

UN TABLERO DE JUEGO DE ÉPOCA ROMANA DEPOSITADO EN EL MUSEO DE VILAFRANCA DE LOS BARROS (BADAJOZ)

CRISTINA MENA MÉNDEZ

Arqueóloga

MIRIAM GARCÍA CABEZAS

Arqueóloga

MACARENA BUSTAMANTE ÁLVAREZ

Universidad de Granada



1.- INTRODUCCIÓN

Con este trabajo presentamos un conjunto de *tabulae lusoriae* (tablas de juego), incisas *postcoctura* sobre un ladrillo cuadrangular de época romana. Planteamos la hipótesis que la incisión de estos tableros se practicara una vez el mismo estuvo posicionado en el suelo, es decir, en su lugar original y, presumiblemente, en un lugar público. Su conservación es parcial y se desconocen los datos exactos sobre su contexto de aparición, sin embargo, los informantes apuntan que se localizó en el entorno del término municipal de Villafranca de los Barros (Badajoz), lo que en época romana correspondió a la *mansio* de *Perceiana* –para más datos sobre esta problemática en Rodríguez 1982-. En la actualidad se encuentra depositada en la sala dedicada a la ocupación romana del Museo Municipal de Villafranca de los Barros (Badajoz).

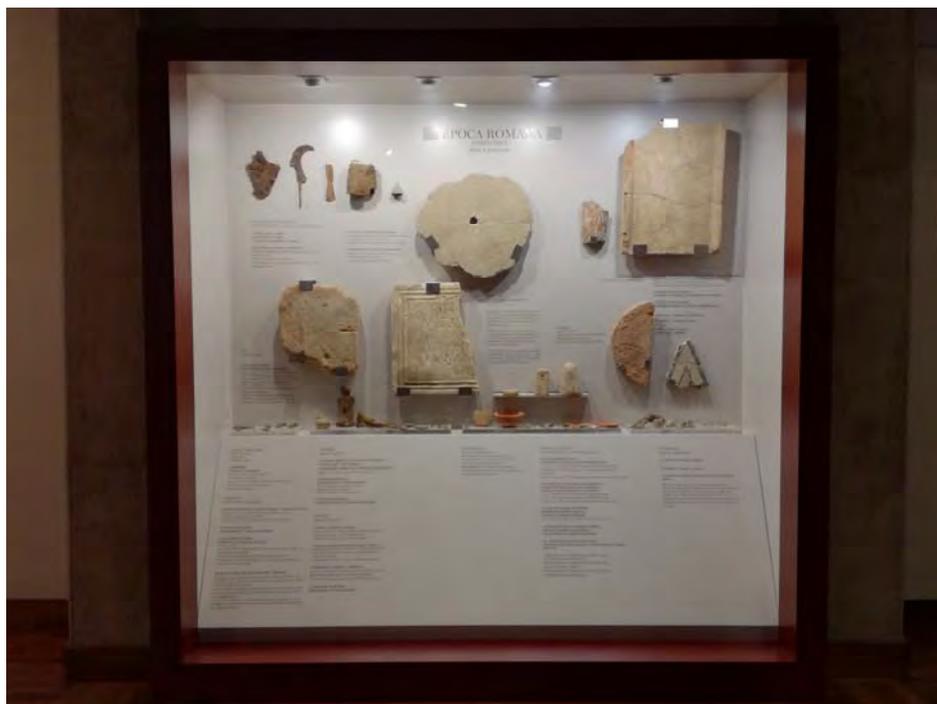


Fig. 1.- Ubicación de la pieza en el Museo de Villafranca de los Barros.

El análisis de los objetos lúdicos de época romana, aunque ha sido objeto de estudio en diversas publicaciones, no ha sido valorado de manera monográfica en *Hispania*. Los trabajos, sobre todo, se han focalizado en análisis de corte regional o zonal como en *Italica* (Bendala 1973 o Rogerio y Criado 2010), *Hispalis* (Amores y Jiménez 2014), Mérida (Bejarano 2012) o la zona galaica (Bescos y otros 2003 y Carretero 1998).

El único intento de establecer una tipología sobre estos elementos (Jiménez 2014a y b) se encuentra aún en un estado muy primigenio. No pasa lo mismo en otros puntos de Europa caso de los estudios de Austin (1934a y b), Bell (1960) o el de Finkel (2007 ed.).

