

# EJEMPLO DE *TABULAE LUSORIAE* PROCEDENTE DE *PERCEIANA* (VILLAFRANCA DE LOS BARROS, BADAJOZ)

Recibido: 22 de Maio de 2017 / Aprobado: 20 de Outubro de 2018

**Cristina Mena Méndez**<sup>1</sup>

Arqueóloga profesional

**Macarena Bustamante-Álvarez**<sup>2</sup>

Universidad Autónoma de Madrid

**Miriam García Cabezas**<sup>3</sup>

Junta de Extremadura

## Resumen

Presentamos una tabla romana de juego múltiple realizada sobre un ladrillo cerámico procedente del término municipal de Villafranca de los Barros –Badajoz, España-. En este trabajo se analizan sus características morfológicas, así como las ocho tablas de juego posicionadas sobre dicha pieza.

**Palavras-clave:** *tabulae*; ladrillo; juego.

## Abstract

We present a roman play-board with multiple game made on a ceramic brick. It was found in the municipal term of Villafranca de los Barros, Badajoz, Spain. In this paper, we analyse its morphological characteristics as well as the eight playing boards positioned on the piece.

**Keywords:** *tabulae*; brick; game.

---

1 cristina.mena.cimm@gmail.com

2 mbustamante@ugr.es

3 sgc.ctd@juntaex.es

## 1. Introducción<sup>4</sup>

En este trabajo presentamos un conjunto de tablas de juego / *tabulae lusoriae* / *abaci* romanas incisas *post cocturam* sobre un ladrillo cuadrangular parcialmente obliterado. Aunque se desconocen los datos sobre su contexto de aparición, todos los indicios apuntan a que fue exhumada en lo que debió ser la *mansio* de *Perceiana*, en el término de Villafranca de los Barros (Badajoz) –para más datos sobre el enclave y su problemática ver Rodríguez 1982-. En la actualidad se encuentra depositada en la sala dedicada a la ocupación romana del Museo Municipal de Villafranca de los Barros -MUVI-(Badajoz).

El estudio de este tipo de piezas, aunque ha centrado la atención de la investigación, podemos decir que no ha sido objeto de una autopsia monográfica en *Hispania*. Para la Península Ibérica

tenemos estudios de carácter local o regional que, a menudo, presentan piezas que recogen tradiciones zonales. Trabajos como los desarrollados para *Italica* (Bendala, 1973 o Rogerio y Criado, 2010), *Hispalis* (Amores y Jiménez, 2014), Mérida (Bejarano Osorio, 2012) o la zona galaica (Carretero, 1998) ofrecen buena prueba de lo indicado. Para *Hispania* ha habido un intento preliminar de establecer una tipología sobre este tipo de tableros (Jiménez, 2014a y b) que, aunque viene a poner orden a esta temática, aún se encuentra en un estadio inicial. Si saltamos a la esfera internacional ha sido un tema recurrente desde que Austin (1934a y b) publicara unos estudios de síntesis sobre las tablas de juego. Los trabajos más importantes, en cuanto compendio, serían los de Bell (1960) y el de Finkel (2007) que logra aunar una serie de estudios sobre la materia.

A lo largo de estas páginas presentaremos la pieza tanto desde el punto de vista morfológico como desde la óptica de los tableros plasmados. Indicar que no es nuestro cometido realizar una exégesis sobre los juegos en época romana ya que el carácter descontextualizado de la pieza no permite aportar nuevos datos a dicha problemática.

## 2. Análisis de la pieza

Como ya se ha apuntado previamente y puede observarse en las figuras 3 y 4, nos encontramos ante un ladrillo cuadrangular realizado en cerámica. Presenta una pasta de



Fig. 1 - Mapa con ubicación del término municipal de Villafranca de los Barros, Badajoz.

<sup>4</sup> Agradecemos al Museo Municipal de Villafranca las atenciones prestadas durante el desarrollo de este trabajo



Fig. 2 - Ubicación de la pieza en el Museo de Villafranca de los Barros (foto cortesía MUVI).

coloración naranja intenso 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, exterioriza una apariencia rugosa fruto, posiblemente, de su ubicación sobre una superficie irregular durante su manufactura. 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 atestiguada desde época antigua (Bustamante Álvarez, Galves Pérez y García Cabezas, 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.

