

# Los alquerque andalusíes de la excavación del teatro romano de *Caesaraugusta* (Zaragoza, España) The Andalusian alquerque in the excavation in the Roman Theater of *Caesaraugusta* (Zaragoza, Spain)

Aránzazu Mendivil Uceda

## Resumen

*El juego en el mundo andalusí aparece proscrito en múltiples escritos de la época. Pese a esa prohibición moral y religiosa no era infrecuente su práctica, como así demuestran los diversos tableros de juegos que aparecen en yacimientos andalusíes. Prueba de ello son los siete tableros de alquerque encontrados en la última y definitiva fase de excavación del Teatro romano de Caesaraugusta.*

**Palabras clave:** Alquerque, juego del Molino, Saraqṣṭa, Al-Ándalus.

## Abstract

*The game in the Andalusian world is prohibited in many writings of the period. Despite this moral and religious prohibition, it was not uncommon practice. As well shows it, the various game boards that appear in sites andalusíes. Proof of this are the seven boards of alquerque founds in the last and final phase of excavation of the Roman Theater of Caesaraugusta.*

**Keywords:** Quirkat, Nine Men's Morris, board game, Islamic period, Saragossa (Spain).

## Introducción

Como preámbulo a la descripción de las piezas arqueológicas que dan pie a este estudio, haremos una breve presentación de la importancia del juego como actividad social y las primeras manifestaciones de los *juegos de tableros* documentados. A continuación y para aproximarnos al contexto cultural del alquerque en Alandalús repasaremos las fuentes en

las que se hace mención a los juegos como actividad prohibida.<sup>1</sup>

Explicaremos el origen del término *alquerque* así como otros nombres que recibe, entre los que cabe destacar el *Juego del Molino* cuya traducción ha dado nombre a este juego en varios países de Europa. También veremos algunos ejemplos de tableros en la Península.

---

1. Queremos indicar aquí que para referirnos al territorio peninsular bajo el control musulmán optamos por utilizar la denominación Alandalús sugerida por el arabista Federico Corriente, en lugar del arraigado al-Ándalus: "En el caso de Alandalús, cuya castellanización parece inevitable, preferimos sugerir exactamente la pronunciación que daban al país sus nativos, más conforme también con la prosodia castellana, en lugar de la acentuación esdrújula, que nunca se usó en el Occidente islámico, ni responde sino a una imitación de una de varias pronunciaciones tradicionales del árabe clásico en Oriente". CORRIENTE F. Y ÁLI MAKKI M., *Crónica de los emires Alhakam I y Abdarrahmán II entre los años 796 y 847 (Almuqtabis II, 1) / Ibn Hayyan, Zaragoza*, Instituto de Estudios Islámicos 2001, 17.

La última parte la dedicamos a la descripción arqueológica de los tableros portátiles encontrados en la excavación del Teatro romano de Caesaraugusta, que en contextos musulmanes ofrece un conjunto de siete tableros de *alquerque de nueve*. Como complemento indispensable para el juego en general, presentamos algunos datos sobre las fichas y los dados encontrados también en esta excavación.

## El juego

Según la RAE el juego es un “*ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde*”, es decir que se trata de una actividad social que recrea la ancestral necesidad de lucha por la supremacía de un individuo sobre otro.<sup>2</sup>

Se documentan tableros de juego desde tiempos de la Antigua Grecia, en la Acrópolis de Atenas o en el antiguo Egipto. Se cree que fueron los comerciantes fenicios quienes difundieron por el Mediterráneo los *juegos de tablero*. También sobre territorio europeo se han encontrado tableros grabados sobre piedra, como el del sepulcro irlandés de la Edad de Bronce en el condado de Wicklow.

La evidente dificultad de asignar una cronología a los grabados lleva a pensar que, en muchas ocasiones, éstos no sean contemporáneos al uso propio de la superficie sobre la que están realizados sino cuando ésta ya ha sido abandonada como tal y pasa a ser espacio reocupado por otras gentes. Tal sería el caso del alquerque grabado sobre una de las columnas del Ramesseum, el Templo en honor a Ramsés II construido en el siglo XII a.C.<sup>3</sup>

Es en la Edad Media cuando este tipo de juego se expande por toda Europa, por ejemplo se encuentran ejemplares grabados en las catedrales de Canterbury, Gloucester o en la Abadía de Westminster. También en la tumba vikinga de Gokstad (Noruega) de finales del siglo IX (GRANDET y GORET, 2012). Otros tableros de alquerque proceden del sur de Francia con cronologías de los siglos X a XII y se encuentran asociados a espacios castrenses y aristocráticos (BOURGEOIS, 2002, 381).

## En Alandalús

Aunque los *juegos de tablas* se documentan desde época romana, su amplia difusión se produce desde la llegada de los árabes a Occidente. Así mismo, su acep-

tación o rechazo estuvieron motivados o criticados en función del poder político o religioso del momento. Por ejemplo, en la órbita cortesana del mundo islámico el ajedrez y otros *juegos de tablas* eran actividades muy apreciadas ya que mostraban las habilidades estratégicas de los miembros de la élite que los practicaban, mientras que ulemas y alfaquíes los prohibían en sus escritos.

## Prohibición de los juegos de azar

De todos es conocido que la sociedad musulmana se rige desde sus inicios hasta ahora por el texto *revelado*. El Corán alude a los juegos de azar en tres aleyas, y en todas ellas se pretende disuadir de su práctica:

“*Vosotros que creéis!. Ciertamente el vino, el juego de azar, los altares de sacrificio y las flechas adivinatorias son una inmundicia procedente de la actividad de Shaytán [Satán]; apartaos de todo ello y podréis tener éxito*”. (Corán 5,90).

“*El Demonio quiere sólo crear hostilidad y odio entre vosotros valiéndose del vino y del maysir [el juego de azar], e impediros que recordéis a Dios y hagáis la aza-lá. ¿Os abstendréis, pues?*” (Corán 5,91).

