

Tradición de algunos juegos de fichas en los signos lapidarios (I)

Rodrigo de la Torre Martín-Romo

PRESENTACION

La Glyptografía es la ciencia que estudia los signos que el Hombre ha dejado sobre la piedra. Vale decir con esto, que por su amplio campo de estudio, es una ciencia multidisciplinaria y auxiliar, tanto de especialidades de tipo técnico (signos usados en arquitectura y escultura) como de aquellas parcelas del saber que tienen por objeto el pensamiento humano y su expresión (grafismos, símbolos líticos en general). Si bien, la Glyptografía se especializa en dos tipos de investigaciones: el estudio de los signos usados por los constructores, en piedra o ladrillo, y los *graffiti*, mensajes espontáneos dejados por todo tipo de personas, con técnicas las más de las veces improvisadas, y motivos carentes de la oficialidad de la Epigrafía.

Así pues, es fácil comprender que el acervo de los signos lapidarios se extiende prácticamente a toda época y lugar en que el hombre ha usado cotidianamente la piedra. La búsqueda heurística acerca del empleo de signos y marcas líticas nos pondrá en contacto con fenómenos más vastos e importantes, que son estudiados por ramas más amplias del saber, interrelacionándolas entre sí; de aquí que puedan aclararnos más algunos aspectos de la producción glyptográfica en su doble vertiente: técnica y humana. A la inversa, las conclusiones a las que nos permiten llegar los signos lapidarios nos explicarán asuntos marginales y concretos de disciplinas generales y especialidades, como, éste es el caso, la Etnografía y el Folklore. Veamos un ejemplo de esto.

TABLEROS DE JUEGO

En la villa de Fuentidueña, asentada en un cerro sobre el río Duratón, en la provincia de Segovia, tenemos un edificio —la iglesia de San Miguel—, con un buen repertorio glyptográfico. Por una parte se hallan abundantes signos de cantería, al interior y al exterior, propios de la época de construcción (s. XII). Además cuenta con bastantes signos realizados con posterioridad, entre los que se cuentan cruces votivas o de consagración, cruces funerarias, marcas de paso, de peregrinación, y una colección de grandes signos y figuras, en los que centraremos nuestra atención. Se trata de varias formas toscamente inscritas en la cara superior de los sillares que forman el antepecho de la galería septentrional (fig. 1).

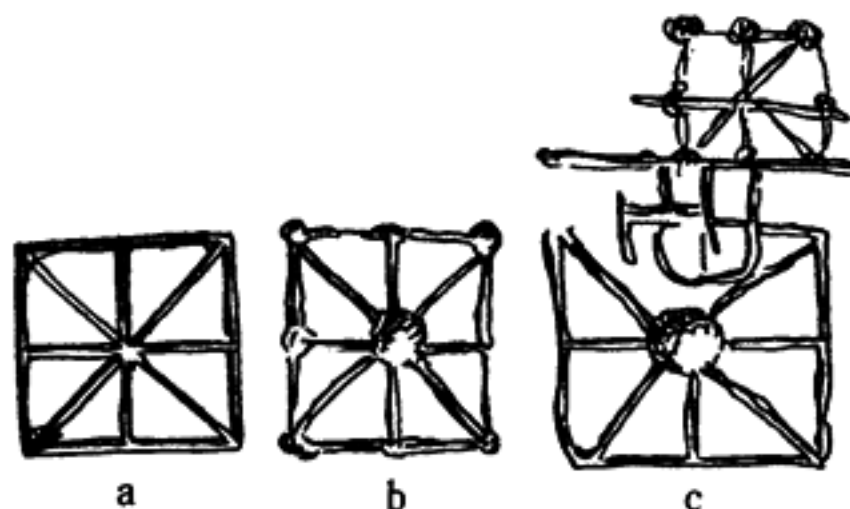


Figura 1.—Tableros de juego en San Miguel de Fuentidueña
Figura 1.1.—Tableros de «tres en raya»

Por su configuración, tamaño y situación, podemos interpretarlos como tableros para juegos de fichas, del tipo de los dameros de ajedrez o similares. Entre los ejemplares representados en esta galería, haremos la siguiente clasificación:

— Tableros que se definen como un cuadrado que limita ocho líneas en disposición radial (fig. 1.1).

— Conjuntos de tres cuadrados concéntricos, remarcándose el punto central, unidos por dos pares de

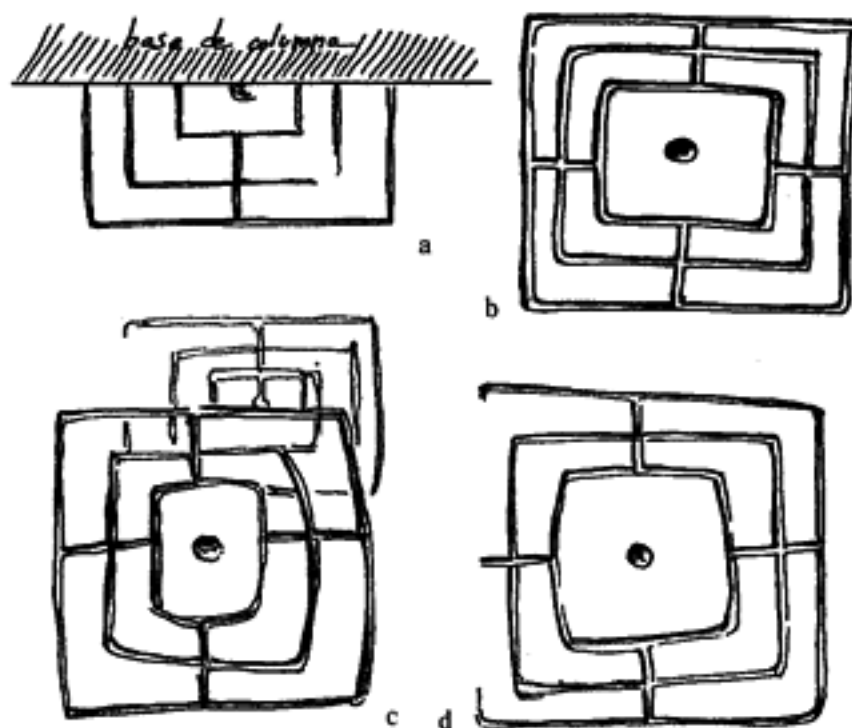


Figura 1.2.—Tableros de alquerque de 9 fichas

rectas perpendiculares a los lados, que pasan por el punto medio de éstos (1) (fig. 1.2).

