



LA PIEZA DEL MES  
EN EL MUSEO DE LA ALHAMBRA  
FEBRERO - 2013

***UN TABLERO DE JUEGOS  
EN EL MUSEO DE LA ALHAMBRA***  
ALEJANDRO GUILLÉN SANTORO



©Antonio Luis Callejón Peláez  
y Patronato de la Alhambra y Generalife

*La Pieza del Mes en el Museo de la Alhambra*

Periodicidad: Mensual

Editora: Purificación Marinetto Sánchez

Diseño: Francesco Ozzola | Hérétique

Museo de la Alhambra

Palacio de Carlos V

18009 Granada

[museo.pag@juntadeandalucia.es](mailto:museo.pag@juntadeandalucia.es)

## **UN TABLERO DE JUEGOS EN EL MUSEO DE LA ALHAMBRA**

ALEJANDRO GUILLÉN SANTORO | PROFESSOR

La pieza que estudiamos es un tablero de juegos con dos caras. Por una de ellas es fácilmente reconocible un ajedrez con decoración de taracea; el otro lado, tiene un juego de tablas.

Este tablero llegó al Museo de la Alhambra procedente de un convento castellano<sup>1</sup>. Presenta los laterales exentos, perfilados con una placa metálica a la que se adosa una argolla, posiblemente para poder ser colgado o transportado. También indican algunos estudios que podría servir esta argolla para colgar la bolsa donde se guardaban las piezas para jugar tal y como aparece representado en algunas miniaturas.

Realizado en madera de nogal, tiene unas dimensiones de 46,5 cm de alto por 36 cm de ancho y un grosor de unos 3,5 cm. La cara del ajedrez presenta un marco recto y agramilado, sobresaliente y decorado con clavos de cabeza redonda. Falta el marco en uno de sus lados menores. En el centro está el tablero con los casilleros en madera. Todo el campo está rodeado por una cenefa taraceada con un motivo decorativo de tres estrellas de ocho puntas que se repite a los dos lados, correspondiente a la posición de las fichas de cada jugador.

En el reverso encontramos el juego de tablas, también con un marco sobresaliente que se aprovecha en los lados mayores para realizar doce formas cóncavas que corresponden con el frente en el que estaría cada uno de los jugadores. En cuanto al tablero central, queda dividido en dos a través de una decoración en forma de palma. Una de las esquinas está dañada y presenta una pérdida de material.

En ambas caras se puede apreciar la impronta de la parte de marco que falta por medio de una serie de orificios alineados que se corresponderían con la fila de clavos que sujetaba dicho listón que a la vez servía como decoración.

Tanto en el anverso como en el reverso se muestran rayas y arañazos sobre la superficie, faltas de zonas taraceadas como podemos apreciar en la cara del juego de ajedrez, donde se ha perdido uno de los casilleros, además de la pérdida de alguno de los clavos. Aunque a pesar de las pérdidas de material que se han ido produciendo a lo largo del tiempo, debido posiblemente al uso continuado que ha recibido la pieza, estas no son tan significativas y no restan belleza a este tablero.

1 MARINETTO SÁNCHEZ, P. *Andalucía y el Mediterráneo*. P., "Tablero de ajedrez", Sevilla: 1990. Pp. 182-1832.



Lám 1. Juego de ajedrez (fotografía: Museo de la Alhambra)



Lám 2. Juego de tablas (fotografía: Museo de la Alhambra)

## DECORACIÓN

La decoración se extiende por las dos caras quedando los laterales bordeados por la mencionada placa metálica. El marco lateral muestra por una línea de clavos con una clara intención decorativa. Multiplicándose su número en la cara del juego de tablas.