“*Te preguntan sobre el vino y el juego de azar. Di: En ambas cosas hay mucho daño para los hombres y algún beneficio, pero el diablo es mayor que el beneficio [..] (Corán 2, 219).*”

No es de extrañar que los textos religiosos incidan en los efectos negativos del juego ya que, a nivel práctico, en muchas ocasiones éste deriva en trampas y peleas y esto es motivo de inestabilidad entre la comunidad musulmana.<sup>4</sup>

Personajes sabios de la época también criticaban el juego y prevenían de sus perjuicios. El conocido poeta Ibn Ḥazm, autor de *El Collar de la paloma*, creció en la corte cordobesa del califato. Su ideal de hombre era aquel que imitaba en sus actos al Profeta y que buscaba el conocimiento, huyendo del mal y de la ignorancia, independientemente de su estatus social. Así lo pone de manifiesto en una de sus obras didácticas:

“*Los reyes menos poderosos [se refiere a las personas adineradas] se fatigan por cosas semejantes [sucumbir ante los deseos que llevan hacia el mal], desentendiéndose de lo que hemos mencionado [la búsqueda de la moderación para alcanzar el Paraíso] y ocupándose en los juegos de ajedrez y el chaquete [backgammon o tablas reales], dándose al vino, a oír*

2. Roger Caillois hizo una definición de juego en su libro *Les jeux et les hommes*: “Le jeu est une activité qui doit être : 1. libre : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique ; 2. séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps ; 3. incertaine : l'issue n'est pas connue à l'avance ; 4. improductive : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont en fait que transfert de richesse) ; 5. réglée : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires ; 6. fictive : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde”.

3. Respecto a los grabados de *triple recinto* (como también se les conoce) en disposición vertical que se han documentado en muchos monumentos, algunos autores han sugerido la posibilidad de que representen símbolos mágicos contra el Mal, o las fases de la vida y el espíritu. Sobre estos aspectos ver: (DIEGUEZ LUENGO, 1974, 14-19). (JOVER PÉRISS, 2012, 17-19).

4. Como lo fue antes en otras culturas como por ejemplo la romana, donde se dictó, ya en el siglo II a.C., la *Lex alearia* en la que el perdedor podía exigir cuatro veces la cantidad que había perdido. (DÍAZ GÓMEZ, 2002, 285).

*cantos, a cabalgar en partidas de caza y demás ociosidades que revierten en daño de este y en el otro mundo y que de provecho nada tienen*".<sup>5</sup>

Este pasaje está reflejando, además de otras ocupaciones y aficiones, los hábitos de juego entre los personajes que habitaban la corte cordobesa de finales del siglo X, pocos años antes de la *fitna*.

Otro autor que plantea el tema de los juegos de azar es el magistrado Ibn 'Abdūn, un sevillano que a comienzos del siglo XII escribió un tratado de *hisba* en el que intentaba recopilar aquellos actos de la vida pública que eran acordes con el Corán y *la costumbre*, a la par que denunciaba y rechazaba los que no lo eran.<sup>6</sup> Así en su texto podemos leer:

*"[182] Debe prohibirse jugar al ajedrez, a las tablas reales, a las damas y a las flechas, por ser juegos de azar, que son pecado y distraen del cumplimiento de los deberes religiosos".*

A finales del siglo XII, en Córdoba el polígrafo Ibn Rušd (nombre latinizado Averroes), en su obra *Exposición de la 'República' de Platón* critica el juego cuando enumera los valores que predominan en las sociedades que él considera injustas: *"la riqueza, el linaje, los juegos de azar y todo lo superfluo"*.<sup>7</sup>

Sin embargo no todos los sabios tenían el mismo concepto sobre el *arte de jugar*. Este es el caso de Al Rāzi y Al-Farabi (s. IX-X) quienes opinaban que para mantener un buen equilibrio del cuerpo y la mente humana eran necesarias otro tipo de actividades: *"el juego, la alegría y el placer son válidos para rehacerse y reanudar los esfuerzos serios"*.<sup>8</sup>

Hasta ahora hemos visto las opiniones, mayoritariamente negativas, que el juego tenía en el mundo andalusí. Veamos ahora a qué llamamos alquerque.

## El término alquerque

Entre los juegos mencionados en las fuentes escritas árabes, se encontraba el ajedrez, las tablas reales o el alquerque.

La primera mención documental árabe del juego del alquerque data de los años del Profeta. El lexicógrafo Ibn Manzūr recoge en su diccionario *Lisān al-Ārab*, a finales del siglo XIII, el término 'qirq' el cual aparece en un *hadiz* que describe una escena en la que el Profeta ve a unos niños jugar con un alquerque y no se lo prohíbe.<sup>9</sup>

Aparece después, en el siglo X, el *Kitab al-aghani* (*El libro de las canciones*) del sabio iraní Abu al-Faraj al-Isfahani. Una compilación de poemas con música desde época preislámica hasta el siglo X en donde se hace alusión al juego del *qirq*.

Más adelante, ya en época cristiana, sabemos cómo se jugaba al alquerque y cómo eran los tableros en el siglo XII gracias a la recopilación sobre el juego que el rey Alfonso X el Sabio mandó hacer durante su reinado y que lleva por título *'Libro de axedrez, dados e tablas'* (Sevilla, 1283). Uno de los siete capítulos de esta obra está dedicado al juego del alquerque: *'Libro del alquerque. Este es ell Alquerque de doze que iuega con todos sus trebeios [...]'*.

De las ciento cincuenta ilustraciones del manuscrito alfonsí, dos de ellas (92V<sup>10</sup> y 93R<sup>11</sup>) representan escenas de juego sobre tableros de *alquerque de nueve* como los que hemos encontrado en la excavación del teatro romano.

En el siglo XVI, encontramos este término utilizado para describir otro tipo de juego que se practicaba en el Méjico precolombino.

*"Algunas vezes miraua Motecçuma como jugauan al Patoliztli, que parece mucho al juego de las tablas. Y que se juega con hauas, o frisoles raiaidos como dados de harininas que dizen Patolli. Los quales menean entre ambas manos. Y los echan sobre una estera, o en el suelo, donde ay ciertas raiaas, como alquerque, en que señalan con piedras el punto que cayo arriba, quitando, o poniendo china"*<sup>12</sup>

Y si avanzamos en el tiempo, vemos que en el Diccionario de Autoridades de 1726 se sigue utilizando este nombre que lo definen como:

5. Ibn Ḥazm, (2007): *El libro de los caracteres y las conductas y Epístola sobre el establecimiento del camino de la salvación de manera abreviada*. Ed. y tr. Emilio Tornero Poveda, Ediciones Siruela, Madrid.

