

Tristan Donovan

T₁ U₁ D₂ O₁

é um

JOGO

A HISTÓRIA DOS
JOGOS DE MESA
do MONOPOLY até
OS COLONIZADORES
DE CATAN

DEVIR

Início

DEVIAR

DEVVAR

T₁ U₁ D₂ O₁

é um

JOGO

DEVIA

DEVIR
devir.com.br

Gerente Editorial

Paulo Roberto Silva Jr.

Coordenador Editorial

Kleber Ricardo de Sousa

Editor de Arte

Marcelo Salomão

Tradução

Marquito Maia

Revisão

Audaci Junior

ISBN

978-65-5514-108-5
maio/2022

Atendimento

imprensa@devir.com.br

sac@devir.com.br

eventos@devir.com.br

R.Basilio da Cunha, 727

São Paulo - SP. Brasil

CEP 01544-001

CNPJ 57.883.647/0001-26

Tel: 55 (11) 2604-7400

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Donavan, Tristan

Tudo é um jogo : a história dos jogos de mesa de
Monopoly até os colonizadores de Catan /Tristan Donovan;
[tradução Marquito Maia]. --São Paulo : Devir, 2022.

Título original: It's all a game

ISBN 978-65-5514-108-5

1. Jogos de tabuleiro - Aspectos sociais
2. Jogos de tabuleiro - História I. Título.

22-105192

CDD-794.09

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de tabuleiro : História : Recreação 794.09

Cibele Maria Dias - Bibliotecária - CRB-8/9427

Tristan Donovan

T₁ U₁ D₂ O₁ é um
JOGO

A HISTÓRIA DOS JOGOS DE MESA do MONOPOLY
até OS COLONIZADORES DE CATAN

DEVIR

DEVVAR

**Para minha irm Jade,
a rainha dos tabuleiros revirados do Monopoly.**

DEVVAR

SUM RIO

Introdução: o nascimento de uma nova era de jogos	1
1. Saqueadores de túmulos e os jogos perdidos dos antigos <i>O que os jogos de mesa revelam sobre os nossos ancestrais</i>	9
2. Xadrez: o "jogo da rainha louca" <i>Como o tabuleiro de xadrez passou a representar séculos da história mundial</i>	20
3. Gamão: o jogo favorito dos pioneiros internacionais e antigos imperadores <i>Como o gamão se tornou o jogo mais fascinante dos anos 1970</i>	36
4. O Jogo da Vida: uma jornada ao dia do juízo tipicamente americano <i>O que O Jogo da Vida nos diz sobre o desenvolvimento da sociedade dos EUA</i>	55
5. A mensagem esquecida do Monopoly <i>Como Monopoly foi do discurso antiproprietário à celebração do capitalismo selvagem</i>	75
6. Do Kriegsspiel ao Risk: uma diversão sangrenta e modeladora do mundo <i>Como os jogos de mesa prepararam o mundo para a guerra</i>	95
7. Eu Espião <i>Como o Xadrez e o Monopoly viraram ferramentas de espionagem e propaganda</i>	114
8. A onda de crimes bilionários do Clue <i>Como os crimes tipicamente britânicos criaram um mundo de detetives de poltrona</i>	130

9. Scrabble: palavras sem sentido	144
<i>Por que as palavras são inúteis para os melhores jogadores de Scrabble?</i>	
10. Plástico fantástico: Mouse Trap, Operation e o Willy Wonka dos brinquedos	159
<i>Como Mouse Trap e Operation levaram os jogos de mesa para a era do plástico</i>	
11. Sexo em uma caixa	179
<i>O que os jogos de mesa do Twister até Monogamy nos dizem sobre atitudes sexuais</i>	
12. Jogos mentais: explorando o cérebro com jogos de mesa	192
<i>O que os jogos de mesa nos revelam sobre as nossas mentes</i>	
13. A ascensão das máquinas: jogos que treinam cérebros sintéticos	211
<i>Como os jogos de mesa impulsionaram o desenvolvimento da inteligência artificial</i>	
14. Trivial Pursuit: adultos na brincadeira	228
<i>Como o Trivial Pursuit tirou os jogos da caixa de brinquedo</i>	
15. Pandemias e terror: dissecando a geopolítica em um pedaço de papelão	242
<i>O que os jogos de mesa nos ensinam sobre doença, geopolítica e a guerra ao terror</i>	
16. Fabricado na Alemanha: Catan e a criação dos jogos de mesa modernos	255
<i>Como a Alemanha revitalizou os jogos de tabuleiro para o século XXI</i>	
Referências	278
Agradecimentos	307

DEVVAR

T₁ U₁ D₂ O₁

é um

JOGO

DEVELOPER

DEVVAR

INTRODUÇÃO

O nascimento de uma nova era de jogos

"Ei, colega! Quer jogar?"

É um sábado agradável em Manhattan e os nova-iorquinos estão relaxando no Washington Square Park. Enquanto alguns se bronzizam lendo um livro ou cochilam ao sol, um grupo de jazz produz sons tão caóticos que é difícil dizer se os músicos estão tocando junto ou tentando abafar uns aos outros. Ao lado deles, um homem sopra bolhas de sabão enormes para a alegria das crianças, ao mesmo tempo que turistas se afastam do sujeito que os encoraja a posar para uma fotografia com a cobra assustadora enrolada em seus ombros.