— Agrupaciones de líneas de puntos u hoyuelos, en varios casos en número de veinticinco, en disposición cuadrada de cinco por cinco. En este apartado añadimos también algunos tableros más complejos, y otros signos, de significado votivo o mágico (2) (figura 1.3).

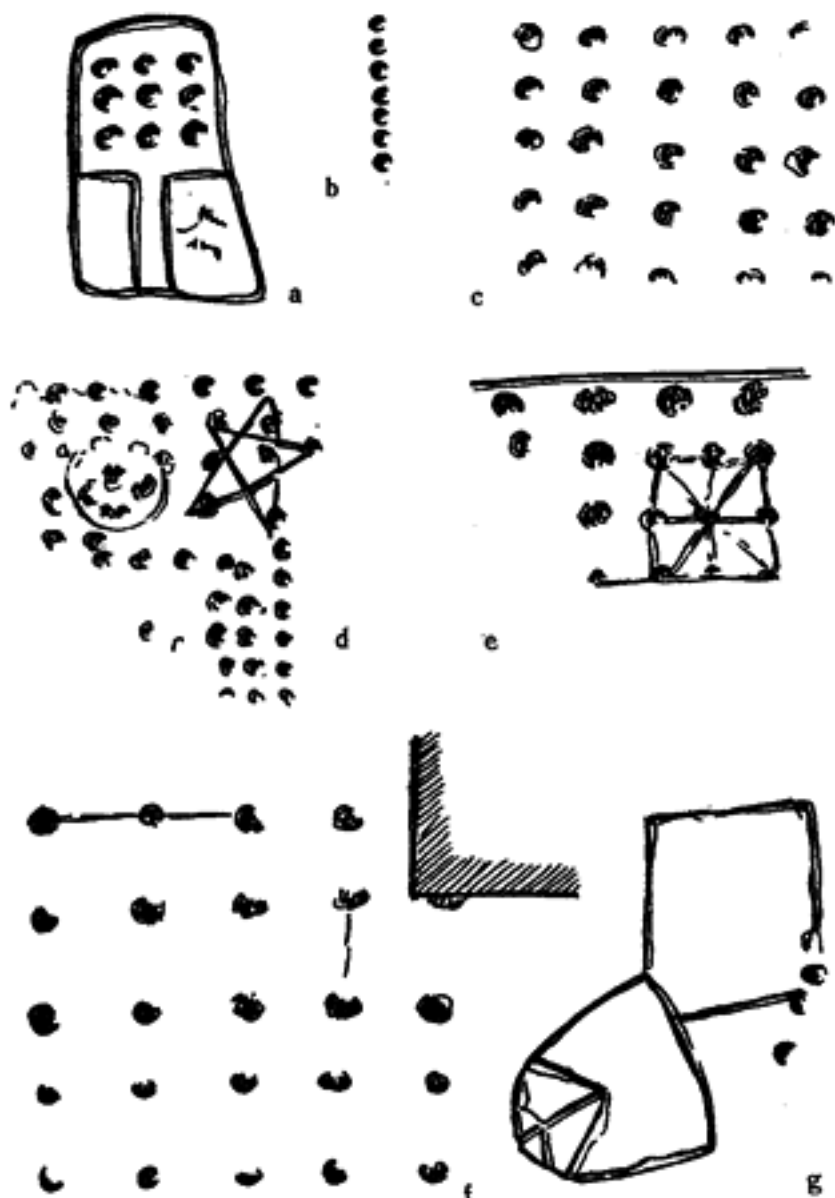


Figura 1.3.—Tableros de hileras de agujeros. Tableros sin identificar

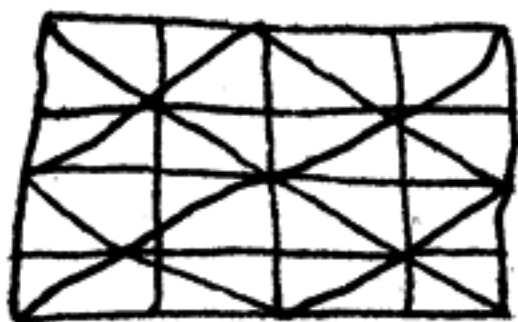


Figura 1.4.—Graffito que reproduce el tablero de «5 en raya». Otros signos

Todas las figuras se hallan en la parte superior del antepecho de la galería, excepto la figura 1.2.b. (en el muro, a la derecha de la puerta), 1.3.f. (en las gradas de acceso) y 1.4. (en un fuste de una columna de la galería).

— Por último, hemos de advertir un pequeño *graffito*, realizado levemente sobre el fuste cuádruple de la columna más oriental de la arquería apoyada sobre el citado antepecho. No puede tratarse de un tablero de juego por estar grabado en una superficie vertical, y ser de un tamaño muy reducido. No obstante, conocemos numerosas figuras idénticas a ésta, que sí son tableros o dameros, y que se hallan en claustros y galerías medievales con gran profusión (3) (fig. 1.4).

