

PEDRAS QUE FALAM: JOGOS MATEMÁTICOS

Jorge Nuno Silva e Sandra Vinagre

Os jogos têm sido uma fonte de prazer, interesse e fascinação desde tempos longínquos, atravessando todas as culturas e povos. O interesse pelo jogo é transversal a todas as idades e um dos temas em que se conjuga facilmente o interesse de amadores e profissionais, de cidadãos vulgares e eminentes matemáticos.

Jogo do Alquerque dos doze na Travessa de Sertório.

Em Évora existem pelo menos seis tabuleiros de jogos gravados em pedras, com o *Jogo do Moinho*, o *Jogo do Alguergie dos doze* e o *Jogo do Soldado*, cujas localizações se encontram marcadas no esquema da última página deste texto.

Jogo do Moinho

O *Jogo do Moinho*, ou *Alguergie dos nove*, pertence a um conjunto de jogos descritos por Afonso X no seu livro de 1283, que inclui também o precursor do *Jogo do Galo* e o *Alguergie dos doze*, de que falaremos adiante. O *Alguergie dos nove* foi muito praticado entre nós na época medieval, mas o registo no Templo Romano de Évora indicia que poderia ser conhecido já dos romanos do primeiro século da nossa era.

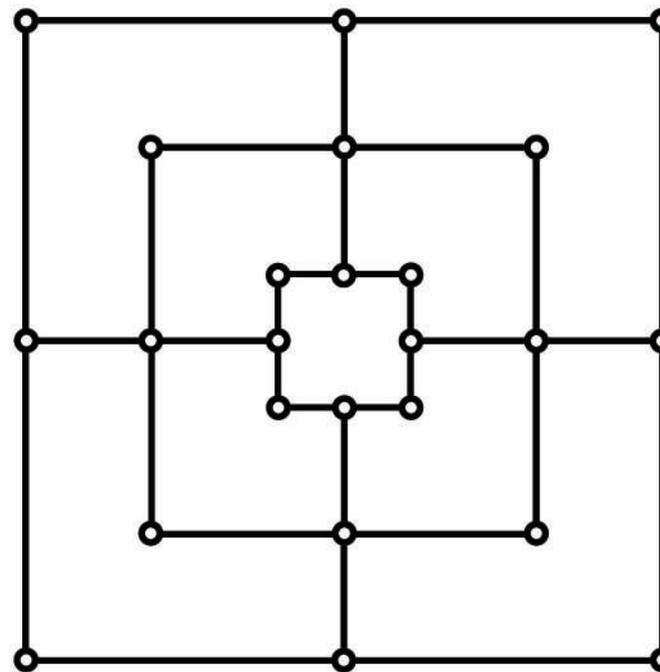
O *Jogo do Moinho* encontra-se gravado numa pedra do embasamento do Templo Romano de Évora, também chamado de Templo de Diana. Trata-se de um tabuleiro de jogo de cronologia indeterminada, gravado numa pequena pedra irregular em granito com a superfície muito erodida, com aproximadamente 19 cm por 19 cm.

Material: O *Jogo do Moinho* joga-se num tabuleiro que consiste em três quadrados concêntricos ligados por linhas que unem as partes médias dos quadrados interiores às dos exteriores (como no esquema ao lado) com 9 peças brancas e 9 peças negras.

