

UM JOGO AFRICANO DE MACAU

A CHONCA

Se uma invenção é vantajosa será copiada, difundir-se-á entre as populações e, assim, a evolução cultural continuará.

D. MAINARDI

O jogo é, sem dúvida, uma das formas mais populares de transmissão cultural, valiosa estratégia de aprendizagem, e, também, um dos testemunhos do desequilíbrio cronológico existente entre os fenómenos da evolução biológica e da evolução cultural. Tanto um como outro destes fenómenos está sujeito aos efeitos das migrações, mutações e selecção, mas a evolução cultural é, no entanto, de tal forma dinâmica, que pode ser observada, devido ao seu ritmo acelerado, em certos pontos da Terra, numa escassa centena ou, mesmo, numa breve dezena de anos.

Exemplo característico de difusão, mutação e selecção cultural é o caso da *chonca* macaense, velho jogo de tabuleiro, ainda popular há uma trintena de anos, em Macau, que veio a ser, recentemente, abandonado.

Jogo resultante, provavelmente, da sobrevivência social de antiga prática utilitária, posteriormente seleccionada, e que se manteve sob a forma lúdica, pela imitação das crianças suas contemporâneas, ou padrão clássico regional que, por difusão, perdeu o seu carácter original, para se transformar num jogo, a *chonca*, tudo o que leva a crer, é o resíduo hereditário de um velho sistema de computação — o primitivo ábaco — que, no antigo Egipto, escavado na própria areia, facilitava diversos cálculos, por deslocação de pequenas pedras.

Ter-se-ia, assim, verificado o fenómeno de aplicação de uma determinada capacidade noética, a uma estrutura socio-cultural, diferente daquela que lhe deu origem. Copiado e difundido, entre as populações, chegou a Macau, onde, durante muitos anos, foi dos divertimentos mais estimados.

Jogar *chonca* era, em Macau, ainda nos princípios do século, um passatempo, que reunia, à volta do tabuleiro de madeira grosseira, jovens e anciãos, nos longos serões, ou permanências forçadas, dentro de casa, nos dias rigorosos de tufão, em que, noutros tempos, mais do que nos nossos dias, sair de casa se tornava bastante perigoso. Chaminés e, mesmo, paredes de velhos prédios ruíam com frequência; as árvores, arrancadas pela raíz, tombavam; os imperfeitos sistemas de escoamento de água transformavam, as ruas, em caudalosos riachos, e as pequenas depressões, valas e fossos enchiam-se e tornavam-se verdadeiras armadilhas.

À aproximação do tufão, avisada pela sinalização colocada nos pontos altos da cidade, as janelas de reixas eram trancadas, bem como todas as portas, eram tomadas providências quanto ao armazenamento de provisões, acendiam-se velas e lamparinas nos oratórios e vinha, para a sala, o tabuleiro da *chonca*, para entreter as longas horas de expectativa. Jogos que exigissem raciocínio não eram estimados, nessas alturas. Todos estavam, por demais, preocupados para poderem pensar em regras complicadas. As anciãs oravam, ao mesmo tempo que, os mais novos, jogavam *chonca* à meia luz, nos grandes salões de janelas fechadas.

Depois, com os chamados *tempos de guerra*, a evolução cultural acelerou-se e, a *chonca* foi, progressivamente, abandonada, pelos mais novos, em favor do *má-chéok* e, muito especialmente, a favor dos desportos de ar livre.

Antigonsa, a *chonca* ficou reservada a passatempo das anciãs, principalmente estimado quando havia crianças para distrair, ao que a facilidade do jogo se prestava. Com os anos, essas *senhoras de outros tempos*, que usavam *dó* em *seda sura* ⁽¹⁾, saia de *franja* ⁽²⁾ e *cabaia baju* em *elefante*

(1) Manto em seda grossa, característico do antigo traje macaense.

(2) Franzida.

branco ⁽³⁾ *com broche*, foram desaparecendo, e as *velharias* foram trocadas pelas novidades do Ocidente, que inundaram Hongkong do após-guerra.

Desapareceram o *dó*, a *cabaia baju*, a *chiquia* ⁽⁴⁾ com os *pin* ⁽⁵⁾ de prata e ouro, e a *chonca*. Estão em vias de total abandono o velho *bafá* ⁽⁶⁾ que, apenas, algumas poucas senhoras de Macau sabem, hoje, jogar e, também, os artísticos *bolos vestidos*, fruto da antiga técnica de *bater saia* ⁽⁷⁾, cujos requintes já quase ninguém conhece.

ORIGEM E DIFUSÃO DO JOGO DA *CHONCA*

Alguns informadores locais admitem que, este jogo, foi levado, para Macau, pelos *escravos cafres*, há muito tempo, provavelmente na altura da própria fundação da cidade. Segundo outros, a *chonca* foi um passatempo introduzido, no século passado, por presos, regressados de Timor, para cuja colónia penal era costume enviar certos delinquentes.

A simplicidade das regras do jogo, bem como a forma do seu tabuleiro, escavado em madeira, analoga-o com as *mancalas* africanas, dos nossos dias. Aliás, esta simplicidade criou, entre os macaenses, uma expressão popular, dirigida às pessoas que, frequentemente, se enganam a jogar *má-chéok*, *bafá* ou *manilha* ⁽⁸⁾:

— *Logo vai djogá chonca!*

ou, ainda:

— *Milhô vosoutro logo vai djogá chonca!*

⁽³⁾ Blusa inspirada no trajo malaio, que era costume fechar-se com uma pregadeira de ouro ou de pedrarias. Segundo R. Delgado (*Dialecto Indo-Português de Goa*, in *Revista Lusitana*, vol. V, 1897-1899, pág. 82), *pano baju* era uma espécie de traje de mulher (...) como camisa e fralda. Chron. de Bisn. (der. do árabe). Segundo o mesmo autor, *pano elefante* era um pano fino de algodão, assim conhecido, tanto em Goa como em Macau (ob. citada).

⁽⁴⁾ Cabelo enrolado, na nuca, em calote.

