

# ESTUDIO PELIMINAR SOBRE LOS JUEGOS DE MESA EN HISPANIA.

## A PRELIMINARY REPORT ABOUT BOARD GAME IN ROMAN HISPANIA.

Cristina JIMÉNEZ CANO<sup>1</sup>  
Universidad de Alcalá.

Recibido el 19 de septiembre de 2013.  
Evaluado el 23 de abril de 2014.

### RESUMEN:

La actividad lúdica de los romanos era muy variada, por un lado acudían a ver los grandes espectáculos (*ludi publici*), pero también se divertían con otros juegos que conocemos como privados. Dentro de este grupo, la familia de los juegos de mesa era muy apreciada, se divertían practicándolos no sólo en sus casas, sino también en las trastiendas de las tabernas, en las calles y edificios públicos, así como en las reuniones entre miembros de la alta sociedad.

### ABSTRACT:

Recreational activity of the Romans was varied: on the one hand they came to see great shows, while on the other, they also had fun with other games that we know as private. In this group, the family of board games was very appreciated, they had fun not only practicing them at home, but also in the backrooms of taverns, streets and public buildings, just as in meetings between members of high society.

PALABRAS CLAVE: historia del juego, juegos de mesa romanos, Hispania, ocio.

KEY-WORDS: history of game, roman board games, Hispania, leisure.

## I. Introducción.

Los juegos, a nivel general, son elementos reveladores de los valores sociales y de la cultura de una sociedad; al fin y al cabo, el juego es un aspecto esencial en la vida del ser humano. Sin embargo, no se trata de una actividad exclusiva del hombre, pues los animales también se divierten jugando; de lo que se deduce que el juego es anterior a la cultura, ya que esta se encuentra intrínsecamente vinculada a la condición humana. Atendiendo a las palabras de Huizinga, podemos definir al juego como:

*“una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”<sup>2</sup>.*

---

<sup>1</sup> Facultad de Filosofía y Letras, C/ Colegios 2, 28801 Alcalá de Henares. <http://www.uah.es/filosofiayletras/index.asp> cristina.jimenezc@hotmail.com Estudio llevado a cabo en el marco del Proyecto de I+D+i: *El Taller de ORDO: Representaciones gráficas de la influencia y el poder de las élites en la pars occidentalis del Imperio Romano* (HAR 2011-29108-c04-02), coordinado por el prof. Joaquín L. Gómez-Pantoja Fernández-Salguero.

<sup>2</sup> Huizinga 1995, p. 11 y pp. 43-44.

Centrándonos en los juegos de mesa, y según algunos investigadores, el origen de los mismos habría sido casual y, en un principio, los tableros habrían tenido una finalidad mágico-ritual. En este sentido se ha interpretado el paralelepípedo de terracota hallado en un poblado calcolítico del V milenio, próximo a Slatino (Bulgaria), que cuenta con 16 cazoletas en su cara superior<sup>3</sup>. También se han documentado objetos similares, pero fragmentarios, en otros yacimientos de dicho país así como en Grecia<sup>4</sup>.

Con el paso del tiempo, estos juegos calaron en la sociedad, sirviendo para mostrar y medir la inteligencia y habilidad de dos o más adversarios. Las referencias que podemos encontrar sobre ellos en la antigüedad son múltiples. A modo de ejemplo, según la tradición griega, el inventor del juego de dados y del *pente grammai* (πέντε γραμμαί) habría sido el héroe Palamedes, afín de mantener entretenidos a los aqueos durante la guerra de Troya<sup>5</sup>. Cambiando de territorio y época, otra referencia puede ser el famoso papiro egipcio de la Dinastía XIX, custodiado por el Museo Británico (Londres, Reino Unido), en el que aparecen un león y un antílope disputando una partida de Senet<sup>6</sup>.

Por otra parte, es interesante que tengamos en cuenta la difusión que tuvieron y que aun hoy en día tienen algunos juegos, que pueden pasar de una cultura a otra sin apenas sufrir modificación en sus reglas. Posiblemente, el ejemplo más claro es el del tres en raya, cuyo objetivo continúa siendo el mismo que en época romana, esto es, colocar tres fichas en línea sobre las intersecciones o los puntos vacíos de un tablero<sup>7</sup>. Gracias a esta difusión, algunos juegos foráneos –principalmente griegos– fueron adoptados por los romanos. Del mismo modo, los romanos crearon otros nuevos que fueron difundiendo al compás de sus conquistas y sobre los que escribieron auténticos manuales en los que explicaban las reglas y estrategias de cada uno<sup>8</sup>. Según Suetonio, uno de ellos habría sido redactado por el propio emperador Claudio, gran aficionado a los juegos de azar<sup>9</sup>.

## II. Los juegos de mesa en el mundo romano.

La actividad lúdica de los romanos era muy amplia. Los niños se divertían con figuritas de barro que representaban, entre otros motivos, animales u hombres montando a caballo, pero también jugaban con aros, yo-yos o peonzas<sup>10</sup>. Los adultos, por su parte, se entretenían con juegos como el *ludus latruncularum* (juego de los ladrones) o con los juegos de pelota, que al mismo tiempo les ejercitaba el cuerpo (como el *trigon* o el *follis / folliculus*<sup>11</sup>). Igualmente existían otros juegos, como en los que se empleaban tabas o canicas, que eran practicados tanto por niños como por adultos.

Los juegos de mesa en particular, gozaron de una enorme difusión entre la población, sin que podamos percibir ninguna diferenciación social, es decir, cualquiera podría

<sup>3</sup> Fittà, M. 1997, p.130.

<sup>4</sup> Salza 1995, p.8.

<sup>5</sup> Paus. 10, 31, 1.

<sup>6</sup> Fue hallado en Tebas (Egipto) y adquirido por el Museo Británico en 1834. Nº de Inventario: E100161. <[http://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/collection\\_object\\_details.aspx?objectId=117404&partId=1&searchText=senet&page=1](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=117404&partId=1&searchText=senet&page=1)> [consulta: 31 de mayo de 2013].

<sup>7</sup> Ovid. *A. A.* 3, 365-366.

<sup>8</sup> Ovid. *Trist.* 2, 471.

<sup>9</sup> Suet. *Claud.* 33.

<sup>10</sup> El juego del aro, conocido como *trochus*, consistía en hacer girar un aro por el suelo el mayor tiempo posible, empleando para ello una vara, recta o curva. La peonza, por su parte, era conocida como *turbo*.

<sup>11</sup> El *trigon* era un juego para tres personas, dispuestas en ángulo, que consistía en lanzar la pelota rápidamente a otro jugador, primero hacia una dirección y luego hacia otra (de izquierda a derecha, o viceversa). El *follis / folliculus* podía ser tanto un juego idóneo para mayores, ya que la pelota estaba inflada de aire, como un juego perfecto para jóvenes, cuyo objetivo era golpear a una pelota colgada. Información sobre ellos podemos encontrarla en Mar. *Ep.* 4, 19, 5-7. Mar. *Ep.* 12, 82; 3-6. Plaut. *Rud.* 720.

practicarlos<sup>12</sup>. Podían ser juegos de adultos, generalmente vinculados al azar y/o la estrategia (como el *ludus duodecim scripta*, el *alea*, o el ya citado *ludus latruncularum*), pero también de niños, ya que actualmente se piensa que los tableros formados por un grupo de cazoletas y un rectángulo en uno de sus extremos servían para ir pasando las canicas/nueces/tabas por las cazoletas hasta llegar al final del camino, marcado por el rectángulo<sup>13</sup>.