En el lado del ajedrez (lám 1), las casillas están bordeadas por una cenefa de cordoncillo que se entrecruza. Al ser todo el soporte de forma rectangular y el tablero cuadrado, quedan dos espacios a los lados, que pueden ser usados por cada jugador para depositar las piezas durante la partida. Están decorados con tres estrellas de ocho alineadas, cada una inscribe en su interior una estrella similar con centro de otra nueva estrella de ocho. Ésta última es diferente ya que se construye por medio de ocho rombos con un mismo punto de partida. La estrella central se diferencia de las contiguas por el espacio que hay entre la primera y la segunda que se completa con rombos de hueso tintado en verde y motivos de ajedrezado. Las tres se unen por el contacto con dos cuadrados intermedios en diagonal que repiten el motivo en taracea de ajedrezado en blanco, marrón y verde. Hay que destacar que la estrella central del lado en el que falta el marco, es de color blanco a diferencia del resto. En cuanto a los recuadros del juego de ajedrez se ha combinado el uso de dos tipos de madera la de nogal que se ha rebajado para ir introduciendo los cuadrados de abedul que al ser de un color más claro contrasta y marca la diferencia en el damero del juego.

De otro lado, la cara del juego de tablas muestra una decoración similar (lám 2), dividida visualmente por un doble motivo de palma de dos hojas que crea las cuadras para el juego. El trabajo de taracea, repite el mismo tema que el anverso. Tres grandes estrellas que albergan otras dos y se conectan por cuadrados en diagonal. Se diferencia este área en el tipo de relleno que hay en los espacios intermedios de las estrellas, usando rombos para las estrellas laterales. En el eje, la decoración es un tema de lazo que forma cinco espacios cuadrados con un cordoncillo, rellenos con un motivo ajedrezado. La técnica decorativa usada es la taracea. Se trata de una incrustación realizada con finas láminas que se han cortado de un prisma que tiene la forma deseada. Introduciéndose en los espacios que se han creado para ser decorados.

## ORÍGENES DE LOS JUEGOS DE AJEDREZ Y DE TABLAS

Para algunos, los orígenes legendarios de este juego se retraen hasta el mundo helénico, o incluso hasta los egipcios. Sin que tengamos mayores pruebas que las que a menudo han confundido las representaciones de personajes egipcios jugando al *senet* con el ajedrez. Por otro lado, la tradición que atribuye a Palamedes en la invención de este juego como forma de entretenimiento en los periodos de descanso de la guerra de Troya.



Lam. 3. Pintura en la tumba de la reina egipcia Nefertari, siglo XIII a.C.

Podemos considerar que el juego tal y como lo conocemos hoy proviene de la India. Así lo atestigua su origen etimológico. El nombre deriva de la voz *chaturanga*, (cuatripartito), claramente relacionado con las cuatro fuerzas del ejército indio: elefantes, carros, caballería e infantería. Este origen indio viene además corroborado por la simbología del propio tablero que representa al mundo, y cuya forma se correspondería con la de un mandala. En una representación simplificada los ciclos cósmicos que volvemos a encontrar, plasmados en un esquema geométrico ya en la Edad Media, estando ya documentada la práctica de este juego por el ministro sasánida Buzurgnihr en el s. VI y estando ya difundido por el próximo oriente<sup>2</sup>.

Desde la India, se extendió, hacia el mundo persa, donde el nombre del juego se transcribió como *čadrang*, al mismo tiempo que también se le daba nombre a algunas piezas, que se identificaban con la composición del ejército<sup>3</sup>.

2 MARINETTO SÁNCHEZ, PURIFICACIÓN. *Andalucía y el Mediterráneo*. P., "Tablero de ajedrez", p. 182.

3 LAVADO PARADINAS. PEDRO. "Imágenes del juego de ajedrez". *Cuadernos de Arte e Iconografía*. Fundación Universitaria Española, Fundación Marqués de Lozoya. Vol. IV, nº 7 Madrid, p. 96.

En la difusión de este juego tuvo un papel importante la cultura musulmana, ya que fueron los que lo transmitieron por todo el Mediterráneo. A la vez que se asociaba con otro de origen anterior y ya conocido en el mundo romano. Aunque son pocos los datos que tenemos sobre estos hechos ya que la mayoría de los textos de la época son alusivos a la técnica del juego y no a su procedencia.