⁽⁵⁾ Ganchos de cabelo (nome malaio).

⁽⁶⁾ Jogo de cartas semelhante ao *má-chéok*.

⁽⁷⁾ Arte de papel recortado (em folhos).

⁽⁸⁾ Antigo jogo de cartas semelhante à *bisca*.

As *mancalas* africanas, também conhecidas, impropriamente, por *xadrez africano*, uma vez que a índole do jogo as aparenta, não com o xadrez, mas com o actual jogo de damas, encontram-se espalhadas por todo o Continente, e parece que tiveram, como primeiro foco irradiador, o Egipto e, depois, o Médio Oriente.

Em apoio desta hipótese há a considerar o facto de se encontrarem *tabuleiros* de *mancalas*, muito antigos, gravados na própria pirâmide de Kheops e nos templos de Luxor e de Karnak.

O *wari* turco, com que se entretinham as mulheres dos antigos haréns, parece ter sido uma adopção duma antiga prática ou jogo egípcio, cujas regras se podem deduzir mas não conhecer, e é um jogo muito semelhante às *mancalas* africanas ⁽⁹⁾.

Comparando as diferentes formas de jogar as *mancalas*, espalhadas pelo Continente Africano, podemos notar uma certa evolução nas regras de jogo, tendentes, nuns casos, a simplificação, noutros casos revelando uma maior complexidade.

Assim, temos a considerar dois grupos diferentes destes jogos:

- 1) realizados, no chão, em covachos feitos na areia, como, por exemplo, entre os povos da África Ocidental (*yoté*) e entre os macondes de Moçambique (*jogo de nchayo*) ⁽¹⁰⁾;
- 2) realizados sobre tabuleiros escavados em madeira ou feitos com elementos vegetais entrelaçados.

Os tabuleiros de madeira são vulgares entre as populações, tanto da África Ocidental, como da África Oriental, encontrando-se no Ghana, na Nigéria e entre os Massai do Quénia, por exemplo, sendo, os tabuleiros em elementos vegetais entrelaçados, característicos dos hotentotes da África do Sul.

⁽⁹⁾ É de notar, que entre as populações africanas, as *mancalas* constituem um passatempo próprio de homens e de rapazes, ao passo que no Médio Oriente, o *wari* é um jogo preferido pelo elemento feminino, tal como na Índia, em Malaca e em Macau.

⁽¹⁰⁾ Cf. Viegas Guerreiro, in *Os Macondes de Moçambique* — IV vol., pp. 79-90. Correspondente ao jogo de *tchuba*, dos tongas.

Os jogos de covachos realizam-se em séries duplas de 5 a 8, num total de 20 a 32 ⁽¹¹⁾, equiparando-se aos tabuleiros em elementos vegetais entrelaçados, dos hotentotes, que apresentam séries duplas de 8 compartimentos, num total de 32.

Quanto aos tabuleiros de madeira, encontramos, tanto na África Ocidental, como na África Oriental, séries simples de 6, 8 ou 12 concavidades, num total de 12, 16 ou 24, parecendo representar, exactamente, metade, ou um desdobramento linear dos tabuleiros vegetais ou das séries de covachos, semelhantes aos que se encontram gravados, em pedra, nas velhas ruínas da Civilização Maia.

Curiosamente, nos tabuleiros do Ghana e da Nigéria, em forma alongada, encontramos mais dois compartimentos laterais, tal como nos tabuleiros da Índia, de Malaca e de Macau.

Relacionando, estes tabuleiros, com os antigos sistemas de computação, encontramos vários testemunhos que parecem, de facto, comprovar a transformação, daqueles, numa aliciante forma lúdica. Em primeiro lugar, a palavra *ábaco* teve, outrora, diferentes acepções, sendo, uma delas, a de *tabuleiro para jogo de damas ou de dados*, comum entre gregos e romanos.

Derivado do semítico *abac*, que significa *pó, areia*, o *ábaco*, na sua mais antiga forma, hoje comprovável, como instrumento de cálculo, era constituído por um *tabuleiro com areia, onde se riscava com o dedo, e onde se deslocavam pedrinhas (calculi) para computação*. Daí, a palavra *cálculo* ou *calculador*.

Contudo, admitindo-se, a *mancala*, originária do Egipto, e, daí, irradiada para o Médio Oriente e para o Continente Africano, parece em contradição a opinião da maioria dos autores que, apoiados no conhecimento das primeiras *tábuas calculadoras*, a que, Pitágoras (séc. VI a.C.) se referia, ao falar dos *calculadores* orientais, que riscavam, sobre o *ábaco*, cifras colocadas em colunas, consideram, o *ábaco*, como instrumento de computação, originário do Oriente, de onde teria passado à Grécia.

De facto, os *tabuleiros de computação* chineses, em tempos muito recuados (2.º milénio antes de Cristo), eram executados em hastilhas de bambú entrelaçadas, delimitando comparti-

⁽¹¹⁾ Cinco a oito, entre os Macondes (cf. Viegas Guerreiro — ob. cit., pág. 79); seis nos jogos de *yoté*, da África Ocidental, tal como no *wari*.

mentos, tal como os tabuleiros hotentotes, que apresentam duas séries de 8 divisórias quadradas, num total de 32, por entrecruzamento de hastilhas vegetais. A evolução da forma do ábaco teria sido, pois:

covachos na areia → tabuleiros de hastilhas entrecruzadas
cobertos de areia → tabuleiros em madeira cobertos de
areia → tabuleiros escavados

ou, pelo contrário, os tabuleiros entrecruzados teriam vindo a dar os covachos na areia, na pedra e, depois, na madeira?

Partilhamos da segunda hipótese, pois, a não se tratar de invenções independentes, o que a estrutura comum leva a não admitir, parece-nos que, irradiados do Oriente (da Índia ou da China), os *tabuleiros de computação* poderiam ter vindo a dar as *mancalas* africanas, uma vez que o padrão original se encontra, ainda, entre os hotentotes, como, atrás, se referiu. Teriam sido vias de difusão diferentes as que teriam dado origem às variantes das diversas *mancalas* que, hoje, conhecemos? Sucessivas adaptações pelos povos que a iam recebendo, ou novas invenções independentes?