No obstante, desde época republicana y también durante el Imperio, tanto las apuestas (*spensiones*) como practicar juegos de azar estuvieron prohibidos legalmente, siendo la *Lex alearia* la más antigua de la que tenemos constancia<sup>14</sup>. Tan solo durante las fiestas de las Saturnales, celebradas en el mes de diciembre en honor a Saturno, se levantaba dicha restricción. Sin embargo, las leyes no debieron ser muy respetadas si tenemos en cuenta varios aspectos. En primer lugar, las críticas realizadas por algunos autores clásicos, como Juvenal, sobre el elevado número de ludópatas y las numerosas apuestas que realizaban<sup>15</sup>; luego, la gran cantidad de tableros y otros artefactos lúdicos (fichas, tabas, dados, etc.) documentados arqueológicamente; en tercer lugar, las referencias existentes en las fuentes escritas a jugadores<sup>16</sup>; cuarto, la constatación de personas que lograron ganar una enorme suma de dinero<sup>17</sup>; y, por último, el mismo hecho de que las leyes se reiterasen casi en los mismos términos durante varios siglos, lo que solo podía significar que tuvieron escaso éxito en su aplicación.

No es que jugar fuese considerado como algo peyorativo, al contrario, el juego para los niños era una actividad fundamental que les ayudaba a ir formando el carácter y que, al mismo tiempo, les servía como desahogo personal<sup>18</sup>. Las críticas realizadas a individuos adultos estaban dirigidas hacia personas que ya habían caído en el vicio, no hacia aquellos que, para descansar y relajarse durante un breve espacio de tiempo, jugaban y volvían al trabajo con más fuerza. En este sentido, las palabras de Valero Máximo son muy esclarecedoras:

“El ocio, que parece totalmente contrario al trabajo y al estudio, va unido a ellos más estrechamente que cualquier otra cosa. No tratamos aquí de esa inactividad que hace que se esfume la virtud, sino de aquel reposo que la restaura. El primero debe ser evitado incluso por las personas inactivas; el segundo ha de ser buscado también por las activas. Aquéllos, porque no deben arrastrar constantemente una vida lánguida; éstos, para que, después de una oportuna pausa en su trabajo, puedan volver más vigorosos a sus nuevas tareas”<sup>19</sup>.

<sup>12</sup> Podemos encontrar tanto referencias a hombres (Cic. De Or. 1, 50, 217), como a mujeres (Plin. Epi. VII, 24, 1 y 5) y esclavos (Mar. Ep. 14, 1, 3).

<sup>13</sup> Bendala 1973, pp. 267-8. Fittà 1997, p. 12. Schädler 1994, p. 56.

<sup>14</sup> Plaut. Mil. Glo. 164-165. *Atque adeo ut ne legi fraudem faciant aleariae, adcuratote ut sine talis domi agitent convivium...* Ed. Lindsay, Oxford, 1984.

<sup>15</sup> Juv. Sat. 1, 87-93. *Et quando uberior vitiorum copia? Quando / maior avaritiae patuit sinus? alea quando/ hos animos? neque enim loculis comitantibus itur /ad casum tabulae, posita sed luditur arca. / Proelia quanta illic dispensatore videbis / armigero! Simplexne furor sestertia centum /perdere et horrenti tunicam non reddere servo?* Ed. Ramsay, Cambridge, 1979.

<sup>16</sup> De creer a Cicerón y Quintiliano, uno de los jugadores más ilustres del *ludus duodecim scripta* habría sido Publio Mucio Escévola (cónsul, Pontífice Máximo y jurista del II a.C.) (Cic. De Or. 1, 50, 217: *...licet ista ratione dicamus ipla bene et duodecim scriptis ludere proprium esse iuris civilis, quoniam utrumque forum P. Mucius optime fecerit.* Ed. Wilkins, Oxford, 1902). De hecho, el gusto que tuvo Escévola por este juego era tal que no descansó hasta que descubrió cuál había sido el movimiento que le había conducido a la derrota (Quint. 11, 2, 38: *An vero Scaevola in lusu duodecim scriptorum, cum prior calculum promoviste essetque victus, dum rus tendit, repetito totius certaminis ordine, quo dato errasset recordatus, rediit ad eum, quocum luserat, isque ita factum esse confessus est?* Ed. W. Heinemann, London, 1922).

<sup>17</sup> CIL IV, 2119. Hallada en Pompeya (Italia). *Vici Nuceriae / in alea + DCCCLV S / fide bona.* Es decir, el individuo en cuestión se vanagloria de su victoria sobre un vecino de la ciudad de Nocera, logrando 855 denarios.

<sup>18</sup> Quint. Inst. Orat. 1, 3, 8-10.

<sup>19</sup> Val. Max. 8, 8, 1. Trad. F. Martín Acera, Sant Andreu de la Barca, 1988.

Las partidas en las tabernas debieron ser habituales, así como los enfrentamientos entre jugadores e, incluso, el robo entre ellos, acto que era perseguido por ley<sup>20</sup>. En cambio, los propietarios de las casas de juego (*susceptores*)<sup>21</sup> no gozaron de tutela procesal, de tal modo que no podían hacer nada frente a aquellos que les causaran, durante las partidas, destrozos en sus bienes, daños físicos e incluso, aunque hubiesen sido robados por terceros no jugadores<sup>22</sup>. Esto explica la actuación del tabernero en los frescos hallados en la *caupona* de Salvius (Pompeya), donde se representa una riña ficticia que, para mayor comprensión, está rotulada. En la primera imagen aparecen dos jugadores sosteniendo un tablero portátil con las rodillas; uno dice, *Exsi* (“¡Sale!” – dando a entender que el dado marca el número que necesitaba para ganar), mientras que el otro le contesta *Non tria, duas est* (“No es un tres, sino un dos”). En la siguiente imagen aparecen de pie y en posición violenta, pues de las palabras han pasado a los golpes. El perdedor grita *Noxsi a me tria eco fui* (“¡Tramposo! ¡He sacado un tres! ¡He ganado yo!”), mientras que el otro hombre se defiende *Or(o) te fellator eco fui* (“¡Mamón! ¡He ganado yo!”) y el tabernero, que no desea peleas en su local, grita mientras les empuja: *Itis foras rixsatis* (“¡Id fuera a reñir!”)<sup>23</sup>.

### III. *Tabulae lusoriae* en Hispania.

Debemos tener en cuenta dos aspectos: en primer lugar, que el objetivo de este artículo no es otro que el de elaborar un estudio preliminar sobre los tableros publicados hasta la actualidad en la Península Ibérica; y en segundo, la provisionalidad de estas conclusiones, condenadas a cambiar conforme se vayan descubriendo y publicando otros nuevos. Para facilitar la comprensión de este apartado, ha sido dividido en dos partes: la primera, centrada en su localización y contexto; y la segunda, en la tipología propiamente dicha.

Lo primero que debemos tener en cuenta es que el hallazgo de tableros de juego en yacimientos arqueológicos es algo inusual en comparación con la frecuente aparición de fichas en los mismos. No obstante, hasta el momento hemos podido contabilizar unos 160 ejemplares, cuya cronología oscila entre la época republicana y el siglo V d.C., siendo la ciudad de Itálica (Santiponce, Sevilla) la que se lleva la palma al haberse localizado en ella casi 60 tableros<sup>24</sup>.

Aproximadamente el 77% de las *tabulae lusoriae* hispanas son de carácter fijo; término empleado para referirse a todas aquellas que no podían ser trasladadas de un lugar a otro, bien porque fueron marcadas sobre tierra, bien porque fueron grabadas sobre elementos urbanos inamovibles (p. e. enlosados)<sup>25</sup>. Este factor sucede en *Asido Caesarina* (Medina Sidonia, Cádiz), donde los dos ejemplares fueron grabados en un cardo, quizás el propio Cardo Máximo a tenor de su ubicación en la ciudad actual, sus dimensiones y su excelsa factura, aunque serán las futuras excavaciones las que corroboren o desmientan esta hipótesis; los documentados en la *Colonia Iulia Romula Hispalis* (Sevilla) durante las excavaciones de la Plaza de la Encarnación, creados sobre varias losas de uno de los decumanos de la ciudad; en Itálica (Santiponce), localizados tanto en las calles – especialmente la que circundan la *domus* del Nacimiento de Venus-, como en el acceso oriental del anfiteatro y en los escalones de la *proedria* del teatro; el documentado en el

<sup>20</sup> D. 11, 5, 1, 1.

