

Jorge Nuno Silva

O LIVRO DE JOGOS DE AFONSO X, O SÁBIO

Introdução

Afonso, o Sábio, nasceu em Toledo em 1221 e morre em Sevilha em 1284. Rei de Castela e Leão entre 1252 e 1284 foi também Imperador do sacro Império Romano, cargo que nunca exerceu de facto. Os seus tempos foram marcados pelas guerras com os mouros provenientes do norte de África, em que acompanhou seu pai, Fernando III de Castela, desde novo. A morte do seu filho primogénito, Fernando de La Cerda e as lutas pela sucessão que se seguiram, repletas de abandonos e traições, amarguraram os últimos anos do monarca.

O avô materno de D. Dinis de Portugal fomentou a atividade cultural de forma marcante. Do seu tempo é a escola de tradutores de Toledo, em que cristãos, judeus e muçulmanos traduziram para as línguas ocidentais as obras clássicas, preservadas e anotadas pelos estudiosos islâmicos. Este “Renascimento do século XIII” despoletou os grandes avanços na sociedade medieval.

Afonso foi mecenas cultural generoso, mas também um autor maior. A sua obra mais conhecida, *As Cantigas de Santa Maria*, são um marco da literatura galaico-portuguesa medieval.

Nas ciências, colaborou em livros de Astronomia, sendo as *Tabelas Afonsinas*, registo científico dos posicionamentos dos astros, obra de referencia para os vindouros, por muitos séculos.

Outros temas foram abordados pela pena do Rei-Sábio, como o Direito (*As Sete Partidas*, 1265), a História (*Crónica Geral de Espanha, História Geral*) e a Mineralogia (*O Lapidário*).

O *Libro de Juegos* de Afonso X foi terminado em 1283¹, em Sevilha, um ano antes da morte do erudito monarca. O volume único, ilustrado com centena e meia de iluminuras belíssimas, está hoje no Escorial². A riqueza artística, cultural e simbólica da obra estão hoje, tantos séculos depois do seu aparecimento, por compreender totalmente.

¹ Na Era Espanhola a data é 1321. Que a soma dos dígitos deste número seja 7, o número favorito de Afonso, pode ser aqui uma simples coincidência.

² Man. J.T.6.

Sendo a objectivo primeiro do presente trabalho o de disponibilizar ao público a primeira versão completa da obra em português, vamos concentrar-nos na tradução e apresentação de todos os jogos da obra de Afonso, remetendo os leitores interessados em outros aspectos para a bibliografia, onde podem encontrar referenciadas as mais recentes análises do *Libro de Juegos*.

As iluminuras, em número de 150, contêm representações do próprio Rei, de sua mulher Violande (prob. 16), de sua amante (prob. 19), de seu filho Sancho (prob. 74), de sua filha natural Beatriz, que viria a ser rainha de Portugal e mãe de D. Dinis (prob. 86), mas também de árabes (prob. 7), judeus (prob. 5), músicos (prob. 42), freiras (prob. 44), entre outros.



Violande, à direita, defronta a concubina de Afonso, Mayor Guillén de Guzmán, Fol 18r

Outras figuras parecem representar agentes importantes na época, ainda por identificar, ou referir-se ao passado. Muito há ainda para ler nestas ilustrações, como se pode constatar em Golladay [].



O Rei Afonso e a Rainha Violande jogam xadrez, Fol. 54v

Algumas iluminuras contêm também sugestões para resolver os problemas, como apontou Calvo [], que ilustra com o problema 8, onde um jogador aponta claramente para uma casa particular do tabuleiro, h5, sendo a jogada-chave desta composição exatamente um movimento de Cavalo para essa célula do tabuleiro.



Problema 8, Fol. 10v

Golladay, na sua extensa e profunda tese de doutoramento [], faz a pergunta central: “Por que escreveu Afonso X um livro de Jogos?”. Esta pergunta conduz-nos naturalmente a questionar a função dos jogos na história da humanidade.

A prevalência dos jogos na cultura começou a ser teorizada em *Homo ludens*, por Huizinga [] no século passado.

Johan Huizinga mostra como a actividade de jogar³ precede a cultura e como esta surge nessa forma antes de se cristalizar no sagrado e no civilizacional. “[...] culture arises in the form of play, [...] it is played from the very beginning.” [p. 46]

Homo ludens apresenta ainda estudos pioneiros sobre a relação entre o jogo e outras áreas da vivência humana, como a Arte, a Filosofia e a Lei, por exemplo.

Entre nós, Sílvio Lima antecipa por pouco algumas das ideias fundamentais de Huizinga [].

A importância e ubiquidade dos jogos jamais deixou de ser constatada por estudiosos de vários campos. A sua origem perde-se nos tempos longínquos e emaranha-se com símbolos, mitos e artes divinatórias.

Esta obra em sete capítulos e doze (doze signos do zodíaco!) cabeçalhos tem, na opinião de Golladay, uma intenção profundamente espiritual.

“As simulacra of cosmic interplay, games are physical expressions or artifacts of the same function as myths, i.e. man’s attempts to understand and explain the world and his place within it. Games, like myths, cathedral architecture and music, are all designed to elevate the consciousness to a spiritual plane and ultimately to awaken a higher dimension of understanding” (Golladay, p. 85).

O livro está dividido em sete capítulos, sendo sete um número simbolicamente muito importante para Afonso, dada a sua carga cristã, de união entre a Terra (4) e o Céu (3). Este número está presente em vários contextos na obra de Afonso. Dividiu a sua obra jurídica em sete partes, em múltiplos de sete as tabelas astronómicas, o Setenário refere, por exemplo, os sete ensinamentos que recebeu de seu pai, os sete nomes de Deus, as sete

³ Aqui *jogar* entende-se em sentido lato, semelhante ao inglês *to play*.

virtudes, as sete Artes Liberais, os sete planetas⁴. Há diversas ocorrências numerológicas no livro, tentaremos assinalar algumas das mais relevantes. O capítulo dedicado ao xadrez contém sessenta e quatro folios, numa referência óbvia ao número de casas do tabuleiro.

No prólogo Afonso aborda a origem mítica dos jogos que vai tratar. Relata a lenda do Rei que, na Índia, consultou três sábios sobre se deve ser a inteligência ou a sorte a ter maior relevância na vida, solicitando-lhes jogos que apoiassem as suas respostas. Após consultarem os seus livros, os sábios dividiram-se, o primeiro valorizava a inteligência e mostrou o xadrez; o segundo acreditava que nada se pode contra a sorte, e ilustrou com os dados; o terceiro sábio defendeu a inteligência para tirar partido dos variados caprichos da sorte e mostrou o Gamão.

Dos muitos mitos ligados à criação do xadrez que se conhecem, este que Afonso apresenta é original. A presença de três sábios liga-o aos três Reis Magos e à religião cristã. Aliás, esta ligação vê-se reforçada ao constatar que Santo Isidoro de Sevilha (século VII) havia já mencionado os mesmos jogos, na mesma ordem, no Livro XVIII das suas *Etimologiae*.