Nuestra intención es hacer un análisis de la pieza y de los diferentes tableros que lo integran pero al carecer de un contexto de aparición concreto nos limitaremos a su mera descripción ya que no podemos aportar información de carácter cronológico sobre los tableros.

2.- ANÁLISIS DE LA PIEZA

Como ya se ha apuntado previamente nos encontramos ante un ladrillo cuadrangular hecho sobre cerámica. Presenta una pasta de coloración naranja intensa y, macroscópicamente, se pueden aislar desgrasantes de granulometría media-alta. La parte superior, donde se ubican los tableros presenta un leve alisado. La cara inferior, por el contrario, presenta una apariencia rugosa fruto, posiblemente, de su ubicación sobre una superficie irregular. Por los restos que se atisban, inicialmente, pudo tener una leve aguada blanquecina que la recubriría en su integridad. A día de hoy no es posible establecer un posible foco de producción, sin

embargo, no hay que olvidar que la producción cerámica en el entorno está atestiguado desde época antigua (Bustamante y otros 2013) y, prácticamente, se ha mantenido hasta la actualidad no sólo por los restos que aún son visibles en el entramado urbano, sino también por la propia toponimia del lugar.

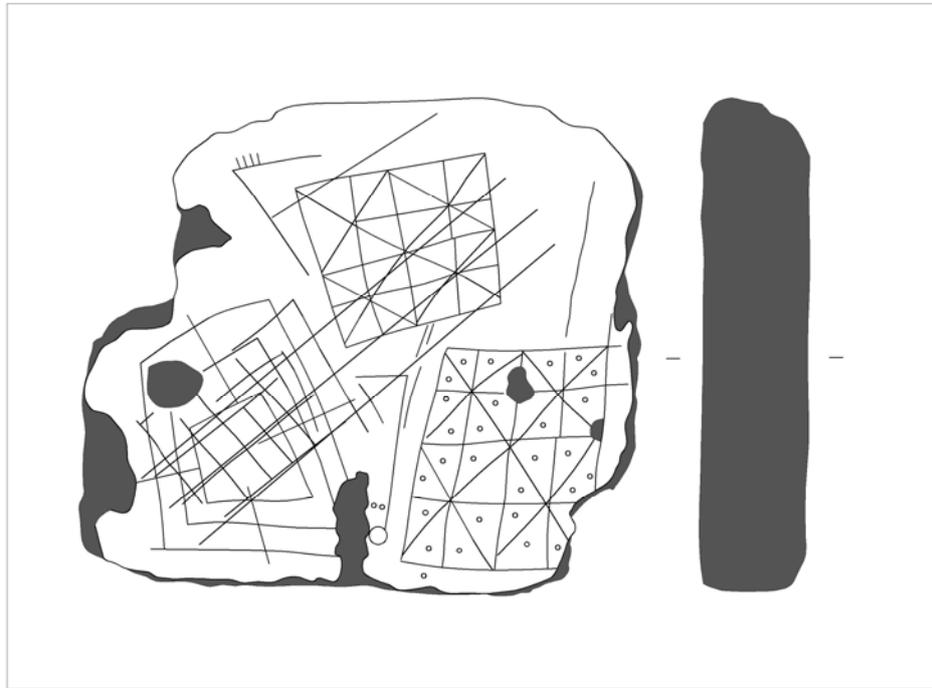


Fig. 2. Dibujo del ladrillo y su sección con las diferentes *tabulae* grabadas sobre él.

De interés resulta el soporte de esta pieza, cerámica, ya que lo normal es que el usado sea el lapídeo, como se observa en otros estudios, caso del realizado para *Hispalis* (Amores y Jiménez 2014, 252).

El ladrillo, que conserva parte de dos de sus lados originales, mide 34 x 35 cm aproximadamente y tiene un grosor de 8 cm presentando múltiples huellas postdeposicionales en sus dos caras que podrían ser de instrumental contemporáneo, o responder al resultado de la actividad agrícola en la zona.