<sup>21</sup> La mayoría de ellos eran propietarios de posadas (*cauponae*) o tabernas (*popinae*), que preparaban partidas clandestinas en las trastiendas.

<sup>22</sup> D. 11, 5, 1, 2.

<sup>23</sup> CIL IV, 3494e-i.

<sup>24</sup> El artículo de Bendala 1973 es un estudio sobre las *tabulae lusoriae* de Itálica. Artículos más recientes: Costas – Hidalgo 2008, pp.54-63; Rogerio – Criado 2010, pp. 203-213.

<sup>25</sup> Lógicamente no han pervivido ejemplares de este tipo al disponer de una vida temporal sumamente reducida. El objetivo de quien traza un tablero sobre la tierra es para satisfacer inmediatamente su deseo de jugar.

teatro de la *Colonia Patricia Corduba* (Córdoba); o los de *Augusta Emerita* (Mérida), situados en una de las entradas del anfiteatro, así como en la *orchestra* y primera grada de la *cavea* del teatro<sup>26</sup>.

Al fin y al cabo, la calle no era para el romano un simple lugar de paso, pues en ella pasaban buena parte de su día a día: compraban, sociabilizaban y, también, jugaban. Las que nos conciernen en el presente artículo, esto es, aquellas donde se han localizado tablas de juego –ya sea en Itálica, *Hispalis* o *Asido Caesarina*–, no debieron tener un tráfico frecuente de carros y, de hecho, no conservan la rodada de los mismos como sí sucede en algunas calles de Pompeya, Tarragona, etc. Sería insensato emplear parte de tu tiempo en crear un tablero si el frecuente paso de los carros iba a entorpecer el desarrollo normal de la partida; lo que no quiere decir, que no fuesen calles de paso habitual para los transeúntes, como así eran. Posiblemente las *tabulae lusoriae* debieron estar pintadas, haciéndolas fácilmente identificables, especialmente si pensamos en aquellas cuyo piqueteado es más bien disperso o en las losas que presentan superposición de tableros. Arqueológicamente se ha constatado la existencia de ejemplares exclusivamente pintados, como el del criptopórtico ubicado entre las Grandes Termas y la parte septentrional del Canopo de Villa Adriana (Tívoli)<sup>27</sup>.

Los ejemplares localizados en zonas bastante concretas de teatros y anfiteatros evidencian un uso diverso de las mismas sobre su función original. Así, en el teatro de Itálica se localizan, como ya se ha hecho notar, en el lugar reservado para las élites. Si bien los grafitis adyacentes debieron ser coetáneos en el tiempo y fruto de la ociosidad de un momento dado<sup>28</sup>, la elaboración de las *tabulae lusoriae* tuvieron por objeto el deseo de suprimir una inquietud lúdica; si a este aspecto le sumamos que, al menos las que restan, fueron grabadas, demuestran un interés patente en que los tableros tuviesen una duración dilatada en el tiempo y, por tanto, indica el uso popular de esta zona como lugar de entretenimiento. En el caso de los anfiteatros, se localizan en las entradas de acceso y, al menos en el caso de Itálica, en la entrada más importante del edificio, orientada hacia la propia ciudad. Debieron ser zonas propicias para la práctica lúdica en los momentos en los que no se estaban llevando a cabo actividades en su interior, al no ser frecuentadas por transeúntes. Hecho que también explicaría la aparición de éstos en pórticos de edificios, al ser lugares favorables para el disfrute de partidas al cobijo del sol y la lluvia, como es el caso de *Corduba*, donde se halló uno en el último peldaño de las escaleras del pórtico de un edificio<sup>29</sup>.

Los ejemplares situados al aire libre presentan un problema adicional a causa de la complejidad de poder adscribirlos a un periodo cronológico concreto. A veces, no resulta tarea fácil poder diferenciar entre grabados prehistóricos que presentan formas que bien pudieran vincularse a tableros (reticulados, círculos de cuatro radios, etc.) a los que, normalmente, se les atribuye un significado mágico-religioso, y aquellos que podrían ser de época romana o posterior<sup>30</sup>. En este sentido, es necesario comentar varias figuras reticuladas situadas en Castro de Morade y “Os Campos” (Bayona, Pontevedra), interpretadas como tableros de juego por tener en sus inmediaciones inscripciones latinas

<sup>26</sup> Montañés - Montañés 2002, p. 177. Amores – Jiménez (en prensa). Bendala 1973. Costas - Hidalgo 2008. Rogerio – Criado 2010. Dios 2002, pp. 263-264.

<sup>27</sup> Mandersheid – Carboni – Bruno 2011, p. 518. El tablero correspondería con el diseño empleado actualmente para el juego del molino (tres cuadrados inscritos uno dentro de otro, con el centro de los lados unidos por cuatro líneas).

<sup>28</sup> Rodríguez 2003, p. 163.

<sup>29</sup> Pórtico que daba a uno de los decumanos de la ciudad. Hidalgo 1993, p. 99, lám. 4. No incluyo una de las *tabulae* documentadas en Juliobriga (Retortillo, Cantabria) porque pese a que García y Bellido propuso que pudo haber pertenecido al pórtico del edificio de la Llanuca, lo cierto es que, cuando se percató de su existencia, ésta había sido empleada para el recrecimiento del muro de una de las estancias contiguas al dicho pórtico y, por tanto, se desconoce el lugar exacto del hallazgo (García y Bellido 1956, p. 164).

<sup>30</sup> Costas - Hidalgo 1997, p. 10. Fernandes 2013, pp. 17-28.

datadas entre los siglos I-III d.C.<sup>31</sup> Sin embargo, mantenemos ciertas reticencias en considerarlas como tales, especialmente una de ellas, leída como *NRO f(ecit) / V[- - -]*. No podemos negar que tienen ciertas formas alfabéticas, pero los trazos de varias letras no permiten ser interpretados como tales e, igualmente, no puede extraerse ningún significado lógico<sup>32</sup>.

En última instancia, los sillares en los que estaban grabados, fueron reutilizados para la construcción de otras estructuras arquitectónicas, como la muralla romana de Barcelona o la de Cáceres<sup>33</sup>. Mención especial merece el tablero del templo romano de Évora, al haber sido grabado sobre un sillar que, posteriormente, fue reutilizado en la construcción del dicho edificio. Según los trabajos realizados por el Instituto Arqueológico Alemán, el templo no sufrió ninguna modificación o reparación posterior, por lo que es inviable que el sillar hubiese sido colocado con posterioridad a su edificación<sup>34</sup>. Por tanto, es posible que hubiera sido elaborado por los propios albañiles que, en el siglo I d.C., levantaron este complejo religioso; si bien, no parece que éstos tuviesen mucho tiempo para desconectar de su trabajo, más allá del periodo establecido para comer<sup>35</sup>. Existen otros ejemplares, documentados en la Villa Adriana, que han sido interpretados de un modo semejante; como el de la *forica* de las Pequeñas Termas<sup>36</sup>.