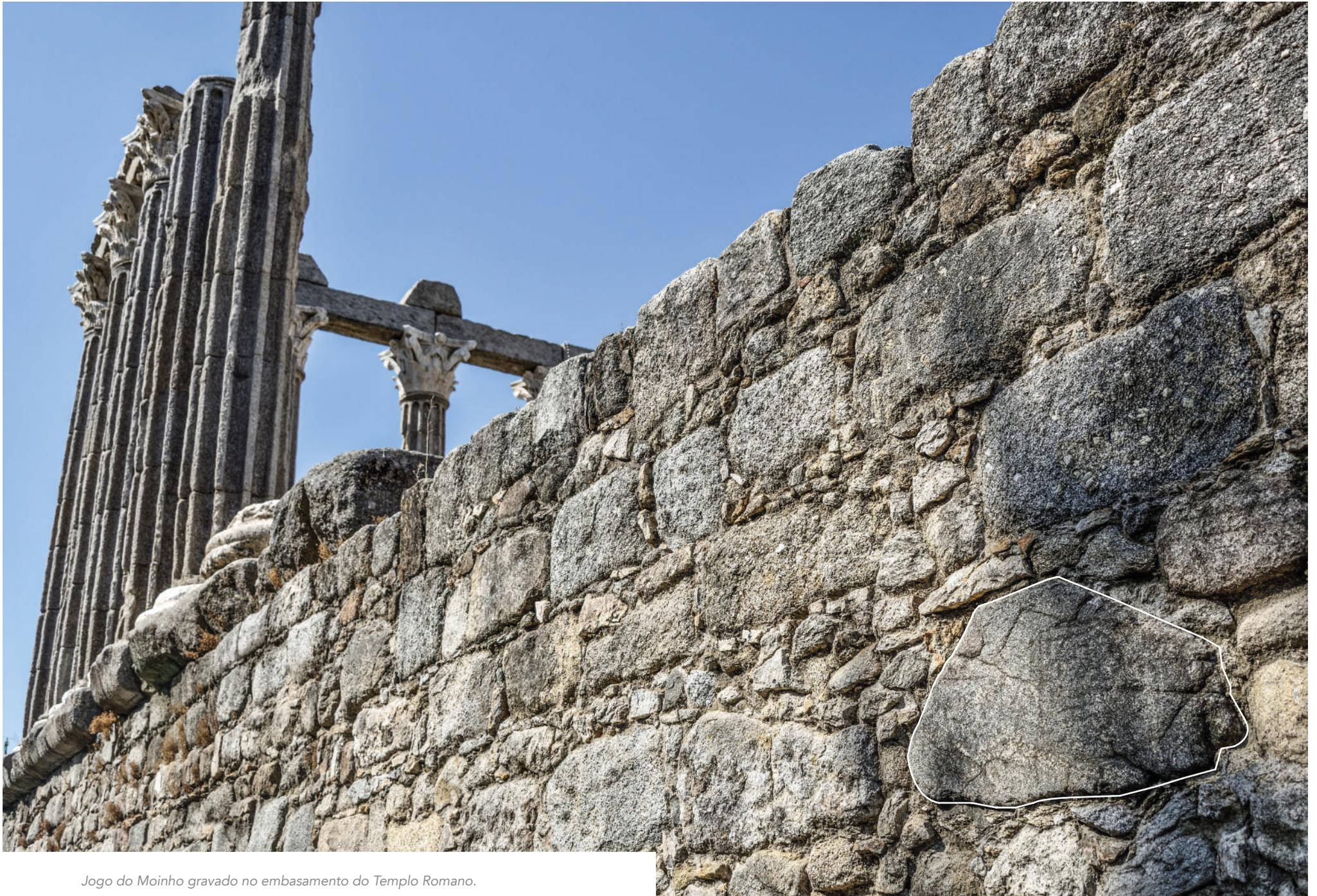
Objectivo: O objectivo consiste em reduzir o número de peças adversárias a menos de três ou bloquear o adversário.

Regras: No início, o tabuleiro está vazio. Cada jogada consiste em colocar uma peça num dos 24 cruzamentos de linhas. Numa primeira fase os jogadores alternam colocando peças em intersecções vazias até as 18 peças estarem em jogo. Depois, alternam movendo uma peça para um local adjacente que esteja livre. Em qualquer destas fases, um jogador que consiga um moinho, isto é, três peças da mesma cor em linha, pode remover uma peça adversária do tabuleiro à sua escolha, desde que esta

não faça parte de um moinho. Se todas as peças adversárias pertencerem a moinhos, retira uma qualquer. Somente quando se forma um moinho há lugar a captura, é normal um jogador desfazer um moinho para o refazer de seguida com captura de uma peça. Peças capturadas abandonam definitivamente o jogo. O jogo termina se um jogador fica com menos de três peças ou é impedido de jogar.



Esquema do *Jogo do Moinho* ou *Alguergie dos Nove*.