6. No se sabe con certeza el cargo público que ocupó Ibn 'Abdūn, según Levi-Provençal y García Gómez, podría haber sido un almotacén o cadí pero sin llegar a ser un hombre extraordinariamente culto por el tipo de vocabulario y expresión escrita que utilizaba. MUHAMMAD IBN 'ABDŪN, 1948.

7. IBN RUŠD, 1986.

8. Abū Bark Ibn Zakariyyā al Rāzī conocido como el "galeno árabe" y Abū Nasr al-Fārābī como "el segundo maestro" fueron pensadores destacados que dedicaron su atención hacia la clasificación de los saberes para que se integrasen en un "todo perfecto y ordenado" dentro de las revelaciones del Profeta. Así fue como por ejemplo al-Fārābī, en

su búsqueda de la Ciudad Ideal y en su concepto de Felicidad Suprema, argumenta que las artes [y el juego] son necesarios para la vida diaria ya que ocupan el tiempo libre de los hombres (satisfacer el descanso) y ayudan a conformar su carácter, al tiempo que permiten recuperar la energía necesaria para "las actividades serias". PUERTA VILCHEZ, 1997, 314-316.

9. Quiero agradecer al profesor Federico Corriente su explicación sobre este término y la ampliación del hadiz del Profeta.

10. <https://es.pinterest.com/pin/26880928996606364/> (Consultado el 14/11/2016).

11. <https://es.pinterest.com/pin/26880928996606368/> (Consultado el 14/11/2016).

12. LOPEZ DE GÓMARA, F. (1553), *La conquista de Mexico. 1552. Con licencia y privilegio del Principe nuestro señor.*, Zaragoza, fol. 42.

“s. m. Juego de piedrecitas sobre un tablero rayado, que hace diversos quadros, y por las rayas se van moviendo las piedrecitas, y quando se halla tercera casa vacía del contrario se pasan à ella ganando la piedra que está en medio, que algunas veces acaéce ser dos, y tres: y si pudiendo tomar no lo hace pierde la suya, lo que por término próprio llaman *soplársela*. El P. Guadix dice que es voz Arabe, y lo mismo siente Diego de Urréa, y que viene de *Querquon*, ò *Hereque*, que corresponde en Castellano Castro, por ser la figura del tablero semejante à la delineación de un campamento y orden de batalla, ò *Real de ejército*. Lat. *Calcolorum, sive scruporum ludus, vel palaestra*”.

Respecto a su procedencia etimológica, en el *Glossaire des mots espagnols et portugais dérivés de l'arabe* de Dozy y Engelmann, se indica que alquerque viene de *al-quirq* que significa ‘*une sorte de jeu*’. Y añade como segunda acepción ‘*une grande pierre dans un pressoir à huile, sur laquelle on place les cabas d'olives qu'on a l'intention de presser*’. Estos autores terminan indicando que desconocen el origen de ese término.<sup>13</sup>

En el *Diccionario de arabismos y voces afines en iberorromance* del arabista Federico Corriente, lo define en primera acepción como ‘*juego de tres en raya*’. En la variante portuguesa *algregue* significa ‘*teselas*’. Para ambos casos indica que procede del andalusí *alqirq* y éste a su vez del árabe clásico *qirq*. Su origen anterior es discutido, aunque el autor se decanta por la procedencia persa del término. Como segunda acepción tanto en castellano como portugués, hace referencia a espacios y objetos de las almazaras.<sup>14</sup>

### Otros nombres

Este tipo de *juego de tablero* o *triple recinto*, es conocido en muchos países europeos también como *Juego del Molino*.<sup>15</sup> René Germain, (GERMAIN, 1993, 55) afirma que adquiere tal nombre porque se jugaba durante los turnos de espera de los molinos, unos lugares en los que se congregaban usuarios, vendedores y compradores y donde era habitual incluso pasar la noche, por lo que no sería de extrañar que se jugara a modo de entretenimiento.<sup>16</sup>

### Los orígenes del juego y su dispersión

Tradicionalmente se cree que el tablero más antiguo de alquerque está grabado en Egipto sobre una losa del techo del templo de Qurna construido en el

siglo XV a.C. en el Valle de los Reyes a la altura de Luxor.<sup>17</sup> Junto al grabado del alquerque hay otras treinta y tres figuras de las cuales seis son representaciones de juegos. Algunos autores creen que fueron realizados por coptos en los siglos IV-V d.C.<sup>18</sup>

Se ha encontrado otro ejemplar en la Casa de los Escudos, junto a la Acrópolis de Micenas. Se trata de una placa de cerámica de cronología helenística, que lleva grabado un alquerque de nueve. (Figura 1)

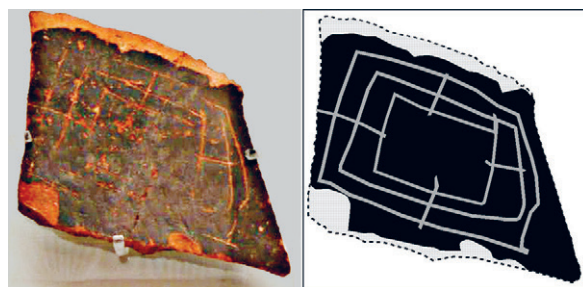


Figura 1. Placa de arcilla con un tablero grabado. Museo arqueológico de Micenas. Dibujo: A. Mendívil.

Muchos ejemplares se encuentran tallados en placas de piedra o mármol en los suelos o fachadas de los edificios más emblemáticos que han llegado hasta nuestros días, como por ejemplo los que se pueden ver en las escaleras de los Propileos en la Acrópolis de Atenas.

A partir de la Edad Media se multiplican los testimonios documentales e iconográficos sobre estos *juegos de tablas* llegando a tierras americanas via los conquistadores hispanos y anglosajones.