Los tableros también pueden ser de carácter portátil, al estar elaborados sobre soportes más fácilmente trasportables como la madera o la cerámica. En el caso peninsular, únicamente han llegado hasta nuestros días en soporte cerámico o mármol<sup>37</sup>, si bien este último es un caso singular. Se trata de un tablero descubierto durante la excavación de la *domus* de la Calle General Aranda de Mérida formado por dos rebajes rectangulares en el centro y quince cazoletas que los circundan. El peso considerable que tiene el mármol, a pesar de las dimensiones reducidas del tablero (39 x 39 x 3,5cm.), nos hace pensar que debió ocupar un lugar fijo dentro la vivienda, pese a que no podemos descartar que también hubiera podido ser trasladado a otras estancias de la casa gracias, precisamente, a sus reducidas dimensiones<sup>38</sup>. Esta *tabule lusoriae*, junto a las de *Petavonium* (Rosino de Vidriales, Zamora), nos aproximan a otro aspecto de la vida cotidiana, como era la venta de este tipo de productos al público y la existencia de talleres que se dedicaban a su confección. En este caso, evidencia la venta de tableros de alta gama, pues tanto por su material como por su cuidada factura, lo hacía inaccesible al bolsillo de cualquiera.

Los tableros cerámicos de Conímbriga (próxima a Condeixa-a-Nova, Coimbra) y Munigua (Villanueva del Río y Minas, Sevilla) son especialmente interesantes por contar con un juego diferente en cada una de sus caras<sup>39</sup>. En el primer caso, se trata de un fragmento de reducidas dimensiones en el que se aprecia una retícula por una de sus caras y dos casillas que recuerdan a la decoración que tienen algunas *tabulae lusoriae* que sirven para jugar al *ludus duodecim scripta* (juego de las doce líneas) por la otra. Encajaría, pues, con la descripción de Marcial sobre un tablero doble en el que, por un lado, se podía jugar a este juego y, por otro, al *ludus latruncularum* (juego de los pequeños soldados o ladrones), para el

<sup>31</sup> Costas - Hidalgo 1997, p. 23. Rodríguez 2001, pp. 35-36. Si bien este último expresa ciertas dudas en cuanto a la cronología de la hallada en "Os Campos".

<sup>32</sup> Agradezco el apoyo intelectual prestado al Prof. y Dr. Joaquín Gómez-Pantoja y al Dr. Donato Fasolini.

<sup>33</sup> Dos sillares romanos se hallaron tras el derribo de uno de los edificios anexos a la muralla, uno de ellos con una *tabulae lusoriae* grabada (Beltrán 1975-1976, p. 106).

<sup>34</sup> Fernandes 2013, p. 182, nº48, tab. 1.

<sup>35</sup> Para conocer la organización y las jornadas de trabajo de los albañiles romanos a partir de las marcas pictóricas localizadas en las Termas de Trajano: Volpe 2002, p. 383-393. Mandersheid – Carboni – Bruno 2011, p. 517.

<sup>36</sup> Mandersheid – Carboni – Bruno 2011, p. 517-518.

<sup>37</sup> Es difícil determinar si las lajas halladas sueltas corresponderían a enlosados o a tableros portátiles y, aunque optamos por los primeros por su semejanza con las losas empedadas para dicho fin, ciertamente no podemos descartar la segunda opción.

<sup>38</sup> Bejarano 2012, p. 210, ficha 69. Véase Fig. 2, extraída de la misma publicación.

<sup>39</sup> Fernández 1997, p. 30. Ponte 1986, pp. 136-141.

que se usaban los tableros reticulados<sup>40</sup>. Ejemplares semejantes, aunque elaborados en madera, se localizaron en un pantano de Vimose (Dinamarca)<sup>41</sup>. Por tanto, es posible que fuese habitual la existencia de *tabulae* dobles donde estos dos juegos estuvieron representados en caras opuestas. Si se me permite la comparación, y únicamente para mayor comprensión, como nuestro actual parchís y juego de la oca. Los de Munigua, por su parte, presentan dos juegos cuyo nombre en latín desconocemos, pero que durante el Medioevo en Castilla fueron denominados como alquerque de IX y de XII<sup>42</sup>.

Por otra parte, la aparición de tableros con diseños reticulados en los campamentos romanos de Cidadela (Sobrado dos Monxes, La Coruña), *Aquis Querquennis* (Porto Quintela, Ourense) o *Petavonium*<sup>43</sup>, no suponen una gran sorpresa, habiéndose hallado otros en diferentes ámbitos militares del Imperio, como los dos de *Cilurnum* (Chesters, Cheshire), el de Corbridge (Northumberland), los tres de Richborough (Kent) o el del Muro Adriano, por aludir a algunos ejemplos britanos<sup>44</sup>. A estos ejemplares españoles, elaborados sobre *tegulae* o ladrillos, habría que añadir los tres incisos sobre dos losas de esquisto documentaos en el yacimiento portugués de Castelo da Lousã (Herade do Montinho, Evora), situado en un promontorio ubicado en la margen izquierda del Río Guadiana, siendo su interpretación, cuanto menos, compleja. El edificio principal se sitúa en la parte más elevada y está constituido por una serie de pequeños compartimentos que se distribuyen en torno a un patio central, donde se localiza una cisterna. La interpretación más antigua le otorgaba una función de villa o casa agrícola fortificada, mientras que la más reciente lo ha identificado con un *castella* con una función principal militar<sup>45</sup>.

Hasta el momento, las publicaciones no especifican los lugares de hallazgo, a excepción de los exhumados en *Petavonium*, lo que impide establecer cualquier tipo de relación en los casos en que ésta fuese posible. En dicho yacimiento, se ha comprobado la existencia de varias concentraciones de fichas y/o tableros en las estancias “d” y “g” del edificio I, y “e” y “g” del edificio II; pudiendo ser interpretado por dos vías: o bien evidencian el uso de dichas habitaciones para practicar el *ludus latruncularum* (juego al que se adscriben los tableros reticulados) durante el último momento de uso del campamento, o bien se trata de una deposición azarosa de estos materiales y/o relacionada con el proceso de destrucción de las edificaciones<sup>46</sup>. En lo que respecta al Castelo da Lousã, únicamente se indica la reutilización de la laja fragmentada que presenta el tablero más completo en la parte superior de uno de los muros, mientras que la otra apareció como un bloque exento<sup>47</sup>. Al igual que el sillar granítico del templo de Évora, la laja reutilizada pudo haber sido creada por los propios obreros que levantaron este complejo arquitectónico.

Al hilo con lo que se decía más arriba sobre talleres de fabricación y venta de tableros, es necesario tener en consideración la aparición en *Petavonium* de seis fragmentos cerámicos cuyo diseño fue marcado con anterioridad a la cocción. El análisis químico y mineralógico realizado a casi un centenar de piezas cerámicas procedentes en su mayoría del mencionado campamento, entre los que se incluyen tres fragmentos de tableros, apuntan, en el caso que nos ocupa, al entorno más próximo del mismo o, incluso, haber salido de los hornos del alfar de Melgar de Tera, situado a escasos 14 km. del mencionado

<sup>40</sup> Mar. Ep. XIV, 17: *Hac mihi bis seno numeratur tessera puncto; /calculus hac gemino discolor hoste perit*. Ed. Bailey, Stuttgart, 1990.

<sup>41</sup> Rieche 1984, p. 71.

<sup>42</sup> Para más información acudir al *Libro del Ajedrez, Dados y Tablas* (1283), que Alfonso X el Sabio ordenó redactar. Véase Fig. 4 para conocer una de las caras de estos tableros en la que se aprecia un alquerque de IX.

<sup>43</sup> Caamaro *et al.* 2000, p. 287, fig. 2. Rodríguez – Ferrer 2006, pp. 618-621. Carretero 1998. Véase Fig. 1, extraída de la publicación de Carretero 1998.

<sup>44</sup> Todos ellos sobre soporte pétreo pero empleados para practicar el *ludus latruncularum*. Schädler 1994, p. 50-51. Curle 1911, p. 339, fig. 50. Bushe-Fox 1928, p. 13, pl. XIV. Allason-Jones 2011, p. 235.

<sup>45</sup> Fernandes 2013, p. 199, nº 52.

<sup>46</sup> Carretero 1998, pp. 135-137.