Jogo do Moinho gravado no embasamento do Templo Romano.

Jogo do Alquerque dos doze

O *Alquerque dos doze* é o antepassado directo do *Jogo das Damas*. Aproveitando a novidade das casas de cores alternadas do tabuleiro de Xadrez, este jogo migrou do tabuleiro marcado na pedra para as casas escuras do tabuleiro de Xadrez, conferindo assim mais uma funcionalidade lúdica ao quadriculado bicolor 8x8. Esta migração torna difícil saber ao certo se o tabuleiro era mais usado para as Damas ou para o Xadrez ao longo dos tempos.

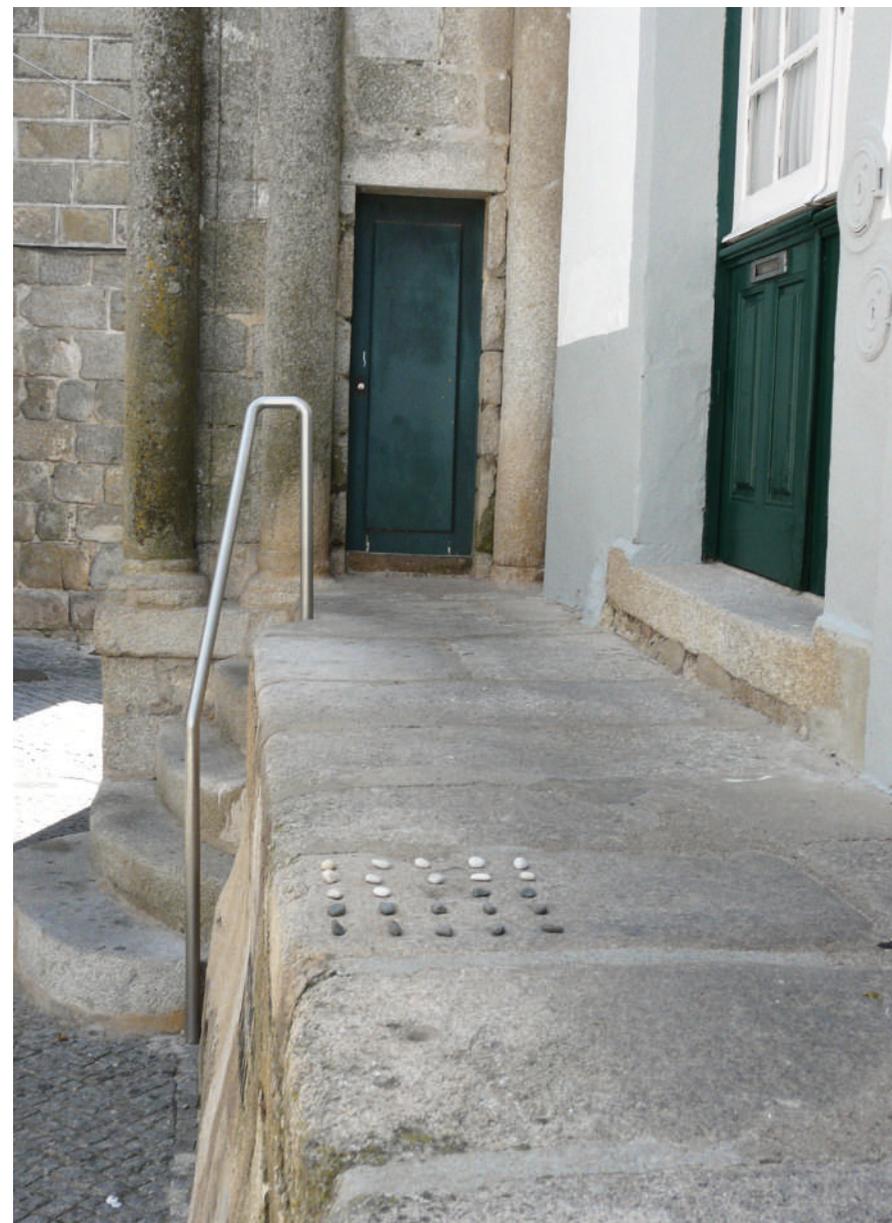
Um dos quatro tabuleiros do *Jogo do Alquerque dos doze* encontra-se gravado no pavimento de um passadiço sobrelevado à rua, na Travessa de Sertório, em frente ao n.º 3. Trata-se de um tabuleiro de jogo de cronologia indeterminada, gravado numa pedra de granito, com aproximadamente 25,5 cm por 26 cm, e formado por vinte e cinco pequenas concavidades, dispostas em cinco linhas, cada uma com cinco covas.