Probablemente fue entre los siglos IX y X cuando el ajedrez se introdujo en al-Andalus, y por lo tanto en occidente. A través del músico iraquí Ziryab que presentó este juego en la corte califal de Córdoba. A partir de aquí se hizo popular entre los habitantes de la península.

Durante la Edad Media, el ajedrez o *scacis ludere* (juego de las casillas) adquirió tanta importancia, que llegó a considerarse como una de las siete artes que debía dominar el caballero. Mientras tanto en al-Andalus, el juego del ajedrez se expandía. Ferrandis hace referencia a este hecho en *La vida en el Islam Español*, en la que, se sirve de un dato aportado por F. Pareja<sup>4</sup>, señala la prohibición de jugar o incluso de mirar que tenían los musulmanes con respecto al nard o tablas reales, debido a que estas se relacionaban con el azar y la fortuna de los dados. Lo que iba en contra de los preceptos coránicos de jugar a los juegos de azar<sup>5</sup>, mientras que el ajedrez, como actividad vinculada al pensamiento y la estrategia, estuvo consentida por las autoridades del califato.

En cuanto al juego de tablas su origen se puede relacionar con el Juego Real de Ur, lo que apuntaría a una cronología mucho más antigua que la del ajedrez, próxima a los 5000 años. Aunque también presenta similitudes con el juego egipcio del Senet. Conocemos también que en Roma existía también un juego conocido como juego de las doce líneas que con el tiempo paso a llamarse Tabula (mesa). Se extendió entre todas las clases sociales, pero su popularidad cayó con el Imperio Romano. Durante el desarrollo de las cruzadas en la Edad Media europea, los soldados llegaron a aprender una versión conocida como *tawla* por los árabes o *nard* en persa<sup>6</sup>. El gran componente que tiene el azar en el desarrollo de una partida hizo que se intentara prohibir<sup>7</sup> tanto en al-Andalus como en el mundo cristiano. Ejemplo de esto es que San Luis, rey de Francia, prohibiera en el año 1254 a sus súbditos el juego de ajedrez al que se jugaba generalmente por dinero. Pero no se consiguió y el juego siguió difundiéndose en sus numerosas variantes como las tablas reales en España.

4 FERRANDIS TORRES, J. *La vida en el islam español*. Gronau, Madrid, 1936, p. 146.

5 El Corán advierte sobre el peligro de los juegos de azar y pide abstenerse en su participación (5:90-01) .

6 LAVADO PARADINAS. P. "Imágenes del juego de ajedrez". p. 96.

7 Roselló cita como Lévi-Provençal se lamentaba de la escasa información existente sobre los juegos de azar refiriéndose además a la prohibición que existía sobre los juegos de azar. ROSELLÓ, Guillermo. *El ajuar en las casas andaluses*. Málaga, 2002, p. 104.

## EL JUEGO DEL AJEDREZ EN EL MUNDO HISPANOMUSULMÁN

Aunque la forma de jugar al ajedrez no ha variado mucho a lo largo de la historia, sí que encontramos algunas diferencias que llaman la atención. Estas modificaciones en los movimientos y reglas, está relacionada también con la evolución que experimentó la fisonomía y denominación de las piezas a medida que este juego se iba difundiendo.