O livro do xadrez

O xadrez tem uma história muito antiga cujas origens se perdem na memória dos tempos. Há milénios que se praticam jogos, nomeadamente os simples jogos de dados. Talvez muitos dos jogos de tabuleiro tenham evoluído a partir desses antepassados longínquos. Os seus métodos para registar os pontos de cada jogador, recorrendo a marcas lineares, podem estar na origem dos próprios tabuleiros quadriculados.

O xadrez, ou melhor, a família a que pertence, que inclui outras variantes para além da ocidental, como o *shogi* japonês e o *xianqi* chinês, distingue-se dos outros jogos de tabuleiro pela existência de uma peça especial, o Rei, cuja captura define o vencedor.

Nesta forma, a linhagem do xadrez é mais consensual a partir do século sexto da nossa era. Nascido no século VI na Índia (*chaturanga*), era praticado na Pérsia (sob o nome *chatrang*) aquando da invasão islâmica do

⁴ Entende-se por planetas, neste contexto, as sete luminárias Sol, Lua, Mercúrio, Vénus, Marte, Júpiter e Saturno.

século VII. O Islão se encarregou de levar o *shatranj* a todos os lugares onde chegou a sua expansão para ocidente, incluindo, naturalmente, a Península Ibérica.

Nesta migração entre zonas e comunidades linguísticas distintas, o nome do jogo sofreu as mutações assinaladas, assim como os nomes das peças. Em Portugal e na Espanha o nome do jogo descende diretamente da palavra Rei em persa, *Xá*.

Na sua origem os dois exércitos são compostos pelas quatro divisões tradicionais indianas: a infantaria (atual Peão), carros de guerra (Torre), Elefante (Bispo) e a cavalaria (Cavalo), bem como o Rei e o seu conselheiro (Dama). O islão, exceptuando a sua vertente xiita, não tolerava a representação de figuras, pelo que as peças ganharam formas abstractas. Foi a Europa medieval que, por fim, lhes devolveu representações, de grande valor artístico, se bem que nem sempre fiéis ao original. Um exemplo são as peças encontradas na ilha de Lewis, arquipélago das Hébridas. Datadas do século XII, foram produzidas na Escandinávia em osso de morsa e dente de baleia.



As peças de xadrez da ilha de Lewis, British Museum (séc XII)

Vários jogadores árabes ganharam fama lendária por serem extraordinários jogadores. Entre eles Al-Suli (880-946), que também escreveu alguns

tratados sobre o jogo. Os tratados árabes continham partidas e problemas (*mansubat*) enfatizando a beleza dos conceitos táticos envolvidos.

Dispomos hoje de referências literárias que referem o xadrez na Europa a partir do século XI, nomeadamente em Espanha e na Itália.

A Igreja opôs-se muitas vezes à prática do xadrez, tendo-o proibido. Uma carta de 1060 do Cardeal Damiani, de Ostia, ao Papa Alexandre II, lamenta o apelo geral pelos dados, caça e xadrez, e relata como castigou um Bispo florentino por o ter visto jogar este último. Bem que este argumentou que xadrez e dados são jogos bem diferentes, sendo o xadrez eminentemente intelectual. Damiani não cedeu, talvez porque o xadrez medieval recorresse muitas vezes aos dados para apressar as partidas.

Contudo, a popularidade deste jogo não parou de crescer. A sua utilização literária teve um grande sucesso com a obra do dominicano Jacopo da Cessole, na segunda metade do século XIII, *Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scacchorum* (*Livro dos costumes dos homes e deveres dos nobres ou o livro do xadrez*), muitas vezes traduzida. Trata-se de uma coleção de sermões em que o autor recorre ao xadrez metaforicamente para passar a sua mensagem. A tradução deste livro em inglês foi a segunda obra impressa nessa língua: *The Game and Playe of Chesse*, em 1474. Muitas outras se seguiram, o xadrez inspirou a poesia trovadoresca medieval, bem como as novelas de cavalaria.

Entre os textos medievais sobre aspectos técnicos do jogo, para além do texto afonsino temos dois outros manuscritos do final do século XIII, escritos em latim e traduzidos em várias línguas: *Bonus Socius* e *Civis Bonaniae*.



Diagrama de *Bonus Socius*

Trata-se de coleções de problemas de xadrez, tábulas e moinho. As regras são as medievais, com movimentos reduzidos para o Alferza e o Alfil, sem salto duplo inicial do Peão e com vitória por xeque mate e por Rei despojado.

As regras árabes definiam um jogo demasiado lento, em que eram necessários muitos lances antes de se atingir uma situação dramática. Daí o gosto pelos problemas, muitas vezes acompanhados de apostas de dinheiro.

Os movimentos das peças evoluíram também, no sentido de acelerar as partidas. O Alferza, que saltava duas casa na diagonal tornou-se no Bispo atual, que se desloca livremente, ainda em diagonal e, a mais espetacular mudança, o Alferza tornou-se na Dama, a peça mais poderosa, que combina os movimentos do Bispo e da Torre.

Esta evolução já estava consumada quando surgiram as primeiras obras impressas sobre xadrez. Em 1496 publicava-se em Valencia uma coleção de partidas da autoria de Francisco Vicent, obra hoje perdida, *Libre dels jochs partits dels schachs en nombre 100*. No ano seguinte surge em Salamanca o livro de Lucena *Repeticion de amores et arte de axedrez co CL juegos de partido*, com alguma teoria e problemas. Esta obra, que dedica uma parte ao amor e outra ao nosso jogo, contém exemplos de xadrez medieval e moderno. Obra mais difundida foi a do português Pedro Damiano *Il libro da*

imparare a giocare a scacchi et de li partiti, publicada em 1512 em Roma, foi a primeira a dedicar-se exclusivamente à versão moderna. Nuno Sá [] referencia dezanove edições desta obra, incluindo traduções para francês, inglês e alemão. Esta publicação pode estar na origem, segundo Mário Silva Araújo [], da reabilitação do xadrez no ano seguinte pelo Papa Leão X.



Capa da edição de 1524 da obra de Damiano

Com influência notável e duradoira surgiu em 1561 a obra do sacerdote espanhol Ruy Lopez de Segura, *Libro de la invención liberal y la arte del juego del ajedrez*, que continha estudos estratégicos e melhor tratamento das aberturas. Nesta obra Ruy Lopez refere explicitamente a prática do xadrez entre nós “... porque en España y Portugal assi se usa, donde han florescido los estremados jugadores, y oy dia florescen” (Fol. 66r). Lopez foi convidado do Rei D. Sebastião --- um entusiasta --- em 1575, conjuntamente com os melhores jogadores italianos.

Murray [p. 820] faz referência a um jogador português de nome Santa Maria, que teria sido também autor de um tratado e que terá vivido no século XVI. Markl [p. 334] sugere que se deve tratar de um religioso, mas nada se sabe sobre ele.

Entre nós as referências ao xadrez são múltiplas, não só na sua prática, mas também na arte e na literatura.