Los juegos de tablero gozaban de bastante popularidad en la vida romana, aspecto que queda atestiguado en la habitual presencia de grabados principalmente en la vía pública, en calles o plazas y en lugares de espera o reunión donde es habitual verlos. De naturaleza fija o portátil también estaban presentes en contextos domésticos y formaron parte de ajueres funerarios de niños y adultos. También hemos de tener en cuenta el espectro no visible que conformarían todos aquellos tableros que estarían ejecutados sobre soportes de menor perdurabilidad como la madera y que no han llegado hasta hoy. En concreto este ladrillo estaría en origen integrando parte de un suelo ya que sólo está grabado en una de sus caras y su peso forzaría su uso fijo. Además el grado de reutilización de este soporte, patente en las sucesivas superposiciones, nos informa sobre la perdurabilidad temporal y lúdica del mismo

lo que nos induce a pensar que se hallaba en un lugar muy frecuentado durante bastante tiempo. En relación a quiénes serían los que diseñarían estas piezas, tradicionalmente, se piensa que serían los propios jugadores eligiendo premeditadamente un sitio donde llevar encuentros con los otros contrincantes (Amores y Jiménez 2014, 252).



Fig. 3. Foto del fragmento del ladrillo conservado.

La pieza cuenta con hasta ocho *tabulae* todas ejecutadas sobre una de las caras del ladrillo. Se observan superposiciones y borrados intencionados lo que, unido a las diferentes huellas de desgaste, nos indica que no todas son coetáneas.

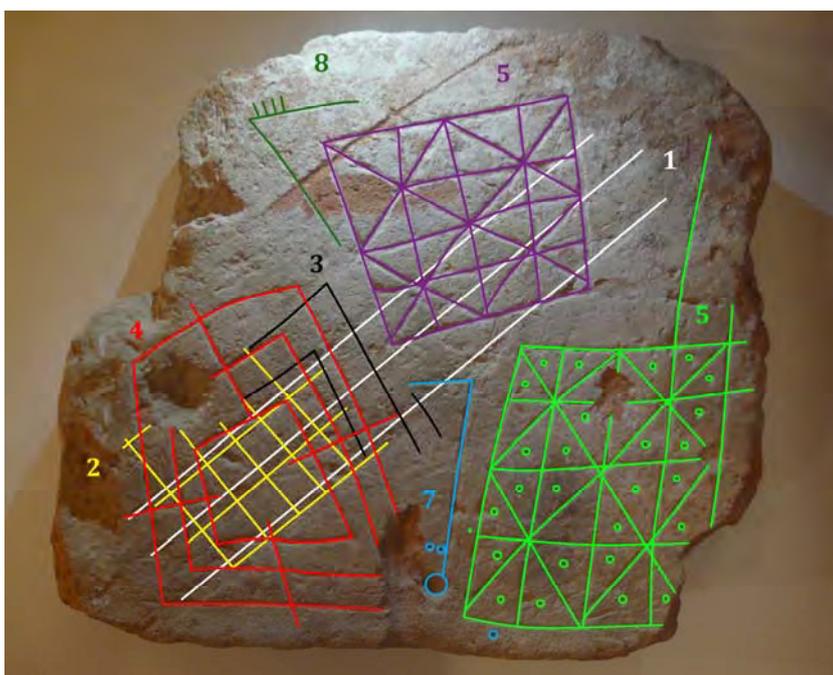


Fig. 4. Diferentes *tabulae* y trazos sin conexión (en naranja).

1.- La *tabula* 1

Se trata del tablero más antiguo que detectamos y al que se le superponen hasta otros cuatro (T2, T3, T4 y T5). Se aprecian tres líneas paralelas muy desgastadas que recorren oblicuamente el ladrillo de un extremo a otro. Podría tratarse del conocido *ludus duodecim scripta* o “juego de las doce líneas”, que se juega sobre un tablero compuesto por veinticuatro casillas cuadradas dispuestas a lo largo de dos filas en las que las fichas enfrentadas de cada oponente avanzarían en función de la tirada de los dados. Sobre este tablero se superponen las *tabulae* 2, 3, 4 y 5.

2.- La *tabula* 2

La *tabula* 2 se trata de un reticulado, posible *ludus latruncularum*, que se encuentra incompleto lo que nos impide precisar cuántas casillas lo conformarían pues en esta zona del ladrillo apreciamos hasta cuatro tablas superpuestas y el desgaste y/o borrado de parte de las mismas nos complica la tarea de definir al completo este tablero. Se inserta dentro del grupo C –retículas- de la tipología de Jiménez (2014). No obstante están ampliamente documentados tableros de retícula entre los cuales varía ampliamente el número de casillas no habiéndose establecido una tipología única (Jiménez 2014, 133). El juego consistiría en hacer avanzar las fichas y capturar las contrarias cuando fuese posible para ganar así la partida.

