

Jogos de tabuleiro

Introdução

Os jogos têm sido uma fonte de prazer, interesse e fascinação ao longo de milénios e em todas as culturas. No entanto, além de entretenimento, os jogos também possuem um aspeto cultural com enorme significado. Na Antiguidade, os jogos não eram destinados apenas às crianças, mas eram considerados uma atividade para os adultos. Estes jogos, mais tarde, associaram-se aos brinquedos, adquirindo uma conotação infantil.

Os jogos de tabuleiro apresentados nesta primeira série de jogos presentes nas caixas da Quinta da Raza, com muitas centenas de anos de idade, mantêm as suas qualidades intrínsecas. Eles envolvem batalhas entre dois adversários, onde a destreza mental é fundamental para alcançar a vitória.

Pretendemos com esta série, enquadrada numa estratégia de Economia Circular, dotar as caixas de expedição de uma nova vida junto dos nossos clientes, acrescentando várias componentes; cultural, histórica e uma prática lúdica em família. Tudo isto numa caixa ecológica, desde a tinta utilizada de natureza aquosa até ao cartão.

Uma estratégia que afirma a preocupação constante da Quinta da Raza pela Natureza e pela salvaguarda das gerações futuras.

Vinho, Cultura e Família, semeando Sustentabilidade.

Simbologia das peças

Loba Capitolina – estátua em bronze representando uma loba a alimentar dois bebés lactentes, guardada nos Museus Capitolinos, em Roma, e que se relaciona com o mito fundador da Cidade Eterna.

Durante muitos anos, a escultura da loba foi considerada uma peça de arte etrusca, da autoria do escultor Vulca de Velos (séc. VI a.C.). Porém, recentemente, tal cronologia foi contestada por investigadores da Universidade de Salento, sustentado uma origem tardo-medieval para a sua elaboração, mais concretamente entre os séculos XI-XII, hipótese que, contudo, foi igualmente desmentida por outros estudiosos. Em todo o caso, a peça inferior, representando as duas crianças, é efetivamente mais tardia, datando de finais do séc. XV.

De acordo com a lenda, a fundação de Roma resultou de acontecimentos verificados após a queda e destruição de Tróia. O herói Eneias, fugindo aos Gregos, viaja pelo Mediterrâneo acompanhado pelo pai e vem a fundar a cidade de Lavínio, junto à foz do rio Tibre, casando com a filha do rei Latino, de quem tem um filho, Ascânio. O filho de Eneias fundará, anos mais tarde, uma outra cidade, Alba Longa, sucedendo-lhe doze reis até à instalação de uma crise monástica ocorrida aquando da usurpação do trono a Numitor pelo seu irmão Amúlio. Este, procurando salvaguardar que os descendentes de Numitor não tivessem oportunidade de se vingar, manda assassinar os seus sobrinhos. Quanto à sobrinha, Reia Sílvia, ordena-lhe que se converta numa virgem vestal. Contudo, resultado da intervenção do deus Marte, Reia Sílvia dá à luz dois gémeos, Rómulo e Remo. Amúlio, tomando conhecimento do sucedido, prende Reia e determina que os dois recém-nascidos sejam largados num cesto no rio, o qual se acaba por atolar numa das margens, no sopé do monte Palatino, onde uma loba os encontrou e amamentou, salvando-os

da morte. Anos mais tarde, um pastor de nome Fáustulo descobre e resgata os meninos na entrada da caverna do Lupercal e, juntamente com a sua mulher Anca Larência, adota e trata dos dois meninos como se fossem seus filhos. Os gémeos, tal como o seu pai adotivo, tornam-se pastores, e anos mais tarde, numa contenda com outros pastores que trabalhavam para Amúlio, Remo é levado preso para Alba Longa. Fáustulo decide então contar a verdade a Rómulo que prontamente rumou à cidade e executou Amúlio, libertando da prisão o seu irmão, o seu avô Numitor e a sua mãe biológica.