### Otros ejemplares

Ya en la Península se encuentran numerosos tableros cuya cronología no siempre es fácil determinar.

En Portugal se han encontrado cuatro tableros sobre ladrillo con cronología musulmana de los siglos XII-XIII como por ejemplo el del Castillo de Alcaçer do Sal. Y también dos tableros de época romana como el de Conínbriga (FERNANDES 2004).

En la ciudad de Mérida encontramos un tablero grabado sobre uno de los muros de la Basílica de Santa Eulalia. (Ver Figura 2). Este edificio se levantó tras la conquista de la ciudad por el rey Alfonso IX en

13. DOZY, 1869, 185.

14. CORRIENTE, 2003, 207.

15. Mühlespiel en Alemania, мельница en Rusia o mølle en Dinamarca. En países anglosajones se conoce como Nine men's Morris.

16. El alfaquí malagueño Al-Saqāṭī escribió en su *Kitāb fi*

*ādāb al-ḥisba* en el primer tercio del siglo XIII una anécdota en la que narra cómo él mismo pasó “*la noche en un molino con un grupo de veedores y alamines para establecer el precio de coste de la harina*”. AL-SAQĀṬĪ AL-MĀLAQĪ, 2014, 92.

17. WESTERVELD, 2013.

18. UBERTI, 2012.

1230. El tablero se encuentra tallado sobre un sillar dispuesto en posición vertical por lo que deducimos que el juego estaría grabado con anterioridad, cuando tal sillar estuviera en disposición horizontal. Lo que no podemos indicar es si ese tablero es cronología romana, musulmana o ya cristiana.



Figura 2. Sillar del muro este de la Basílica de Santa Eulalia en el que hay tallado un tablero de alquerque. Se puede observar que el tablero tiene un espacio central circular al que llegan las líneas centrales. Según René Germain (GERMAIN, 1993, 54) ese espacio central representa el cielo o el Paraíso. Llegar a él da ventaja al jugador que lo alcanza primero. Foto: A. Mendivil.

Importante es el conjunto de juegos, fichas y dados que se han encontrado en el yacimiento meseteño de la ciudad de Vascos (Toledo) con cronología de los siglos X al XI.<sup>19</sup> De entre sus juegos de tablero destacamos los seis tableros de *alquerque de nueve* realizados uno sobre roca y el resto portátiles de pizarra o ladrillo procedentes de los escombros de la Alcazaba.

En la isla de Menorca también encontramos un ejemplar de *alquerque de nueve* grabado sobre un monumento escalonado en el sitio de Toraixa (Es Castell).<sup>20</sup>

## Los materiales arqueológicos del teatro romano de *Caesaraugusta*

### Apuntes sobre la excavación

El Teatro Romano de *Caesaraugusta*, constituye una de las principales excavaciones arqueológicas de Zaragoza. Descubierto en 1972 durante el derribo de un solar de la calle la Verónica, el Departamento

de Arqueología de la Universidad de Zaragoza realizó algunas catas y llevó a cabo una primera campaña de excavación de 1972 a 1973. Tras diez años de parón se inicia una segunda fase de trabajos. Entre 1984 y 1992 bajo la dirección de Miguel Beltrán Lloris se realizan otras siete campañas con el equipo del Museo de Zaragoza.

La puesta en valor del edificio romano, que se contemplaba en el Plan Integral del Casco Histórico y la construcción del actual edificio del museo, propició que en 1998 el Servicio Municipal de Arqueología, bajo la dirección de los arqueólogos Francisco Escudero Escudero y M<sup>a</sup> Pilar Galve Izquierdo, continuara las excavaciones hasta su conclusión definitiva en 2002.

Vamos a presentar un conjunto de siete tableros del juego '*alquerque de nueve*' que allí aparecieron, dos de ellos se encuentran expuestos precisamente, en el Museo del Teatro de *Caesaraugusta*.

### La técnica

Técnicamente este tipo de incisiones grabadas sobre superficies se conocen como "grafitos", entendiéndose como tales la '*representación, grabada o pintada, realizada fuera de cualquier programa iconográfico decorativo o epigráfico*,' (MÉNDEZ MADARIAGA & VELASCO STEIGRAD 2012: 294). El origen de la técnica del grafito se remonta al paleolítico ya que se han encontrado grabados en cuevas y abrigos. Pero a partir de ese momento cualquier objeto, bien sea elemento constructivo o artefacto móvil como cerámica, pizarra, huesos, ladrillos, tejas, etc., ha sido un soporte ideal para diversas manifestaciones, entre ellas la expresión lúdica, que es habitual en todas las sociedades (ZRALKKA 2014: 43).

En la excavación del Teatro romano de *Caesaraugusta* han sido localizadas cuatro placas de cerámica y otro fragmento más sobre yeso que llevan en total grabados siete tableros de *alquerque de nueve*.

### Tableros 1 y 2

Los Tableros 1 y 2 proceden de un fragmento de placa de cerámica de pasta rosácea sobre la que se han practicado incisiones por ambas caras, con un claro carácter improvisado. (Fig. 3 y 4). Esta pieza está expuesta en el Museo del teatro romano de *Caesaraugusta* y tiene nº sigla: 98.3 - 39.59/V.AD - 26279. Apareció en un nivel de revuelto sobre el área de la *media cávea* Oeste en una cota: z<sup>1</sup>:(-) 0,37 cm.; z<sup>2</sup>: 0 cm. (Ver figura 15).

19. IZQUIERDO BENITO, R. (1981): "Tipología de la cerámica hispanomusulmana de Vascos (Toledo)" en II Coloquio cerámica medieval del Mediterráneo occidental, Toledo, pp.113-125.

20. LAGARDA MATA, F. (2006): Grabados rupestres de Menorca, Zaragoza. Una relación extensa de los hallazgos en España la podemos encontrar en JIMENEZ, 2012, 140-142.

Sobre una placa de 15,5 cm. de alto y 3 cm. de grosor solo se ha conservado un fragmento de 7,5 cm. de ancho. En ambas caras se observan perfectamente los diagramas que delimitan los tres recintos conectados por cuatro líneas axiales. Sobre las esquinas y los puntos de intersección es donde se colocan, por turno (o mediante el dado), los peones de cada jugador, en número de cinco, siete, nueve o doce según la modalidad de juego.