E em um canto acolhedor a sudeste do parque, encontra-se a Praça do Xadrez e também o homem que me pede para acompanhá-lo em uma partida. Ele me convida a me aproximar com um aceno de mão, na esperança de me agarrar antes de qualquer um dos outros jogadores que, assim como ele, estão sentados sozinhos às mesas tentando chamar a atenção dos transeuntes. Parece que ninguém mais quer saber de xadrez hoje em dia.

"Eu sou um profissional, eu jogo por dinheiro", diz o homem à medida que chego mais perto, seu boné de beisebol branco encardido projeta uma sombra em seu rosto enrugado. "Que tal vinte dólares?"

Charles joga xadrez no parque há décadas. Aliás, já faz tanto tempo que ele não se lembra de ter faltado um único dia. "Eu tenho sessenta e sete anos, nasci na cidade de Nova York. Acho que a minha vida inteira sempre fiquei entrando e saindo do parque", ele me conta. Charles pegou o bichinho do xadrez aos onze anos, depois que seu pai lhe deu um conjunto de peças. "Então uma vez eu vim ao parque e eu os vi jogando e pensei: 'Uau! Isso é muito divertido!'. Eles eram bons jogadores... implicando uns com os outros e o som das peças, o clac, o toc... A conversa deles era demais."

A partir desse momento Charles foi fisgado. "Temos tantas variações diferentes no xadrez que parece que existem infinitas jogadas", ele explica. "E também gosto de xadrez porque faz o tempo voar. As horas passam e nem se percebe."

Quando Charles começou a vir aqui no início dos anos 1960, o Washington Square Park era a central do xadrez. Seu cenário enxadrista ultrapassava as divisões de raça ou de classe. Aqui não importava se você era branco ou negro, um milionário de Wall Street ou um hippie maconheiro, turista ou nova-iorquino da gema. A única coisa que contava era o jogo e o seu desempenho.

Muitos anos atrás, grandes mestres como Bobby Fischer e Roman Dzindzichashvili jogavam diante de multidões amontoadas e celebridades que iam de Stanley Kubrick a Chris Rock. No meio disso tudo estavam os profissionais, os verdadeiros astros do cenário enxadrista do Washington Square Park, pessoas com apelidos como Russian Paul e Little Daddy. Muitos eram desempregados, que sobreviviam do dinheiro arrecadado nos tabuleiros de xadrez, e os melhores viravam celebridades locais graças ao seu talento e os gracejos divertidos.

Charles não começou como um profissional. "Eu só queria jogar xadrez. Aí o parque mudou, tudo ficou mais voltado para as apostas. Todo mundo estava jogando a dinheiro, por isso eu tive que seguir a maré, mas eu sou um profissional de primeira", ele ri.

E ele é mesmo. Não faz nem três minutos que começamos nossa primeira partida e ele já está acabando comigo. "Agora já era, você facilitou muito as coisas para mim", diz Charles, enquanto ele pega um dos meus bispos. "Você está bem encrencado."

Se Charles pensou inicialmente que tinha apanhado um peixe, que é como os frequentadores da Praça de Xadrez se referem aos jogadores fracos com quem podem ganhar dinheiro, agora ele não tinha dúvida. Alguns minutos depois, eu estou frito. "Xeque-mate", ele exclama.

Enquanto arrumamos o tabuleiro para mais uma partida, os outros jogadores de xadrez seguem apregoando em vão: "Quer jogar?", um deles grita para um homem que está passando. "Não? Você não sabe jogar xadrez! Quer aprender? Não? Tudo bem, tenha um bom dia."

O cenário enxadrista do Washington Square não é mais o mesmo, Charles comenta com um quê de tristeza. Costumava haver mais jogadores e público. Muitos dos jogadores que se reuniam no Washington Square agora estão no Union Square Park. Eles debandaram para lá quando o Departamento de Parques e Jardins começou a revitalizar a Praça do Xadrez no início de 2010, obrigando-os a jogar em mesas desmontáveis feitas a partir de caixas de plástico e placas de papelão. Muitos nunca mais voltaram. O Union Square provou ser um lugar bem mais movimentado e lucrativo para se jogar.

Ainda há outros sinais de declínio no que antigamente se chamava de Bairro do Xadrez de Manhattan. Até a Village Chess Shop, que era um destino obrigatório para os amantes do xadrez, fechou as portas. Localizada a meio quarteirão do parque na Thompson Street nº 230, a Village Chess Shop foi inaugurada em 1972. Na calçada em frente, jogadores se digladiavam nas mesas e cadeiras decrépitas da loja enquanto as pessoas paravam para admirar o acervo de jogos de xadrez esquisitos e bizarros em exposição na vitrine. Tornou-se um ícone de Nova York, atraindo astros como Woody Allen, Heather Ledger, David Lee Roth e John Lennon.

A Village Chess Shop fechou em 2012, comunicando aos seus seguidores no Facebook que "a loja de xadrez virou mais uma curiosidade ou exemplo do que um ambiente viável de negócios". Sua nêmesis, a Chess Forum, que abriu do outro lado da rua em 1995, ainda encontra-se lá, mas também passa por dificuldades à medida que o comércio online corrói as suas vendas.