Por outro lado, a palavra *mancala* corresponde a um jogo árabe ⁽¹²⁾ que conquistou, em breve, o Médio Oriente, e veio a dar o *wari* turco e, provavelmente, os jogos difundidos por via da África Negra Islâmica. São, de facto, os tabuleiros do Quênia, do Ghana e da Nigéria aqueles que mais se aparentam com o tabuleiro de *wari*, constituído por duas séries de 6 concavidades, escavadas em madeira, com duas concavidades extra, fora dos alinhamentos.

Na China, surgiram os mais variados jogos de tabuleiro, de regras mais ou menos complicadas, mas não se encontra,

(¹²) A *mancala*, conhecida no mundo islâmico, desde Mahomet, jogava-se com 72 conchas de *cauri* ou com pedrinhas que se colocavam 6 a 6 nas 12 escavações praticadas numa tábua de madeira, que servia de tabuleiro. A sequência do jogo era semelhante à da *chonca*, mas apresentava a variante de se poder retirar conchas ou pedras do tabuleiro, sempre que a última peça colocada fosse ter a um local onde se encontrassem 3 ou 5 peças.

Ganhava o jogo, quem primeiro obtivesse 36 conchas.

Este jogo exige atenção e mutismo para a não desviar.

sequer, qualquer notícia dum jogo que lembre a *mancala* africana dos nossos dias ⁽¹³⁾. Pelo contrário, na Índia, existe um jogo, estruturalmente semelhante, embora mais elaborado, conhecido por *ruma*, que se distingue das *mancalas* clássicas por se desenrolar entre quatro jogadores, contrariamente àquelas, que se destinam, apenas, a dois, ou, pelo menos, a dois grupos adversários.

Contudo, embora a forma de disposição das concavidades seja a de um quadrado, com seis séries, destinadas a cada um dos parceiros, e uma casa extra, em cada um dos ângulos, o jogo é, absolutamente, idêntico aos africanos, apenas diferindo no modo de ganhar.

Nas *mancalas* vulgares, o objectivo do jogo consiste em conquistar todas as marcas ou tentos do adversário. No *ruma* indiano, o objectivo do jogo consiste em evitar faltas ou penalidades, que cada jogador sofre, cada vez que uma semente ou marca é colocada numa casa vazia. Doze faltas fazem perder. O esvaziar do próprio território, sem 12 faltas, confere a vitória.

Atendendo à semelhança dos nomes, é de crer que o jogo de *wari* turco tenha alcançado, em épocas recuadas, o Suriname, onde é conhecido pelo nome de *awari*, sendo opinião corrente que foi, para ali, levado pelos escravos africanos. Nós supomos, porém, que teria sido levado pelos próprios árabes, no período da sua expansão para Oriente. A apoiar esta nossa hipótese há a considerar o facto de ser, hoje, ainda muito popular, na Malásia, o chamado jogo de *chongkak*, considerado, aliás, o jogo nacional, e que se desenrola, exactamente, sobre um tabuleiro muito semelhante ao africano nigeriano, e ao turco. Consta duma tábua espessa, cortada em forma de barco, com duas séries de seis concavidades, e mais duas, nas extremidades, que são chamadas *rumhas*, e se destinam a colocar as conchas ou sementes, com que se disputa o jogo, à medida que vão sendo conquistadas ao adversário.

(13) Na Coreia há notícia de um jogo muito antigo o *nyout*, realizado sobre pequenos círculos, ou covachos, ao que parece, sobrevivência dum abandonado ritual mágico religioso (cf. S. Cullin — *Korean Games...* 1895).

As conchas de *Cypreae Sp.* (14), univalves, brancas e pintalgadas de manchas pretas e esverdeadas, com que o jogo se desenrolava na Malásia, nos primórdios da sua introdução, são conhecidas, localmente, pelo nome de *conchas de cawri* (15), o que nos leva a admitir que, este nome, lhes foi dado independentemente do jogo com que foram introduzidas. Antigamente, o jogo chamar-se-ia, também, *jogo de cawri* (16), e não apenas *jogo de chongkak* (17).

(14) Cauris (pl. de cauri), kauri, ou caurim — et. indostânico *cauri*. Conchas de gasterópodes marinhos, prosobrânquios do grupo das porcelanas (género *Cypraea* Lam.) de que são conhecidas mais de 120 espécies vivas nos mares quentes das regiões orientais e 80 espécies fósseis a partir do Cretácico.

Em África, na Índia e na Oceânia eram usadas como moeda; 2400 cauris valiam uma rupia.

Eram usadas para o mesmo fim as três espécies de *Cypraea*: *Cypraea moneta* L. — de concha pequena, cerca de três centímetros, oval, deprimida, achatada inferiormente, com bordos muito espessos e ligeiramente nodulosos; cor branca-marfim, uniforme. É vulgar na Costa da Guiné, Arquipélago de Tonga e Ásia Meridional. É conhecida, também, por *moeda da Guiné e das Maldivas*, de onde é exportada. Esta espécie de *Cypraea* é o cauri verdadeiro.

A segunda espécie é a *Cypraea caurica* L. ou *falso cauri*, semelhante à anterior mas pintalgada.

A terceira é a *Cypraea annualus* L. — menor que as anteriores (com menos de 3 cm) e apresentando uma linha vermelha-amarelada superiormente. É muito comum na Índia Oriental.

(15) Informadores de Malaca afirmaram-nos que as conchas actuais recolhidas nas praias, são diferentes das antigas conchas de *cauri que valiam dinheiro*, pelo que supomos que, essas conchas foram introduzidas com o próprio jogo, e, a pouco e pouco, se perderam sendo substituídas por conchas locais ou por sementes. Em Moçambique, conchas univalves semelhantes às que, em Malaca, se usam para jogar *chongkak*, são, também, designadas *cauri* e utilizadas sob a forma de cintos, em medicina mágica local. Na China o cauri era usado no período Arcaico, como moeda, talismã e adorno.