<sup>47</sup> Fernandes 2013, p. 198.

establecimiento militar<sup>48</sup>. Es un hecho que los campamentos debían ser abastecidos con una gran cantidad de productos, entre los que se encuentran los materiales lúdicos con el fin de mantener entretenidas a las tropas. Materiales que también pudieron salir de los propios hornos militares, como demuestra el ladrillo custodiado en el Museo de Historia de la Vida Cotidiana de Brühl (Alemania) sobre el que fue inciso un tablero antes de ser introducido en el horno y sobre el que se le estampó un sello redondo que, pese a los escasos restos del mismo, fue interpretado como perteneciente a la *Legio XXX Ulpia Victrix*. Conservó restos de mortero en los laterales<sup>49</sup>, lo que indica su disposición fija en un lugar determinado y evidencia que no todos los tableros cerámicos pudieron ser concebidos como portátiles, aunque sí la mayoría.

En cambio, los ejemplares sobre *tegulae* de Cidadela y los de *Aquis Querquennis* fueron marcados con posterioridad a la cocción, es decir, el soporte material fue reutilizado para cumplir una nueva función totalmente distinta a su función original; de tal forma que, en esa nueva vida, servirían como tableros de juego<sup>50</sup>.

Estos materiales, junto a los dados y las fichas documentados, nos informan de la actividad lúdica militar, esto es sobre cómo disfrutaban de su tiempo de ocio. Actualmente, podemos indicar que se entretenían con el *ludus latruncularum*, para el que se servían de los tableros reticulados, así como con los juegos de dados. Si el primero era ideal para mejorar capacidades militares de importancia como la estrategia y la lógica, los segundos lo eran para arriesgar el sueldo en apuestas. La difusión del primero por todo el área noroccidental se ocasionó, casi con total seguridad, por la influencia de la presencia militar en la zona, en especial sobre aquellos castros que pudieron estar bajo su control en algún momento al estar vinculados a explotaciones auríferas, como pueden ser Viladonga (Castro del Rei, Lugo), Chao Samartín (Grandas de Salime, Asturias) o San Chuís (San Martín de Beduledo, Asturias)<sup>51</sup>.

Por otra parte, al analizar tipológicamente las *tabulae lusoriae*, descubrimos tres grandes grupos. El primero corresponde a la categoría de los circulares, siendo especialmente abundante el tablero que presenta dos líneas perpendiculares que se cruzan en el centro<sup>52</sup>. Todos ellos localizados en las calles de Itálica e Híspalis, así como en los teatros emeritense e italicacense. No podemos afirmar con total certeza para qué juego fueron utilizados, pues las fuentes escritas son parcas en palabras. No obstante, la ausencia de diseños circulares en tableros de carácter portátil, no solo en Hispania sino en todo el Imperio, es un aspecto muy significativo. Posiblemente debamos relacionarlo con juegos que precisaron de una superficie plana en el suelo y de espacio suficiente para poder lanzar tabas, nueces o canicas. Es probable que alguno de ellos fuera similar al juego que aparece representado en un grupo escultórico, proveniente de Grecia y realizado en terracota, en el que aparecen tres jóvenes observando la tirada de tabas que alguna de ellas habría lanzado hacia o sobre un círculo, que cuenta con tres divisiones interiores<sup>53</sup>. Igualmente importante debió ser el sector o casilla donde cayesen, así como las posiciones que adoptasen en el suelo los astrágalos<sup>54</sup>. A pesar de tener un origen helénico, no debemos pensar que fueron

<sup>48</sup> Carretero 1998, p. 124. Romero *et al.* 2006, p. 145. Véase Fig. 1.

<sup>49</sup> Hanel 1997, p. 317, fig. 2. El tablero no presenta una retícula sino tres cuadrados inscritos uno dentro de otro, con el centro de los lados unidos por cuatro líneas. Conserva restos de mortero en sus laterales y, en menor medida, en su cara superior e inferior; lo que indica su uso de tablero de juego sujeto a algún otro elemento.

<sup>50</sup> Carlsson-Brandt 2011, p. 172. Rodríguez – Ferrer 2006, p. 618.

<sup>51</sup> Carretero 1998, p. 137.

<sup>52</sup> Véase Fig. 3.

<sup>53</sup> Fue adquirida en el año 1907 por el Louvre (París, Francia), donde se encuentra expuesta (sala 33, vitrina 11) y fue catalogada (CA 1734). Fue creada en Beocia entre el 500 y el 475 a.C., y tiene 8,65 cm. de altura. Información extraída de la página web oficial del propio museo: <[http://cartelen.louvre.fr/cartelen/visite?srv=car\\_not\\_frame&idNotice=7708&langue=fr](http://cartelen.louvre.fr/cartelen/visite?srv=car_not_frame&idNotice=7708&langue=fr)> [consulta: 20 de febrero de 2013].

<sup>54</sup> Sánchez-Lafuente 1998, p.176. Antoñanzas 2002, p. 147.



juegos exclusivamente practicados por griegos sino que, en general, los juegos se difunden de una cultura a otra, pudiendo perdurar durante siglos.

El segundo gran grupo corresponde a los tableros cuyo diseño tiene forma de retícula. La variabilidad del número de casillas totales es común en todo el Imperio, motivo por el cual las interpretaciones actuales apuntan a que fuesen tableros del *ludus latruncolorum* o variantes locales del mismo<sup>55</sup>. Éste era un sofisticado juego de estrategia cuyo tablero simulaba un campo de batalla, siendo su objetivo hacer avanzar las fichas hacia el campo contrario comiendo e inutilizando las piezas del adversario<sup>56</sup>. Su difusión es patente tanto por el hallazgo de este tipo de tableros, como por las fuentes escritas<sup>57</sup>, no siendo exclusivo de los militares, como evidencian tanto los tableros mencionados con anterioridad descubiertos en castros del NO peninsular, como los documentados en Conímbriga, la Casa de los Grifos de *Complutum* (Alcalá de Henares, Madrid) o el de la villa romana de Noville (Franza, La Coruña)<sup>58</sup>. En cualquier caso, es evidente que el juego debía mejorar la destreza mental de la persona que lo practicase con asiduidad, independientemente de la cultura que ésta tuviese.

Por último, destaca el grupo de los “cuadrangulares”, en especial el diseño conocido como triple recinto<sup>59</sup>. Desconocemos el término con el que designarían los romanos a este juego, pero sabemos por el *Libro del Ajedrez, Dados y Tablas* (1283), de Alfonso X el Sabio, que durante la Edad Media en la Península Ibérica fue conocido como “alquerque de IX” y, actualmente, se le designa como juego del molino. Se han localizado varios ejemplares portátiles, como los de Munigua o Conímbriga, o fijos como los de Julióbriga<sup>60</sup>. Seguramente los romanos jugarían a este juego de un modo similar a como lo hicieron en época medieval y a como se hace hoy en día<sup>61</sup>. Una de las dos variantes practicadas en el Medioevo -que es la que ha llegado hasta nosotros-, consistía en que los dos jugadores colocaban, por turnos, nueve fichas sobre el tablero tratando de crear lo que actualmente se conoce con el nombre de “molino”, es decir, debían tratar de colocar tres fichas en línea desplazándolas de forma adyacente por el tablero. Al mismo tiempo, debían evitar que el oponente hiciese lo mismo. Cada vez que un jugador lograba formar un molino, podían quitarle una ficha al adversario, siempre y cuando ésta no estuviese formado un molino. El juego concluía cuando un jugador no podía mover ninguna de sus fichas o cuando se quedaba únicamente con dos, siendo el ganador aquel que hubiese capturado el mayor número de piezas contrarias.