A Village Chess Shop posteriormente reapareceu em um local menor nas redondezas, mas mesmo assim somos levados a crer que o

declínio progressivo do cenário enxadrista do Washington Square é um sinal dos tempos - prova de que os jogos de mesa estão ultrapassados, e foram chutados para escanteio na nossa ânsia de aproveitar as emoções espetaculares disponíveis em nossos PlayStations e smartphones.

Os jogos de mesa chegaram longe. As pessoas começaram a brincar com eles pela primeira vez há séculos, talvez até milênios, antes do desenvolvimento da palavra escrita e eles têm estado conosco desde então, mas "os tempos mudam" e tudo mais.

No entanto, bem ali no mesmo ponto de venda onde a Village Chess Shop residiu no passado, um tipo diferente de negócio de jogos de mesa está deslanchando. O novo morador do número 230 da Thompson Street é a The Uncommons e este é mais um de uma legião de cafés de jogos de mesa que abriram em cidades do mundo inteiro nos últimos anos.

Lá dentro, o público jovem, cuja faixa etária vai da pré-adolescência até pessoas de trinta e poucos anos, transborda de emoção. Hoje, a The Uncommons está realizando um evento especial: um torneio de pré-release de Magic Origins, o deck mais recente do mundialmente popular jogo de cartas colecionáveis Magic: The Gathering. Apesar da oportunidade de poder sentir um gostinho antecipado de Magic Origins ter atraído o público na presente data, o dono do café, Greg May, me conta que todo esse movimento não é algo incomum. "As coisas ficam sossegadas até a uma da tarde em um sábado, geralmente temos cinco ou seis pessoas, e aí, a uma da tarde, a loja começa a encher rapidamente e, por volta das duas, quase sempre há uma hora de espera", ele diz.

O fato da The Uncommons ter ocupado o lugar da Village Chess Shop não é uma coincidência. May passou meses tentando encontrar o proprietário a fim de requisitar o espaço para o seu novo café de jogos de mesa. "Eu queria o ponto, mas não conseguia nenhuma informação a seu respeito. Aí, um dia eu estava passando aqui em frente e tinha uma placa pendurada neste espaço anunciando finalmente o nome do corretor de imóveis e foi mais ou menos isso", ele diz. "Eu amo a história. Eu já tinha tido a oportunidade de visitar a Village Chess Shop antes da loja fechar as portas e gosto muito da comunidade e das tradições que este lugar manteve ao longo dos anos."

No entanto, a ligação entre o público da The Uncommons e o da Praça de Xadrez é limitada. "Nós definitivamente nos afastamos dos aficionados por xadrez", diz May. "Nossa principal base de clientes é composta por estudantes, os que frequentam o campus da NYU. Eles vêm para as noites de jogos de mesa, eles vêm para os torneios, eles vêm para namorar. Nós somos um grande ponto de encontro. Curiosamente, pelo menos para mim, nos tornamos muito populares na comunidade judaica hassídica. Eles nos veem como um local divertido, familiar e seguro para levar alguém a um encontro muito bem estruturado, além de ser um lugar público e não muito escuro. Nós também recebemos muitas famílias, principalmente aos finais de semana. Os pais trazem seus filhos para apresentá-los ao xadrez ou ao Scrabble."

O modelo de negócio da The Uncommons é muito simples. Os jogadores pagam de cinco a dez dólares, mais a taxa por pessoa, e depois escolhem um jogo para brincar de uma coleção que conta com quase oitocentas opções. A coleção abrange todo o leque de jogos de mesa. Dentre eles estão os eternamente tradicionais como xadrez; os preferidos da família como Monopoly; clássicos emergentes como, por exemplo, Ticket to Ride; e a atração mais recente do mês entre aqueles que entram em sites da internet como o BoardGameGeek. Após o pagamento da taxa, não há pressão para se apressar em nada, mas é preciso ter força de vontade para resistir à tentação das cervejas artesanais geladas, cafés quentes e lanches que estão disponíveis para compra. E se você gostou muito do jogo que pegou para brincar, a The Uncommons está pronta para lhe vender uma cópia para levar para casa.

May teve a ideia de criar a The Uncommons depois de conhecer o Snakes & Lattes, um café de jogos de mesa de Toronto, que foi inaugurado em agosto de 2010. O Snakes & Lattes de vez em quando é chamado de o primeiro café de jogos de mesa da América do Norte, mas outros estabelecimentos como, por exemplo, o Haunted Game Café em Fort Collins, no Colorado, são ainda mais antigos. Embora o Snakes & Lattes possa não ter sido o primeiro café, este certamente foi o que mais chamou a atenção da mídia e da comunidade de jogos de mesa. A tal ponto que, em setembro de 2015, o canal público do

Canadá Fibe TV1 começou a exibir uma sitcom sobre os seus primórdios chamada Snakes & Lattes: The Show.

Desde que o Snakes & Lattes abriu as suas portas, os cafés de jogos de mesa brotaram pelo mundo afora de São Francisco e Galveston, no Texas, a Indianápolis e Salem, em Massachusetts, e daí para Londres, Paris, Berlim e Sydney. O lugar de origem do café especializado em jogos de mesa, entretanto, parece ser a Coreia do Sul. Em 2004, a capital coreana Seul já tinha por volta de cento e trinta cafés alugando jogos e mesas por hora. Outros países do Leste Asiático fizeram o mesmo e, em 2012, havia aproximadamente duzentos cafés em Pequim, e o The Mind Cafe, de Singapura, tornou-se uma rede internacional graças à construção de um estabelecimento em Nova Delhi.