O túmulo de D. Pedro I, no Mosteiro de Alcobaça, contém uma representação de Pedro e Inês jogando xadrez.

D. João I, no *Livro da Montaria (1433)*, defende a prática do xadrez pelos homens de armas e desaconselha todos os outros jogos de tabuleiro.

Gil Vicente, no *Auto das Fadas (1511)*, coloca na boca da Feiticeira:

...

Vai a estrada pola estrada

Benta é a gata que pariu

Gato negro, negro é o gato.

Bode negro anda no mato,

Negro é o corvo e negro é o pez,

Negro é o rei do enxadrez

Negra é a vira do sapato,

Negro é o saco qu'eu desato.

...

Na obra de João de Barros (1496-1570) há várias referências ao xadrez.

Na *Década II, Da Ásia (1553)* Barros descreve a dramática chegada a Malaca de Diogo Lopes que seria atacado enquanto jogava xadrez. A propósito, João de Barros elabora sobre um jogo local, semelhante ao xadrez, e sobre a origem deste.

O historiador criou um jogo moralizante, inspirado na *Ética de Aristóteles*, sobre o qual escreveu um livro, *Diálogo de preceitos morais em forma de jogo (1540)*, que ofereceu à infanta D. Maria, filha de D. João III.



Diálogo... de João de Barros (1540)

O seu plano incluía adaptar a Política ao xadrez e a Economia a jogo de cartas. Mas “...vi eu tão poucos devotos do primeiro, que não quiz trabalhar nos outros.”

O único móvel português do século XVI relacionado com o nosso jogo chega-nos do convento de S. Bento, em Viana do Castelo, sendo pertença do Museu Nacional de Arte Antiga. Trata-se de um escritório que, ao abrir, se transforma numa mesa de xadrez.

FOTO

D. Sebastião não foi o único monarca a cultivar o xadrez, D. João II, segundo Garcia de Resende, levava sempre consigo um tabuleiro portátil para jogar nos tempos livres.

Que o jogo se democratizou e era popular atestam, por exemplo, alguns dos *Ditos portugueses dignos de memória* []. Um deles, o 497, relata a ida de um meirinho a uma casa de jogo, onde esperava encontrar praticantes dos proibidos jogos de cartas. Frustrado por só surpreender dois jogadores de xadrez, levou-os à presença do juiz. Justificou assim o seu ato: “... o jogo de cartas é muito alegre e o que eles jogavam melenconizado, e eu sabia que inda que lhes rogasse que o deixassem o não haviam de fazer, quis tirá-los dessa maneira dele. E agora mande-os Vossa Mercê embora, que não quero nada.”

Os *Colóquios dos Simples, e Drogas he cousas mediçinaes da India* (1563), de Garcia de Orta, contêm também uma descrição do jogo, das suas peças e respectiva terminologia.

O texto afonsino sobre xadrez começa com a descrição da feitura de pedras e tabuleiro, a que se seguem as regras. A posição inicial é semelhante à atual, sendo que o autor nunca explicita qual o correto posicionamento do Alferza e do Rei. Os diagramas, contudo, mostram a disposição habitual (Rei branco em casa negra, Rei negro em casa branca). O Alferza, precursor da moderna Dama, tinha um movimento muito limitado, como se verá adiante. A sua transformação na peça mais poderosa do jogo, que sucedeu no século XV, pode estar relacionada com a Rainha D. Isabel (1451-1504), mulher de consequência no mundo do seu tempo. Em Inglaterra, esta mutação ocorreu um pouco mais tarde, e também no reinado de uma mulher influente, Elizabete I (1558-1603). O Alfil, antecessor do Bispo, saltava duas casas em diagonal, sendo também uma peça muito fraca.

Depois das regras surge uma variante em que as capturas são obrigatórias e, depois, cento e três problemas. Destes, de acordo com Murray [], somente uma dezena será original, a maioria tem proveniência árabe e podem ser encontrados em tratados anteriores.

O recurso a problemas está relacionado com a lentidão do jogo medieval. O Alferza e o Alfil, como referimos, moviam-se timidamente e nem todos os jogadores seguiam a regra do salto duplo do Peão na sua primeira jogada. Para atingir uma situação dramática, com interação entre os adversários, era preciso esperar muitos lances. Os *juegos de partido* propunham ao leitor emotivas posições de meio-jogo.

As características dos problemas de tradição islâmica, os *mansubat*, baseados em posições verosímeis em jogos reais, promovem a estética e a complexidade das ideias escaquísticas, diferem das da tradição europeia, que aqui dá os primeiros passos, mais focada no drama das apostas.

A mais relevante referencia islâmica do xadrez é As-Suli (c. 880-946), um jogador e autor lendário a quem se podem atribuir vários problemas do Livro de Jogos⁵. Outros, cujo estilo se insere nesta tradição, são de autores,

⁵ Problemas 4, 7, 8, 10-13, 17, 22, 25-29, 32, 34, 36, 38, 41, 42, 49-52, 54, 57, 69, 70, 71, 91, 100 e 101.

islâmicos ou não, desconhecidos. Contudo, um pequeno grupo (problemas 73-84, 86 e 87) têm características novas: o número de lances deixa de ser majorado e passa a ser exato, surgem condições exóticas, como a predeterminação da peça que dá mate (73, 74), a obrigação de mover cada peça uma só vez (82 e 87). No problema 77 surgem peças atreguadas, que não se podem capturar. Ao contrário da tradição islâmica, aqui os combates são desproporcionados, tendo um campo muitas mais peças do que o outro. As posições são inverosímeis e algumas mesmo impossíveis de ocorrer em jogo real⁶. No problema 78 o enunciado é mesmo refutável por uma defesa correta. Estes problemas, ditos *falazes*, tornaram-se populares por se adequarem a apostas contra quem procurava a solução.

O problema 54 é paradigmático do que se convencionou chamar problema de *Dilaram*. Segundo Murray [p. 311], a lenda islâmica relata um jogo em que um nobre apostou a sua favorita, Dilaram, num jogo de xadrez. Quando a derrota parecia certa e iminente, Dilaram grita “sacrifica as torres, não a mim!”. O seu enamorado compreendeu a linha tática que esta frase sugere e venceu o jogo, mantendo a sua amada consigo.



Problema 54, Fol. 38r

⁶ Problemas 76, 79 e 86.

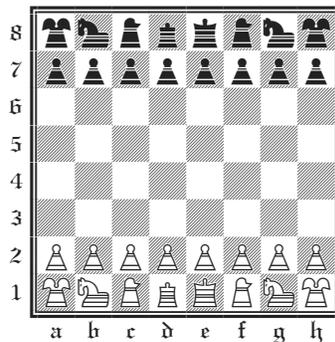
Afonso escolhe o xadrez para primeiro, por o achar o jogo mais nobre, em que se pode rever, dada a existência de um Rei. Na descrição das formas e movimentos das peças alude à analogia com os exércitos da antiga Índia, de onde o xadrez provém e ao seu nome original, *chaturanga*.