(16) É de notar que, em Macau, se manteve a palavra *cauri*, para designar *pintalgado* ou *malhado*, o que revela uma origem muito antiga da palavra correspondente ao nome dado às conchas usadas para jogar *chongkak*, que eram, provavelmente, antes, desconhecidas entre os Malaios.

(17) Hoje, as conchas usadas, para este jogo, uma vez que são, de preferência, utilizadas sementes, mais simples de obter, são designadas, analogamente, por *conchas de chongkak*.

Wari, *awari* e *cawri* são três designações demasiado semelhantes para não atestarem uma origem comum baseada na *concha-moeda* com que se realizavam tais jogos.

Segundo o Etnólogo do *Museu Negara*, de Kuala Lumpur, o nome *chongkak*, dado ao popular jogo malaio, vem de *junco* ⁽¹⁸⁾, barcos que faziam a travessia do Índico, ligando a costa oriental de África e alguns países árabes, com a Malásia, a Índia e a Insulíndia, antes da chegada das naus portuguesas.

Consta que, a bordo destes juncos, os marinheiros se entretinham com este jogo de tabuleiro, que, assim, introduziram em vários pontos do Oriente. Além disso, o nome *ruma*, dado ao jogo indiano da mesma índole, e o nome *rumha*, dado às casas terminais do jogo de *chongkak*, parecem atestar uma antiga relação.

No Museu de Malaca, podem observar-se lindos tabuleiros antigos de *chongkak*, em madeira preciosa, com cabeças de leão, finamente esculpidas nos topos, e imitando, de facto, antigos barcos de alto bordo.

A confirmar a opinião do Etnólogo do *Museu Negara*, há documentos que testemunham antigas ligações, por barco, com a Malásia, de povos do Ocidente. Um dos mais antigos destes documentos, que pudemos observar, é a chamada *pedra treng-ganu*, que se encontra no Museu de Singapura, e que apresenta inscrições, em arábico, datadas do mês de *Rejah*, ano de 702, o que corresponde, aproximadamente, a Fevereiro ou Março de 1303. A inscrição desta pedra começa por uma exortação aos rajás e outros chefes políticos e espirituais, para protegerem e defenderem, a Fé, nos seus territórios.

Outro documento importante, são os vestígios dum antigo barco, cujo modelo parece assemelhar-se ao desenho dum baixo relevo das ruínas de Angkor, no Camboja ⁽¹⁹⁾, e sobre os quais se admitiram várias hipóteses. Uma das mais recentes identifica os restos do barco naufragado, e encontrado afundado em Pontian, no sul de Pahang, com barcos usados, no Oceano Índico, possivelmente na costa oriental de África. Da análise

(18) Et. malaio: *Jong*, *ajong* — barco de alto bordo sem quilha proeminente.

(19) A origem do povo Khmer é, aliás, obscura, assim como o seu desaparecimento.

dos restos recuperados, concluiu-se que, tal barco, deve ter sido construído entre 1180 e 1200 d.C. ⁽²⁰⁾.

Uma terceira série de documentos, que atestam remotas ligações dos povos do Continente Africano, com povos asiáticos, é o conjunto de ruínas encontradas na África Oriental, como as de Zimbaué, que Reo Frobenius relacionou com a arte do Médio Oriente. Segundo aquele autor, há mais de 3000 anos que navios da Ásia Menor demandavam Sofala ⁽²¹⁾.

É curioso notar, ainda, que o nome malaio *chongkak*, atribuído ao seu jogo mais popular, é muito semelhante a *chong-gak*, que significa *cálculo, computação*, o que nos leva a supor que tão grande semelhança não seja estranha à remota origem do próprio jogo.

A *chongkak*, em Malaca, antes de ter passado ao povo, parece ter sido um dos divertimentos favoritos do elemento feminino dos palácios dos sultões, o que advoga a sua introdução por via arábica.

Os *cristãos* ⁽²²⁾, independentemente do uso preferencial das conchas ao das sementes, e do número 7 de elementos, contrariamente aos 4, de Macau, jogam, a *chonca*, tal como se joga aí, e são populares, actualmente, entre eles, ditos mais ou menos jocosos ou supersticiosos, como aqueles que, as antigas senhoras macaenses, ainda recordam.

Diziam, as antigas avós, às rapariguinhas de Macau que, ainda, nos princípios deste século, *brincá chonca* com frutos de margoseira:

— *Nunca djogá chonca; vós djogá tanto chonca lôgo arroz ficá caro.*

Em Malaca, *genti antiga falá*:

— *Brincá chonca nunca bom; não tem fortuna porta dentro,*

⁽²⁰⁾ Os restos deste barco encontram-se no *Museu Perak*, em Taiping.

⁽²¹⁾ *Uebersee und Kolonialzeitung* — Agosto de 1928.

⁽²²⁾ Descendentes dos antigos portugueses, que constituem, ainda, um curioso núcleo, em Malaca, e conservam, não só velhas tradições lusas, mas, também os nomes ou *alcunhas* dos seus antepassados, como Texera, Santa-Maria, Costa, Mello, etc. e o curioso *papiá cristã* ou *patois*, muito semelhante ao de Macau.

ou, ainda:

— *Brincá chonca, roïndade; causa arroz ficá caro.*

Esta expressão é, muitas vezes, substituída por:

— *Brincá chonca roïndade causa ficá caminho mofino* ⁽²³⁾
(o mesmo que futuro arruinado).

Ê que, a *chonca*, em Malaca, é *jogo de apostação*, tal, como em Macau, possivelmente, o era noutros tempos.

De Malaca para Macau, quer levado pelos escravos *cafres*, quer pelas próprias mulheres malaias, que acompanharam os primeiros portugueses, que povoaram aquele território, fácil é, de presumir, a forma e a data da introdução do jogo de *chonca*, o que, o próprio nome local atesta.