Apesar de alguns desses cafés surgirem e desaparecerem como moscas, as vendas de jogos de mesa têm aumentado desde 2013, o que sugere que a tendência está enraizada em algo mais sólido do que voos de fantasia moderninhos. Em 2014, as vendas de jogos de mesa nos Estados Unidos cresceram nove por cento em relação ao ano anterior, segundo os indicadores de venda no varejo da empresa NPD Group. Em 2015, as vendas subiram mais de doze por cento.

May acredita que o interesse crescente pelos jogos de mesa é, em parte, uma expressão do cansaço que as pessoas sentem da internet.

"Eu acho que houve uma nítida resistência contra o estilo de vida totalmente digital", ele diz. "Até a garotada gosta de deixar os seus fones de lado por um tempo nem que seja por alguns minutos, e ignorar o Twitter, Instagram e Snapchat. Além disso, ser geek é popular, ser nerd é popular. Essas coisas chegaram ao mercado de massas. Assim, nos anos 1970, jogar Dungeons & Dragons pode ter te causado problemas com os seus pais e professores e te rotulado como alguém esquisito e te transformado em um pária. Agora tudo isso é visto na tevê e todo mundo parece adorar esses tipos de subculturas."

Os jogos de mesa, por natureza própria, também nos colocam cara a cara com as pessoas com quem jogamos, ele acrescenta: "Eu adoro videogames, mas não há nada como olhar para o seu adversário do outro lado da mesa."

Essa ligação individual e física que as pessoas têm com os jogos

de mesa é uma coisa que May testemunha diariamente por trás do balcão da sua loja. "A melhor parte do meu dia é quando eu olho pela vitrine e vejo quase todo mundo que anda pela calçada parar, olhar para dentro e sorrir. Mesmo que eles não entrem, dá para perceber o que estão pensando, dá para perceber que ficam imaginando e que estão curiosos."

O panorama do jogo no Washington Square Park pode estar mudando, mas não está morrendo. Pelo contrário, está evoluindo, assim como os próprios jogos de mesa sempre o fizeram. E este cantinho na área da baixa Manhattan é um microcosmo do espaço dos jogos de mesa no mundo. Ele não só mostra o apelo dos jogos de mesa para todas as idades e culturas, como também simboliza a sua atemporalidade e resiliência.

Na Praça de Xadrez, as pessoas disputam um jogo tão antigo que foi inventado na mesma época que o fósforo e o conceito do papel higiênico. Mesmo após a invenção da prensa de impressão, dos toca-discos, do cinema, do rádio, da televisão, dos videogames e das mídias sociais, nós continuamos a movimentar peças pelos tabuleiros e ainda adoramos isso.

Mas os jogos de mesa fizeram muito mais do que apenas sobreviver.

Eles fizeram e arruinaram fortunas, revelaram os segredos de civilizações perdidas e encobriram o trabalho de espíões, e testaram os nossos princípios morais. Eles salvaram casamentos, expuseram o funcionamento interno de nossas mentes, desvendaram a geopolítica, acompanharam as transformações sociais e promoveram a morte de milhões de pessoas. E - acima de tudo - têm nos divertido muito.

Este livro é a história desses jogos de mesa. Os jogos que nos influenciaram, que nos instruíram e que moldaram o mundo em que vivemos.

DEVVAR

SAQUEADORES DE TÚMULOS E OS JOGOS PERDIDOS DOS ANTIGOS

O que os jogos de mesa revelam sobre os nossos ancestrais

"Por fim fizemos uma descoberta maravilhosa no Vale", dizia o telegrama. "Uma tumba magnífica com os lacres intactos; tudo protegido até sua chegada. Felicitações."

Um arrepio de emoção percorreu o corpo de Lorde Carnarvon. Este era o momento, a mensagem que ele esperava há anos. Já se passara tanto tempo desde que havia concordado em financiar a expedição do arqueólogo Howard Carter que quase perdera as esperanças. Após assimilar a notícia, Lorde Carnarvon mandou os seus empregados arrumarem as suas malas. Era 5 de novembro de 1922 e Carter havia acabado de descobrir o túmulo perdido do antigo faraó egípcio Tutancâmon. O que aguardava Lorde Carnarvon nas areias brancas do Vale dos Reis era a maior pilhagem de artefatos egípcios já encontrados. Ladrões de túmulos haviam saqueado a maioria das tumbas reais milênios antes, mas as câmaras mortuárias de Tutancâmon se encontravam praticamente intocadas.

Carter e a sua equipe passaram os oito anos seguintes limpando o local. Durante meses, trabalhadores entraram e saíram da tumba como se fossem formigas, carregando para a superfície uma relíquia atrás da outra em macas de lona. Vasos, escudos, bengalas, banquetas, cestos de frutas junto com camas de madeira dourada, arcas finamente decoradas e troncos cobertos de pedras preciosas e cristais coloridos.

Entre os tesouros estavam quatro tabuleiros de jogos. Alguns eram simples e facilmente ignorados em meio a essa riqueza arqueológica, mas um deles se destacava. O tabuleiro estava assentado sobre a superfície superior de uma caixa retangular que era sustentada por pernas felinas esculpidas em ébano. As patas na parte inferior das pernas se apoiavam em pequenos tamboretas dourados presos a um trenó. O tabuleiro trabalhado em marfim era dividido em três fileiras de dez casas por um entrelaçado de tiras de madeira, e na parte dianteira da caixa havia uma gaveta contendo peças do jogo e pequenas varetas, com a face plana ou curva, que funcionavam como os dados do jogo.

