaría asociado al número de jugadores o al nivel de dificultad que éstos le quisieran dar al juego. Asimismo, la posibilidad de que tiznaran las *tabulae* para poder diferenciarlas unas de otras es prácticamente una certeza, que explicaría por qué tableros con similar picado están superpuestos o por qué algunos presentan un picado muy leve que necesita de reforzamiento cromático para ser evidentes. En este sentido, los tableros de Villa Adriana y, en especial, los expuestos en el Museo Radici del Presente en Roma (Italia), no hacen más que incidir en este aspecto.

BIBLIOGRAFÍA

- ALBA, M. (2004): “Evolución y final de los espacios romanos emeritenses a la luz de los datos arqueológicos (pautas de transformación de la ciudad tardoantigua y medieval)”, [en] T. Nogales (ed.), *Augusta Emerita. Territorios, Espacios, Imágenes y Gentes en Lusitania Romana* (=Monografías emeritenses 8), Mérida, 207-255.
- AMORES, F. – GARCÍA VARGAS, E. – GONZÁLEZ, D. – LOZANO, M. C. (2007): “Una factoría altoimperial de salazones en *Hispalis* (Sevilla, España)”, [en] L. Lagóstena – D. Bernal – A. Arévalo (eds.), *Actas del Congreso Internacional CETARIAE 2005. Salsas y salazones de pescado en Occidente durante la Antigüedad* (=BAR International Series 1686), Oxford, 335-339.
- ANTOÑANZAS, M. A. (2002): “Juegos y pasatiempos”, [en] Amigos de la Sociedad de Calahorra (eds.), *Así era la vida en una ciudad romana: Calagurris Iulia*, Calahorra, 145-150.
- BELL, R. C.
(1960): *Board and Table Games from many Civilizations*, London.
(2007): “Notes on Pavement Games of Greece and Rome”, [en] Finkel (ed.), 2007, 98-99.
- BELL, R. C. – ROUECHÉ, C. M. (2007): “Graeco-Roman pavement signs and game boards”, [en] Finkel (ed.), 2007, 106-109.
- BENDALA, M. (1973): “Tablas de juego en Itálica”, *Habis* 4, 263-272.
- CARRETERO, S. (1998): “El *Ludus Latrunculorum*, un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia”, *BSAA* 64, 117-140.
- COSÍN, Y. – GARCÍA, C. (1998): “Alquerque, mancala y dados. Juegos musulmanes en la ciudad de Vascos”, *RevArq.* 19/201, 38-47.
- COSTAS, F. J. – HIDALGO, J. M. (2008): “*Emerita e Italica*: juegos de tablero romanos”, *RevArq.* 29/322, 54-63.
- DE VOOGT, A. J. (2010): “Mancala players at Palmyra”, *Antiquity* 84, Nr. 326 (Dec.), 1055-1066.

³³ El criterio cronológico que aportó Bendala en su publicación (mediados del s. II - finales del III o principios del IV d.C.), fue matizado posteriormente por las prospecciones geofísicas y pedestres de RODRÍGUEZ *et alii* 1999, poniendo de manifiesto que la ciudad se contrajo a finales del s. III d.C. El área que permaneció activa durante los siglos IV-V d.C. es la que está próxima al actual municipio de Santiponce, incluyendo el área de Cañada Honda. Por tanto, las *tabulae lusoriae* pudieron continuar usándose hasta el s. V d.C.

- FINKEL, I. L. (ED.), (2007): *Ancient Board Games in Perspective: papers from the 1990 British Museum Colloquium, with additional contributions*, (*Actas del coloquio "Board Games in the Ancient World"*, British Museum, sept. 1990), London (reimpr. 2008).
- FITTA, M. (1997): *Giocchi e giocattoli nell'antichità*, Milano.
- GATTI, G. (1904): "Nuove scoperte nella città e nel suburbio", *NSA* 1, 153-158.
- GONZÁLEZ, D. (2011): Forma Urbis Hispalensis. *El urbanismo de la ciudad romana de Hispalis a través de los testimonios arqueológicos* (=Colección Focus-Abengoa 30), Sevilla.
- MANDERSHEID, H. – CARBONI, F. – BRUNO, M. (2011): "Tabulae lusoriae nel mondo romano: il tavoliere dei muratori di Villa Adriana, tabulae delle Terme di Traiano a Roma e da Leptis Magna", *Archeologia Classica* 62, 513-535.
- MURRAY, H. J. R. (1952): *A History of Board Games other than Chess*, London.
- PARLETT, D. (1999): *The Oxford History of Board Games*, Oxford.
- POVEDA, A. M. (2007): "Los otros juegos: de azar y entretenimiento", [en] A. M. Poveda – F. J. Navarro (eds.), *Ocio y placer en Pompeya: [catálogo de la exposición celebrada en el Museo Arqueológico de Murcia, 22 de marzo - 17 de junio de 2004]*, Murcia, 81-103.
- RODRÍGUEZ, O. (2003): "La proedria del teatro romano de Itálica: mármol al servicio de las élites", *Zephyrus* 65, 155-181.
- RODRÍGUEZ, J. M. – KEAY, J. – JORDÁN, D. – CREIGHTON, J. – RODÁ, I. (1999): "La Itálica de Adriano: resultados de las prospecciones arqueológicas de 1991 y 1993", *AEspA* 72/179-180, 73-98.
- ROGERIO, M. A. – CRIADO, A. J. (2010): "Las losas grabadas de la Cañada Honda de Itálica. Una revisión a la luz de la utilización de técnicas de análisis digital de imágenes", *SPAL* 19, 203-213 (<http://dx.doi.org/10.12795/spal.2010.i19.10>).
- ROUECHÉ, C. (2007): "Late Roman and Byzantine game boards at Aphrodisias" [en] Finkel (ed.), 2007, 100-105.
- SALZA PRINA RICOTTI, E. (1995): *Giocchi e giocattoli* (=Vita e costumi dei romani antichi 18), Roma.
- SÁNCHEZ-LAFUENTE, J. (1998): "Los juegos recreativos en Complutum", [en] S. Rascón (coord.), *Complutum: Roma en el interior de la Península Ibérica (Catálogo de la exposición celebrada en la Capilla del Oidor)*, Alcalá de Henares, 175-178.
- SCHÄDLER, U.
 (1994): "Murmelspieler auf dem Forum Romanum", *Spielbox* 5, 54-57.
 (1995): "XII Scripta, Alea, Tabula. New Evidence for the Roman History of 'Backgammon'", [en] A. J. de Voogt (ed.), *New Approaches to Board Games Research. Asian Origins and Future Perspectives*, Leiden, 73-98.
 (1998): "Mancala in Roman Asia Minor?", *Board Games Studies. International Journal for the Study of Board Games* 1, 10-25.
 (2002): "Bärenjagd in Augusta Raurica?", *Gazette Augusta Raurica* 1, 8-11.
 (2013, abril): "Marbles-a Roman game reexamined". Comunicación presentada en el Proceedings Board Game Studies Colloquium XVI, Açores, Portugal.
- TORRE, R. DE LA (1985): "Tradición de algunos juegos de fichas en los signos lapidarios", *Revista de Folklore* 49, 3-9.