Figura 3. Cara A del fragmento de alquerque 98.3 - 39.59/V.AD - 26279. Expuesto en el Museo del teatro de *Caesaraugusta*. Foto: Ayuntamiento de Zaragoza - Museo del Teatro de *Caesaraugusta* (Fotografía: Andrés Ferrer).

### Tableros 3 y 4

También en el Museo del teatro romano de *Caesaraugusta* encontramos los tableros 3 y 4. En la unidad 30.86, en una cota: z<sup>1</sup>: (-)1,61, z<sup>2</sup>: (-)0,58 cm, sobre el anillo que separa la *media* de la *summa cavea* Este, se localizó con n° sigla: 98.3 - 34.40/AN.AO - 94747 una placa cerámica de pasta blanquecina de 14 cm. de alto y 2,8 de grueso donde se grabaron de manera tosca, las líneas que delimitan tres campos o recintos. El fragmento mide 16 cm. de ancho y por una de sus caras casi se conserva el tablero completo. (Fig. 5 y 6).

### Tablero 5

En la misma unidad y cota que los tableros 3-4 ha aparecido otro grabado de líneas paralelas y perpendiculares que podría ser otro alquerque, en esta ocasión realizado sobre un fragmento de placa de yeso de dimensiones 7,5 x 9,2 x 2,7 cm que lleva número de sigla: 98.3 - 34.40/AN.AO - 94282. (Ver Fig. 7). Una de las líneas sobrepasa el campo y llega al trazado exterior, pero esta circunstancia se da en numerosos ejemplares y responde a ese carácter improvisado de estas piezas.

### Tablero 6

Apenas unos metros separan los tableros 3-4, y 5 del tablero 6. En la unidad 30.145 se localizó otro frag-



Figura 4. Cara B del fragmento de alquerque 98.3 - 39.59/V.AD - 26279. Expuesto en el Museo del teatro de *Caesaraugusta*. Foto: Ayuntamiento de Zaragoza - Museo del Teatro de *Caesaraugusta* (Fotografía: Andrés Ferrer).



Figura 5. Cara A del fragmento de alquerque 98.3 - 34.40/AN.AO - 94747. Expuesto en el Museo del teatro de *Caesaraugusta*. Foto: Ayuntamiento de Zaragoza - Museo del Teatro de *Caesaraugusta* (Fotografía: Andrés Ferrer).



Figura 6. Cara B del fragmento de alquerque 98.3 - 34.40/AN.AO - 94747. Expuesto en el Museo del teatro de *Caesaraugusta*. Foto: Ayuntamiento de Zaragoza - Museo del Teatro de *Caesaraugusta* (Fotografía: Andrés Ferrer).

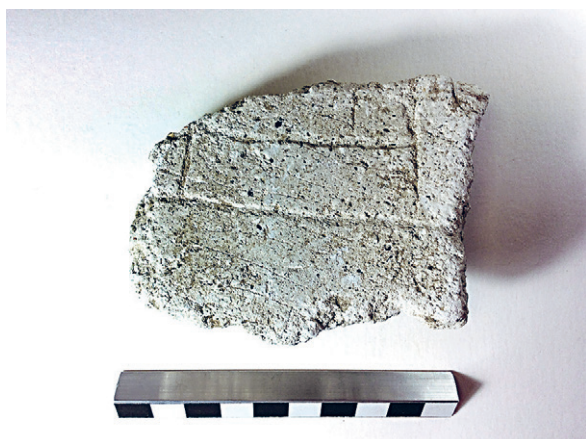


Figura 7. Tablero 5. Fragmento de alquerque 98.3 - 34.40/AN.AO - 94282. Foto: A. Mendivil.

mento de placa cerámica de pasta rosácea sobre la que grabaron, sólo por una de sus caras, dos ángulos de 90° paralelos entre sí. Esta pieza lleva nº sigla 98.3 - 34.36/AL.AN - 103076 y apareció en una cota z': (-)2,21 cm., z<sup>2</sup>: (-)1,98 cm, superior a los anteriores. Sus dimensiones son 11,5 x 12,2 y 3,4 cm. de grosor. (Fig. 8)

#### Tablero 7

Procedente del pozo 137 y con nº sigla 98.3 - P. 137 - 112739, apareció otro fragmento de placa cerámica que tiene por ambas caras esbozadas líneas perpendiculares y oblicuas desde las esquinas, pero que apenas permiten definir los recintos dado su estado tan deteriorado. Sus dimensiones son 10 x 10 y 3,1cm. de grosor. La cara 1 (Fig. 9) dudamos si realmente se trata de un alquerque de nueve o de otra modalidad de juego.

A partir del siglo XV, en contextos árabes se documenta el juego del alquerque con la adición líneas diagonales, sin embargo este fragmento que presentamos está en un contexto de materiales finales de XI y principios del XII, por lo que consideramos que esas diagonales son 'accidentes' del diagrama cuadrangular.

Respecto a la cara 2 de este fragmento (Fig. 10) creemos que las incisiones que se aprecian podrían estar realizadas a modo de ensayo.

Como hemos podido observar los tableros andalusíes de la excavación del teatro responden al diagrama de dos o tres cuadrados concéntricos que disponen de cuatro líneas que los conectan de manera perpendicular. En sólo uno de los tableros, dichas líneas se cruzan en el centro.

#### Fichas y dados

Otros objetos necesarios para el desarrollo del juego son las fichas o peones. Aunque seguramente se improvisaría con piedras del suelo, de alguna



Figura 8. Tablero 6. Fragmento de alquerque 98.3 - 34.36/AL.AN - 103076. Foto: A. Mendivil.

manera tenían que diferenciar las que correspondían a cada jugador. No son infrecuentes en las excavaciones arqueológicas los hallazgos de fragmentos cerámicos trabajados para redondear sus bordes. En la última fase de excavación del teatro romano fueron localizadas un total de 138 fichas hechas sobre cerámica de las cuales treinta y cuatro son de cronología musulmana. En la Figura 11, mostramos una ficha o peón realizado sobre un fragmento de ataífor con vidriado melado por una cara al que se le ha dado forma redondeada.