Asimismo, es interesante que tengamos en consideración la aparición de tableros en Hispania que no han sido documentados en otras ciudades o campamentos del Imperio, como los *Asido Caesarina*, el “portátil” de Mérida o el localizado sobre el último escalón de un edificio cordubense<sup>62</sup>. Este aspecto sucede igualmente a la inversa, es decir, existen

<sup>55</sup> Fernandes 2013, p. 201. Según el estudio realizado por Schädler (1997), la evidencia material (tablero y fichas) hallada en la denominada tumba del médico (s. I d.C.) no debería ser vinculada a un juego de origen romano, sino que podría haber sido un híbrido entre un juego celta anterior y el romano; es decir, una variante local. Esta idea contrasta con la de Hall y Forsyth (2011), defensores de la llegada a Gran Bretaña e Irlanda de los juegos de mesa a través del contacto con el mundo romano.

<sup>56</sup> Existen varias referencias que aluden a este juego y a alguna de sus reglas; una de ellas es Ov. *Trist.* 2, 476-480. ...*quo dare missa modo, / discolor ut recto grassetur limite miles, / ut bellare sequens sciat et revocare priorem, / nec tuto fugiens incommitatus eat*,... Ed. Owen. Oxford, 1985.

<sup>57</sup> Posiblemente las referencias más evidentes sean Ovidio, que lo menciona junto a otros juegos populares del momento (*Ars.* 3.357-360, *Tr.* 2.477-480); Marcial (*Ep.* 14, 17); y el *Laus Pisonis*, un panegírico dedicado a un individuo de la familia Pison, al que destaca como jugador del *ludus latruncolorum* (190-208).

<sup>58</sup> Los dos primeros sobre soporte cerámico y el último sobre pizarra. Ponte 1986, pp. 138-139, figs. 3-4. Pérez 1993, p. 1058, fig. 3 y foto 2.

<sup>59</sup> Véase Fig. 4.

<sup>60</sup> Fernández 1997, p. 30. Ponte 1986, pp. 136-141. García y Bellido 1956, pp. 164-165.

<sup>61</sup> La única referencia en las fuentes escritas viene de la mano de Ovidio (*A. A.* 3, 365-366) que alude a un juego que consistía en colocar tres fichas en línea, pudiendo hacer referencia a este juego o al tres en raya.

<sup>62</sup> Uno de los *Asido Caesarina* y el de *Corduba* cuentan con un tablero semejante formado a base de varias cazoletas que se disponen a modo de triángulo.

otros diseños que no se han localizado en la Península Ibérica, lo que podría estar indicándonos diferentes gustos y/o evoluciones regionales.

La localización espacial de los mismos se restringe, básicamente, a la parte occidental de la Península Ibérica<sup>63</sup>. Este aspecto puede deberse a múltiples factores: en primer lugar, es posible que los vacíos espaciales se deban al vacío historiográfico que existe sobre este tema<sup>64</sup>; en segundo lugar, a la constante presencia militar en el área noroeste de la Península Ibérica; y en último lugar, por razones azarosas, es decir, por el expolio sufrido en los distintos yacimientos, la desaparición de los tableros a lo largo del tiempo, la elaboración de los mismos sobre materiales perecederos, etc.

#### IV. Conclusión.

El estudio de los tableros de juego va más allá de lo meramente científico, ya que permiten crear una imagen más próxima del bullicio y la actividad que debían existir en las calles, casas y edificios de las ciudades del Imperio; por no hablar de los momentos de descanso y desconexión laboral por parte de albañiles y soldados. En definitiva, no podemos olvidar que el juego, en sus diversas facetas, formaba y forma parte de la vida las personas.

La actividad lúdica de los soldados es patente, como pone de manifiesto la aparición generalizada de elementos lúdicos en campamentos militares. Estos materiales pudieron ser elaborados por ellos mismos o pudieron ser proveídos por talleres próximos; siendo el caso peninsular mejor documentado hasta el momento el de *Petavonium*. Entre los juegos más destacados estaba el *ludus latruncolorum*, especialmente difundido entre las tropas y los castros vinculados a explotaciones mineras y de supervisión militar, pero también entre otros sectores de la sociedad, incluidos, como no podía ser de otro modo, los miembros de alta alcurnia.

Los tableros dobles de Conímbriga y Munigua son especialmente interesantes por demostrar la veracidad de las fuentes escritas al respecto. En concreto el de Conímbriga, se ajusta perfectamente a las palabras de Marcial, que alude a un tablero en el que se podía jugar, por un lado, al *ludus latruncolorum*, y por el otro, al *ludus duodecim scripta*. Ejemplares similares fueron documentados en un pantano de Vimose (Dinamarca), pudiendo evidenciar que la oposición de estos juegos sobre un soporte portátil debió ser habitual.

Tres son las *tabulae lusoriae* más difundidas por todo el territorio peninsular: en primer lugar los diseños circulares con cuatro radios, localizados en Itálica, Sevilla y Mérida; en segundo, los reticulados, hallados en campamentos romanos, castros del NO y edificios privados como la *domus* de *Complutum* o *villa* de Noville; y, finalmente, los tableros de alquerque de IX, documentados en contextos variados, desde el templo de Évora al reutilizado de la muralla de Cáceres. Se han hallado más diseños, pero en menor cantidad, como el del tres en raya, los circulares con ocho radios, alquerque de XII, etc., Sin embargo, lo interesante del asunto es la ausencia de algunas tipologías y la presencia de otras no documentadas o no publicadas hasta el momento en otro ámbito del Imperio. Si se tratan de gustos y/o evoluciones regionales, es imposible saber hasta que se avance en el estudio de esta temática.

Por último, y en relación con la localización espacial de los mismos, es posible que el vacío historiográfico sea una de las explicaciones que justifiquen la aparición mayoritaria de *tabulae lusoriae* en la mitad occidental de la Península Ibérica, junto a la presencia militar en esa zona u otros motivos azarosos.

---

<sup>63</sup> Véase Mapa.

<sup>64</sup> Si bien es cierto que en los últimos años, y a nivel general, están publicándose más estudios al respecto: Fernandes 2013; Mandersheid – Carboni – Bruno 2011; Rogerio – Criado 2010.

## V. Abreviaturas.

CIL: *Corpus Inscriptionum Latinarum*.