### Forma de jugar

Las variaciones de las piezas y el modo de jugar, han sido pocas desde el tiempo en que jugaba *Ibn ʿAmmār* contra Alfonso VI<sup>8</sup>. Podemos conocer la forma de jugar a éste y otros juegos, gracias al rey Alfonso X el Sabio, que compuso en 1283 sus *Libros de Acedrex*, en los cuales expuso, basándose en fuentes árabes, las reglas del juego de ajedrez y de juegos similares practicados en las tierras cristianas. Fijándose las reglas con las que entonces se jugaba en todos los países musulmanes<sup>9</sup>. Hay que decir que muchas de estas normas no han podido mantenerse a lo largo del tiempo y se han ido modificando poco a poco. Por otro lado algunas de las iniciativas que se planteaban tampoco llegaron a cuajar y desaparecieron. Finalmente serán las reformas ideadas en España y en Italia a principios de la Edad Moderna, las que acabarán por convertirse en las normas internacionales del juego<sup>10</sup>. Muchos de los problemas que se plantean en esta obra sobre la resolución de determinadas partidas, carecen de antecedentes conocidos en los tratados arábigos. Aunque las soluciones dadas a las diferentes partidas lo enlazan con la cultura musulmana ya que son jugadas en las que su estructura y estilo permite adscribirlos al patrón estético de los *mansubat* (es decir sobre las jugadas y soluciones establecidas para ganar en el juego del ajedrez) para valorar adecuadamente la aportación de Alfonso X a la historia de la evolución del ajedrez.

Sabemos que las principales diferencias en la forma de jugar árabe respecto a la moderna, estriban no solo en el movimiento de las piezas, sino también en la forma de ganar la partida. De esta manera hay una pieza que ha ido tomando mayor libertad de movimientos, el *firzān* (alferza) o reina, junto con el alfil. Sobre la forma de jugar destaca la reducción a uno solo en los modos en los que se podía ganar la partida.

El movimiento de las piezas en el juego árabe daba al alfil un ámbito de acción muy limitado, probablemente porque en el juego oriental representaban el ejército de

8 Esta anécdota es comentada en el apartado El ajedrez y la historia de al-Andalus.

9 PAREJA, F. M. "Un torneo de ajedrez al estilo árabe" *Al-Andalus : revista de las escuelas de estudios árabes de Madrid y Granada*. Madrid, 1957. p. 210.

10 PAREJA, F. M. "Un torneo de ajedrez al estilo árabe", p. 211.



elefantes, y eran la imagen de las tropas pesadas junto a los jinetes, los carros de combate y las torres. En la forma de jugar árabe su trayectoria diagonal solo se permitía haciéndola de tres en tres casillas. De esta forma el alfil sólo podía ocupar ocho casillas de las sesenta y cuatro del tablero. Para poder pasar a la tercera casilla, tanto el alfil como el caballo podían saltar sobre la pieza que estuviese ocupando la casilla intermedia. Además de esto ningún alfil podía atacar a otro alfil.

Por último, las tropas ligeras eran representadas por los peones ubicados en la primera línea de juego, elemento que no ha cambiado.

La transformación más radical en este sentido es la sufrida por la pieza denominada *fersan*, que hoy representa a la reina, pero que entonces era el visir. Éste, en el juego moderno, perdió su nombre y carácter de consejero para tomar el de reina o dama. Su nombre viene del persa *firzān* lo que en castellano dio *ferza*, y en provenzal *fierce* para pasar finalmente a *vièrge* (virgen), evolucionando a la figura de la reina<sup>11</sup>. En el mundo musulmán solo podía moverse de casilla en casilla en sentido diagonal, siendo necesarias siete jugadas para poder atravesar todo el tablero. Su movimiento se modificó dotándola de mayor libertad y haciendo que cambiase así la estrategia del juego.

La forma de ganar el juego también ha sufrido cambios, hoy solo puede hacerse mediante el jaque mate. Sin embargo para los árabes la forma era un poco más variada, además del jaque mate, se daba por ganada la partida cuando el rey contrario quedaba ahogado, es decir, cuando un jugador no podía mover ninguna de sus piezas y tampoco el rey sin ponerlo en jaque. Otra forma era la que denomina el código de Alfonso X como la del rey robado. Esto sucedía cuando un jugador conseguía comerse todas las piezas del adversario excepto su rey. La expresión jaque mate, se deriva del árabe *al-šah mat* que podemos traducir como "el rey ha muerto". Šāh es un préstamo lingüístico del persa y significa rey. Según esto, el juego de ajedrez que los árabes recibieron de los persas y transmitieron a la Europa cristiana, es el juego real y esto no sólo porque se juega por la pieza del rey, sino porque es en toda su concepción, una parábola de lo que podríamos llamar arte real de la guerra. Una metáfora de las decisiones que libremente tomamos en la "batalla" del ajedrez y el destino inevitable en el que uno de los dos contrincantes acabará perdiendo.