Em síntese: Segundo a nossa hipótese um antigo sistema de computação migrou de Oriente para Ocidente. Ali, transformou-se num curioso e simples passatempo, por isso mesmo, rapidamente difundido. Transformado, voltou a emigrar para Oriente. E chegou, a Macau, sob a forma da velha *chonca*.

COMO SE JOGA A *CHONCA* EM MACAU

O tabuleiro é rectangular, cortado em madeira espessa, geralmente de entena, com duas séries de seis concavidades, e mais duas terminais, medindo cerca de 80/90 centímetros de comprimento, por 25/30 centímetros de largura. As concavidades circulares, de 4/5 centímetros de diâmetro, destinam-se à colocação de quatro marcas ou tentos, geralmente sementes (feijão, caroços de *long ngan* ⁽²⁴⁾, frutos esféricos de margoseira), pedrinhas de *wai chi* ⁽²⁵⁾ ou botões.

O tabuleiro, que pode colocar-se sobre uma mesa, ou no próprio colo, considera-se dividido em dois campos, pertencen-

⁽²³⁾ No sentido de *azarado; vida azarada*.

⁽²⁴⁾ *Long ngan* (olho de dragão) — nome popular de *Euphoria Longan*, Steud. (Sapindaceae) devido à forma esférica e lustrosa das suas sementes.

⁽²⁵⁾ Xadrês chinês, de encurralamento, que se jogava com marcas de pedra polida, de cerca de um centímetro, em duas cores diferentes. Estas pedras, tal como os frutos de margoseira, lembram pequenas conchas.

cendo, cada um deles, a um dos jogadores. Ambos os jogadores começam por colocar quatro sementes ou marcas, em cada uma das suas sete casas, o que corresponde a *colocar os seus pintainhos* ou *kai chai*, designação adaptada do *jogo de pedrinhas*, jogado pelos chineses, e que supomos ser designação muito recente, uma vez que, os antigos macaenses, não conheciam bem a língua chinesa. Além disso, em Malaca, entre os *cristãos*, cada jogador tem sete marcas, que lança em cada uma das suas seis casas (uma vez que, as rumhas, não se destinam ao jogo, mas à arrumação das peças adversárias aprisionadas), operação que corresponde ao dito *uma mão largá ou botá sete filo*, dito que, a ter-se usado em Macau, se perdeu há muito ⁽²⁶⁾.

Em seguida, o primeiro jogador, que é, geralmente, sorteado, começa por agarrar as quatro sementes ou marcas, da primeira casa à sua direita, cuja escolha, aliás, não é obrigatória, e lança, cada uma destas sementes, uma a uma, nas casas seguintes, segundo um circuito, da esquerda para a direita, no sentido contrário ao do movimento dos ponteiros do relógio. Quando for obrigado a lançar uma peça numa casa vazia, perde a vez. Pelo contrário, quando lograr lançar, uma das suas peças, numa casa onde estejam outras três, recolhê-las-á, e continuará a jogar.

Ganhará o jogo quem conseguir conquistar um maior número de marcas ou tentos.

Uma variante consiste em ganhar o jogo quem conseguir retirar $28 + 8$ marcas ou tentos, isto é, os 4×7 correspondentes ao seu grupo, e mais 2×4 , do campo adversário.

Outra variante, consiste em ganhar o jogo quem conseguir reconstituir, num dos campos, a composição inicial de quatro marcas ou tentos, em cada concavidade.

Estas variantes parecem confirmar que, a *chonca*, trazida de Malaca, tenha sofrido, na maneira de jogar, influência dos escravos *cafres*, que, provavelmente, também conheciam o jogo.

⁽²⁶⁾ É curioso notar a coincidência de designações. Segundo Viegas Guerreiro, entre os macondes, às pedras, frutos ou sementes (...) usados no jogo de *nchayo*, dá-se o nome de *vana* (filhos), o que parece confirmar um antigo contacto Malásia/África Oriental, ou, pelo menos, a influência directa de habitantes daquela região.

PORQUE FOI ABANDONADO O JOGO DA *CHONCA*, EM MACAU

Vários factores de selecção se podem considerar, relativamente aos padrões tradicionais da cultura macaense. Porém, os que nos parecem mais ponderosos, são os seguintes:

1 — Progressiva abertura aos padrões culturais chineses, a partir dos fins do século passado, quando, os bairros chineses e cristãos, uma vez derrubada a muralha do Campo, passaram a ser habitados, indistintamente, por cidadãos de ambas as etnias.

Multiplicaram-se os casamentos de portugueses com chinesas e começaram a ser frequentes casamentos de chineses com portuguesas, *filhas da terra*, e, mesmo, com raparigas europeias.

Dentre os padrões culturais chineses, os jogos são dos mais elaborados, variados e interessantes. Naturalmente, em breve, o popular *má-chéok* se sobrepôs a quase todos os jogos *cristãos* do século passado.

2 — A Guerra do Pacífico. Com a ocupação de Hongkong, pelos japoneses, muitos ingleses e chineses, residentes naquela colónia britânica, demandaram Macau. A influência inglesa, que, já durante a Guerra do Ópio, no século XIX, marcara, profundamente, a sociedade macaense, acentuou-se.

O intercâmbio cultural Macau-Hongkong, onde, já, muitos macaenses trabalhavam, mas, onde, maior número, ainda, finda a guerra, passou a residir, pois, o mercado de trabalho, proporcionava regular imigração, levaram à rejeição dos velhos padrões, conservados pelas anciãs, inclusivamente o seu saborosíssimo *patois*. Tais usos passaram a ser motivo de troça, por parte dos jovens, que satirizavam, em escritos e em comédias carnavalescas, as suas avós conservadoras.

E foi assim que, a antiga geração, guardou o *dó*, as velhas *cabaias bajú* e, com elas, definitivamente, os rústicos tabuleiros de *chonca*.

