

Alquerque de Nove

O *Livro de jogos de Afonso X, o Sábio*, terminado em 1283, um ano antes da morte do erudito monarca, começa assim: “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 maneiras de realizar completamente essa felicidade. Pelo que descobriram e fizeram muitos tipos de jogos e de trebelhos com que se alegrar”[1]

Os jogos acompanham a história da Humanidade e podem ser objetos surpreendentes: as suas regras variadas, os seus diversos propósitos e os seus contextos constituem ricos elementos culturais. Descobrir as suas origens, o desenvolvimento das regras e dos elementos de cada jogo é um longo processo de investigação com avanços e recuos. Muitos não chegaram integralmente até nós e, em muitos casos, os vestígios do passado escondem-se atrás de lendas e mitos. Outros, pelo material mínimo necessário para serem praticados, desapareceram ou não deixaram vestígios arqueológicos.

Um capítulo do *Livro de Jogos* do rei Afonso X, fonte incontornável para o estudo dos jogos de tabuleiro medievais, é dedicado ao *Jogo do Alquerque*. Encontram-se gravações dos vários tipos de tabuleiros deste jogo em muitos locais, nomeadamente em Portugal.

O objeto exposto este mês é uma réplica de elevadíssima qualidade em madeira do *Alquerque de Nove*, também conhecido por *Jogo do Moinho*, embora sejam dados, por todo o mundo, muitos outros nomes. No âmbito dos jogos matemáticos é classificado como um jogo de padrão, em que o alinhamento de três peças permite capturar uma adversária. Resultados de investigação sobre este património dos jogos são apresentados na exposição *Jogos Matemáticos através dos Tempos*, patente no MUHNAC.

[1]Silva, J.N. (2013), *O Livro de Jogos de Afonso X, o Sábio*, Tradução comentada, Lisboa: Apenas Livros, p.41.