JUEGOS ASOCIADOS A ESTAS FIGURAS

Identificación

La investigación fuera del dominio glyptográfico nos dará a conocer la naturaleza y desarrollo de estos juegos, así como su antigüedad. En general, dentro de los juegos de fichas, tienden a relacionarse directamente entre sí, por las analogías formales de algunos de los tableros: figura cuadrada externa, subdivisiones internas radiales...

Tres en raya.—El lector reconocerá fácilmente en las figuras de 1.1, los tableros del popular «tres en raya». La finalidad del juego consiste en colocar las tres fichas de cada jugador alineadas sobre cualquiera de los trazos rectos del tablero, depositando cada una en las casillas formadas por la intersección de las líneas. Se debe impedir al mismo tiempo que el contrario haga lo propio. El juego se inicia colocando las tres fichas sobre el tablero, alternativamente y de una en una. Es evidente que, por su mayor capacidad de combinación, la posición central es privilegiada, cosa que aprovecha por lo general el jugador que abre la partida para ocuparla. En caso de no conseguir la alineación habiendo ya situado todas las fichas sobre el tablero, se busca moviéndolas, también alternativamente y de una en una, a posiciones libres contiguas.

Alquerque.—Los tableros del segundo grupo (fig. 1.2) podemos denominarlos genéricamente como del juego «del alquerque», si bien esta acepción recoge muy diversas modalidades. Las definiciones más modernas identifican el alquerque con el juego de tres en raya. En consecuencia, el juego que acabamos de ver puede asimismo llamarse alquerque. Sin embargo, nuestro tablero tiene unas formas específicas de juego. A continuación exponemos las que nos son conocidas:

— Las fuentes más antiguas consultadas (entre ellas el *Diccionario de Autoridades*) dicen de él que es «un juego de piedrecitas sobre un tablero rayado, que hace diversos cuadros, y por las rayas se van moviendo las piedrecitas, y cuando se halla tercera casa vacía del contrario se pasan a ella ganando la piedra que está en medio, que algunas veces acaece ser dos, y tres: y si pudiendo tomar no lo hace pierde la suya, lo que por término propio llaman *soplársela*». Como

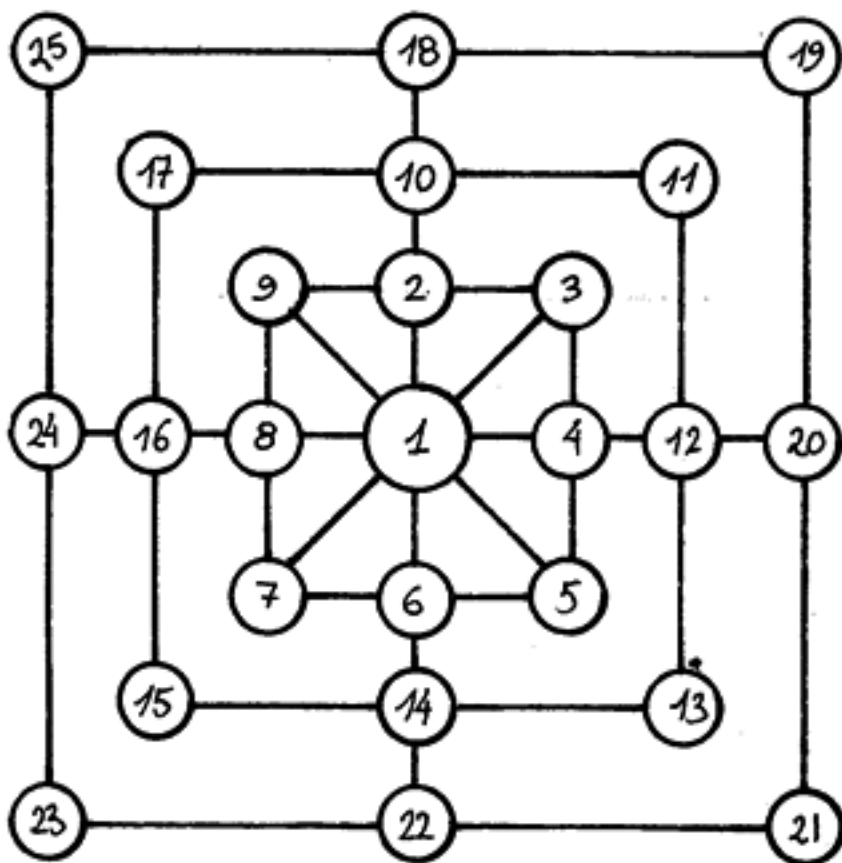


Figura 2.—*Tablero moderno francés de alquerque (La marelle) con nomenclatura astral*
 1, Sol; 2, Venus; 3, Neptuno; 4, Mercurio; 5, Urano;
 6, Saturno; 7, Júpiter; 8, Marte; 9, Tierra; 10, Libra;
 11, Virgo; 12, Leo; 13, Piscis; 14, Acuario; 15, Capricornio;
 16, Sagitario; 17, Escorpio; 18, Pegaso; 19, Orión;
 20, Hércules; 21, Cáncer; 22, Gémenis; 23, Tauro;
 24, Aries; 25, Aguila

se ve, servía esta figura de soporte a un juego similar al de las damas, si bien no se usan aquí las trece casillas (doce en escuadra y una central cuadrada), sino las veinticuatro intersecciones de las líneas que las limitan y el centro. Más adelante se verá el grado de parentesco de este juego del alquerque con el de las damas.