ANA MARIA AMARO

Assistente da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (UNL) — Secção de Antropologia

BIBLIOGRAFIA

- BERLOQUIM, Pierre — *Le livre des jeux* — Stock, 1970.
- BRADDELL, R. D. — *Notes on ancient time in Malaya*, in *Journal Malayan Branch, Royal Asiatic Society*, 23 (3): 1-35.
- CHASLES — *Aperçu historique sur l'origine et le développement des méthodes en Géométrie* — Paris, 1875.
- CULLIN, Stewart — *Korean games with notes on the corresponding games of China and Japan* — Ed. Univ. of Pensylv., Philadelphia, 1895.
- DALGADO, R. S. — *Dialecto Indo-Português*, in *Revista Lusitana*, Vol. V, 1897/1899.
- DUSSEK, O. T. — *Notes on Malay indoor games in Journal of the Straits Branch of the Royal Asiatic Society*, May, 1919, n.º 8, Singapore.
- GRUNFELD, Frederic V., Léon Vié, Gerald Williams & R. C. Bell — *Spelletjes uit de hele Wereld* — Kosmos, Amsterdam, 1975.
- GUERREIRO, M. Viegas — *Os Macondes de Moçambique* — IV vol.
- HILL, A. H. — *Some Kelantan games and entertainments*, in *Journal of the Malayan Branch Royal Asiatic Society* — Vol. XXV, Part I, August, 1952, pág. 20-34.
- HILL, C. A. Gibson — *Further notes on the old boat found at Pontian in Southern Pahang* — August, 1951.
- KNOTT, G. — *The abacus in its historic and scientific aspects* — Trans. of the *Asiatic Society of Japan* — Yokoama — XIV, 28.
- MARTIN, W. A. P. — *The Lore of Cathay* — N. York, 1901.
- MAXIMILIEN, Marie — *Histoire des Sciences Mathématiques et Physiques* — Paris, 1883.
- MIKAMI, Y. — *The development of Mathematics in China and Japan* — Leipzig, 1913.
- MURRAY, H. J. R. — *A History of board games and other than chess*.
- WILKINSON — *Manners and customs of the Ancient Egyptians*.
- WYLIE, A. — *Chinese Researches* — Part III — Shangai, 1897.

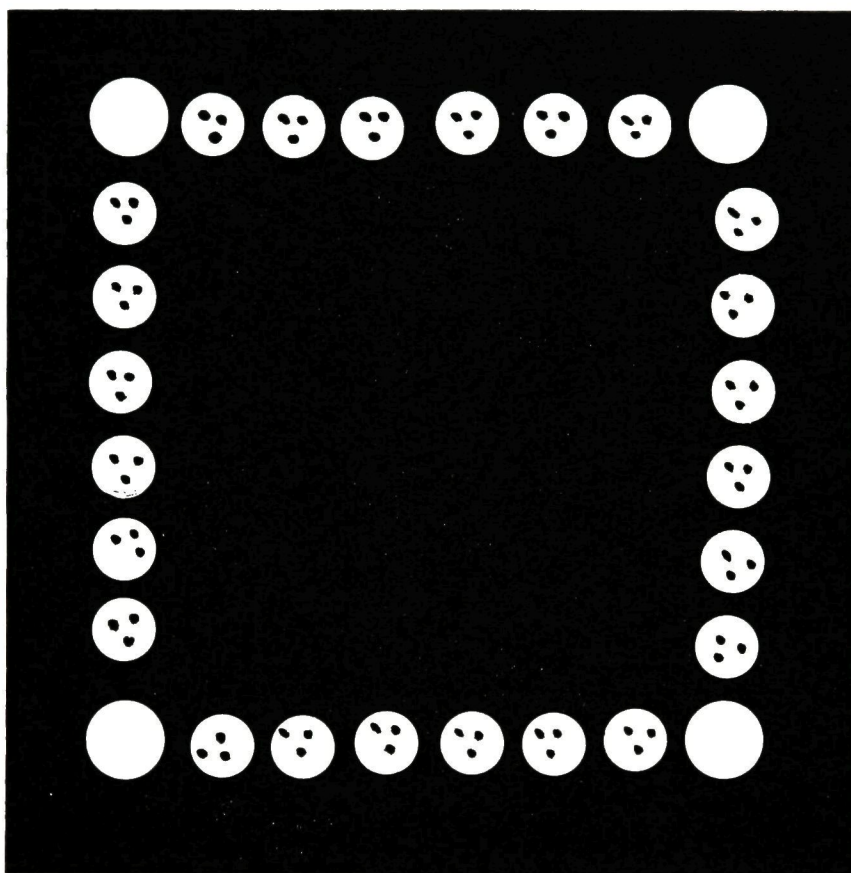


Fig. 1 — Ruma indiano.

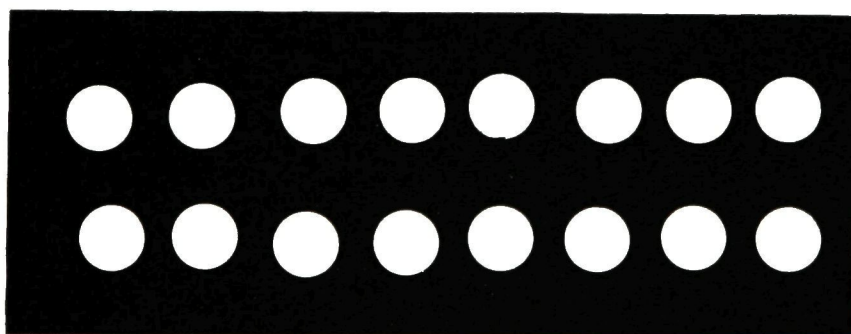


Fig. 2 — Esquema de tabuleiro usado pelos *massai* no Quénia.