En las partidas no se daba importancia al número de jugadas necesarias para llegar a acorralar al rey contrario, sino en el movimiento de las piezas que debía asemejarse en lo posible al movimiento real que se realizaría en un campo de batalla.

El segundo rasgo importante, es que los ajedrecistas musulmanes daban enorme importancia a la verosimilitud de una posición, que debían parecer

11 Las modificaciones de estos movimientos fueron publicadas por Félix M. Pareja en 1935 en la revista *Al-Andalus* de las escuelas de estudios árabes de Madrid y Granada a partir de los textos traducidos por él.

obtenidas de una partida viva. Es decir tomaban el juego de ajedrez como una metáfora de la propia vida .

Una tercera característica es que el rey del bando atacante casi nunca intervenía en la solución, estaba arrinconado y, por lo general, sometido a una amenaza de mate inminente en una o dos jugadas. Ello obligaba al atacante a desenvolverse a toque de tambor, dando jaques continuamente, sin dar respiro al enemigo. Esto significa que la forma de jugar era bastante rápida.

Por último, solamente el ajedrez árabe presenta maniobras elaboradas tan geométricas como el recorrido de la torre en zig-zag o circular, o el ataque alternativo de caballos.

De nuevo esta evolución del juego en los movimientos y las formas significó un cambio en el nombre de las propias piezas. El faras, nuestro alférez, se convirtió en el caballero, el *fil* o elefante, pasaría a ser el alfil, el obispo o el *fou* y el *baydak* se convirtieron en el peón o infante. El *ruhh*, o carro de guerra pasó a convertirse en torre o roque, término con el que aún le conocen algunos documentos medievales y con el que se bautiza la acción de enrocar, realizada entre el rey y la torre<sup>12</sup>.

Además de esta forma tradicional de jugar sobre un tablero con 64 casilleros o escaques. En Arabia, se conocieron otros intentos de reforma del juego más radicales. En sus manuscritos se encuentra la descripción del ajedrez decimal. En lugar de tener ocho por ocho escaques tenía diez por diez, en esta modalidad se le sumaban dos piezas adicionales por bando que se llamaban *dabbāba* y tenían sus correspondientes peones por delante.

En un manuscrito de Estambul, fechado en el 1221. Se menciona un tipo de ajedrez que al que se le llama *hindī*, indio. En él el tablero es rectangular teniendo cuatro escaques en los lados que corresponden a cada jugador y dieciséis en los otros dos lados, siendo un total de sesenta y cuatro. Este mismo manuscrito contiene una forma aún más curiosa, se trata del tipo de ajedrez de origen bizantino cuyo tablero es circular, llamado *rūmī*, En su superficie anular, hay cuatro círculos concéntricos divididos por ocho diámetros equidistantes unos de otros. Lo que hace un total de dieciséis escaques en cada círculo y un conjunto de sesenta y cuatro. Se toma como base para la colocación de las piezas uno de los diámetros, ubicándose de dentro a fuera, rey, caballo y torre y al lado de modo correspondiente, la alferza, el alfil, el caballo y la torre restantes. Cuatro peones protegen las piezas del lado del rey y los otros cuatro del lado de la alferza. Lo que da la posibilidad de jugar en dos frentes<sup>13</sup>.