— También se puede jugar a una especie de tres en raya combinado con saltos de damas. Cada uno de los dos jugadores dispone de 9 fichas o peones. Se mueven las fichas hacia adelante hasta poder colocar tres alineadas, igual que en el tres en raya sencillo (las alineaciones siempre sobre las líneas existentes en el tablero), siendo entonces cuando se le puede quitar al contrario un peón, el más molesto, por norma habitual. Cuando sólo le restan cuatro peones a uno de los oponentes, éste puede hacer saltar sus fichas a las casillas desocupadas más convenientes. Finalmente, cuando uno de los jugadores tiene sólo dos peones o fichas, pierde el juego. Esta modalidad se conoce como «tres en raya triple».

— Al menos en su variante simple de tres en raya, se practica este juego en Francia, bajo el nombre de «marelle». Se desarrolla sobre el tablero habitual, si bien en el Norte y el país de Flandes, el tres en raya sencillo se juega también sobre el tablero del

«triple recinto», denominándose allí con el localismo «mérelle».

— Conocemos aún una variante del alquerque triple que combina los movimientos de las fichas con tiradas de dados; modalidad que nos vuelve a recordar su semejanza con lo que sabemos del precursor de las damas (4). Se juega con un único peón por participante, cuyo número es recomendable que sea superior a dos. El tablero es muy similar a los ya conocidos de Fuentidueña, si bien sus casillas ostentan una denominación astronómica (fig. 2), y nos fue enseñado por un niño parisino sobre un ejemplar moderno, con la misma denominación de «marelle». Las fichas se colocan todas en la posición central antes de comenzar el juego (casilla SOL). El objeto es hacer un recorrido espiral hacia el exterior, ganando aquél que consiga recorrer antes todas las casillas o «planetas». Debe contarse con el concurso de dos dados. Inicia la partida el primer participante que obtenga en la tirada de dados correspondiente cinco doble o seis doble. Cuando ello ocurre, debe situarse con el peón en cualquier casilla del cuadrado interior. Al llegar su turno, se desplaza en el sentido que quiera una casilla. Por tanto, todo jugador en movimiento sobre el tablero puede prescindir de los dados al estar obligado a mover siempre la distancia de una casilla por turno, aunque se nos informó que, formalmente, había que seguir tirándolos. A nuestro parecer, esto obedece, más que a un curioso «ritual» como es el desarrollo ordenado de todo juego, a la existencia de una variante de esta modalidad de «marelle» en la que durante el recorrido sí interviene la puntuación marcada en los dados. Al haber agotado todas las casillas de un circuito se salta a la correspondiente del recinto inmediato exterior, efectuando este paso siempre a través de las líneas transversales marcadas. Aunque no se nos hizo esta especificación, es posible que al pasar a un nuevo recorrido pueda escogerse otro sentido de avance. Puede ocurrir que, en su trayectoria, coincidan dos o más fichas sobre el mismo «planeta». Es la circunstancia de la confrontación directa, que se resuelve empleando de nuevo los dados: el

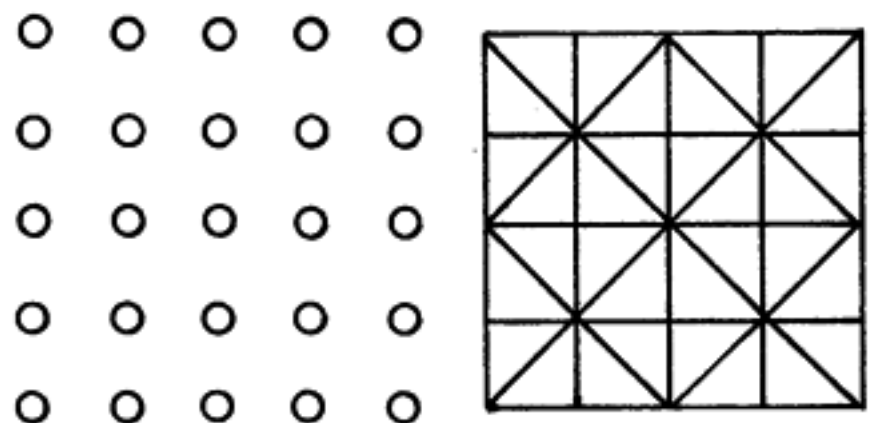


Figura 3.—*Identificación del tablero de veinticinco hoyuelos de Fuentidueña con el del «cinco en raya», más conocido y documentado*