Um outro tabuleiro deste jogo encontra-se gravado no piso intermédio da Torre da Porta de Alconchel. Trata-se de um tabuleiro de jogo de cronologia indeterminada, gravado numa pedra de granito, com aproximadamente 31,5 cm por 32 cm, e formado por um quadrado que possui três linhas, paralelas entre si, cruzadas perpendicularmente por outras três e por traços oblíquos, nos dois sentidos, que cruzam as linhas anteriores.

Dois tabuleiros do *Jogo do Alquerque dos doze* encontram-se gravados nos bancos da portaria do Convento dos Remédios. Trata-se de tabuleiros de jogo incompletos, de cronologia indeterminada, gravados em pedras de xisto, sendo que num caso é visível cerca de metade do tabuleiro, com aproximadamente 39 cm por 22 cm, e no outro uma pequena parte, com aproximadamente 14,5 cm por 7 cm.

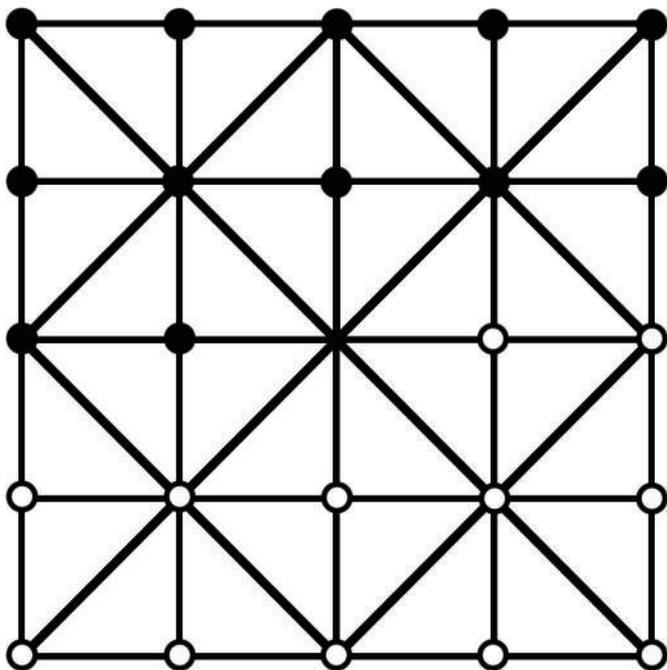
Material: O *Jogo do Alquerque dos doze* joga-se num tabuleiro como no esquema seguinte, onde está representada a posição inicial, com 12 peças brancas e 12 peças negras.

Objectivo: Imobilizar o adversário, o que normalmente se consegue capturando a maior parte das suas peças.



Jogo do Alquerque dos doze na Travessa do Sertório.