Cada problema é seguido por uma ilustração onde se pode observar a posição descrita, numa iluminura de grande valor artístico e simbólico. Se bem que o texto refira exclusivamente o xadrez, as pessoas e contextos figurados podem ser lidos a muitos níveis, o que transcende o escopo deste trabalho.

A organização dos problemas é peculiar. Procede por número de peças em jogo. No primeiro problema há 30 peças, 29 no segundo, 28 no terceiro, e assim sucessivamente até ao problema 69, com seis peças. Por qualquer razão, este preceito deixa de ser seguido e não há padrão aparente na disposição dos restantes *juegos de partido*. O facto de Afonso pretender usar 64 fólios pode ter alguma influência aqui, assim como na repetição de alguns problemas. Com efeito, alguns problemas surgem mais do que uma vez, às vezes com pequenas variantes. Para além das razões já invocadas, a repetição de temas táticos pode dever-se ao gosto pessoal do compilador.

As posições estão organizadas na horizontal, enquanto nos nossos dias se privilegia a orientação vertical e o ponto de vista das Brancas. Na representação moderna seguimos a tradição actual.

A posição inicial do xadrez e a nomenclatura das peças no Livro de Jogos:



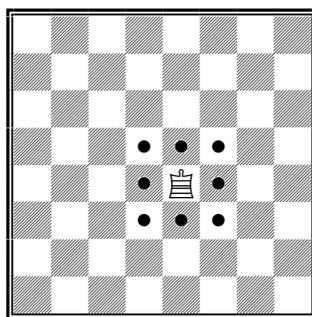
- ♔ - Rei
- ♚ – Alferza (inclui o Peão promovido)
- ♞ – Alfíl
- ♘ – Cavalo
- ♖ - Torre
- ♙ - Peão

Ao descrever as jogadas, Afonso identifica cada casa do tabuleiro usando como referência a posição inicial. Assim, por exemplo, a coluna da esquerda será composta pelas casas da Torre branca, segunda casa da Torre branca, terceira casa da Torre branca, quarta casa da Torre branca, quarta casa da Torre negra, terceira casa da Torre negra, segunda casa da Torre negra e casa da Torre negra (estas são as casas a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7 e a8 na notação actual descrita abaixo).

Modernamente, as casas do tabuleiro são cartografadas com base nas coordenadas da chamada notação algébrica, em que as colunas são referenciadas pelas letras a-h e as linhas pelos números 1-8. No que segue, quando usamos terminologia moderna, omitimos as coordenadas, deixando o diagrama anterior como referência.

Os movimentos das peças será descrito de seguida. Para as regras actuais pode consultar-se o apêndice.

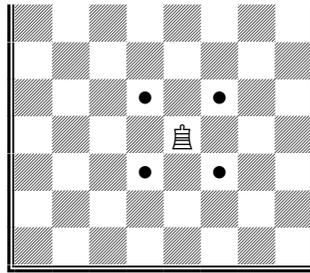
O Rei desloca-se e captura movendo-se uma casa na ortogonal ou na diagonal.



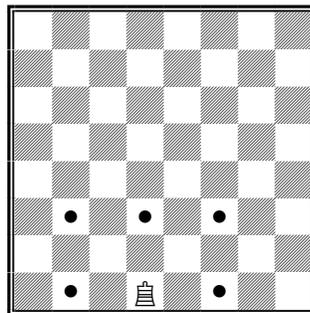
Para escrever sinteticamente que o Rei se desloca de e4 para e5 (movendo-se uma casa para a frente) usamos a convenção ♔e5. Isto é, identificamos a peça a mover e a casa final do movimento (as jogadas de peões resumem-se a indicar a casa final).

O Alferza desloca-se e captura movendo-se uma casa na diagonal.

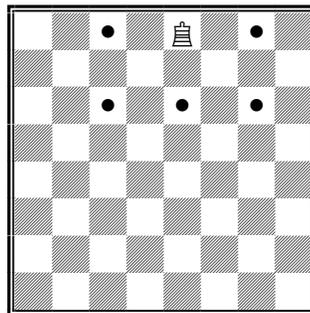




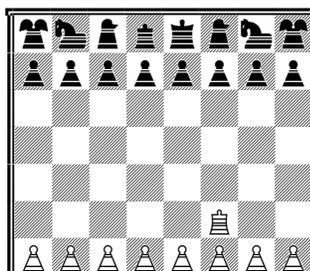
No seu primeiro movimento, o Alferza pode saltar para qualquer das casas marcadas (sem captura):

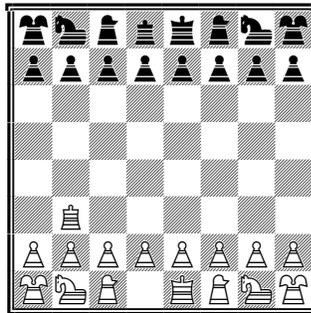
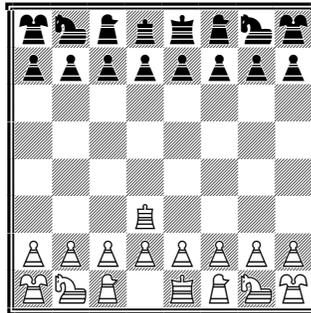


Regra semelhante vale para o Peão promovido:

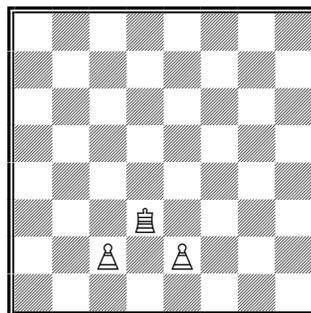


O Alferza, com este salto, pode gerar uma configuração chamada Alferzada, em que ele e dois peões se defendem mutuamente:

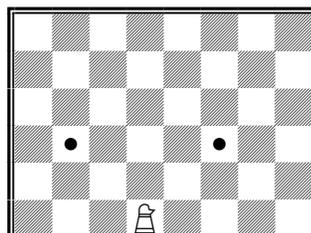


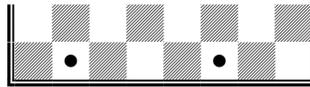


Essencialmente, a Alferzada engloba a participação de dois peões que defendem um Alferza e são defendidos por este:

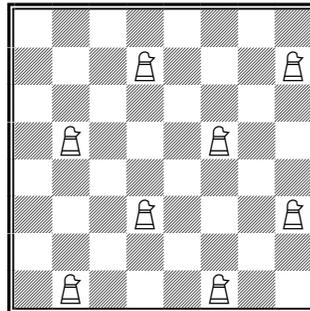


Movimento e captura do Alfil:

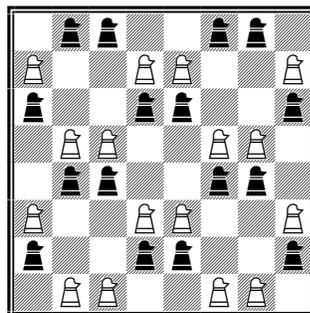




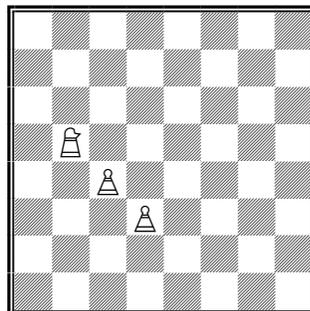
Esta peça, que se move por saltos em diagonal para a terceira casa, era muito fraca. No seguinte diagrama estão marcadas todas as posições que um Alfil pode ocupar durante o jogo (pode deslocar-se somente por oito casas):



Os Alfines que se deslocam em casas da mesma cor não podem ocupar a mesma casa, pelo que não se podem capturar. O esquema total com os quatro Alfines, que cobrem metade do tabuleiro, é o seguinte

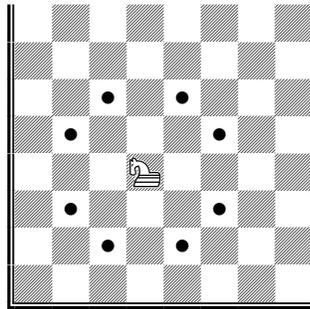


O Alfil também se presta a uma posição de defesa mútua com dois peões, que dá pelo nome de Alfilada:

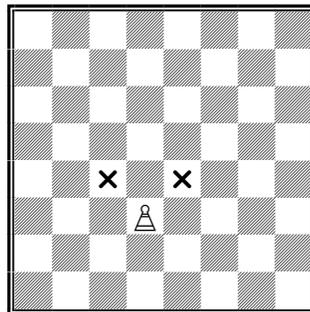
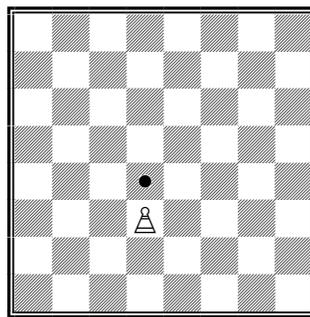


Movimento e captura do Cavalo:



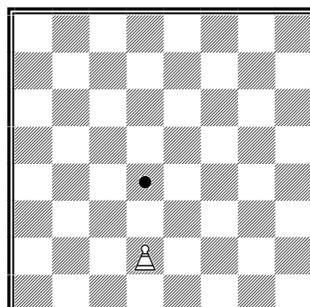


Movimento e captura do Peão:



Um Peão que atinja a oitava fila é promovido a Alferza (no xadrez moderno a promoção pode ser a qualquer outra peça – B, C, T, D).

No xadrez moderno, o Peão pode deslocar-se, no seu primeiro movimento, mais uma casa:



Alfonso refere que alguns jogadores adoptam esta regra, pelo menos até que ocorra alguma captura no jogo. Note-se que, no xadrez actual, esta regra é válida, assim como a captura *en passant*⁷, que não existia no tempo de Alfonso.

Na nossa apresentação mostramos diagramas sob o ponto de vista das Brancas e colocamos também as peças na mesma perspectiva.

O Livro de xadrez tem virtudes especiais. Para além do seu transcendente interesse histórico, pode ser admirado pelos jogadores atuais, profissionais ou ocasionais. Nesse sentido, tentámos acompanhar cada um deles de uma pequena descrição, em notação universal, que não será difícil de seguir pelo leitor interessado.

O livro de dados

Após o livro de xadrez, seguem-se sete folios dedicados aos jogos de dados⁸. O Rei Afonso surge a ditar o seu livro, invocando de novo a lenda dos três sábios.

⁷ A actual regra permite que, quando se avança desta forma um Peão, este possa, na jogada imediata, ser capturado por um Peão inimigo como se tivesse avançado somente uma casa.

⁸ Folia 65r-71v. Como o Livro de dados é o único que não é seguido por um folio vazio, pode ser que estivesse previsto ocupar seis folia, sendo seis o número de faces de um dado cúbico.



Afonso dita Livro dos dados, Fol. 65r

Para além de considerações gerais sobre o fabrico dos dados, com conselhos para evitar dados viciados, Afonso introduz doze jogos⁹.

As iluminuras que os acompanham evidenciam um ambiente de apostas onde as armas e a violência não estão ausentes.

Optámos por comentar brevemente alguns destes jogos, no fim de cada secção, nomeadamente no que concerne as probabilidades envolvidas.

Os dados, que surgem associados a inúmeros jogos ao longo da história, mas também constituem um sistema lúdico próprio, dispensando qualquer outro material. Desde sempre os dados tiveram também outra utilização, como sistema divinatório.

Conchas e sementes foram utilizadas como dados binários, isto é, onde só há dois lançamentos possíveis, que podemos descrever como 0 e 1, em África e na Ásia desde tempos imemoriais. Como dados binários funcionavam também os estiletos usados no Senet (uma face curva, outra plana) bem como os dados tetraédricos do Jogo Real de Ur, com dois vértices marcados e os outros dois sem marcas, jogos de que falaremos adiante.

⁹ Maiores, Tanto em um como em dois, Triga (duas variantes), Azar, Marlota, Rifa, Par com ás, Panquist, Azar médio, Azar aumentado e Guirguiesta.

Os astrágalos de alguns animais como ovelhas, cabras e vacas, foram usados como dados, com números diferentes atribuídos às suas quatro “faces” laterais.



Astrágalos

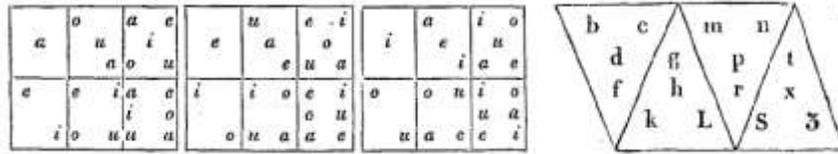
Foram encontrados no túmulo de faraós do século XIV a.C. e há também registo do seu uso no Jogo das vinte casas, na Babilónia.

O dado cúbico mais antigo de que há registo foi encontrado no Iraque e está datado do terceiro milénio a. C. Como Afonso alerta, os dados devem ser construídos com todo o cuidado, para evitar batota.

Os jogos de dados foram sempre condenados e sistematicamente proibidos. Jogos viciantes, levavam muitas vezes a que os jogadores perdessem tudo o que tinham, se não mais ainda. Contudo, foram sempre muito populares.