Os dois irmãos decidiram então fundar uma nova cidade, nas proximidades do local onde haviam sido abandonados. Contudo, não se conseguiram entender quanto à localização específica, nem em relação ao nome: Rómulo desejava a nova cidade sobre o Palatino e com o nome de Roma, e Remo preferia que fosse levantada no Aventino e que se chamasse Rémora. Este diferendo entre os irmãos culminou com o assassinato de Remo às mãos de Rómulo que, finalmente, fundou a cidade que viria a ser a cabeça de um dos maiores impérios da Antiguidade, tornando-se o seu primeiro rei, sendo a data convencionada a de 21 de Abril de 753 a. C.

A importância deste símbolo é tal que são bastantes as réplicas da estátua original, estando igualmente presente no escudo de uma das maiores instituições da cidade, o clube A.S. Roma.

Coroa Triunfal – a coroa triunfal ou de louros era um símbolo de vitória e triunfo, elaborado com dois ramos de folhas de loureiro. Este costume terá sido herdado da Antiga Grécia, onde então se ofereciam coroas triunfais aos vencedores dos Jogos Olímpicos, mas também aos mais celebrados poetas. Já em Roma, tanto no período da República, como do Império, comandantes generais vitoriosos de campanhas militares e mesmo Imperadores, entravam na Cidade Eterna em desfiles triunfais, ao longo da Via Sacra e em direção ao templo de Júpiter Capitolino, ostentando a sua vistosa coroa. No decorrer do desfile, um escravo ficava encarregue de erguer a coroa por cima da cabeça do homenageado e de repetir a expressão *memento mori*, recordando-lhe assim que a glória é passageira e efémera. Por vezes, às duas coroas de louros era acrescentada uma terceira, em ouro, enviada pelas províncias e sempre que o triunfo era reconhecido por decreto do Senado. Na verdade, quando um comandante ganhava uma batalha deveria também informar o Senado enviando um pergaminho envolto em folhas de ouro.

As origens desta tradição encontram-se na mitologia grega, mais concretamente no mito de Dafne, correspondendo a um dos atributos do deus Apolo. De acordo com o referido mito, Apolo, deus do Sol, música, poesia, beleza masculina, entre outras incumbências, ter-se-ia apaixonado pela linda ninfa Dafne que, todavia, não nutria por Apolo idênticos sentimentos. Dessa forma, e para escapar das suas tentativas de sedução, Dafne decide fugir para as montanhas onde acudiu a seu pai, o rio-deus Peneio, que decidiu transformá-la num loureiro. Apesar desta contrariedade, a paixão de Apolo não esmoreceu, fazendo daquela a sua árvore e dedicando-lhe canções e poemas. A Pitonisa de Delfos, célebre por suas profecias inspiradas por Apolo, mastigava folhas de loureiro antes das suas adivinhações, sendo também amiúde apresentada com ramos de loureiro numa das mãos.

Gládio – do latim *gladius*, era um termo comumente usado para designar qualquer tipo de espada. Pese embora fosse preferencialmente usada para estocar ou perfurar, teria igualmente um alto potencial cortante, podendo, dessa maneira, ser considerada uma espada completa.

Os gládios utilizados pelas legiões romanas resultariam, em grande medida, de anteriores modelos hispânicos que os soldados ao serviço de Roma teriam conhecido na Península Ibérica no decorrer das Guerras Púnicas, onde eram usados por mercenários contratados por Cartago.

Ao longo do tempo foi diminuindo de tamanho, tornando-se mais comum o denominado 'modelo de Pompeia', por nesta cidade se terem identificado os primeiros exemplares, recuperados nos escombros e cinzas da trágica erupção do Monte Vesúvio em 79 d. C..

A redução de tamanho deveu-se, provavelmente, de forma a aumentar a sua eficiência em combates mais apertados, corpo a corpo, aspeto para o qual também o escudo contribuiria; as pequenas dimensões permitiriam, com mais facilidade, atacar e contornar o escudo adversário, sendo ainda muito eficaz contra armaduras pouco efetivas, as quais eram norma na época.

Os maiores gládios teriam entre 75 a 85 cm de comprimento e os mais pequenos não iriam além dos 60-65 cm. Os mais pesados teriam cerca de um kg, embora, regra geral, fossem um pouco mais leves, entre 800 a 900 gramas.