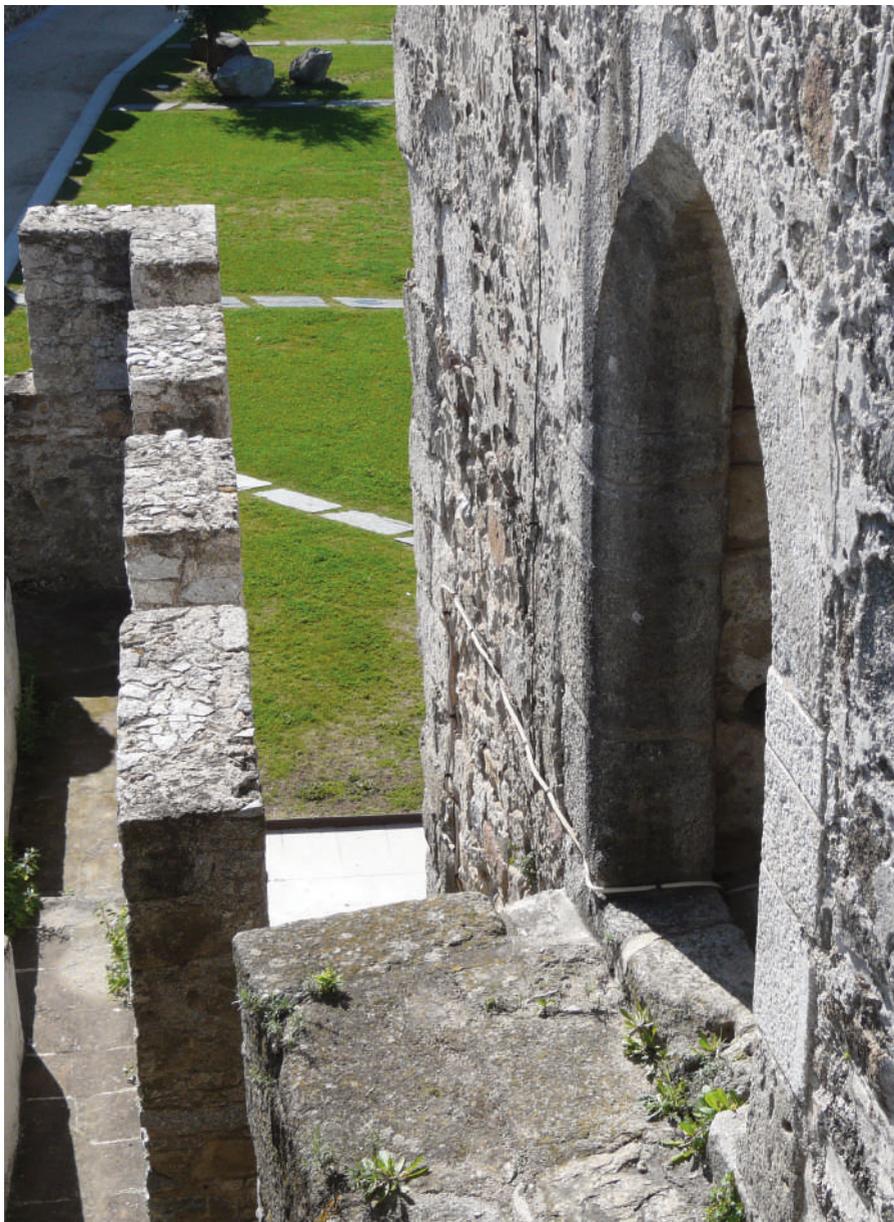
Regras: Uma versão das regras é a seguinte. Todas as peças se deslocam sobre as linhas do tabuleiro para uma das casas adjacentes ao lado ou à frente (as peças não recuam). As capturas são por salto pequeno (quando uma peça tem, na mesma linha, a casa adjacente ocupada por uma peça adversária e a seguinte vazia, a peça salta sobre a peça adversária que é capturada) e a mesma jogada pode consistir em várias capturas (se, após uma captura, uma outra é possível com a mesma peça). As capturas não são obrigatórias. Quando uma peça atinge o extremo do tabuleiro é promovida, passando a poder deslocar-se e capturar para trás. O movimento continua a ser para casas adjacentes e a captura é ainda com salto pequeno.



Esquema do *Jogo do Moinho* ou *Alquerque dos Doze*.



Jogo do Alquerque dos doze da Torre da Porta de Alconchel.



Torre da Porta de Alconchel.



Jogo do Alquerque dos doze do Convento dos Remédios.



Pormenor do outro *Jogo do Alquerque dos doze* do Convento dos Remédios.



Convento dos Remédios.

Jogo do Soldado

O *Jogo do Soldado* ou *Ludus latruncolorum* foi muito popular entre os soldados romanos. Trata-se de um jogo de estratégia militar em que o tabuleiro funciona como campo de batalha e as peças como soldados, que se jogava num tabuleiro rectangular de dimensões variáveis.