Los dados, sin ser imprescindibles, eran utilizados en el juego del alquerque para la colocación de los peones. Conocidos desde la Antigüedad, según Biddle (BIDDLE



Figura 9. Posible Tablero 7. Cara 1, fragmento de alquerque 98.3 - P.137 - 112739. Foto: A. Mendivil.



Figura 10. Cara 2 del tablero 7, nº 98.3 - P.137 - 112739. Consideramos que las incisiones que se aprecian sobre la superficie están hechas a modo de ensayo Foto: A. Mendivil.



Figura 11. Ficha de juego nº 98.3 - P.168 - 151974. Foto: A. Mendivil.

1990), los dados de época Antigua y a partir del siglo XIII tienen la particularidad de que sus caras opuestas siempre suman siete (como hoy en día), considerando que en los siglos intermedios se impuso la numeración de caras opuestas: 1-2, 3-4, 5-6. Este mismo autor recoge múltiples excepciones a esta clasificación.

Entre los dados del teatro romano de *Caesaraugusta* hay ejemplares tanto romanos como musulmanes cuyas caras opuestas suman siete (Ver Fig.13). También en el dado localizado en el yacimiento de Las Sillas (Marcén, Huesca) con cronología de principios del siglo XI (SÉNAC 2009: 24), sus caras opuestas suman siete.

Como curiosidad, uno de los dados del teatro romano está inacabado ya que no tiene realizados los puntos (Fig.13).

Si observamos la localización de los dados y los alquerque (Figura 14) vemos que entre ellos no hay ninguna conexión.

Nº Sigla	Cronología	SUMAN 7
48354	ROMANA	SI
58988	ROMANA	NO
181574	MUSULMANA	SI
182672	MUSULMANA	SI
191477	MUSULMANA	—

Figura 12. Dados en el teatro romano. Como se observa en la tabla hay dados con cronología romana que disponen sus caras opuestas sumando siete o no, y sin embargo los dos dados musulmanes sí que suman siete. Me parece lógico pensar que la realización de los dados formaba parte de un entretenimiento no reglado y que mucha gente ignoraría tal requisito, como sigue ocurriendo hoy en día. Tabla: A. Mendivil.

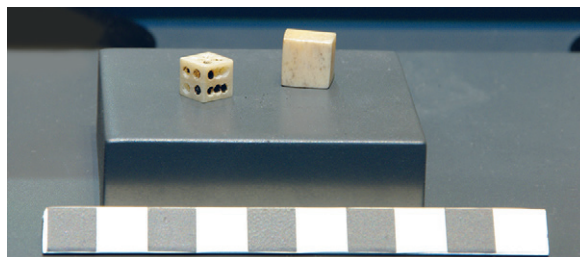


Figura 13. Dados musulmanes expuestos en las vitrinas del Museo del teatro de *Caesaraugusta*. Observamos cómo uno de ellos tiene sus caras perfectamente pulidas pero sin la numeración. Las caras opuestas del dado que sí está numerado suman siete. Foto: A. Mendivil.

## Consideraciones finales

Como hemos visto a lo largo del artículo, existen por todo el mundo numerosos ejemplos de tableros fijos grabados en construcciones religiosas, edificaciones castrenses o diversos espacios públicos y privados. En muchas ocasiones se encuentran tallados en puntos de reunión relacionados con los turnos de espera o el pago de portazgos (molinos, puentes) y que nos indican cómo se ha ocupado el tiempo de ocio a lo largo de más de dos milenios. En particular, en tierras de Alandálus y pese a las prohibiciones religiosas y críticas intelectuales que sobre el juego hemos visto, el hallazgo de tableros portátiles de alquerque en los yacimientos arqueológicos muestra que la población practicaba dicha actividad. En concreto, en la excavación del Teatro romano, todos los alquerque localizados tienen cronología musulmana. Salvo el que está grabado sobre yeso, los otros cuatro están realizados sobre placas de cerámica con un grosor similar, lo que parece indicarnos que dichas placas serían un elemento constructivo ‘estandarizado’ tipo baldosa o ladrillo sobre el que se realizaban estos grafitis improvisados.