## VI. Bibliografía:

- Allason-Jones, L. (2011): "Recreation", en L. Allason-Jones (ed.), *Artifacts in Roman Britain: their purpose and use*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 219-243.
- Amores, F., Jiménez, C. (en prensa): "*Tabulae lusoriae en Hispalis*", *Gerión*.
- Antoñanzas, M. A. (2002): "Juegos y pasatiempos", en Amigos de la Sociedad de Calahorra (eds.), *Así era la vida en una ciudad romana: Calagurris Iulia*, Calahorra, pp. 145-150.
- Bejarano Osorio, A. M. (2012): "*Tabula lusoria*", en *El Consorcio y la arqueología emeritense: de la excavación al Museo: [exposición] Mérida, 2012, Museo Nacional de Arte Romano*, Mérida, Consorcio Ciudad Monumental, Histórico-Artística y Arqueológica de Mérida, p. 210 (ficha 69).
- Beltrán Llorís, M. (1975-1976): "Aportaciones a la epigrafía y arqueología romana de Cáceres", *Caesaraugusta*, 39/40, pp. 19-111.
- Bendala Galán, M. (1973): "Tablas de juego en Itálica", *Habis*, 4, pp. 263-272.
- Bushe-Fox, J. P. 1928: *Second report on the excavation of the roman fort at Richborough, Kent*, Oxford, Societies of Antiquaries.
- Caamaro Gesto, J. M. – Fernández Rodríguez, C. – Insua Linares, M. J. – Castro Paredes, I. – López Pérez, C. – Vázquez Martínez, M. de los Á. (2000): "Evidencias materiales en el campamento romano de Cidadela (Sobrado dos Monxes, A Coruña)", en V. O. Jorge (coord.), *3º Congresso de Arqueología Peninsular: UTAD, Vila Real, Portugal, setembro de 1999. Vol. 6 (Arqueología da antiguidade na Península Ibérica)*, Oporto, ADECAP, pp. 281-292.
- Carretero Vaquero, S. (1998): "El *Ludus Latruncularum*, un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia", *BSAA*, 64, pp. 117-140.
- Carlsson-Brandt Fontán, E. (2011): "El material constructivo latericio en el campamento romano de Cidadela (Sobrado dos Monxes, A Coruña)", *Gallaecia*, 30, pp. 167-180.
- Costas Goberna, F.J. - Hidalgo Cuñarro, J.M. (1997): *Los juegos de tablero en Galicia. Aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la antigüedad clásica al Medioevo*, Vigo, Celticar.
- (2008): "*Emérita e Itálica: juegos de tablero romanos*", *Revista de Arqueología*, 29 (322), pp. 54-63.
- Curle, J. (1911): *A Roman Frontier Post and its People*, Glasgow, J. Maclehose and Sons.
- Dios Borrego de la Paz, J. de (2002): "Piezas del edificio teatral cordobés: *Tabula lusoria* inscrita en grada", en M. D. Baena (coord.), *El teatro romano de Córdoba [catálogo de exposición]*, Córdoba, Universidad de Córdoba, pp. 263-264.
- Fernandes, L. (2013): *Tabuleiros de jogo inscritos na pedra: un roteiro lúdico português*, Lisboa, Apenas Livros.
- Fernández Gómez, F. (1997): "Alquerque de nueve y tres en raya. Juegos romanos documentados en Mulva (Sevilla)". *Revista de Arqueología*, 18 (193), pp. 26-35.
- Fittà, M. (1997): *Giochi e giocattoli nell'antichità*, Milán, Leonardo Arte.
- García y Bellido, A. (1956): "Excavaciones en Iuliobriga y exploraciones en Cantabria II. Relación de las campañas 1953-1956", *AEspA*, XXIX, pp. 149-169.
- Gatti, G. (1904): "Nuove scoperte nella città e nel suburbio", *NSc*, 1, pp. 153-158.
- Hall, M. A. – Forsyth, K. (2011): "Roman rules? The introduction of board games to Britain and Ireland", *Antiquity*, 85 (330), pp. 1325-1338.
- Hanel, N. (1997): "Sonderkeramik der Ziegelei? Eine tabula lusoria mit Mühlespiel und Legionsstempel", *Kölner Jahrb.* 30, pp. 317-320.

- Hidalgo Prieto, R. (1993): "Nuevos datos sobre el urbanismo de 'Colonia Patricia Corduba': excavación arqueológica en la Calle Ramírez de las Casas-Deza, 13", *Anales de Arqueología Cordobesa*, 4, pp. 91-134.
- Huizinga, J. (1995): *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial.
- Mandersheid, H. – Carboni, F. – Bruno, M. (2011): "Tabulae lusoriae nel mondo romano: il tavoliere dei muratori di Villa Adriana, tabulae delle Terme di Traiano a roma e da Leptis Magna", *Archeologia Classica*, 62, pp. 513-535.
- Montañés Caballero, S. - Montañés Caballero, M. (2002): "El *cardo maximus* de *Asido Caesarina*. Excavación arqueológica y puesta en valor de un tramo de calle romana en Medina Sidonia", *Anuario arqueológico de Andalucía. III, Actividades de Urgencia*. Vol. 1, pp. 176 - 182.
- Pérez Losada, F. (1993): "Una pieza epigráfica excepcional procedente de Noville (Mugardos, A Coruña, Galicia)", en Universidad de Coimbra (eds.): *II Congreso peninsular de História antiga: Coimbra, 18 a 20 de outubro de 1990*, pp. 1049-1066.
- Ponte, S. da (1986): "Jogos romanos da Conímbriga", *Conímbriga*, 25, pp. 131-141.
- Rodríguez Gutiérrez, O. (2003): "La 'proedria' del teatro romano de Itálica: mármol al servicio de las élites", *Zephyrus*, 65, pp.155-151.
- Rodríguez Colmenero, A. (2001): "Epigrafía rupestre en el noroeste de la Península Ibérica. Nuevos documentos de la *Gallaecia septentrional*", en J. I. Vaz (ed.), *Saxa Scripta. Actas do III Simposio Iberio-Itálico de Epigrafía Rupestre*, Ser e Estar 6, Viseu, pp. 29-45.
- Rodríguez Colmenero, A. – Ferrer Sierra, S. (eds.) (2006): *Excavaciones Arqueológicas en Aquis Querquennis. Actuaciones en el campamento romano (1975-2005)*, Anejos de Larouco, 4, Lugo, Gráfico-Lugo SL.
- Rogério Candellera, M. A. – Criado Martín, A. J. (2010): "Las losas grabadas de la Cañada Honda de Itálica. Una revisión a la luz de la utilización de técnicas de análisis digital de imágenes", *SPAL*, 19, pp. 203-213.
- Romero Carnicero, M. V. – Carretero Vaquero, S. – Valle González, A. del – Niño Sacristán, M. P. – González de Garibay, V. (2006): "La comercialización de productos cerámicos en Petavonium", en A. Morillo (coord.) *Arqueología militar romana en Hispania II: producción y abastecimiento en el ámbito militar*, León, Universidad de León, pp. 135-166.
- Rieche, A. (1984): *Römische Kinder – und Gesellschaftsspiele*, Stuttgart, Gesellschaft für Vor- und Frühgeschichte in Württemberg und Hohenzoller mit Unterstützung des Württembergischen Landes-museums Stuttgart und der Stadt Aalen.
- Salza Prina Ricotti, E. (1995): *Giochi e giocattoli, Vita e costumi dei romani antichi*, 18. Roma, Quasar.
- Sánchez-Lafuente Pérez, J. (1998): "Los juegos recreativos en *Complutum*", en: S. Rascón (coord.), *Complutum: Roma en el interior de la Península Ibérica* [exposición]. Alcalá de Henares, Concejalía de Cultura, pp.175-178.
- Schädler, U. (1994): "Murmelspieler auf dem Forum Romanum", *Spielbox*, 5, pp. 54-57.
- (1994): "Latrunculi - ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer", *Homo Ludens - Der Spielende Mensch, band IV*. München / Salzburg, pp. 47-67.
- Volpe, R. (2002): "Un antico giornale di cantiere delle terme di Traiano", in *RM*, 109, pp. 377-394.

### Enlaces web:

Museo del Louvre. Catálogo en línea:

<[http://cartelen.louvre.fr/cartelen/visite?srv=crt\\_frm\\_rs&langue=fr&initCritere=true](http://cartelen.louvre.fr/cartelen/visite?srv=crt_frm_rs&langue=fr&initCritere=true)> [Consulta: 07 de junio de 2013].

Museo Británico. Catálogo en línea:

<[http://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/search.aspx](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx)> [consulta: 31 de mayo de 2013]

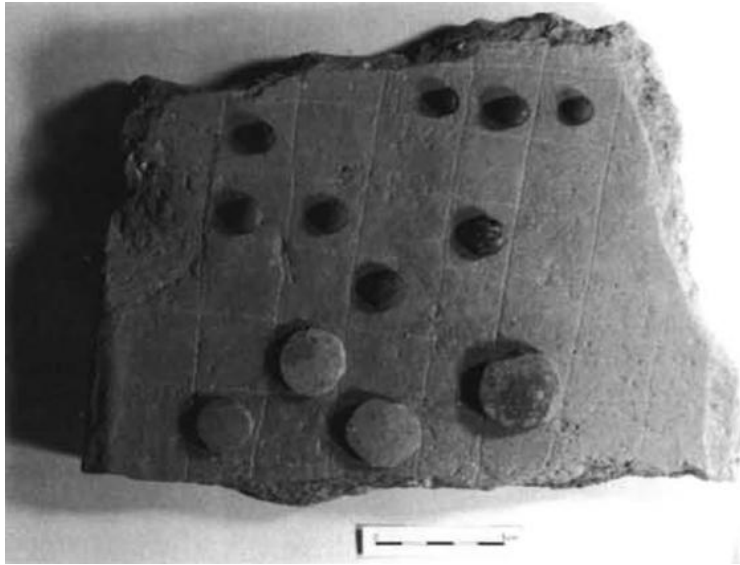


Fig. 1. Tablero de Petavonium.  
Museo de Zamora (Fuente:  
Carretero, S. 1998, lám. I).