3.- La *tabula* 3

La *tabula* 3 parece tratarse de la esquina de un posible “alquerque de nueve” que se superpone parcialmente sobre las tablas 1 y 2. Sus trazos se observan algo desgastados y no es posible seguir su desarrollo pues probablemente fuesen borrados. Se ubica dentro del grupo B5 –de triple recinto- de la tipología de Jiménez (2014). Desarrollamos las reglas de juego en la descripción de la siguiente *tabula*.

4.- La *tabula* 4

El tablero 4 se trata de un “alquerque de nueve” o juego de molino que se conserva casi completo y con unos trazos muy marcados que evidencian claramente la superposición a los tableros 1, 2 y 3. Este juego necesita de dos jugadores y para comenzar hacen falta 18 fichas de juego, nueve por cada jugador. En un principio el tablero aparece vacío y sucesivamente, por turnos, los jugadores deben intentar colocar sus fichas en línea y capturar las del oponente al que se le puede arrebatar más de una ficha a la vez. El número de fichas comidas estará ligado al número de líneas que se haya podido formar en ese turno y el juego finaliza cuando uno de los oponentes no puede realizar movimiento alguno debido a la pérdida de la

mayoría de las fichas. Se inserta dentro del grupo B5 –de triple recinto- de la tipología de Jiménez (2014).

5.- La *tabula* 5

La *tabula* 5 es un “alquerque de doce” prácticamente completo que presenta unos trazos fuertes y poco desgastados salvo en una esquina donde por la acción reciente ha saltado parte de la superficie del ladrillo. Para ejecutar este tablero se procedió al borrado intencionado de parte de la denominada *tabula* 1, a la que se superpone. Las reglas de este juego son sencillas, se comienza con todas las piezas colocadas sobre el tablero (12 de cada color para cada uno de los dos contrincantes) dejando tan sólo vacía la intersección central del tablero. Por turnos las piezas se van moviendo a las posiciones vacías adyacentes y para capturar las fichas del adversario hay que “saltar” sobre ellas siempre y cuando exista un espacio vacío donde colocar la ficha atacante tras la captura. El jugador que pierde la mayoría de sus fichas, y por tanto queda imposibilitado para mover las que le quedan, pierde la partida. Se localizaría dentro del grupo B4 –cuadrado dividido en ocho espacios triangulares cada uno- de la tipología de Jiménez (2014).

6.- La *tabula* 6

La *tabula* 6 nos plantea un interrogante pues se trata de un “alquerque de doce” completo con la particularidad de que presenta múltiples hoyuelos o pequeñas cazoletas en su interior. Este tablero no se superpone a ningún otro y documentados claramente hay 16 cuadrados (8x8), cada uno de los cuales se encuentra subdividido diagonalmente en dos. En el interior de cada uno de los triángulos resultantes de la partición de los cuadrados encontramos un pequeño hoyuelo, detalle que no concuerda con la tipología conocida de este juego y desconocemos a qué responde aunque podría deberse a una variante local o regional del juego. Llegamos a esta conclusión porque todos los hoyuelos están incusos en cada uno de los triángulos y no salen del tablero, motivo por el que los mantenemos asociados a esta *tabula*. Llama la atención que varias líneas, alguna de gran recorrido se proyectan hacia el exterior del tablero, pudiera deberse quizá a la ejecución del mismo por una mano no muy diestra. Esta *tabula* sería una variante con el aditamento de cazoletas dentro del grupo B4 –cuadrado dividido en ocho espacios triangulares cada uno- de la tipología de Jiménez (2014).

7.- La *tabula* 7

La *tabula* 7 se corresponde con el grabado de una línea recta que conecta con otra perpendicular, más pequeña, trazando un ángulo ligeramente menor de noventa grados. La línea más larga se extiende hasta conectar con una cazoleta y muy próxima a ésta observamos otras dos cazoletas más pequeñas que podrían estar asociadas. Esta *tabula* no

presenta mucho desgaste en sus trazos lo que nos induce a pensar que no pertenece a los primeros grabados efectuados sobre este soporte. No podemos afirmar cuál sería el juego que se desarrollaría sobre ella aunque tradicionalmente las cazoletas se han asociado con el juego infantil y de canicas.

8.- El ejemplar 8

La figura 8 se corresponde con dos líneas que se unen formando un ángulo agudo y de una de ellas parten perpendicularmente cuatro pequeñas líneas. No podemos precisar de qué se trata, ni siquiera si formaría parte de alguna tabla de juegos o más bien si se trataría de un *graffiti* decorativo. A lo largo y ancho del ladrillo seguimos apreciando trazos indefinidos e inconexos que no podemos interpretar debido lo sesgado de los mismos (Fig.2).