Embora o tabuleiro descoberto na tumba de Tutancâmon fosse extraordinariamente ornamentado, Carter e os seus colegas egíptólogos já tinham encontrado esse jogo antes. Eles o chamaram de "o jogo dos trintas quadrados", e este já aparecia em escavações desde que os exploradores começaram a vasculhar as ruínas do antigo Egito por volta do alvorecer do século XIX.

O registro do jogo mais antigo descoberto por arqueólogos remonta a 3000 a.C., na mesma época em que o antigo Egito foi fundado, mas fragmentos do que parece ser o tabuleiro do jogo também foram encontrados em necrópoles que precedem a criação do reino por séculos - descobertas que sugerem que o jogo pode ser tão antigo quanto a própria escrita. Um fato igualmente impressionante é que outras escavações concluíram que o jogo ainda estava sendo disputado quando Alexandre, o Grande conquistou o Egito mais de três mil anos depois que esses primeiros tabuleiros foram feitos.

A presença do jogo nas ruínas do antigo Egito não se limitava a tabuleiros cobertos com séculos de pó. Em muitas das suas escavações, os egíptólogos também descobriram pinturas de pessoas disputando o jogo nas paredes das tumbas. Uma dessas pinturas, em Meir, mos-

trava dois jogadores contando vantagem um para o outro de como eles ganhariam a partida. Pelo visto algumas coisas nunca mudam.

Além das tumbas onde o jogo se encontrava, o seu tabuleiro foi gravado nos pisos dos templos e esculpido na madeira de um cais no rio Nilo. Este também apareceu em um papiro satírico encontrado nas ruínas de Deir el-Medina, a antiga vila que abrigava os trabalhadores que construíram as tumbas reais no Vale dos Reis. No papiro, que lembra uma história em quadrinhos, um leão assanhado vence uma gazela no jogo e reivindica a oportunidade de se deitar com o antílope como seu prêmio.

Mas alguns achados sugerem algo mais estranho e mais sinistro a respeito desse jogo. Na tumba de Nefertari, a esposa de Ramsés II, uma pintura mostra a rainha jogando sozinha contra um adversário invisível. O jogo também consta no Livro dos Mortos criado pelo escriba tebano chamado Ani por volta de 1250 a.C. No livro, Ani e sua esposa são apresentados disputando o jogo juntos enquanto os seus espíritos com corpo de ave pairam sobre os seus sarcófagos.

Evidentemente havia alguma coisa esquisita com esse jogo antigo, que, apesar de todas as descobertas, ainda permanecia envolto em mistério. Não se assemelhava a nenhum dos jogos com que as pessoas brincavam nos dias atuais, e mesmo com todas as suas buscas, os arqueólogos não encontraram nenhum registro das regras.

As pinturas das tumbas omitiam muitos detalhes. A perspectiva lateral da arte egípcia antiga ocultava a posição das peças no tabuleiro, sendo impossível entender o jogo a partir das imagens. O único segredo que as pinturas revelaram foi que os antigos egípcios chamavam o jogo de "Senet", que significa "passagem".

A variedade de tabuleiros contribuiu para a confusão. Metade tinha todas as casas sem nada, mas o resto tinha hieróglifos nas cinco casas no canto inferior direito do tabuleiro. Alguns tabuleiros tinham ainda mais hieróglifos; em um jogo, todos os espaços eram decorados. As peças também variavam. Algumas eram pinos, outras tinham o formato de peões de xadrez e carretéis de algodão.

Com as regras desconhecidas, os egiptólogos apenas podiam especular a respeito da natureza do jogo, mas foi um desafio até mesmo

para chegar a uma conclusão sobre qual quadrado era o ponto de partida. Alguns acreditavam que o jogo começava no canto inferior direito porque o hieróglifo visto nesse espaço em alguns tabuleiros significava "porta". Outros rebateram que esse símbolo também significava "saída" e argumentaram que esse espaço marcava não o começo, mas, sim, o fim do jogo.

O enigma do Senet se mostrou tão inquietante que, em 1946, o Museu Metropolitano de Arte em Nova York solicitou a ajuda de George Parker, o fundador da maior fabricante de jogos do país, a Parker Brothers. Depois de examinar o jogo e consultar os egiptólogos do museu, Parker propôs um conjunto de regras que posteriormente ele usou para uma versão comercial do Senet. Mas as suas ideias foram tão convincentes quanto as de qualquer outra pessoa. Não passavam de conjecturas: concepções modernas sobrepostas a relíquias antigas.

Mas à medida que mais e mais tabuleiros do Senet se acumulavam nos museus em todo o mundo, surgiu um padrão. Os tabuleiros mais antigos quase sempre tinham casas sem nada, mas os mais recentes eram decorados com hieróglifos religiosos. Será que o Senet começou como um jogo, mas depois se transformou em uma representação da fé? As pinturas do jogo corroboravam essa ideia. As artes primitivas apresentavam o jogo como parte da vida cotidiana, mas posteriormente as ilustrações retratavam o Senet em rituais e sepultamentos. Com base nesta e em outras evidências, o egiptólogo Peter Piccione sugeriu que ao longo dos séculos o Senet deixou de ser um passatempo para se tornar um guia demonstrativo para a vida depois da morte.