Para contornar a proibição dos jogos de dados, o frade Wibold, do convento de Cambrai, França, no século X, criou um jogo que utiliza dados, mas tem

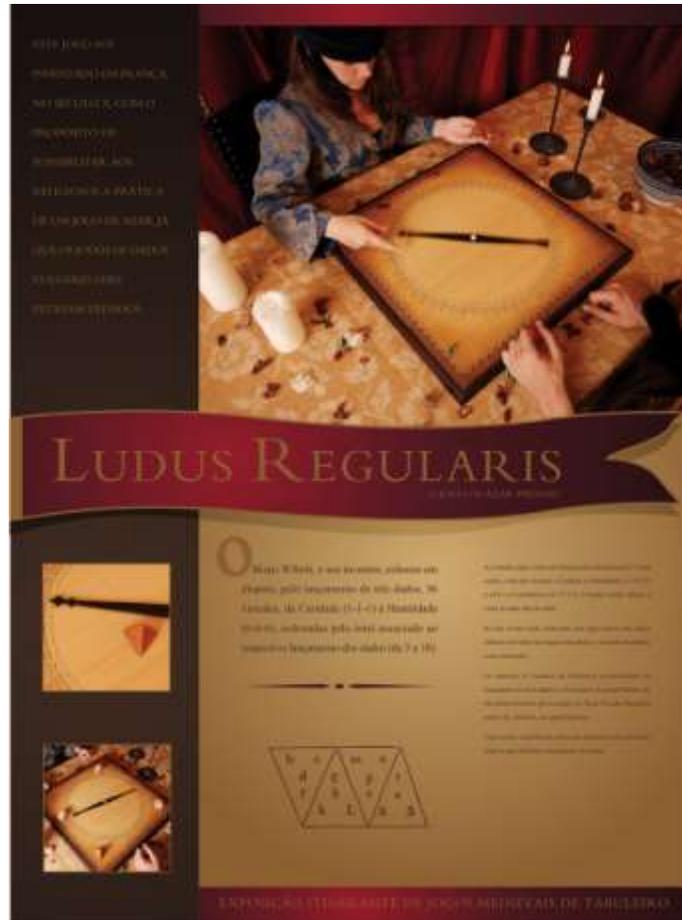
tema piedoso: o *Ludus Regularis*.¹⁰ Aos 56 lançamentos possíveis de três dados associou outras tantas virtudes, sendo esta correspondência a base do seu jogo.



Planificação dos dados no texto de Le Glay

Três dados cúbicos, com vogais no lugar das pintas e um tetraédrico para as consoantes era o material necessário para o *Ludus Regularis*, que também se podia jogar com um tabuleiro com ponteiro giratório.

¹⁰ Le Glay, *Chronique d'Arras et de Cambrai par Balderic*, Paris 1834



Painel do Ludus Regularis, que acompanha uma réplica, na exposição *Jogos matemáticos através dos tempos*, patente ao público no Museu Nacional de História Natural e da Ciência desde 2008

Os jogos de dados estão na origem do desenvolvimento da teoria matemática das probabilidades. O grande médico e matemático Girolamo Cardano (1501-1576) foi o primeiro a escrever um tratado sobre jogos de azar, *Liber de ludo aleae* (Livro sobre jogos de dados), publicado somente em 1663. Nele Cardano analisa jogos de dados cúbicos e introduz conceitos importantes, como o da equiprobabilidade dos acontecimentos envolvidos. Contudo, Christiaan Huygens (1629-1695) publicou em 1657 *De ratiociniis in ludo aleae* (analisando jogos de dados), onde introduz conceitos muito importantes, como o de esperança matemática.

Galileu Galilei (1554-1642) estudou o problema, proposto pelo seu patrono Cosme II, de determinar qual das duas somas 9 ou 10, é mais provável quando se lançam três dados.

O primeiro problema relacionado com um jogo de dados a interessar os matemáticos foi o do jogo interrompido. Dois jogadores contribuem com onze ducados cada para uma aposta de um jogo, a ser ganha pelo que atingir primeiro 80 pontos. O jogo é interrompido quando o marcador regista 50-30. Como se deve dividir o montante da aposta entre os jogadores?

Luca Pacioli (1445-1517) refletiu sobre esta questão na sua influente obra *Summa de Arithmetica, Geometria proportioni et propornalità* (1494), contudo a sua proposta não era satisfatória e foi atacada por Cardano em 1539 e por um terceiro matemático italiano em 1556, Niccolò Tartaglia (1500-1557).



Luca Pacioli, por Jacopo de Barbari

Um nobre cavaleiro da corte de Luís XIV, jogador inveterado, colocou a Blaise Pascal (1623-1662) um problema semelhante: num jogo de dados quem ganhar três vezes ganha um montante. O jogo é interrompido quando um dos jogadores ganhou duas vezes enquanto o seu adversário ganhou somente uma. Como se deve dividir o montante da aposta entre os jogadores?

Pascal resolveu este problema satisfatoriamente, o que leva a que muitos o considerem um dos fundadores da teoria matemática das probabilidades.

Livro dos jogos das tábulas

Afonso dedica o capítulo seguinte ao precursor do Gamão¹¹. O Rei descreve quinze jogos¹², sendo que quinze é o número de peças de cada jogador na versão mais comum das tábulas. Este é o jogo que, na opinião de Afonso, reúne equilibradamente a componente de inteligência proporcionada pelo xadrez com a pura sorte dos dados.

Trata-se de jogos de corrida com antepassados longínquos. Os mais antigos jogos de corrida foram praticados na Babilónia e no Egito antigo. Escavações em templos funerários na Mesopotâmia trouxeram à luz, no século passado, exemplares do *Jogo Real de Ur*, ou *Jogo das vinte casas*. Tabuinhas de barro, com inscrições cuneiformes, sobreviveram e foram decodificadas, revelando as regras originais.¹³

¹¹ Folia 72r-80r.

¹² Quinze tábulas, Doze cães, Doblet, Fallas, Sena, duque e ás, Imperador, Meio Imperador, Par de entrada, Can e quinal (duas versões), Todas as tábulas, Laquet, Bufa cortesa, Bufa de Baldrac e Reencontrant.

¹³ Finkel, I [REF PARA UR]



Tabuleiro, peças e dados do *Jogo Real de Ur*, 2500 a.C. (British Museum)

Embora se trate de um jogo de percurso linear, as casas estão organizadas em dois grupos, de 12 e 8, unidas por uma ponte com duas casas. A parte com doze casas, quando se invertia o tabuleiro, revelava um zodíaco. A proximidade cultural dos jogos e dos processos divinatórios está aqui exuberantemente ilustrada.

O jogo egípcio *Senet*, ou *Jogo das trinta casas*, utiliza um tabuleiro com mais dez casas e rege-se por regras distintas¹⁴.



Tabuleiro e peças de Senet, 1550-1069 a.C. (British Museum)

¹⁴ REFERENCIA PARA O SENET: REFERIR REGRAS CONJECTURADAS

A carga simbólica e cultural deste jogo podem ser ilustradas pelo aparecimento de várias representações em câmaras funerárias, onde o desaparecido defronta um adversário invisível num jogo de Senet. Trata-se de decidir, num jogo contra o Deus do Além, o destino do jogador depois da morte.



Nefertari jogando Senet.
Pintura no túmulo da Rainha Nefertari (1295–1255 a.C.)

O jogo que se popularizou na Europa medieval tem duas proveniências próximas distintas. Uma é o *Nard* persa, cujo aparecimento pode situar perto do século IV. A romana era o jogo *alea*, sucessor do *Duodecima scripta*.



Tabuleiro de *Duodecima scripta* do século VI, Afrodísias, Turquia.

