

## PEZA DO MES

maio

2014

---



**TABOLEIRO DE XOGO  
DE AQVIS QVERQVENNIS**

XUNTA DE GALICIA



ÁNFORA DECORADA CUNHA ESCENA DE XOGO ENTRE AQUILES E AJAX. MUSEO VATICANO. ROMA

### Taboleiro de xogo de *Aqvis Qverqvennis*

Os bens arqueolóxicos, en maior ou menor medida, axúdannos a achegarnos á vida dos nosos antepasados, neste caso, a un aspecto moi humano da vida dos soldados romanos: o xogo.

O xogo é unha actividade universal, practicada por nenos e adultos. A característica que comparten todos estes pasatempos é o compoñente lúdico destes. As fontes escritas, a arqueoloxía así como recentes estudos sobre a materia confirman que Roma é unha das civilizacións nas que o xogo –*Iudus*– é considerada unha parte importante da vida diaria dos seus cidadáns. Así, dedicaban boa parte do seu tempo libre a asistir a espectáculos públicos ou ben a xogar nun ámbito máis privado. Nenos e adultos aproveitaban calquera momento para practicar xogos de azar ou de cálculo, durante o paseo, no baño, na comida... Esta paixón será asimilada en todas as terras conquistadas, tamén na *Gallaecia*.

Este taboleiro procede do campamento romano de *Aqvis Qverqvennis* situado na parroquia de San Xoán do Baño, concello de Bande. *Aqvis Qverqvennis* é unha creación *ex novo*, localizada á beira da Vía XVIII do Itinerario de Antonino ou *Vía Nova* que comunicaba, polo camiño máis curto, as capitais dos conventos xurídicos de Bracara Augusta e Asturica Augusta. Tanto

a vía como o campamento datan dos primeiros lustros da dinastía Flavia (69-96).

As primeiras escavacións das que existe noticia datan dos anos vinte do século pasado dirixidas por D. Florentino López Cuevillas; a partir do ano 1975 A. Rodríguez Colmenero comeza un programa de escavacións sistemáticas que dan luz á evolución histórica do xacemento.

A bibliografía onde se dá a coñecer a existencia de taboleiros de xogo neste campamento (*Excavaciones arqueológicas en Aqvis Qverqvennis*) fálanos da exhumación de polo menos seis taboleiros –*tabulae lusoriae*–, e sete fichas de xogo –*calculi*–.

Neste caso trátase de seis fragmentos de tégula nos que aparece debuxada unha malla de casetóns máis ou menos regulares, realizada cun obxecto punxente. Conforman unha peza de 17 cm de lonxitude, 15 cm de largura e 2,7 cm de grosor. O ambiente campamental no que aparece o taboleiro é coherente coa práctica de xogos de estratexia como o *ludus latruncolorum* e o *duodecim scripta* (o escrito por décimo segunda vez). O *ludus latruncolorum* era considerado un xogo de estratexia militar, no que o taboleiro simbolizaba o campo de batalla. O poeta Saleio Basso refírese a este

xogo como un combate entre dous exércitos inimigos. Asemade, o autor do *Panegírico ad Pisonem* describe este xogo como un verdadeiro combate «...as pezas cambian polo taboleiro dun modo moi hábil e danse varios combates ós soldadiños de vidro; os brancos, para atrapar aos negros, e os negros para apoderarse dos brancos...». Este carácter militar reflíctese no seu propio nome, xa que tamén era coñecido como o «xogo do soldado» ou o «xogo dos ladróns». Neste último caso, o apelativo «ladrón», vén dado porque o termo *latro* ou *latrunculi* era utilizado, no latín antigo para referirse aos soldados mercenarios. Como estes non eran considerados individuos propiamente honestos, ambos os termos pasarán a designar, en tempos de Cicerón, ós vagabundos e ladróns. É entón cando os peóns, fuxindo deste termo contaminado da «mala reputación» pasan a ser chamados *milites* ou *bellatores*.