Os egípcios antigos acreditavam que quando as pessoas morriam, as suas almas se reuniam na barca do deus Sol Rá ao entardecer e então eram levadas a uma jornada noturna pelo mundo subterrâneo dos mortos. Durante o percurso, as almas dos pecadores eram punidas e destruídas enquanto os espíritos que continuassem na barca ao amanhecer se juntavam a Rá e viviam para sempre. Piccione argumentou que os hieróglifos nos tabuleiros posteriores do Senet representavam os principais momentos dessa jornada de almas. O quadrado no canto superior esquerdo desses últimos tabuleiros exibiam o símbolo de Thoth, a divindade com cabeça de íbis que anunciava a chegada dos recém-falecidos ao mundo subterrâneo,

e por isso era aqui que o jogo começava. Na fileira do meio do tabuleiro encontravam-se as casas representando Osíris, o juiz de pele esverdeada dos mortos, que enviava os culpados para serem dizimados pelas chamas, e a Casa da Armadilha onde os impuros eram aprisionados em redes e torturados. As cinco últimas casas do tabuleiro incluíam a Casa do Rejuvenescimento - a oficina de mumificação onde os corpos eram preparados para o sepultamento e a vida eterna -, e as Águas do Caos nas quais as almas pecadoras se afogavam. O último espaço representava Ra-Horakhty, o deus do sol nascente, e significava o momento em que as almas dignas se reuniam a Ra por toda a eternidade. Nesta interpretação, o Senet não era um mero jogo, mas, sim, uma porta de entrada para o reino espiritual. Por intermédio dos movimentos ritualísticos do jogo, os vivos podiam descobrir o que os aguardava no além, e caso o seu destino fosse uma morte incandescente, eles podiam então mudar as suas atitudes.

As provas reunidas por Piccione sugeriram ainda que o poder do jogo não ficou só nisso. O Senet também atuou como uma tábua de Oujia da Idade de Bronze que permitia que as pessoas se conectassem com os mortos. Elas poderiam até jogar o Senet contra as suas próprias almas, o que explicaria aquela pintura curiosa da rainha Nefertari jogando sozinha.

Os antigos egípcios não eram os únicos a usar os jogos para prever o futuro. No mesmo ano em que Carter descobriu a tumba de Tutancâmon, outro arqueólogo britânico chamado Leonard Woolley começou a escavar as ruínas de Ur no sul do Iraque.

Fundada por volta de 4000 a.C., Ur se tornou uma das cidades mais ricas e povoadas do mundo antigo. Mas os seus dias de glória não duraram muito. Invasores nômades saquearam a cidade. Os rios Tigres e Eufrates, que enriqueceram Ur, depositaram sedimentos suficientes para deslocar a linha de costa cada vez mais para longe da cidade. Então vieram a guerra e a seca, levando os cidadãos a procurar terras mais férteis e seguras. No final do século VI, a outrora grande cidade de Ur estava deserta e sendo gradualmente enterrada pelas areias movediças.

Durante as suas escavações do cemitério real da cidade, Woolley se deparou com um jogo que ficou conhecido como "o jogo real de

Ur", embora outros tabuleiros tenham sido encontrados posteriormente em todo o Oriente Médio. O jogo descoberto em Ur havia pertencido a uma princesa. As suas casas eram feitas de placas de concha embutidas em um bloco de madeira e separadas por tiras de um azul intenso da pedra preciosa lápis-lazúli. Cada quadrado era decorado com padrões complexos: olhos, rosetas e motivos geométricos corados com resíduos de calcário vermelho e muito mais lápis-lazúli. O tabuleiro era peculiar, com um formato semelhante ao de um halter carregado de maneira irregular. O lado esquerdo tinha uma área de quatro casas de largura e três de altura, que era ligada por uma ponte de duas casas ao lado direito, que media dois espaços de largura e três espaços de altura. Assim como o Senet, o jogo real de Ur era um pasatempo morto e enterrado. O jogo havia caído em desuso centenas de anos antes de Woolley ter encontrado o tabuleiro da princesa, e as suas regras eram desconhecidas.

Por décadas, pensou-se que as regras do jogo real de Ur também continuariam a ser um mistério, mas então, no início dos anos 1980, Irving Finkel do Museu Britânico decidiu examinar uma quase esquecida tábua de argila escondida bem no fundo do vasto arquivo de relíquias antigas do museu de Londres.

A jornada da tábua até Londres começou em 177 a.C., quando o escriba babilônico Itti-Marduk-balatu pegou uma placa de argila úmida e uma vareta tosca e começou a gravar palavras na argila usando símbolos cuneiformes, a mais antiga forma conhecida de escrita. Na época, a cidade da Babilônia passava por um sério declínio. Os cidadãos fugiam em massa para escapar dos constantes confrontos pelo controle da cidade que se seguiram à morte de Alexandre, o Grande; e, em meio ao caos, a tábua do escriba acabou se perdendo nas ruínas cobertas de areia do que um dia foi a maior cidade do mundo. A tábua permaneceu enterrada ali até que uma equipe de arqueólogos europeus a retirou da areia em 1880 e a vendeu ao Museu Britânico, que a catalogou e depois a arquivou. E lá a peça ficou absolutamente ignorada, por mais um século, até que Finkel, o especialista em escrita cuneiforme do museu, finalmente teve tempo de dar uma olhada nela.