12 PAREJA, F. M. "Un torneo de ajedrez al estilo árabe",

13 PAREJA, F. M. "Un torneo de ajedrez al estilo árabe", p 212

## EL AJEDREZ Y LA HISTORIA DE AL-ANDALUS

Son muchas las anécdotas que describen con detalle la presencia de preciosos tableros en algunos episodios históricos, en los que a veces juegan un importante papel. Así por ejemplo *Marrākuši* nos narra la partida que *Ibn 'Ammār* ganó a Alfonso VI y que le sirvió para librarse del asedio cristiano previo pago de parias<sup>14</sup>. Este hecho narrado por otros cronistas, coincide siempre en describir un bellissimo tablero de ajedrez. Aunque según otras versiones al terminar la partida el tablero se enrolló y se guardó. Lo que hace suponer que estaba hecho de tela o cuero. De todas formas es una muestra más de la importancia de este juego en la vida cotidiana de la península tanto a un lado como a otro de la frontera de al-Andalus. Cuentan sobre el sultán *al-Mu'tamid ibn 'Abbād*, que encomendó a su visir *Ibn 'Ammār* la tarea de salvar al reino de Sevilla. Para ello mandó realizar un lujoso tablero de ajedrez con piezas de madera de ébano y sándalo, incrustadas de oro. Con la idea de persuadir al rey cristiano Alfonso VI de que si jugaba una partida con *Ibn 'Ammār* y este perdía recibiría como obsequio el tablero y las piezas. Pero si ganaba el visir el rey cristiano se comprometía a levantar el cerco a la ciudad de Sevilla. Según las crónicas el visir *Ibn 'Ammār* marchó al campamento cristiano con la intención de hacer correr la noticia de la existencia del maravilloso juego de ajedrez que habían realizado, allí fue recibido con todos los honores ya que Alfonso VI había oído hablar mucho de él y lo consideraba como uno de los hombres más capacitados de toda la Península. *Ibn 'Ammār* se las arregló para que algunos cortesanos llegasen a ver su maravilloso juego de ajedrez, y éstos hablaron de él al rey, que era un jugador apasionado. Lógicamente el rey castellano no pretendía arriesgar tanto en la partida de ajedrez, pero algunos cortesanos que probablemente sobornados por *Ibn 'Ammār*, alentaron al rey. Arguyendo que si ganaba recibiría el juego de ajedrez más bello que jamás se haya poseído un rey, y si perdía, ellos mismos le darían una lección a los moros, si su petición era insolente. Así Alfonso se dejó seducir a aceptar la partida. *Ibn 'Ammār* hábil jugador acabó ganando al rey cristiano dándole jaque mate. Como consecuencia las tropas cristianas fueron retiradas de las fronteras del reino sevillano.



Lam 4. Sala de los reyes. Cuadernos de la Alhambra nº 18 Carmen Bernis Madrazo

14 LAVADO PARADINAS, P. "Imágenes del juego de ajedrez", p. 140

En el caso de la historia del reino de Granada tenemos el caso de la victoria del Yūsuf III que estando preso en Salobreña, jugó con el alcaide 'Abd Allāh Solín, al que ganó justo cuando llegaba el anuncio de su liberación y nombramiento como soberano nazarí<sup>15</sup>.

## OTROS EJEMPLOS CONSERVADOS

Son pocos los ejemplos de otros juegos de ajedrez que se hayan conservado a lo largo de la historia. Mucho menos los taleros de ajedrez del mundo medieval.

Uno de los ejemplos mejor conservados de juego de ajedrez es el que se conserva en el Museo Provincial de Cáceres y que, según la documentación relacionada con estas piezas, proceden del castillo de Trigueros del Valle (Valladolid)<sup>16</sup>.



Lám. 5. Peón y torre del museo de Cáceres (fotografía: Museo de Cáceres)

Muy similar al tablero que estudiamos es el del Museo provincial de León. Esta pieza está en relación con la familia Luna, cuyos escudillos están presentes en la decoración del marco. Conserva también una argolla para colgar y sujetar la bolsa con las piezas a la manera que aparece en algunas miniaturas del libro del Alfonso X y similar a la que tiene el tablero de juegos del Museo de la Alhambra<sup>17</sup>.