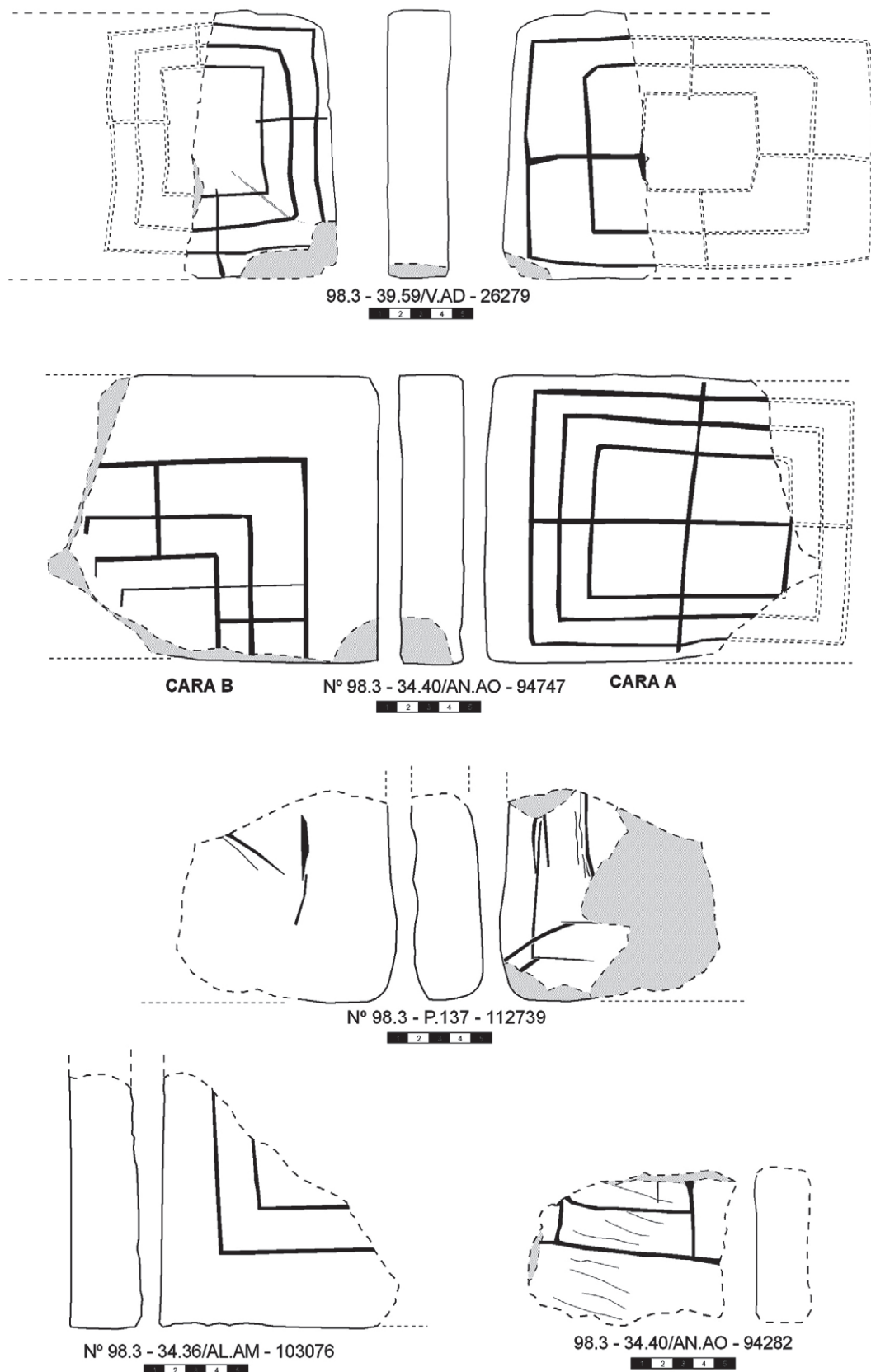


Figura 14. Tableros localizados en el Teatro romano de *Caesaraugusta*. Hemos procedido a reconstruir hipotéticamente aquellos que tienen más líneas grabadas. Dibujos: A. Mendivil.

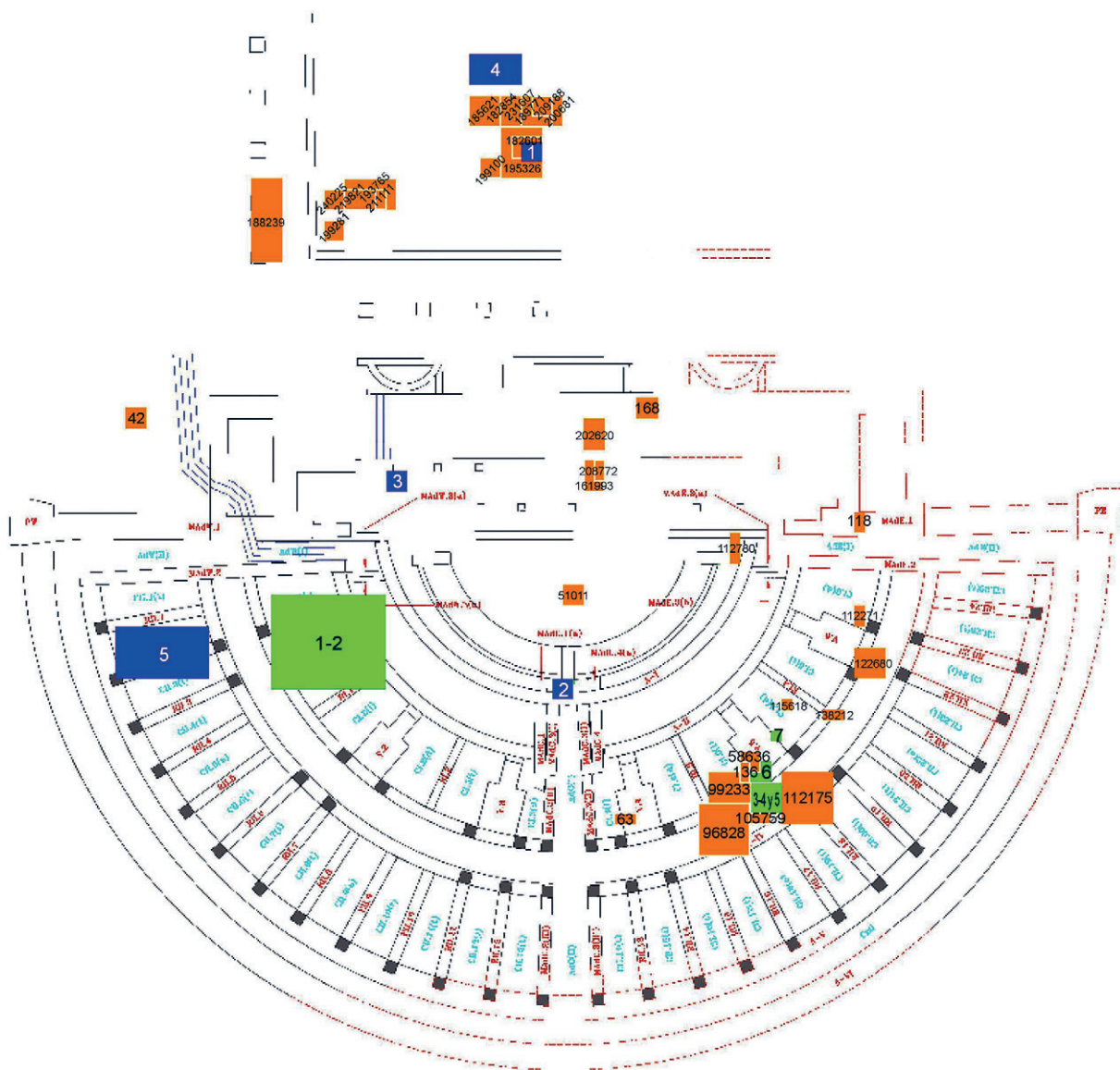


Figura 15. Localización en el plano del teatro romano: en VERDE los tableros de alquerque, en MORADO los dados y en NARANJA las fichas de juego recortadas sobre cerámica con cronología musulmana. Observamos una concentración espacial de todos los alquerque a excepción del que apareció en un nivel de revuelto. Se puede apreciar cómo los dados no están asociados a los tableros. De los cinco dados encontrados, solo los números: 1, 3, 4 aparecieron en unidades de cronología musulmana y próximos a zonas de concentración de fichas. Respecto a las fichas de juego se observan tres zonas con mayor concentración, una de estas zonas está localizada en las proximidades de los tableros 3, 4, 5, 6 y 7. Gráfico: A. Mendivil.