Depois de tirar a relíquia do depósito, Finkel - um homem que poderia muito bem se fazer passar pelo Professor Dumbledore graças

à sua grande barba branca e os óculos fininhos - virou a tábua do avesso e percebeu um padrão que lembrava o peculiar tabuleiro do jogo real de Ur. Com a curiosidade estimulada, ele começou a traduzir o antigo texto e, para seu deleite, descobriu que este explicava como brincar com o jogo.

O jogo real de Ur era um jogo de corrida. Os participantes competiam para levar as suas peças do lado esquerdo do tabuleiro para a saída, que se encontra no lado direito, jogando dados feitos de ossos de ovelha. E, além de ser uma diversão, também adivinhava o futuro dos jogadores. Cada uma das casas do tabuleiro apresentava uma vaga previsão que não pareceria nem um pouco estranha em um biscoito da sorte ou na seção de horóscopo de um jornal. "Você encontrará um amigo", apresentava um espaço. Outros prometiam que o jogador se tornaria "poderoso como um leão" ou poderia "tirar uma boa cerveja".

Usar os jogos para orientação espiritual ou conhecer o futuro pode nos parecer esquisito hoje em dia, mas isso faz mais sentido quando entendemos que os nossos cérebros tem uma enorme aversão ao conceito de aleatoriedade. Os nossos cérebros procuram padrões no mundo ao nosso redor e instintivamente tentam identificar as causas responsáveis por esses padrões. Trata-se de uma habilidade muito útil. Se estivermos caminhando na floresta e ouvirmos um barulho inesperado no mato, é bem mais provável imaginarmos que um urso causou o ruído do que um sopro de vento ao acaso. Essa interpretação será quase sempre equivocada, mas confundir uma brisa com um urso não é grande coisa, ao passo que confundir um urso com o vento é um negócio bem sério. O hábito dos nossos cérebros de criar conexões entre acontecimentos contribui não apenas para a sobrevivência, como também nos ajuda a desenvolver teorias e ideias que podemos pôr à prova, abrindo caminho para novas descobertas e perspectivas.

Por mais útil que seja, a nossa reação subconsciente de juntar os pontos também nos leva a atribuir um significado inexistente a acontecimentos aleatórios. Mesmo nos dias de hoje, passados mais de 500 anos desde que a teoria matemática da probabilidade foi elaborada, as nossas mentes ainda se rebelam contra a aleatoriedade. Nós podemos achar que os dados estão dificultando a nossa vida durante um jogo; imaginar que uma conspiração secreta provocou um trágico acidente;

ou concluir que um remédio homeopático curou o nosso resfriado.

A "Maldição de Madden" é um bom exemplo de como as nossas mentes dão significado à aleatoriedade. Alguns fãs de futebol americano acreditam que há uma mandinga contra os jogadores que aparecem na capa do videogame lançado anualmente pela franquia Madden NFL. Afinal, muitos dos astros da NFL que agradeceram a capa do jogo se contundiram ou tiveram queda de rendimento naquela temporada. Algumas pessoas acreditam que a maldição é tão real que até fazem campanha contra a ideia de seus jogadores favoritos virarem as estrelas da capa da Madden NFL.

Claro que não há nenhuma ligação. O futebol americano é um jogo violento e lesões são recorrentes. Se pegarmos qualquer grupo aleatório de jogadores da NFL, provavelmente descobriremos que uma boa parte deles sofreu alguma lesão ou teve uma atuação abaixo da média em qualquer temporada, independentemente de terem ou não aparecido na capa da Madden NFL naquele ano. Mas por causa da maneira como as nossas mentes funcionam, as pessoas imaginam uma relação de causa e efeito, e sempre que um astro da capa da Madden NFL se machuca, isto só reforça a crença na maldição.

Logo, se hoje em dia ainda criamos conexões entre acontecimentos sem nenhuma relação, não seria nenhuma surpresa que os povos antigos acreditassem que houvesse algo mais por trás dos resultados de suas rolagens de dados e arremessos de varetas do que mero acaso. Em vez de pensar em aleatoriedade, as pessoas viam a mão invisível do reino espiritual. Parar na casa das Águas do Caos no Senet não era um acontecimento casual, mas, sim, uma mensagem de um deus, um espírito ou até mesmo da sua própria alma.

No entanto, apesar de toda a aura de misticismo que os cercava, nem o Senet, nem o jogo real de Ur conseguiram se manter. No caso do Senet, a religião deve ter sido a causa da sua ruína. Sob o jugo dos romanos, os egípcios se converteram ao cristianismo e por isso o jogo foi descartado, assim como os velhos deuses. O desaparecimento do jogo real de Ur é mais confuso. Há quem defenda que este se transformou no gamão. Uma teoria alternativa é que as primeiras versões do gamão afastaram as pessoas do jogo real de Ur, que foi sendo suprimido até cair no esquecimento. Ou pelo menos até todos

pensarem que o jogo tinha sido esquecido.