O *Jogo do Soldado* encontra-se gravado no pavimento de acesso à Igreja de Nossa Senhora da Graça em Évora. Trata-se de um tabuleiro de jogo de cronologia indeterminada, gravado numa pedra de granito, com aproximadamente 25 cm por 25 cm, e formado por um quadrado com seis linhas no seu interior que se cruzam perpendicularmente três a três.



Jogo do Soldado da Igreja de Nossa Senhora da Graça.

Regras: Numa primeira fase, os jogadores colocam alternadamente as suas peças no tabuleiro, em casas à sua escolha; quando todas as peças se encontram no tabuleiro os movimentos começam. Estes são na ortogonal, o número de casas que se quiser (como a Torre de Xadrez); as capturas são por custódia (uma peça é capturada se for ladeada em duas casas da mesma fila ou coluna por peças adversárias); as capturas podem ser múltiplas (em mais do que uma direção). Vence quem capturar todas as peças adversárias ou imobilizar o adversário. Se estas condições não se verificarem e não forem possíveis mais capturas, vence quem ficar com mais peças no tabuleiro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Catálogo da exposição *Pedras que Jogam - Jogos de tabuleiro de outras épocas*, 2004.
- [2] Fernandes, L., *Tabuleiros de Jogo Inscritos na Pedra: Um roteiro Lúdico Português*, Apenas, 2013.
- [3] Fernandes, L., Silva, J.N., *O Tabuleiro de Jogo do Alquerque dos Nove no Templo Romano de Évora*, Apenas, 2013.
- [4] Lhôte, J.-M., *Histoire des Jeux de Société*, Flammarion, 1994.
- [5] Parlett, D., *The History of Board Games*, Echo Point Books & Media, 2018.
- [6] Silva, J.N., *O Livro de Jogos de Afonso X*, Apenas, 2013.



Igreja de Nossa Senhora da Graça.



AQUEDUTO DA ÁGUA DA PRATA

PORTA DA LAGOA

RUA DO MURO

LARGO DE AVIS

AV. D. MANUEL TRINDADE SALGUEIRO

RUA DO CANO

LARGO DO CHÃO DAS COVAS

RUA CANDIDO DOS REIS

RUA DE AVIS

RUA FOTÓGRAFA

RUA DA MOURARIA

LARGO DOS COLEGIAIS

COLÉGIO DO ESPÍRITO SANTO

PRAÇA JOAQUIM ANTÓNIO D'AGUIAR

LARGO LUÍS DE CAMÕES

RUA DO MENINO JESUS

JARDIM DIANA

TEATRO GARCIA DE RESENDE

TEMPLO ROMANO

BIBLIOTECA PÚBLICA DE ÉVORA

CÂMARA MUNICIPAL DE ÉVORA

MUSEU DE ÉVORA

SÉ DE ÉVORA

RUA JOÃO DE DEUS

2

PRAÇA DE GIRALDO

RUA 5 DE OUTUBRO

RUA DIOGO CÃO

LARGO DA PORTA DE MOURA

RUA DE ME

RUA SERPA PINTO

RUA DA MOEDA

RUA DOS MERCADORES

RUA 5 DE OUTUBRO

LARGO DA MISERICÓRDIA

RUA MIGUEL BOMBARDA

RUA D. AUGUSTO EDUARDO NUNES

CONVENTO DOS REMÉDIOS

3

AV. D. NUNO ALVARES PEREIRA

RUA DA MOEDA

RUA DO RAIMUNDO

RUA BERNARDO MATOS

PRAÇA 1º DE MAIO

IGREJA DE S. FRANCISCO

5

IGREJA DA GRAÇA

RUA DO CICIOSO

RUA DO EBORIM

PALÁCIO DE D. MANUEL

JARDIM PÚBLICO

PORTA DO RAIMUNDO

PEDRAS QUE FALAM: JOGOS MATEMÁTICOS

- 1 JOGO DO MOINHO
- 2 JOGO DO ALGUERGUE DOS DOZE
- 3 JOGO DO ALGUERGUE DOS DOZE
- 4 JOGO DO ALGUERGUE DOS DOZE
- 5 JOGO DO SOLDADO