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).

Centrándonos en el ladrillo, sus medidas aproximadas son de 34 x 35 cm conservando parte de dos de sus lados originales. El grosor es de 8 cm y presenta múltiples huellas postdeposicionales frescas en sus dos caras, bien de pico, o quizás algunas, resultado de la actividad agrícola en la zona. Al estar descontextualizada sólo podemos teorizar sobre su emplazamiento original y no podemos aportar ningún tipo de información cronológica como veremos *a posteriori*.

Los juegos de tablero gozaron en la antigua Roma de una importante presencia y popularidad que queda de manifiesto en los múltiples ejemplares hallados y en su incorporación en los ajuares funerarios de niños y adultos, lo que denota que era un elemento muy presente en la vida diaria romana.

La mayoría de los hoy conservados están grabados en piedra, aunque no debemos olvidarnos de todos aquellos que serían ejecutados en soportes de menor perdurabilidad y que no han llegado hasta hoy. Es bastante habitual hallar grabados de este tipo en las ciudades romanas, sobre todo en las vías públicas ya que gran parte de la vida discurría en las calles y plazas. Aunque, probablemente, este ladrillo estuviese en origen integrado

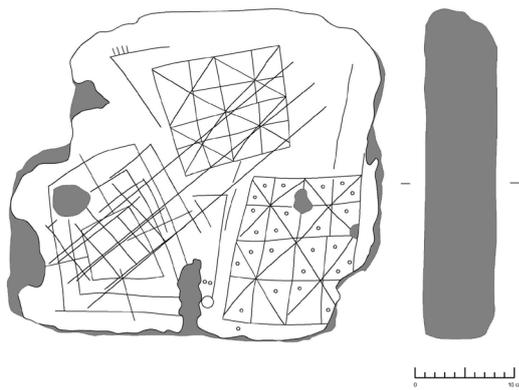


Fig. 3 - Dibujo del ladrillo y su sección con las diferentes *tabulae* grabadas sobre él.



Fig. 4 - Foto del fragmento del ladrillo conservado.

como parte de un suelo -ya que sólo está grabado en una de sus caras y su peso forzaría su uso fijo-, también hubo en la antigüedad tableros portátiles.

El grado de reutilización de este soporte, patente en las sucesivas superposiciones, nos informa sobre la perdurabilidad temporal y lúdica de este tablero, lo que nos induce a pensar que se hallaba en un paso altamente frecuentado o muy activo durante un largo período de tiempo. En relación a quién o quiénes serían los que diseñarían estas piezas, tradicionalmente se piensa que eran los propios jugadores eligiendo premeditadamente un sitio donde llevar encuentros con los otros contrincantes (Amores y Jiménez, 2014: 252).

Tras analizar exhaustivamente la pieza hemos podido constatar hasta ocho *tabulae* (ver fig. 5) ejecutadas todas ellas sobre una de las caras del ladrillo, y, a juzgar por las huellas de desgaste y, sobre todo, a las diferentes superposiciones de tableros, sabemos que no todas son coetáneas.

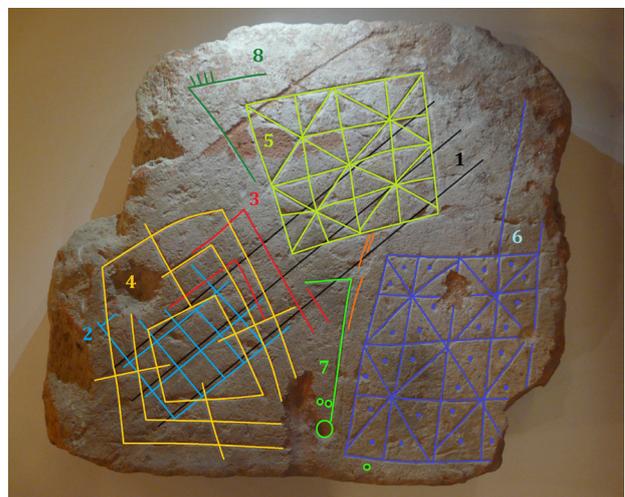


Fig. 5 - Diferentes *tabulae* y trazos sin conexión (en naranja).