Para xogar ao *ludus latrunculorum* era necesario, por tanto, un taboleiro *-tabula lussoria-*, de forma cadrada ou rectangular, dividida normalmente en 8 liñas horizontais e 8 verticais que configuran unha trama xadrezada *-tabula latruncularia-* de 64 casas *-mandrae-*. A pesar das descrições recollidas nalgúns textos clásicos, non se pode concretar con exactitude as regras do xogo, pero é frecuentemente comparado coas damas e o xadrez. Aínda así, sabemos que cada contrincante contaría con 16 fichas *-calculi-* de diferentes cores: *-Brancas-negras, vermellas-douradas-* co obxectivo de diferenciar facilmente as pertencentes a un e a outro xogador. De entre esas 16 fichas, en cada equipo había dous tipos de pezas: *calculi ordinarii*, *pedones* ou *pedites* que só se moven en liña recta, son os equivalentes aos peóns; e os *calculi vagi*, compostos por dous centurións, dous elefantes, dous cabalos e dous satélites, que segundo as fontes escritas sabemos que se moven en todas as direccións pero non os seus movementos concretos. As diferenzas entre os *calculi ordinarii* e os *vagi* veñen dadas polo tamaño, normalmente de maiores dimensións os *vagi*. Os *calculi vagi* estarían colocados nas *mandrae* exteriores e inmediatamente a estes colocaríanse os *ordinarii*. O xogo consistía en avanzar cara ó campo do contrario comendo/expulsando as fichas do adversario. Existían diferentes situacións provocadas pola estratexia de cada xogador: expulsar unha ficha *-calculi capti-*, apresala *-calculi ligari-* ou inutilizala, encerrala de forma que se impedise o seu movemento *-calculi inciti-*. Cando un xogador conseguía algunha destas situacións era proclamado *imperator*.

A dificultade das regras do xogo fixo que aínda tratándose dun divertimento moi apreciado polos romanos, non fose moi practicado a nivel popular. Segundo J. Guillén na súa obra *Vrbs Roma. Vida y costumbres de los romanos*, os xefes militares, os soldados e os que na súa xuventude pasaran moitos anos no exército si que gozaron deste xogo. Así, da súa práctica tamén deberon gozar os soldados doutros campamentos romanos como os da Ala II Flavia en Petavonium (S. Carretero Vaquero, «El *ludus latrunculorum*, un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia»).

A exhumación de taboleiros similares en ámbitos non militares documenta a práctica en cidades como a de Conimbriga, onde se localiza unha *tabula* aproveitada polos dous lados, nun con liñas incisas formando as *mandrae* para o *ludus latrunculorum* e, no outro, columnas para o xogo do *duodecim scripta*. Asemade, o achado de *tabulae lussoriae* en asentamentos castrexos é unha mostra evidente do proceso romanizador do noroeste peninsular. Tales como os dous localizados no castro de Viladonga (Lugo) ou os dous castros de Coaña e Sanchuí (Asturias). En todos estes casos tamén se documentan un bo número de fichas *-calculi-* (F.J. Costas Goberna, *As pedras e os xogos*). O material utilizado para a elaboración dos taboleiros e das fichas fornecen datos sobre o nivel social do seu propietario. Neste caso concreto, trátase dunha tégula reutilizada, onde o verdadeiro valor vén dado pola capacidade de amortización do material. En contraposición, nun banquete descrito por Petronio faise referencia a un taboleiro do *duodecim scripta* que destaca pola súa calidade e que pertence ao anfitrión da velada, Trimalción: «...permitirédesme terminar a miña partida». Detrás del chegaba un escravo cun taboleiro de terebinto e uns dados de cristal. Observei un detalle que xa é o colmo do refinamento: en lugar de pedriñas brancas e negras como peóns, usaba denarios de ouro e prata» (Petronio, II, 33, 1-2.).

O *ludus latrunculorum* parece derivar doutro xogo grego chamado *Petteia*, do que se ten referencia dende a época de Homero. Pero a súa orixe parece atoparse en Exipto. É difícil detectar as súas primeiras prácticas. Así, R.C. Bell na súa obra *Board and table games from many civilizations*, cita un texto de Marco Terencio Varrón (116 aC. -27 aC.) *-De Lingua Latina (liber decimus)-* no que utiliza a malla xadrezada da *tabula latruncularia* para explicar as declinacións latinas, evidencia de que o coñecemento do xogo xa é un feito xeneralizado. As últimas noticias da súa existencia en contexto romano datan do s. V d.C., no libro das *Saturnales* de Macrobio, aínda que segundo F.J. Costas Goberna (*As pedras e os xogos*) se segue xogando con posterioridade en zonas periféricas do Imperio.