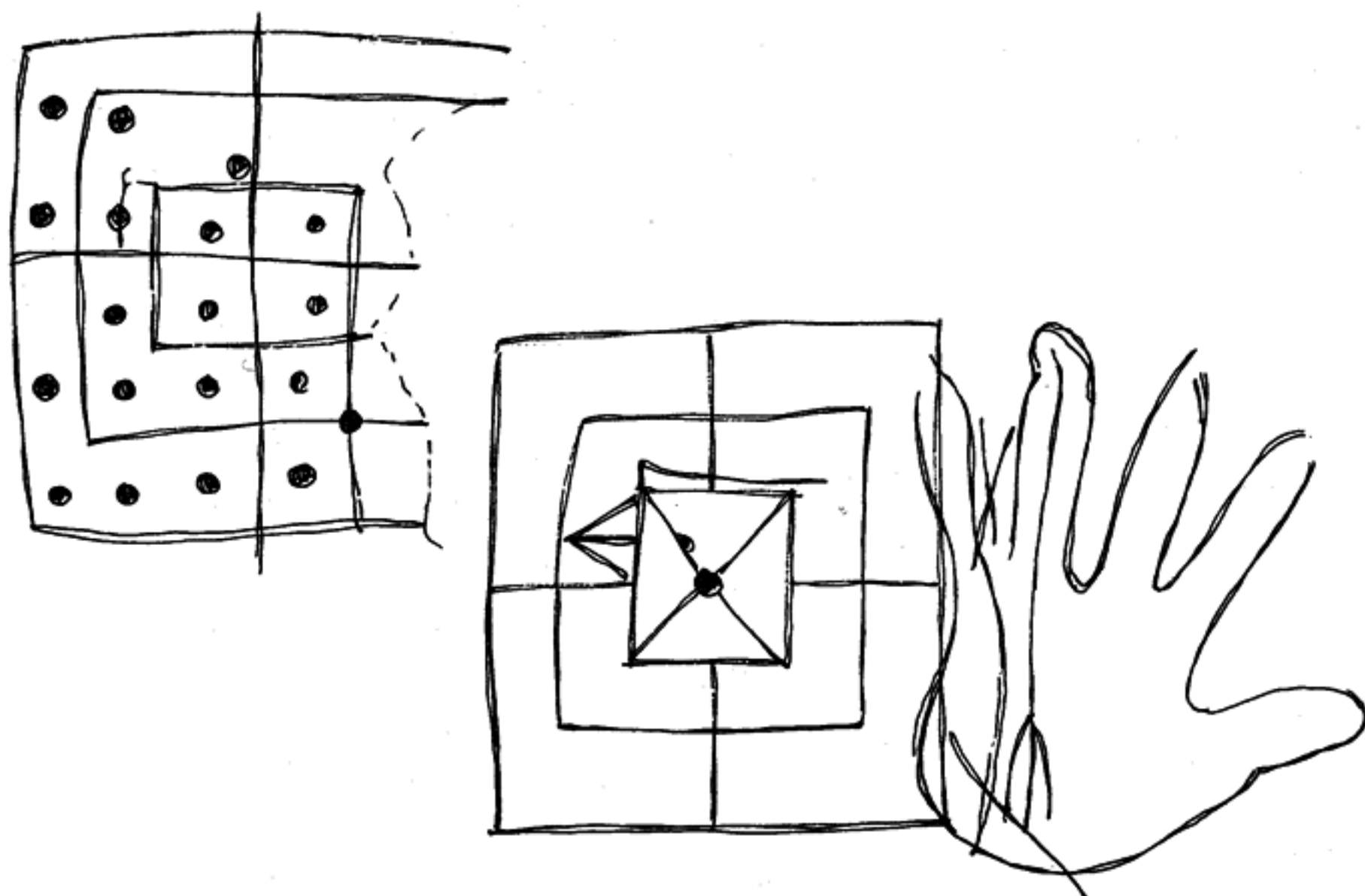


Figura 4.—Castillo de Esnes (Nord, Francia). Dos de la treintena de «triples recintos» que aparecen en una sala de la torre sur, que sirvió como prisión. La multitud de representaciones de esta figura se hallan tanto en posición horizontal (derecha) como vertical (izquierda, quizá una forma de jugar, sustituyendo las fichas por agujeros) ¿Siglo XV?

participante que haya obtenido mayor puntuación queda dueño de la casilla, anotándose esta victoria en un papel (nombre del participante y de la casilla o «planeta»). De esta forma, puede optarse por considerar vencedor de la partida al que antes recorra todos los «planetas» (cuestión de puro azar, al determinarse el momento de salida por los dados), o, añadiendo algo más de emoción, concediendo la victoria al participante que se haya apoderado de más «planetas», con lo que es requisito que se dé por finalizado el juego cuando no hay posibilidad de confrontación. Nos parece ésta una forma extraña de jugar a la «marelle», que quizá sea una derivación incompleta de una modalidad que no conocemos, pero en la que vemos, a través de su nomenclatura astronómica actual, el perdido significado astrológico de un juego que bien pudo tener connotaciones mánticas.

— Por último, hay que observar que, en Francia, la denominación de esta figura tiene varias acepciones (Marelle, mérelle): aparte del juego de «tres en raya», alquerque y sus derivaciones para tableros, es la apelación general de los juegos de tanga, teja o rayuela,

que se juegan con diagramas dibujados sobre el suelo, y que normalmente consisten en hacer un recorrido con la tanga o tejo por las figuras, empujándolo con un pie y manteniendo el otro en el aire, etc. (5). Aparte de las consabidas figuras en forma de escalera, cruz, cuadrilátero, espiral (infernáculo)..., al menos en Flandes se juega a ella sobre el «triple recinto» (6).

La labor para la identificación del juego efectuado sobre las figuras del tercer grupo, ha resultado más difícil. La idea admitida de forma común es que las líneas o agrupaciones de pequeñas cavidades u hoyuelos son, o bien un complemento de los otros tableros para funciones auxiliares al juego —p. ej. para llevar el cómputo— (7); o bien se trata de juegos similares a alguno de los que ya hemos definido: mediante tiradas de dados se van avanzando las fichas siguiendo un trayecto, y gana el que antes finaliza. Para nuestros ejemplos en Fuentidueña, cabe pensar que pueda tratarse así de una hilera de siete hoyuelos junto a un triple recinto (fig. 1.3,b), si no se trata de una tabla de cómputo de partidas. Creemos sin embargo, que los tableros de 25 agujeros son una