### 2.1. La *tabula* 1

El primer juego que abordamos es el que hemos denominado *tabula* 1. Es el más antiguo que se detecta y consta de tres líneas paralelas muy

desgastadas, sobre todo donde se le superpone la *tabula* 5, que recorren oblicuamente el ladrillo de un extremo a otro. Podría tratarse del conocido *ludus duodecim scripta* o “juego de las doce líneas”, precursor del *backgammon*, 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. Morfológicamente, recuerda mucho al conocido juego egipcio Senet, documentado ya en el Imperio Antiguo, con la salvedad de que el tablero egipcio constaba de 30 casillas dispuestas en tres filas de diez cada una. Sobre este tablero se superponen las *tabulae* 2, 3, 4 y 5.

### 2.2. La *tabula* 2

La *tabula* 2 se trata de un reticulado, posible *ludus latruncularum*, que se encuentra incompleto por lo que no podemos 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 ellas nos complica la tarea de definir al completo este tablero. Se inserta dentro del grupo C –retículas- de la tipología de Jiménez (2014b). No obstante, están ampliamente documentados tableros de retícula entre los cuales varía ampliamente el número de casillas, no habiéndose establecido una tipología única (Jiménez, 2014a: 133). El juego consistiría en hacer avanzar las fichas y capturar las contrarias cuando fuese posible para ganar así la partida.

### 2.3. La *tabula* 3

La *tabula* 3 podría 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 es imposible seguir

su desarrollo, pues probablemente fuesen borrados. Desarrollamos las reglas de juego en la descripción de la siguiente *tabula*.

### 2.4. La *tabula* 4

El tablero 4 se trata de un “alquerque de nueve” o juego de molino que se conserva casi completo. Presenta 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 ganadas estará ligado al número de líneas que se hayan podido formar en ese turno y el juego finaliza cuando uno de los oponentes no puede formar nuevas líneas ni 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 (2014b).

### 2.5. La *tabula* 5

La *tabula* 5 es un “alquerque de doce” que se conserva prácticamente completo y 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 con el objetivo de capturar las fichas del adversario sobre las que hay que “saltar” 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. Esta *tabula* se localizaría dentro del grupo B4 –cuadrado dividido en ocho espacios triangulares cada uno- de la tipología de Jiménez (2014b).

## 2.6. La *tabula* 6

La *tabula* 6 nos plantea un interrogante. 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 en él documentamos 16 casillas cuadradas (8x8), cada una de las cuales se encuentra subdividida 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 grabados en el interior 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, salen del tablero y se proyectan hacia el exterior, pudiera quizá deberse a la ejecución 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 (2014b).

## 2.7. 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 esta, observamos otras dos cazoletas más pequeñas que podrían estar asociadas. Esta *tabula* no presenta mucho desgate en sus trazos, lo que nos induce a pensar que no pertenece a los primeros grabados efectuados sobre este soporte y, aunque no podemos afirmar cuál sería el juego que se desarrollaría sobre ella, tradicionalmente las cazoletas se han asociado con el juego infantil y de canicas.

## 2.8. El ejemplar 8

La figura 8 se corresponde con dos líneas que se unen formando un ángulo agudo (de aproximadamente 65°) y en la que observamos cuatro pequeñas líneas que nacen perpendiculares de una de ellas. Desconocemos de qué se trata, ni siquiera si formaría parte de alguna tabla de juegos o más bien si se trataría de un grafito decorativo. En la superficie del ladrillo se aprecian trazos indefinidos e inconexos a los que no podemos dar sentido ni interpretar debido al sesgado de los mismos (Fig. 2).