O *Duodecima scripta* apresenta três filas, cada uma com dois grupos de seis casas. Jogava-se com dois dados cúbicos. O seu nome parece referir-se à pontuação máxima dos dados, o par de senas. A semelhança com o Gamão é evidente. O poeta Ovídeo refere-se a este jogo na *Arte de Amar*¹⁵: “há outro jogo com tantos pontos como o ano fugaz tem de meses”.

Como veremos mais à frente este jogo está intimamente ligado, simbolicamente, à passagem do tempo.

Surgiu mais tarde em Roma um jogo de aspecto semelhante, mas que se jogava com três dados cúbicos, o *Alea*, que é mencionado por Isidoro de Sevilha no século VII.

Muitos tabuleiros romanos eram construídos em mármore e substituíam as casas por letras, formando dizeres de seis palavras de seis letras, os hexagramas. Alguns tinham conteúdo moral, outros eram sarcásticos, outros ainda continham a relação de comida disponível no estabelecimento. Schadler¹⁶ ilustra um deles, encontrado na Tunísia, com o hexagrama *Patria sancta, facias ut/meos salvos videam* (Santa Pátria, faz-me rever os meus são e salvos).

¹⁵ *Ars amatoria* 3, 363s. Ovídio viveu entre 43 a. C. E 18 d. C.

¹⁶ “Équilibre parfait et Émotions Fortes” em *Jeux de l’humanité...*

A linha genealógica parecia traçada desde a Babilónia, mas recentes descobertas arqueológicas trouxeram-nos um tabuleiro de um jogo com três linhas, cada uma com dois grupos de seis casas, datado de 2000 a. C., contemporâneo do Jogo de vinte casas. Estes dois jogos existiram ao mesmo tempo, portanto. Assim, a origem da linhagem do Gamão está ainda por esclarecer.

As Cruzadas as várias versões na Europa medieval. O Livro de Jogos contempla jogos com dois e três dados e várias configurações.

A simbologia desta família de jogos é reforçada pelo texto de Isidoro de Sevilha¹⁷ que associa as três filas e os três dados ao passado, presente e futuro, bem como os seis grupos de casas às seis fases da vida humana.

O texto *Chatrang-namag* (Explicação do xadrez e invenção do Nard), escrito em persa médio, que se usou até ao século VI, identifica o tabuleiro com a Terra, as peças negras e brancas com as noites e os dias, o dado com a revolução das constelações, o 7---soma das faces opostas do dado--- com os sete planetas, as 12 casas de cada fila com o zodíaco. O movimento das peças emula o movimento dos planetas e o seu percurso, saída e re-entrada representam a vida, morte e ressurreição.

Como o texto de Afonso deixa claro, este é o seu jogo preferido, porque faz a síntese entre a razão e o acaso.

No final de cada secção do Livro das tábulas apresentamos um diagrama de Gamão com a posição correspondente e uma resenha das regras. Quando estas são demasiado sucintas tomamos a liberdade de as completar, na tentativa de construir uma versão jogável.

Livro dos jogos grandes

O primeiro jogo que Afonso apresenta é uma estranha extensão do xadrez, o grande xadrez, que se pratica num tabuleiro com doze casas de lado. Para além dos Reis, Torres e Peões habituais, temos ainda a Anca, a Cocatrice, a Girafa, o Leão e o Unicórnio. Os movimentos dos terríveis animais nem

¹⁷ Orig. 18, 64.

sempre estão descritos de forma inequívoca.



Grande xadrez, Fol. 82v

Esta versão, que terá, ou não, sido popular, dispõe de peças muito móveis e uma posição inicial dos peões avançada. Contudo, Afonso descreve os dados que se usariam para apressar esta variante, um dado de oito faces. Este dado teria a forma de um octaedro regular, um dos cinco sólidos platónicos, um poliedro bem conhecido.

O Livro refere uma outra variante, o xadrez decimal, que usaria um tabuleiro de dez casas de lado e uma nova peça---o Juiz--- embora não incluía nenhuma descrição dos movimentos desta peça. Também esta versão pode ser jogada com recurso a um dado, neste caso de sete faces. Afonso descreve duas formas de construir um dado de sete faces justo, o que é original. Trata-se de um prisma heptagonal reto alongado e de um prisma pentagonal reto cujas dimensões, presume-se, tornariam o lançamento de qualquer uma das duas bases tão provável como o de qualquer face lateral.

O dado de sete faces pode ser utilizado nas Tábulas de base sete, apresentado mais tarde, assim como nos jogos de astronomia. Os jogos de dados admitem versões adaptadas naturalmente a este tipo de dado, como Afonso sublinha.

As Tábulas de base sete usam um tabuleiro semelhante ao das Tábulas,

mas com sete casas em cada quadra e dezassete peças para cada jogador. Esta criação de Afonso exhibe uma simbologia própria, associando as 28 casas ao ciclo lunar.

Jogos das quatro estações

Nesta secção surgem o xadrez e as Tábulas das quatro estações. Trata-se jogos para quatro jogadores.

As primeiras secções são dedicadas a considerações de ordem filosófica e cultural.

A simbologia associada a estes jogos reside nas representações quadruplas das cores (verde, vermelho, negro, branco), estações (primavera, verão, outono, inverno), elementos (ar, fogo, terra, água) e humores (sangue, bílis, atrabílis, fleuma), todas familiares ao cidadão europeu medieval.

Esta correspondência entre humores e elementos encontra-se em *De natura rerum*, de Isidoro de Sevilha (560-636); a caracterização dos elementos pelas qualidades quente/frio e húmido/seco é de Aristóteles (séc. IV a.C.). Os elementos eram determinados pelas qualidades da seguinte forma: Quente Seco = Fogo, Quente Húmido = Ar, Frio Húmido = Água e Frio Seco = Terra.

Estações	Elementos	Cores	Humores
Primavera	Ar	Verde	Sangue
Verão	Fogo	Vermelho	Bílis
Outono	Terra	Negro	Atrabílis
Inverno	Água	Branco	Fleuma

A correspondência simbólica associada aos jogos para quatro

No xadrez, cada um dos quatro jogadores luta contra os restantes. Só há um vencedor, o último Rei sobrevivente.

Nas Tábulas das quatro estações os quatro jogadores perseguem-se num percurso circular onde as casas foram marcadas. As regras são adaptação natural dos outros jogos de tábulas.

Livro do Alguergue

Tentámos manter, na versão portuguesa, o sabor medieval da escrita do rei Sábio. Contudo, pretendemos que a respectiva leitura permita jogar os jogos expostos tanto quanto possível. Quando achámos oportuno acrescentámos algumas linhas ao texto de Afonso, à guisa de comentário ou complemento

Introduziremos comentários na parte final de cada secção. Nomeadamente, oferecemos descrições modernas dos problemas de xadrez, seguindo a tradição atual da notação universal.