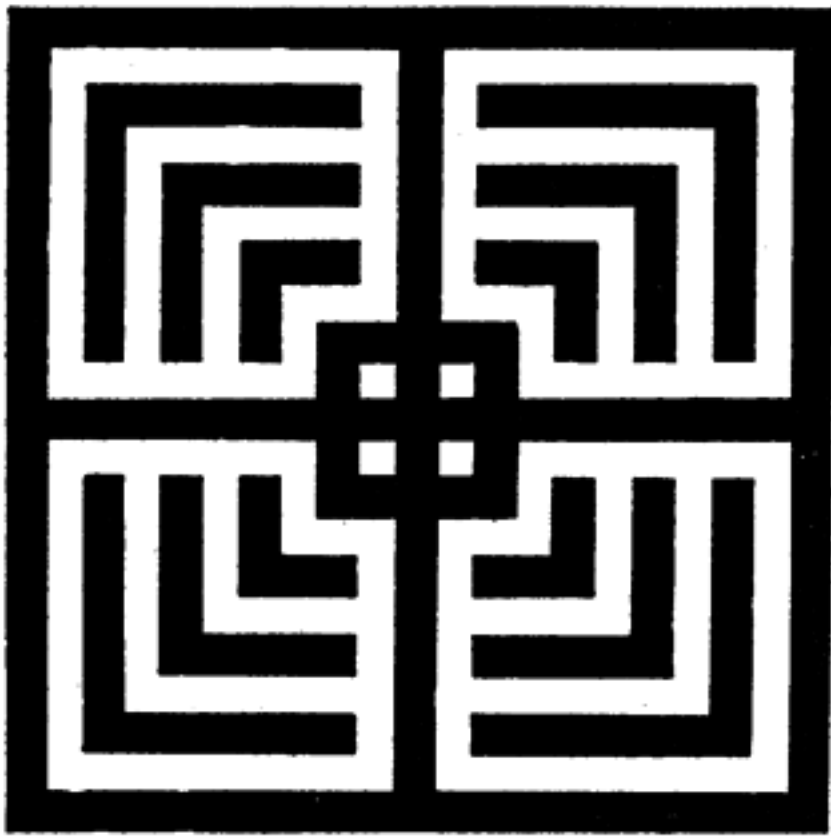


Figura 5.—Pavimento de la catedral de Amiens (siglo XIII), que forma una gran «marelle», quizá de finalidad festivo-religiosa

simplificación del tablero de 32 casillas, aquí insinuado en el *graffito* de la fig. 1.4. Este último es una variante de los juegos de alquerque conocido como «5 en raya», que se juega, con el mismo procedimiento y las mismas normas que el «tres en raya» simple, intentando alinear las cinco fichas de cada jugador (fig. 3). Se observa de una manera clara que la figura se forma a partir de la yuxtaposición de cuatro tableros de «tres en raya» simple.

Historia de los juegos

La difusión de estas figuras es en verdad grande. Algunas de ellas se hallan ya entre las representaciones de arte rupestre prehistórico, aunque con seguridad, no es hasta la Edad del Hierro cuando las figuras de los grupos primero y segundo («tres en raya» simple y triple) sufren una difusión y una continuidad más o menos regular. Desde aquí hasta después de la Edad Media, podemos encontrar ejemplos que nos llevan, de época en época, hasta la actualidad.

Hay un hecho importante respecto al hallazgo de este tipo de representaciones en el pasado y es que, en un gran número de casos, no se hallan los tableros en superficies practicables para el juego. Este dato, que será analizado con mayor profundidad en la segunda parte de este estudio, nos ha llevado a deducir que en principio las figuras que estamos considerando no deben interpretarse principalmente y de forma exclusiva como tableros de juego, con todas las connotaciones de su simbolismo, sino, dentro del mismo orden, como un concepto más amplio que podría traducirse por *imago mundi* (8).

De cualquier manera, esbozar aún a grandes rasgos la historia de estos juegos no puede hacerse sino de una forma imprecisa. Aparte de los restos que nos han llegado de las figuras, de cronología muy amplia, las fuentes escritas son por lo general muy vagas. Conocemos algunas referencias sobre el origen mitológico de los juegos de fichas y peones (*pestoi* o *pettai* entre los griegos). De los autores clásicos latinos se deduce que eran muy populares. La Arqueología corrobora esta opinión, dado el inmenso número y las variadas tipologías que se han encontrado en los restos romanos, generalmente en las ciudades, en el pavimento de las calles próximas al foro y otros edificios públicos, y en los cementerios (9). Estos tableros no son ajenos tampoco a los otros focos culturales del mundo antiguo: los tableros con forma de «triple recinto» pueden verse grabados en los templos tardíos de Egipto y en las ruinas de la costa occidental de Turquía; notables ejemplos los hallamos también en el Partenón y el Erecteión de Atenas. Creemos poder establecer la filiación de los juegos actuales a partir del primitivo juego de las damas, cuyo tablero más antiguo conservado pertenece a la XVII dinastía egipcia. Este juego, llamado *pestoi* por Platón, pasó al mundo clásico con múltiples variantes. Se trataba de juegos de fichas, peones, piedrecitas o bolas (*skyroi*, *scrupi*, *calculi*) sobre tableros de forma cuadrilátera (llamados en general *Tabulae lusoriae*), que llegaban a ser objetos lujosos y apreciados entre las clases altas (Vitrubio, cap. 6 del lib. 7), pero que el pueblo jugaba asimismo sobre toscos grabados realizados en el suelo, reemplazando peones y cuentas de cristal tallado por piedrecitas de colores, o bolitas de barro cocido (10). Uno de los más célebres parece haber sido