Escudo — o escudo (*scutum*) foi utilizado pela infantaria romana desde a data estabelecida para a fundação da República (753 a.C.), até à queda do denominado Império Romano do Ocidente (476 d.C.). Faria uma combinação perfeita com o Gládio "modelo de Pompeia" que constitui uma das outras peças presentes nesta primeira edição de jogos de tabuleiro da Quinta da Raza; juntos teriam desempenhado um papel fundamental nas inúmeras vitórias das legiões romanas.

Os primeiros escudos seriam ovais e de reduzida dimensão, e elaborados em madeira e couro. Os sucessos militares de Roma, ainda no tempo da República, terão levado, por volta do séc. III a.C., ao desenvolvimento de outras morfologias, como a retangular, idêntica à que se encontra representada aqui no jogo. Este modelo pressupõe uma produção mais elaborada compreendendo três camadas de madeira dispostas de forma convexa, recobertas com uma faixa de couro e pele de bezerro; nos limites, uma borda metal assegurava uma maior proteção contra as espadas e dardos inimigos. As suas dimensões aproximadas seriam de 1,20 m de comprimento por 0,80 m de largura, pesando entre 7 a 8 kilos.

Além do lado funcional, os escudos detinham ainda uma forte carga simbólica. A parte frontal estava frequentemente decorada com sinais e/ou marcas alusivas à unidade onde pertencia o soldado, contendo também símbolos do poder imperial romano, imagens fantásticas e mitológicas ou cenas de batalhas que conseguissem impressionar e amedrontar os adversários.

Entre as manobras militares mais célebres onde eram usados os escudos, conta-se a famosa formação "em tartaruga" (popularizada pela literatura e no cinema), que consistia numa organização defensiva em que um conjunto de soldados, todos juntos, se cobriam com os seus escudos, assim se defendendo das setas e flechas inimigas.

Seega

Descrição:

O *SEEGA*, jogo semelhante ao *Ludus Latruncolorum*, muito praticado pelos fellaheen do Egito no início do século XIX; atualmente, é ainda muito popular entre as tribos da Somália. Poderá corresponder a uma sobrevivência ou reminiscência do Jogo do Soldado nos territórios periféricos do Império Romano. Pratica-se do mesmo modo, com a exceção do tabuleiro ter uma disposição de cinco por cinco quadrados e de cada jogador receber 12 peças.

Nº de participantes: 2 jogadores

Nº de peças: 12 fichas de jogo para cada jogador.

Objetivo do jogo: Eliminar todas as peças do adversário

Regras:

1ª fase

Na sua vez, cada jogador coloca duas peças no tabuleiro, em espaços livres, exceto no quadrado central, que é deixado vazio nesta primeira fase. Quando todas as peças estiverem colocadas, o jogador que fez a última jogada inicia a segunda fase.

2ª Fase

Cada jogador pode mover uma peça na horizontal, ou na vertical para um quadrado adjacente, incluindo o central, mas nunca na diagonal;

Uma peça é capturada e retirada do tabuleiro sempre que o adversário conseguir levar a cabo a "custódia", isto é, bloqueá-la entre duas das suas; uma peça que se encontre no quadrado central não pode, em nenhuma circunstância, ser capturada;

O jogador pode fazer jogadas consecutivas com a mesma peça enquanto ocorrem capturas; a peça que se movimenta sucessivamente é a que permite as capturas;

Quando um jogador não consegue mover nenhuma das suas peças, o adversário terá de fazer uma jogada adicional com o objetivo de criar uma abertura no tabuleiro;

Cada jogador pode criar uma barreira, preenchendo uma fila completa, de modo que, par detrás dela, fiquem apenas as restantes peças da sua cor. Quando isto acontecer, o jogador que possuir mais peças ganha.

A distribuição das peças na 1ª fase é fator importante para a planificação das barreiras na 2ª fase;

Quando estas barreiras surgirem e os jogadores tiverem o mesmo número de peças verifica-se um empate, situação que é muito vulgar neste jogo.

Obtém-se uma "grande vitória" sempre que o jogador elimina todas as peças do adversário e uma "pequena vitória" quando um jogador possui mais peças do que o seu adversário quando

da criação de uma barreira. A vitória total ocorre quando um jogador consegue capturar todas as peças do adversário.