## 2.9. Dudoso juego, ¿n. 9?

Se trata de un hoyuelo o pequeña cazoleta que se encuentra cercano a la *tabula* 7, pero desconocemos si pudiera estar en relación con ésta, asociada al juego de canicas. Ante la falta de argumentos para vincularla decidimos individualizarla.

### 3. Conclusiones

En resumen, nos encontramos ante un ejemplar genuino y magnífico que nos permite observar en un único soporte hasta ocho tablas de juego, seis de ellas diferentes, y además, constatar el prolongado uso lúdico de esta pieza que, a tenor de lo observado, fue muy utilizada. No hemos de obviar que el ladrillo aparece incompleto y que en el fragmento perdido seguramente también habría más *tabulae* grabadas que no han llegado hasta nosotros. En cualquier caso, se trata de un ejemplo excepcional que ilustra muy bien la importancia del juego en la vida diaria romana y la pervivencia de las formas de algunos de estos juegos que han llegado hasta nuestros días prácticamente sin ver alteradas las reglas del juego.

Aunque los juegos localizados sobre éste se caracterizan por ser distintos entre ellos, 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 de aparición de este ladrillo 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, creemos sin dudas que el soporte 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 su cronología debido a la fuerte pervivencia diacrónica de las mismas a lo largo del tiempo. Esperamos que futuros hallazgos en la zona nos ayuden a definir más los datos de partida con los que contamos actualmente.

### Bibliografía

- AMORES CARREDANO, Fernando; JIMÉNEZ CANO, Cristina (2014). *Tabulae lusoriae en Hispalis. Gerión*, 32, pp. 251-270.
- AUSTIN, Roland Gregory (1934a). Roman Board Games. I, *Greece and Rome*, vol. IV, n. 10, pp. 24-34.
- AUSTIN, Roland Gregory (1934b). Roman Board Games. II, *Greece and Rome*, vol. IV, n. 11, pp. 76-82.
- BEJARANO OSORIO, Ana María (2012). *Tabula lusoria, El Consorcio y la arqueología emeritense: de la excavación al museo* (Exposición). Mérida: Museo Nacional de Arte Romano y Consorcio Ciudad Monumental, Histórico-Artística y Arqueológica de Mérida, p. 210.
- BELL, Robert Charles (1960). *Board and table games from many civilizations*. Oxford: Oxford University Press.
- BENDALA GALÁN, Manuel (1973). Tablas de juego en *Italica. Habis*, 4, pp. 263-272.
- BUSTAMANTE-ÁLVAREZ, Macarena; GALVES PÉREZ, Lourdes; GARCÍA CABEZAS, Miriam (2013). Una figlina en Villafranca de los Barros (Badajoz). Nuevos datos sobre la ocupación romana en Tierra de Barros. In Javier Jiménez Ávila; Macarena Bustamante-Álvarez y Miriam García Cabezas (coords.), *VI Encuentro de Arqueología del Suroeste Peninsular*, Villafranca de los Barros: Excmo. Ayuntamiento de Villafranca de los Barros, pp. 1577-1597.
- CARRETERO VAQUERO, Santiago (1998). El ludus latruncorum, un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia. *Boletín SAA*, 64, pp. 117-140.
- FINKEL, Irving L. (ed.) (2007). *Ancient board games in perspective*, Papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions London: British Museum Press, pp. 106-109.
- JIMÉNEZ CANO, Cristina (2014a). Estudio preliminar sobre los juegos de mesa romanos en Hispania. *Antesteria*, 3, pp. 125-138.
- JIMÉNEZ CANO, Cristina (2014b). Tipología preliminar de los juegos de tablero en Hispania. In José María Álvarez Martínez; Trinidad Nogales Basarrate; Isabel Rodà de Llanza *Actas del XVIII Congreso Internacional Arqueología Clásica*, vol. II. Mérida: Museo Nacional de Arte Romano, 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). In José Cáscales Muñoz, *Romanización y otros apuntes*. Villafranca

de los Barros (Badajoz): Instituto Meléndez Valdés, pp. 129-150.

ROGERIO CANDELERIA, Miguel Ángel; CRIADO MARTÍN, Antonio Javier (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.