Figura 6.—Dos representaciones del juego de las «cinco en raya». A la izquierda el Inca Atahuapa y su carcelero español (manuscrito de la «Crónica» de Poma de Ayala, s. XVI). A la derecha una xilografía perteneciente a una serie de juegos infantiles (grabado en boj de unas alerías catalanas, s. XIX)

el *ludus latruncularum* (de *latrunculi*, «ladronzuelos»). Se llamaban así a los peones o fichas que «robaban» las del contrario), y que parece haber dado origen al alquerque de 9 fichas, pero que se jugaba sobre las líneas perpendiculares de un tablero similar al de damas, combinando la alineación de los *latrunculi*, los saltos para «comer» al contrario y tiradas de dados. También se conocen (11) tableros formados por dos o más radios perpendiculares limitados por una figura cuadrada o circular, que más que esquematizaciones de los tableros de «tres en raya» simple parecen corresponder a otro desarrollo, basado en un movimiento de las fichas de un espacio a otro según la habilidad de los jugadores y el resultado de las tiradas de dados. Este mismo juego se realizaba sobre una figura similar a la *tabula latruncularia* denominada *duodecim scripta* (12). Ha derivado en el moderno *Back-gammon* (en castellano «chaquete») (13), a través del célebre juego de «tablas reales» de la Edad Media. La serie de formas y figuras de estos juegos emparentados no acaba aquí; de ello da prueba la amplia variedad que se conocía en el mundo antiguo. Con la caída del mismo tenemos un vacío de datos, a pesar de aparecer algunas *tabulae lusoriae* sobre los mosaicos orientales de los ss. IV y V d. C. Es en la zona del Mediterráneo oriental donde permanecerán más tiempo vivas estas ocupaciones —el Imperio romano de Oriente—, allí encontramos alguna cita de autores bizantinos hasta el s. VII. Quizá este lapso de tiempo, hasta las primeras identificaciones medievales de las que sabemos en la proximidad del milenio, haya visto el olvido de muchos de ellos y la transformación de los restantes. Se puede afirmar que la revitalización de los mismos es obra de los árabes, que introdujeron en la cristiandad occidental el ajedrez y las damas. Esto se piensa del alquerque, cuyo nombre por lo demás es árabe (14), aunque no es correcto: la figura del «triple recinto» era conocida y está documentada en toda la antigüedad galorromana, pasa al arte merovingio como motivo ornamental en fíbulas y broches, y volvemos a encontrarlo en sepulturas de los ss. IX y X (15) como signo lapidario. Dudamos de su uso como juego en estos casos. Mas bien parece que su vinculación a los restos funerarios obedece a una interpretación como símbolo de haberlo conocido en sepulturas romanas, donde sí era un juego.

Sea como fuere, a nivel de signos lapidarios, la Edad Media es un período de homogeneización, reduciéndose los tableros a las tipologías ya conocidas y extendidas, con pocos ejemplos de tableros de otro tipo: el de «tres en raya», el «triple recinto» y el difundidísimo «cinco en raya». Es de extrañar la inexistencia de *graffiti* medievales con forma de tablero de ajedrez o damas, cuya práctica es notoria en la época. Esto responde, en nuestra opinión, a que éstos serían juegos propios de las clases privilegiadas, que dispondrían de un mejor mobiliario lúdico que los simples y toscos trazos en la galería de la iglesia. Nuestros tableros serían juegos más populares (empezando por

su sencillez), aunque determinadas élites hayan desarrollado sobre ellos, figuras muy antiguas y de muchas connotaciones extralúdicas, unas especulaciones de profundo contenido simbólico a las que la masa popular era ajena con toda seguridad.

Tras el s. XIV se van haciendo cada vez más escasos los soportes que contienen el «triple recinto», por lo que su máxima difusión ha de ser anterior. Aún se le encuentra como *graffiti* carcelario (fig. 4) con cierta regularidad, e incluso en una tapicería del Renacimiento francés, y, con cierta anterioridad, en el pavimento de la catedral de Amiens (fig. 5), conformado como un gigantesco tablero realizado con un enlosado de dos colores. Cabe hablar aquí de los célebres laberintos góticos, aunque señalamos solamente que se trata de una «rayuela» de tipo procesional. La religiosidad medieval, muy conectada con prácticas provenientes de otras formas religiosas, tenía una fuerte tendencia hacia la sacralización de la totalidad de la vida humana mediante las prácticas rituales, algunas de ellas originales e incomprensibles para nosotros, como la presente de deambular sobre una figura trazada en el suelo con el fin de aproximarse más a Dios, expresado analógicamente por recorrer la existencia (o su imagen: cf. *imago mundi*) hasta llegar a su centro. Este *ludus serius* pasó a ser irreverente a los ojos del clero con el cambio global de mentalidad: a ello debemos la desaparición de estas prácticas y los soportes sobre los que eran realizadas.

Dentro de este cambio mental y social, observamos también cómo los edificios religiosos dejan de ser la principal fuente para conocer los tableros de juego, que se encontrarán algún tiempo más entre los repertorios de *graffiti* carcelarios. El tablero del «tres en raya» parece sobrevivir algunos siglos al del «triple recinto», siendo sus representaciones, como hemos dicho, más escasas. No obstante, exento de los significados anteriores, ha llegado hasta nosotros como juego muy popular y difundido.

El tablero de «cinco en raya», llegamos a saber de su continuidad a través de algunas representaciones manuscritas o impresas (fig. 6) —son los equivalentes de las escenas de juego que hay en terracotas y frescos pompeyanos—, hasta tiempos bien recientes.

Tenemos igualmente dudas para saber cuál ha sido el protagonismo en la historia de los juegos de las hileras de hoyos, el *palankuli*, tan común en Oriente y allí plenamente vigente hoy en día. La representación más antigua es un tablero móvil, de lapislázuli y oro con sus correspondientes bolas hallado en el palacio de Knossos. Los signos de Fuentidueña los tenemos hasta el momento catalogados como únicos, pues no sabemos de otros tableros de agujeros de disposición cuadrada ni tan tardíos.