Fig. 2. Tablero de Mérida. Museo  
Nacional de Arte Romano (Fuente:  
Bejarano, A. M. 2012, ficha 69).

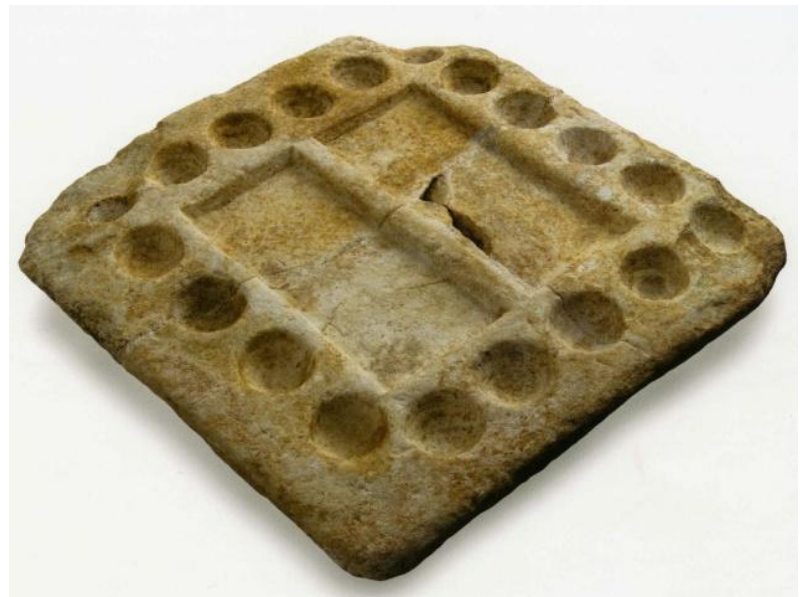


Fig. 3. Tablero situado en la  
*orchestra* del teatro de Mérida  
(Imagen propia).



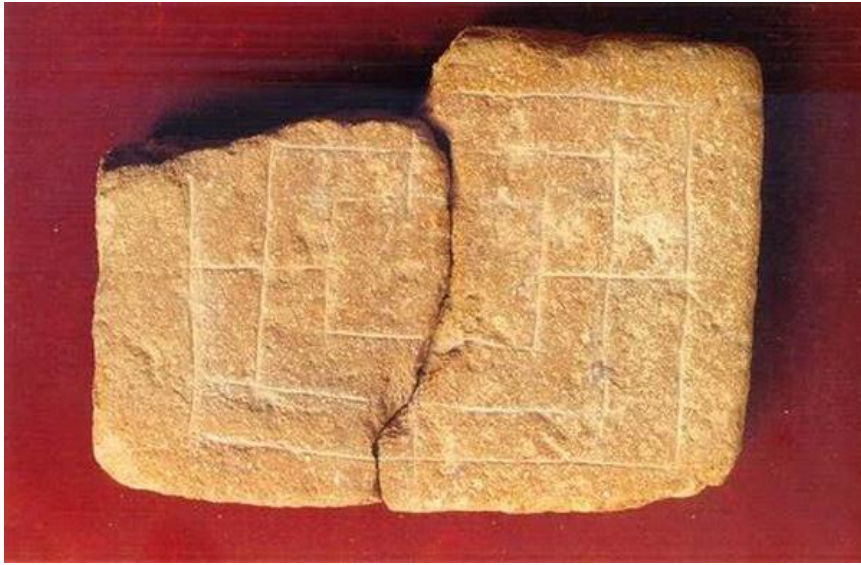
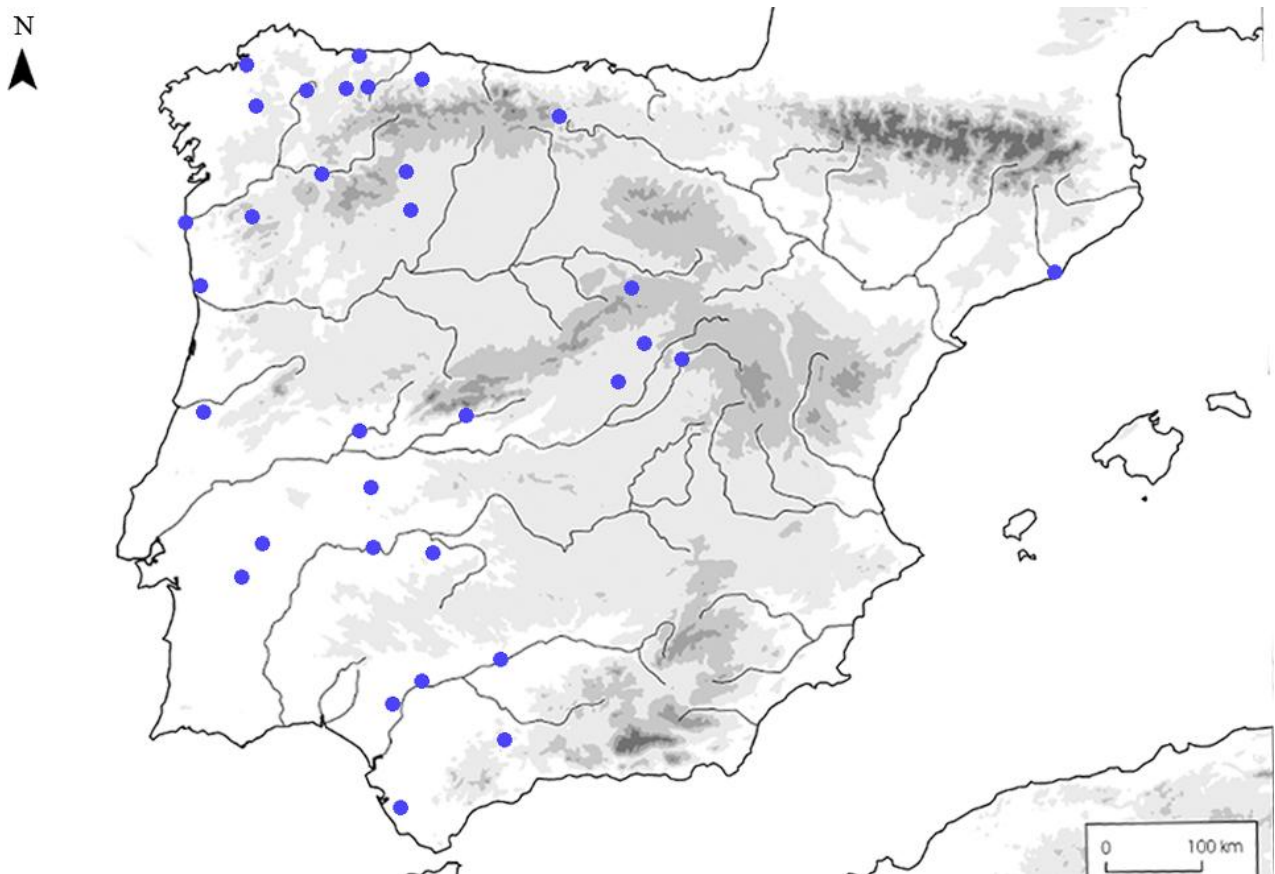


Fig. 4. Tablero de Munigua. Museo Arqueológico de Sevilla (Fuente: Fernández, F. 1997, fotografía de Hurtado, L.).



Mapa. Localización espacial de las *tabulae lusoriae* (Elaboración propia).