3.- CONCLUSIONES

En resumen, estamos ante un ejemplar muy interesante que nos permite observar hasta ocho *tabulae lusoriae* y dar cuenta del dilatado uso de este soporte como tablero, algo evidente tras analizar las sucesivas superposiciones. Además no hemos de obviar que el ladrillo aparece incompleto y que en el fragmento perdido seguramente habría más *tabulae*. En cualquier caso se trata de un ejemplo que ilustra muy bien la importancia del juego en la vida diaria de Roma y pone de relieve la pervivencia de las formas de algunos de estos juegos que han llegado hasta hoy prácticamente sin modificaciones. De los tableros analizados los dos tipos de alquerque (de nueve y de doce) se repiten siendo las tipologías más presentes.

Aunque los juegos documentados sobre éste se caracterizan por ser distintos entre ellos no es resaltable la ausencia de ejemplares de forma circular que sí son los más recurrentes para otros espacios, como en Itálica (Bendala 1973, 263).

Como ya hemos ido indicando a lo largo del trabajo el que no se sepan datos del contexto limita mucho el arco cronológico de gestación así como otros elementos que nos permitan extraer inferencias históricas. Bajo nuestro punto de vista y tras el análisis del formato, el soporte creemos sin dudas que es de época romana sin poder precisar un arco cronológico más definido. En relación a las tablas de juegos recogidas sobre él no podemos precisar la cronología de las mismas debido a la fuerte pervivencia diacrónica de las mismas a lo largo del tiempo. Esperamos que futuros hallazgos en la zona nos ayuden a constreñir más los datos de partida.

BIBLIOGRAFIA

- AMORES CARREDANO, F., JIMÉNEZ CANO, C. (2014): “*Tabulae lusoriae en Hispalis*”, *Gerión*, vol. 32, pp. 251-270.
- AUSTIN, R.G. (1934a): “Roman Board Games. I”, *Greece and Rome*, vol. IV, n. 10, pp. 24-34.
- AUSTIN, R.G. (1934b): “Roman Board Games. II”, *Greece and Rome*, vol. IV, n. 11, pp. 76-82.
- BEJARANO, A. M. (2012): “*Tabula lusoria*”, *El Consorcio y la arqueología emeritense: de la excavación al museo*, Mérida, 210.
- BELL, R.C. (1960): *Board and Table Games from many Civilizations*, London.
- BENDALA GALÁN, M. (1973): “*Tablas de juego en Itálica*”, *Habis* nº4, 263-272.
- BUSTAMANTE, M., GALVES, L. y GARCÍA CABEZAS, M. (2013): “Una figlina en Villafranca de los Barros (Badajoz). Nuevos datos sobre la ocupación romana en Tierra de Barros”, J. Jiménez; M. Bustamante y M. García, *VI Encuentro de Arqueología del Suroeste Peninsular*, Villafranca de los Barros, pp. 1576-1597.
- CARRETERO, S. (1998): “El ludus Latruncolorum, un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia”, *Boletín SAA*, 64, pp. 117-140.
- COSTAS, F.J., HIDALGO, J.M. (1997): *Los juegos de tablero en Galicia: aproximación a los juegos de tablero en piedra desde la Antigüedad clásica al Medievo*, Vigo.
- FINKEL, I.L. (eds.), *Ancient board games in perspective: papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*, London, pp. 106-109.
- JIMÉNEZ CANO, C. (2014): “Estudio preliminar sobre los juegos de mesa romanos en Hispania”, *Antesteria*, nº 3, 125-138.
- JIMÉNEZ CANO, C. (2014): “Tipología preliminar de los juegos de tablero en Hispania”, J.M. Álvarez, T. Nogales e I. Rodá, *Actas del XVIII Congreso Internacional Arqueología Clásica*, vol. II, pp. 1427-1430.
- RODRIGUEZ DÍAZ, A. (1982): “El asentamiento romano en el término municipal de Villafranca de los Barros (Badajoz). Perciana: “Vila” y “Mansio” en la ruta Ayamonte, Mérida (Iter ab Ostio fluminis Anae Emeritam)”, en J. Cascales, *Romanización y otros apuntes*, Villafranca de los Barros, pp. 129-150.
- ROGERIO, M.A. y 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, pp. 203-213.