PRÓLOGO

Porque Deus quis que os homens pudessem dispor naturalmente em si próprios de todas as formas de alegria, a fim de poderem enfrentar as preocupações e os problemas, quando estes surgissem, os homens buscaram muitas maneiras de realizar completamente essa felicidade. Pelo que descobriram e fizeram muitos tipos de jogos e de trebelhos com que se alegrar: alguns montados a Cavalos – como o lançamento de dardos e azagaias, jogos com escudos e lanças, tiro com arco e flecha –, ou outros divertimentos de qualquer tipo que possam ser praticados a cavalo. E, embora se baseiem na utilização e na mestria das armas, como não são a mesma coisa, chamam-lhes jogo. E os outros que são praticados a pé são jogos como a esgrima, a luta, a corrida, o salto, o lançamento de pedras ou de dardos, a captura de uma bola e outros jogos de muitos tipos em que os homens utilizam os seus membros a fim de os tornarem fortes e se alegrarem. Os outros jogos que são praticados sentados são, por exemplo, o jogo do xadrez, das tábulas e dos dados e de outros trebelhos de muitos tipos. E ainda que todos estes jogos sejam muito bons, cada um no momento e no lugar em que convêm, estes jogos que são praticados sentados e diariamente, e tanto à noite como de dia, convêm às mulheres que não montam a cavalo e também aos homens velhos e fracos, ou àqueles que preferem gozar os seus prazeres em privado para não se irritarem nem ficarem tristes com eles, ou àqueles que se encontram sob o poder de outrem, bem como na prisão ou em cativo, ou que estão no mar, e frequentemente a todos aqueles que estão sujeitos a um tempo rigoroso, pelo que não podem montar a cavalo nem ir à caça nem a qualquer outro

lado e são forçados a permanecer em casa e a procurar alguns tipos de jogos com que tenham prazer e se confortem e se ocupem.

E portanto nós, Dom Afonso, pela graça de Deus, Rei de Castela, de Toledo, de Leão, da Galiza, de Sevilha, de Córdova, de Múrcia, de Jaén e do Algarve, mandámos fazer este livro, em que falamos da maneira como são feitos aqueles jogos mais agradáveis, tal como o xadrez, os dados e as tábulas. E ainda que estes jogos se diferenciem de muitas maneiras, como o xadrez é mais nobre e exige maior mestria do que os outros, falamos dele em primeiro lugar. Contudo, antes de falarmos deste jogo queremos mostrar alguns dos motivos que os sábios antigos apresentaram para demonstrar a superioridade de cada um destes três tipos de jogos, como o xadrez, os dados e as tábulas, pois sobre isto apresentaram muitas razões, querendo cada um deles mostrar o fundamento da superioridade destes jogos, mas as que são mais certas e mais verdadeiras são as que apresentamos agora.

Segundo contam as histórias antigas, na Índia Maior havia um Rei que gostava deveras dos sábios e que os levava sempre consigo, fazendo-os raciocinar muito frequentemente sobre os factos que nascem das coisas. E, de entre estes, havia três que tinham opiniões diferentes. Um disse que mais valia a inteligência do que a sorte, porque quem vive com base na inteligência faz as suas coisas de uma maneira metódica e, ainda que perca, não é culpado porque fez o que convinha. O outro disse que mais valia a sorte do que a inteligência, porque, se o seu destino fosse perder ou ganhar, nenhuma inteligência que tivesse o poderia evitar. O terceiro disse que o melhor era poder viver com base numa e noutra, porque isso era prudência, porque quanto maior fosse a inteligência mais cuidado se poderia ter de modo a fazer as coisas de modo tão completo quanto possível, e também que quanto mais se dependesse da sorte, maior seria o risco incorrido

porque esta não é uma coisa certa; mas a verdadeira prudência consiste em aproveitar da inteligência aquilo que cada homem sabe ser-lhe mais vantajoso, e em proteger-se tanto quanto possível dos danos da sorte, e em aproveitar dela tudo o que estiver a seu favor. E depois de exporem muito zelosamente as suas razões, o Rei ordenou que cada um apresentasse um exemplo para provar o que dissera e concedeu-lhes o prazo que pediram. E os sábios foram-se embora e cada um consultou os seus livros de modo a comprovar a sua opinião. E quando chegou o momento, cada um deles apresentou-se diante do Rei com a sua prova. E aquele cuja opinião era a inteligência levou o xadrez com as suas peças, mostrando que quem tinha mais inteligência e era perspicaz poderia vencer o outro. E o segundo, cuja opinião era a sorte, levou os dados, mostrando que a inteligência não servia para nada se não fosse acompanhada pela sorte, porque parecia que era através da sorte que os homens ficavam em vantagem ou em desvantagem. O terceiro, que disse que o melhor era aproveitar o melhor das duas, levou o tabuleiro com as suas tábulas, contadas e colocadas ordenadamente nas suas casas, e os seus dados, que ordenavam os movimentos a fim de se poder jogar, como se mostra neste livro que fala separadamente deste jogo e que mostra que quem o sabe jogar bem, ainda que a sorte dos dados lhe seja adversa, com a sua prudência será capaz de mover as tábulas de modo a evitar os danos que o lançamento dos dados lhe pode trazer.

E porque o xadrez é um jogo mais nobre e mais honrado do que os dados ou até mesmo do que as tábulas, neste livro fala-se nele em primeiro lugar, e mostra-se como o tabuleiro deve ser feito e quantas casas tem e quais e quantas são as peças e qual o nome de cada uma delas e em que casas devem estar e como se movimentam e se capturam entre si e quais as vantagens que alguns trebelhos têm sobre os outros, e como os jogadores devem ser perspicazes para saberem como jogar a fim de ganharem e de

não serem vencidos e como dão xeque ao Rei – que é o trebelho mais forte de todos –, que é uma forma de enfrentar o senhor de um modo adequado, e a maneira como lhe dão xeque-mate, que é um tipo de grande desonra, como se o vencessem ou o matassem.

E há outros jogos de muitos tipos, mas todos foram feitos à semelhança das coisas que aconteceram, em conformidade com os tempos em que ocorreram, ocorrem ou podem vir a ocorrer, mostrando como os Reis, em tempos de guerra, quando os exércitos são constituídos, devem travar a guerra contra os seus inimigos, lutando para os conquistar, capturando-os e matando-os ou expulsando-os do território; e também como, em tempo de paz, devem mostrar os seus tesouros e as suas riquezas e as coisas nobres e estranhas que possuem. E, de acordo com isto, fizeram jogos com doze casas, outros com dez, outros com oito, outros com seis e outros com quatro, e assim foram decrescendo até ficar apenas uma casa, que dividiram em oito partes. E tudo isto foi feito com grande semelhança com os antigos saberes que os sábios utilizavam. Porém, de entre todos os outros jogos, consideraram que o melhor e o mais comum era o que tinha as oito casas porque não é tão lento como o que tem dez ou mais nem é tão rápido como o que tem seis ou menos. E por isso os homens usam-no geralmente em todas as terras, mais do que aos outros jogos. E a forma do tabuleiro tem de ser quadrada e tem de ter oito linhas e em cada linha oito casas que perfazem o total de sessenta e quatro casas, e metade das casas tem de ser de uma cor e a outra metade de outra, o mesmo se passando com os trebelhos.