En lo referente a los tableros de juego de Fuentidueña, la exposición para una mejor comprensión

de su presencia se detiene aquí. No obstante, la difusión y antigüedad de los tableros viene estrechamente asociada con la manifestación de las mismas

(1) Usaremos la denominación de "triple recinto" para esta figura, que ya se ha convertido en habitual. Este nombre proviene de una interpretación de las líneas de este diagrama como un plano arquitectónico, real o ideal. (Cf. la segunda parte de este estudio.)

(2) Observamos entre estos signos (Fig. 1.3, d; 1.3, g), la estrella de cinco puntas o pentalfa. Séanos permitido aquí un inciso para advertir de la tendencia de ciertos autores en el terreno del simbolismo, que es el nuestro, de interpretar todo signo lleno de evocaciones mágicas y conteniendo profundos secretos. Si bien no se puede negar que todos los signos con cierta tradición que ha usado el hombre son capaces de estos contenidos, una cosa muy distinta es, por la aceptación de este particular, pretender que sus autores son enigmáticos personajes "concedores del secreto". Por otra parte, la estrella de cinco puntas es uno de los signos más difundidos universalmente. Es muy abundante en la Edad Media europea, como lo demuestra el análisis de las formas artísticas, la Paleografía y el estudio de los signos lapidarios.

(3) En nuestra región hemos encontrado hermosos ejemplos en Coruña del Conde, las ruinas de San Pedro de Arlanza, San Esteban de Gormaz... sin embargo, no es una de las zonas donde son más abundantes estos tableros.

(4) Cf. *infra*, "Latruncularia tabula".

(5) Debemos esta información a los señores Van Belle. J. L. Van Belle, es el secretario del Centre International de Recherches Glyptographiques, con sede en Braine-le-Chateau (Bélgica).

(6) Creemos que uno o varios juegos de fichas sobre el "triple recinto" siguen practicándose en Alemania con los nombres de "juego del molinero" y "juego de las 3 m".

(7) R. Sansen, identifica un juego sobre hileras de hoyuelos como el *palankulí*. En la iglesia de Fuentidueña, la disposición de las agrupaciones de hoyuelos es como sigue: el tablero 1.3, a está entre 1.1, a y 1.1, c; 1.3, está parcialmente superpuesto a 1.1, c; 1.3, b entre 1.2, c y el signo 1.3, g; 1.3, c entre 1.2, b y 1.1, b; 1.3, d también junto a 1.2, b. La única figura aislada (1.3, f) está en una de las gradas de acceso.

(8) O, si se prefiere, empleando el término oriental *mandala*, tan en uso por la escuela jungiana.

(9) Sobre los cementerios como lugar de juego, cf. la segunda parte.

(10) Es célebre la indignación de Cicerón (*Philippicae*, II, 23, 56) ante los animados jugadores del foro de Roma.

(11) Es el caso, p. ej., de las *tabulas* de Itálica (Santiponce, Sevilla), estudiadas por Bendala.

(12) Se conocen casos de tableros reversibles, como los actuales, con las figuras de estos dos juegos.

(13) La palabra "chaquete" (como, entre otras, "chaqueta") deriva del fr. "*jacquet*", denominación del campesinado y pueblo llano. De aquí quizá la popularidad del juego.

figuras sobre soportes impracticables para un juego de fichas. El análisis de dichos signos será el objeto de una segunda parte de este estudio.

(14) De *al-qirāq*, "tres en raya". Por otro lado, *marelle* deriva, según Littré de *maréau*, *mérel*, "tanga, tejo". Del galo *matera*, *materis*, "lanza arrojada". El homónimo "alquerque" (lugar en los molinos de aceite donde se desmenuza el orujo, de *al-qariq*) es curiosamente, sinónimo de una de las acepciones de *marelle*: ambas pueden significar "piso", "sitio plano".

(15) Debemos esta información al arqueólogo señor Florín y colaboradores, que han hallado recientemente piedras sepulcrales con este signo en el Norte de Francia.

BIBLIOGRAFIA

Diccionarios y Enciclopedias

COROMINAS, J. y PASCUAL, J. A.: *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Gredos, Madrid, 1980.

COVARRUBIAS OROZCO, S.: *Diccionario de la Lengua Castellana o Española*. Reed. Turner, Madrid, 1979.

ESPASA, editores: *Diccionario Enciclopédico Ilustrado*.

DAREMBERG-SAGLIO: *Dictionnaire des antiquités grecques et romaines*.

FERNANDEZ CUESTA, N.: *Diccionario de las lenguas española y francesa comparadas*. Barcelona, 1886.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de Autoridades* (1732). Reed. Gredos, Madrid, 1979. *Diccionario de la Lengua*. XIX ed. Madrid, 1970.

Otras obras

La difusión de estas figuras en los lapidarios, y un esquema de su interpretación simbólica puede verse, además de bibliografía al respecto, en:

TORRE, R. de la: *Pervivencia, simbolismo y función de los signos lapidarios: Notas sobre los "tableros cuadrados"*.

Un compendio de simbolismo desarrollado a partir del "triple recinto", en:

ALARCON HERRERA, R.: *Los tableros de juego como signos lapidarios. Un ensayo de simbología*.

Ambos trabajos serán publicados por el Centre International de Recherches Glyptographiques (C. I. R. G.) de Braine-le-Chateau (Bélgica) en "Actes du Colloque International de Glyptographie de Cambrai".

BENDALAN GALAN, M.: "Tablas de juego en Itálica", en *Habis*, n.º 4, Universidad de Sevilla, 1973.

LEON ALONSO, P.: "Juegos y juguetes de los romanos", en *Historia* 16, n.º 63, Madrid, 1981.

LEVI, D.: *Antioch Mosaics Pavements*, Roma, 1911, vol. I, págs. 291 ss.

SANSEN, R.: *Lointains messages de la pierre*, ed. de la Taille d'Aulme, Braine-le-Ch., 1975.