A necesidade de exercitar a mente para xogar ao *ludus latrunculorum* era moi ben vista polas autoridades romanas fronte aos xogos de azar. Estes últimos, xa en época republicana, considerábase que atentaban contra a integridade do individuo, a súa firmeza e o seu temperamento, máximo ao sumarlles apostas de grandes cantidades de cartos. Os xogos de azar serán prohibidos ao final da República a través de diferentes leis como a *lex alearia* ou as *Titia*, *Publicia* ou *Cornelia* que seguirán en vigor durante o Imperio. Soamente se permitía a súa práctica nos convites: «quod in conuiuiis, uescendi causa ponitur, in eam rem familiae ludere permittitur», e nas festas saturnais *-Iudi saturnales-*. A pesar destas prohibicións a maioría dos xogos practcados durante o Imperio, por adultos e por nenos, eran de azar. Eran moi practcados os dados *-aleae-* e o cara ou cruz *-navia aut captia-*.





CLAUSTRO DO PATIO DO MUSEO ARQUEOLÓXICO NA SÚA SEDE DA PRAZA MAIOR



ENTRADA Á SALA DE ESCULTURA DO MUSEO ARQUEOLÓXICO PROVINCIAL SITUADA AO LADO DO CLAUSTRO DE SAN FRANCISCO



INTERIOR DA SALA DE ESCULTURA DO MUSEO ARQUEOLÓXICO PROVINCIAL

## MUSEO DE OURENSE

O edificio histórico que é a sede do Museo está pechado ao público por obras de reforma. Aínda así, cando é posible, facilítase a súa visita, libre e tamén con posibilidade de guía, para coñecer os restos conservados e descubertos como resultado da intervención arqueolóxica realizada. O soar foi ocupado dende época romana –da que quedan algúns testemuños fragmentarios, pero relevantes na historia da cidade de Ourense–, e seguidamente por unha necrópole altomedieval, para finalmente erguer nel o pazo do bispo de Ourense, construción civil románica do século XII, moi completa e que se definiu na súa totalidade espacial e volumétrica, aínda que foi obxecto de engadidos e modificacións ata configurar o actual conxunto, monumento histórico-artístico declarado en 1931.

## ESCOLMA DE ESCULTURA

En canto se realizan as obras de remodelación ofrécese aos visitantes unha visión das coleccións do Museo a través dunha cuidada selección de pezas de escultura, dende a protohistoria ao barroco, na sala San Francisco. Esta é a antiga igrexa da Venerable Orde Terceira (VOT) de San Francisco, que se sitúa ao lado do cemiterio e do ex-convento do mesmo nome, onde está o claustro gótico e a nave da igrexa cos seus monumentos funerarios góticos e renacentistas.

Teléfono : 988 230 430

O horario de visita:

martes a sábado: 9.00 a 22.00 h ininterrompido

domingo: 9.00 a 15.00 h

luns pechado

## Outros servizos do Museo

Os servizos de información xeral, biblioteca e consulta de investigadores están dispoñibles na situación provisional do Museo, na rúa Xílgaros s/n, (Centro Santa María de Europa, A Carballeira), 32002 Ourense.

Teléfono: 988 223 884

Horario de atención ao público: de luns a venres, das 9.30 ás 14.30 h e das 16.00 ás 20.30 h

[www.musarqourense.xunta.es](http://www.musarqourense.xunta.es)

[mapour@xunta.es](mailto:mapour@xunta.es)

## PEZA DO MES:

EDITA: Museo Arqueolóxico Provincial de Ourense

TEXTO: Sonia Engroba Cabana

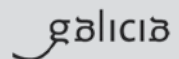
FOTOGRAFÍA: Fernando del Río

MAQUETA: Araceli Gallego

ISSN: 1579-9956

Museo Arqueolóxico 







XUNTA  
DE GALICIA