Isso porque, apesar de o jogo real de Ur ter desaparecido no Oriente Médio, o passatempo persistiu de maneira despercebida na cidade de Kochi, no sul da Índia. Em algum momento antes de o jogo ser extinto no Oriente Médio, um grupo de mercadores judeus deixou a região e começou uma jornada épica de oito mil quilômetros que finalmente se encerrou quando eles se estabeleceram em Kochi. Uma das coisas que esses comerciantes aventureiros levaram em suas viagens foi o jogo real de Ur, e os seus descendentes ainda jogavam uma versão conhecida desse passatempo quando eles começaram a migrar para Israel depois da Segunda Guerra Mundial, muitas centenas de anos depois que as pessoas pararam de brincar com o jogo no Oriente Médio.

O jogo real de Ur não é o único jogo de mesa que nos permite seguir os passos dos nossos antepassados e poucos jogos são melhores para isso do que os jogos de mancala da África, do Oriente Médio e da Ásia Meridional. Apesar de ser amplamente difundido pelo mundo inteiro, os jogos de mancala são menos conhecidos nos países ocidentais, onde eles às vezes são apresentados como um único jogo, o que dá no mesmo que dizer que o baralho de cartas é um jogo. Existem centenas de diferentes tipos de jogos de mancala, mas o que todos eles têm em comum é que são jogos para dois participantes em que as pessoas movem as peças em um tabuleiro com casas semelhantes a poços.

O tipo de jogo de mancala mais popular é o oware, que também é conhecido como awari, awélé e warri, entre muitos outros nomes. Os tabuleiros de oware são formados por duas fileiras de seis poços. Cada um dos jogadores fica com a fileira mais próxima a ele. O jogo começa com cada poço sendo preenchido com quatro peças ou "sementes", que tradicionalmente consistiam em conchas, nozes ou pedrinhas. O objetivo é capturar a maioria dessas sementes. Na sua vez, cada um dos jogadores escolhe uma casa do seu lado do tabuleiro, pega todas as sementes desta casa e, depois, se move pelo tabuleiro no sentido anti-horário, deixando uma semente em cada casa até que a sua mão esteja vazia. Esse processo é conhecido como "semeadura". Se a última semente plantada elevar o número de sementes na casa

do adversário para duas ou três, o jogador faz a captura, ou melhor, a "colheita", de todas as sementes que estão nesta casa. E se a casa em que ele plantou antes ainda possuir duas ou três sementes, ele pode colher estas sementes também; o processo continua até que o jogador chegue ao final da fileira do seu adversário ou encontre uma casa que não contenha duas ou três sementes. O passo para a vitória é plantar as sementes de modo que se possa colher o maior número de sementes possível ao mesmo tempo em que limita a possibilidade do seu adversário de recolher as sementes do seu lado do tabuleiro.

O oware é fácil, mas outros jogos de mancala são reconhecidamente complexos. Um desses jogos de mancala que causam dores de cabeça é o bao, que é jogado principalmente no leste da África. O tabuleiro do bao possui quatro fileiras de oito poços e vem com uma lista intimidante de regras que determinam as várias maneiras de se ganhar; como a direção da semeadura muda dependendo da etapa do jogo; e como as sementes recolhidas podem ser redistribuídas no tabuleiro. Em certas circunstâncias, os jogadores devem começar a semear de novo a partir da casa em que eles lançaram a sua última semente e, em teoria, essa reação em cadeia de plantio pode ser interminável.

Entre a simplicidade do oware e a complexidade do bao existem centenas de tipos de mancala que vão desde os tabuleiros de três fileiras da Etiópia e da Eritreia até a versão com vinte e quatro casas que é jogada pelos ciganos romenos na Transilvânia. E a distribuição dessas variantes constitui uma trilha de migalhas de pão da migração e comunicação humana através dos séculos.

A evidência mais contundente disso pode ser observada em como os jogos de mancala se espalharam pelas rotas de tráficos de escravizados. O oware, por exemplo, veio com os escravizados levados da África Ocidental para o Caribe, onde eles recriaram o tabuleiro do jogo no solo. O mesmo aconteceu na África Oriental sob o domínio de Omã no século XVII. Os escravizados levados pelos omanitas de Moçambique para Mascate trouxeram consigo um mancala de quatro fileiras chamado njomba, que eles jogavam em suas terras natais. O njomba passou dos que sofreram escravização para os omanitas, que o chamaram de hawalis e ainda é jogado nos dias de hoje. Os omanitas

também vendiam escravizados para os colonos franceses nas Seychelles, o que fez com que o njomba criasse raízes por lá com o nome de "makonn".

Mas a trilha de migalhas de pão dos jogos de mancala é irregular. As pessoas costumavam brincar com os jogos de mancala em tabuleiros improvisados esculpidos na terra ou em tábuas de madeira que apodreceram. A natureza genérica das sementes usadas nesse passatempo também faz com que seja difícil traçar com exatidão o histórico do jogo.

Os indícios arqueológicos imprecisos dos jogos de mancala deixam muitos pontos em aberto. Nós não sabemos se a África ou o Oriente Médio foram o berço dos jogos de mancala, ou quando os primeiros jogos surgiram: só podemos limitar a pesquisa a um período específico entre 3000 e 1000 a.C. Tampouco sabemos como a árvore evolutiva dos jogos de mancala se interliga. É possível que os jogos mais simples como o oware tenham surgido primeiro e depois se transformaram em criações mais complexas como o bao, mas até onde sabemos, os jogos de mancala podem ter sido suavizados com o tempo.