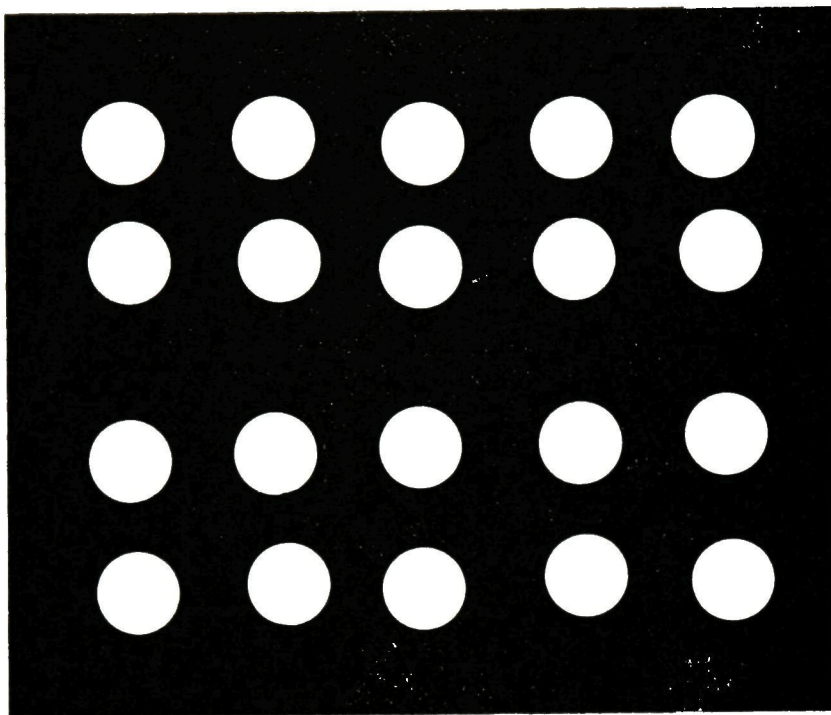


Fig. 3 — Esquema do jogo *nchayo* (Macondes) segundo M. Viegas Guerreiro.

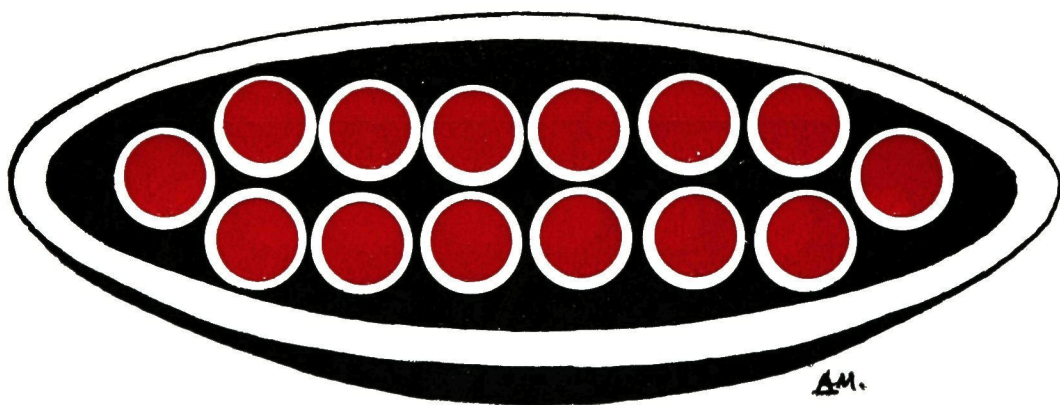


Fig. 4 — Tabuleiro usado na Nigéria, com a forma de piroga, geralmente decorado com cores vistosas.

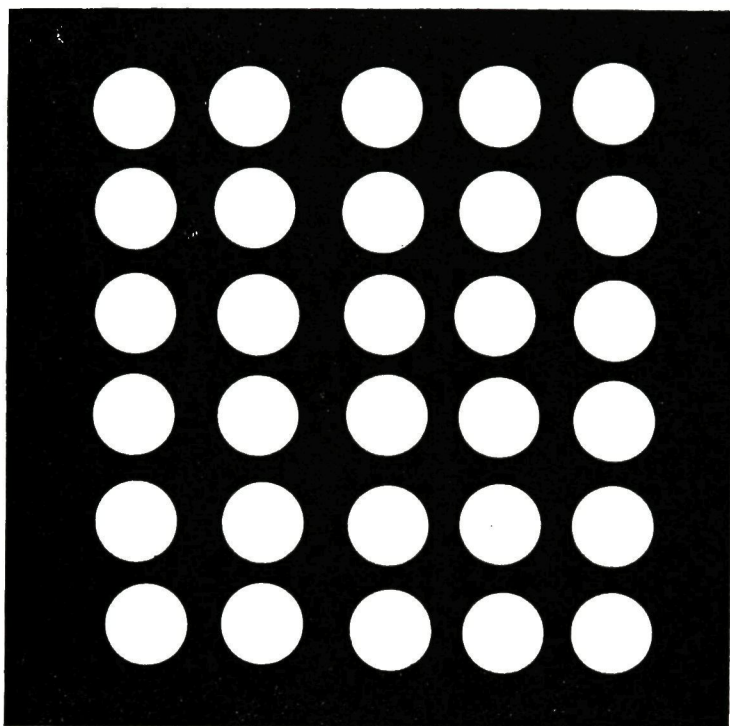


Fig. 5 — Disposição dos covachos para o jogo de *yoté* (África Ocidental).

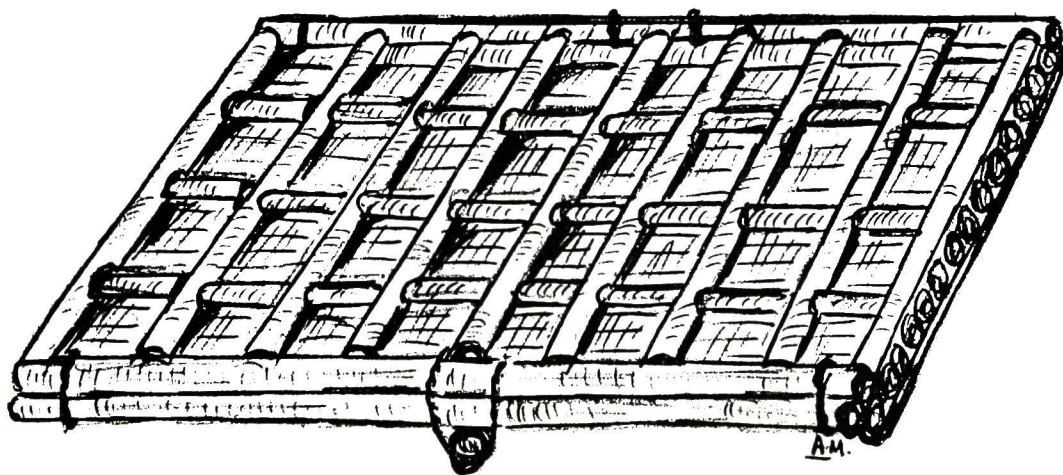


Fig. 6 — Tabuleiro entrançado dos hotentotes.