15 LAVADO PARADINAS, P. J. "Imágenes del juego de ajedrez", P. 98

16 LAVADO PARADINAS, P. J. "Imágenes del juego de ajedrez", P. 100

17 LAVADO PARADINAS, P. J. "Imágenes del juego de ajedrez", P. 101



Lám. 6. Tablero de ajedrez de la familia de los condes de luna (Foto: Museo de León)

Además de los ejemplos mencionados, existen otros que comentamos por su conexión cultural con el tablero. Este es el caso de la colección de piezas talladas en cristal de roca procedentes de la colegiata de Àger (Lérida), ampliamente estudiadas se han datado como de origen egipcio de época fatimí entre el 969-1171<sup>18</sup>. Este grupo constaba de 44 piezas según dejaba constancia el padre Jaime de Villanueva en 1821, en su obra viaje literario a las iglesias de España. No se sabe cuándo, pero la colección se desmembró, entre coleccionistas privados yendo a parar algunas de ellas al Museo Nacional de Kuwait<sup>19</sup>.

Existen otras similares talladas en hueso, procedentes de Venagro (Italia) conservadas en el Museo Arqueológico de Nápoles y que se han datado en el 980 de nuestra era<sup>20</sup>.

En piedra poseemos el ejemplar de Silla, y pese a lo aventurado de su atribución, cabe recordar también la llamada pieza de ajedrez de la antigua colección Fuld en el Museo de Frankfurt, aunque su atribución andalusí es algo dudosa, presenta similitudes a la de la colección del Conde de las Almenas. Sin dejar a un lado que también se duda de la cronología de esta.

18 SABATÉ I NAVARRO, M. "El ajedrez y el caballero. Una exposición con vida propia". *Museo. VI jornadas de museología: Exposiciones temporales y museos*. Teruel, 2003, vol. 8, p 47

19 LAVADO PARADINAS, P. J. "Imágenes del juego de ajedrez", p. 99

20 ROSELLÓ BORDOY, GUILLERMO. *El ajuar de las casas andalusíes*. 2001. p. 107

No solo se han conservado piezas aisladas, también algunos museos muestran colecciones más numerosas, como por ejemplo la formada por ejemplares realizados en hueso torneado y decorado con incisiones simulando torres. Tradicionalmente han sido identificadas como fichas de ajedrez, aunque también podrían ser conteras o mangos de cuchillo o tratarse de pesas de pequeños telares de seda.

## BIBLIOGRAFÍA

BURCKHARDT, T., *La civilización hispano-árabe*. Madrid: Alianza editorial, 2005.

LAVADO PARADINAS, P., "Imágenes del juego de ajedrez". 1991. Cuadernos de Arte e Iconografía, IV, nº 7.

FERRANDIS TORRES, J., *La vida en el islam español*. Madrid: Gronau, 1936.

MARINETTO SÁNCHEZ, P., "Tablero de ajedrez". *Andalucía y el Mediterráneo*. Sevilla, 1990, pp. 182-183.

MARINETTO SÁNCHEZ, P., "Tablero de juego". *Arte islámico en Granada. Propuesta para un Museo de la Alhambra*, Granada, 1995, pp. 427-428.

PAREJA, F.M., "Un torneo de ajedrez al estilo árabe". *Al-Andalus*. Madrid, 1957, vol. 22, pp. 209-214.

ROSELLÓ BORDOY, G., *El ajuar de las casas andalusíes*, Sarriá, Málaga, 2002.

SABATÉ I NAVARRO, M., "El ajedrez y el caballero. Una exposición con vida propia". *Museo. VI jornadas de museología: Exposiciones temporales y museos*. Teruel, 2003, vol. 8, pp. 43-50.

YARZA LUACES, J., *El Marqués de Santillana, 1398-1458: El humanista*, Cantabria, 2001, vol. III, pp. 9-192.



# ***UN TABLERO DE JUEGOS EN EL MUSEO DE LA ALHAMBRA***

ALEJANDRO GUILLÉN SANTORO | PROFESSOR  
ED: PURIFICACIÓN MARINETTO SÁNCHEZ

ISSN: 2174-9884

[www.alhambra-patronato.es](http://www.alhambra-patronato.es)