## Bibliografía

- AL-SAQATĪ AL-MĀLAQĪ (2014): *El buen gobierno del zoco*, Pedro Chalmeta y Federico Corriente (Eds.), Pedro Chalmeta (trad. y estudio), Fundación Ibn Tufayl de Estudios Árabes, Almería.
- BOURGEOIS, L. (2002): «Pièces de jeu et milieu aristocratique dans le Centre-Ouest de la France (Xe-XIIIe siècles)», *Aquitania*, XVIII, 373-400.
- BIDDLE, M. (1990): *Objects and Economy in Medieval Winchester*, 2 vol, Winchester Studis, 7, Oxford.
- CAILLOIS, R. (1958): *Les yeux et les hommes*, Gallimard, Paris.
- CORRIENTE F. Y ĀLI MAKKI M. (2001): *Crónica de los emires Alhakam I y Abdarrahmán II entre los años 796 y 847* (Almuqtabis II, 1) / Ibn Hayyan, Instituto de Estudios Islámicos, Zaragoza, 17n.
- DÍAZ GÓMEZ, M.J. (2002): «El origen histórico del contrato de juego», *Derecho y conocimiento*, vol. 2, Huelva, 285-296.
- DIEGUEZ LUENGO, E., (1974): «Algunas interpretaciones de los grabados de tipo triple recinto», *Revista Alcántara*, 1ª serie, número 175 (Abril-Mayo), Diputación de Cáceres, 14-19.
- DOZY, R.P.A. & ENGELMENN, W.H. (1869): *Glossaire des mots espagnols et portugais dérivés de l'arabe* 12.a ed. APA - Oriental Press, ed., Amsterdam.

- FERNANDEZ, L. (2004): *Pedras que Jogam. Jogos de tabuleiro de outras épocas*, Facultad de Ciencias de Lisboa.
- GERMAIN, R. (1993): «Jeux et divertissements dans le centre de la France à la fin du Moyen Âge», *Jeux, sports et divertissement au Moyen âge et à l'âge classique. Actes du 116<sup>e</sup> Congrès National des Sociétés Savantes, Chambéry, 1991, Paris, CTHS, 45-58.*
- GIMÉNEZ, P. (2016): «El juego de azar y de mesa en el mundo medieval: el caso aragonés», comunicación del *Workshop interdisciplinar Investigar la Edad Media, (15 de marzo 2016)*, organizado por el Programa de Doctorado Historia, Sociedad y Cultura. Épocas Medieval y Moderna, Zaragoza.
- GRANDET, M., GORET, F.J. (2012): *Échecs et trictrac. Fabrication et usages des jeux de tables au Moyen Âge*, Editions Errance, Paris.
- JIMÉNEZ CANO, C. (2012): «Un alquerque de IX en Narros del Puerto (Ávila)», *Cuadernos abulenses*, 41, 127-144.
- JOVER PÉRISS, I. (2014): «Un tablero de juego islámico con dos alquerque de IX hallado en la plaza del Salvador de Cocentaina (El Combat, Alicante)», *Alberri*, 24.
- LOPEZ DE GÓMARA, F. (1553): *La conquista de Mexico. 1552. Con licencia y privilegio del Príncipe nuestro señor*, Zaragoza, fol. 42.
- MÉNDEZ MADARIAGA, A. & VELASCO STEIGRAD, F. (2012): «Definición, tipología y concepto del grafito a partir del trabajo realizado en la misión de Jesús de Taravangüe (Paraguay)». En Gobierno de Navarra, ed. *La memoria en la piedra. Estudios sobre grafitos históricos*. Pamplona, 305.
- MÉNDEZ, A. y VELASCO F. (2012): «Definición, tipología y concepto del grafito a partir del trabajo realizado en la misión de Jesús de Taravangüe (Paraguay)», P. Ozcariz Gil (coord.), *La memoria en la piedra. Estudios sobre grafitos históricos*, Gobierno de Navarra, Pamplona, 293-305.
- MUHAMMAD IBN `ABDŪN, (1948): *Sevilla a comienzos del siglo XII: el tratado de Ibn `AbdŪn*, (Eds. Gómez, E.G. & Lévi-Provençal, E.), Madrid, Moneda y Crédito.
- PUERTA VÍLCHEZ, J.M. (1997): *Historia del pensamiento estético árabe. Al-Ándalus y la estética árabe clásica*. Akal, Madrid.
- SÉNAC, P. (1999): «Las Sillas (Marcén): un hábitat rural de la Taifa de Saragossa», *Archéol. Islamique*, 8-9, 7-27.
- (2009): *Un «Village» d'al-Andalus aux alentours de l'an Mil. Las Sillas (Marcén, province de Huesca*, Université de Toulouse Le Mirail.
- UBERTI, M. (2012): *The Merels Board Enigma. With the worldwide census of Merels Board*. [en línea]: documenting electronic sources on the internet. [Fecha de consulta: 13/09/2016]. Disponible en: <<https://books.google.es/books?id=plPhAgAAQBAJ&pg=PA173&lpg=PA173&dq=querna+alquerque&source>>.
- WESTERVELD, G. (2013): *The History of Alquerque-12. Spain and France*. Vol. 1. Academia de Estudios Humanísticos de Blanca, Murcia.
- ZRALKA, J. (2014): *Pre-Columbian maya graffiti. Context, Dating and Function*, (Faculty of History and the Institute or Archaeology of the Jagiellonian University, ed.), Kraków (Polonia).