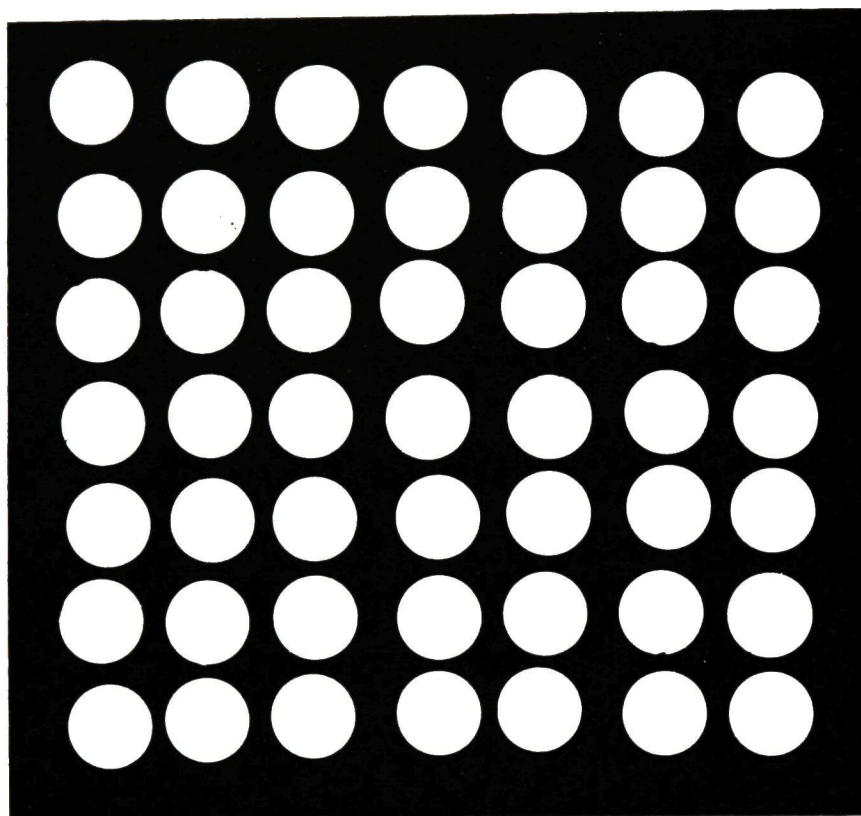


Fig. 7 — Mancala egípcia gravada na pirâmide de Kheops, segundo fotografia reproduzida por P. Berloquim.

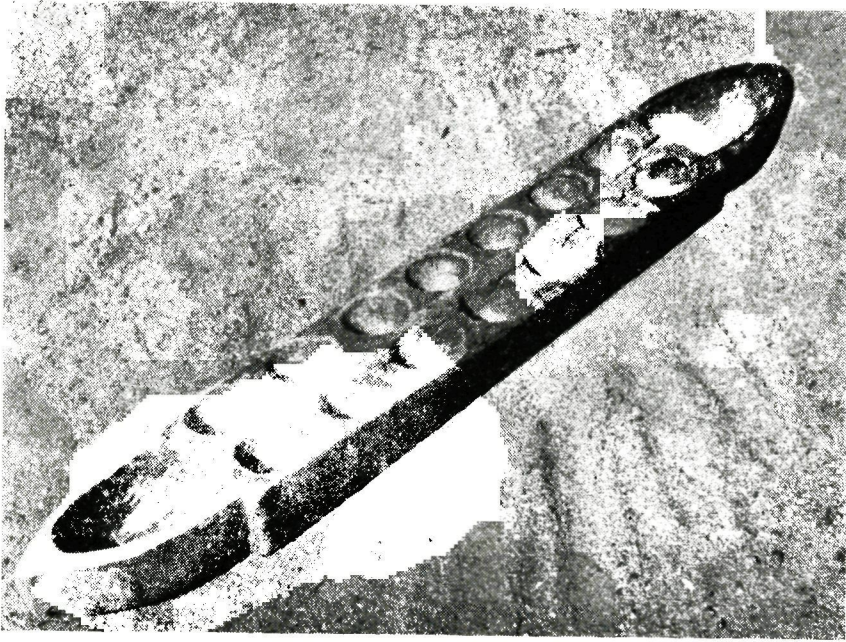


Fig. 8 — Tabuleiro popular de *chong-kak*, oferecido, à autora, por D. Christie de Mello (Malaca).

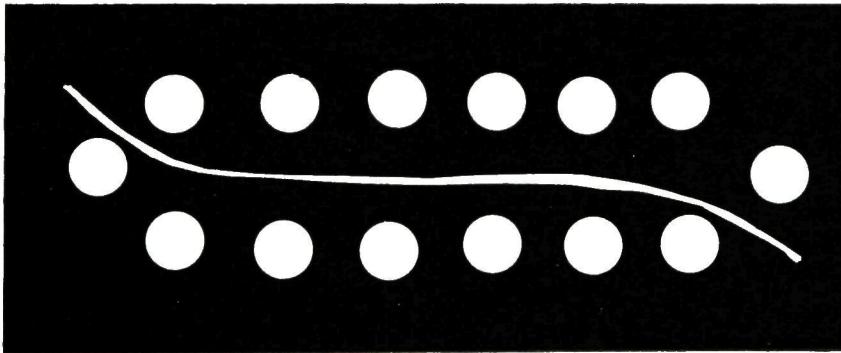
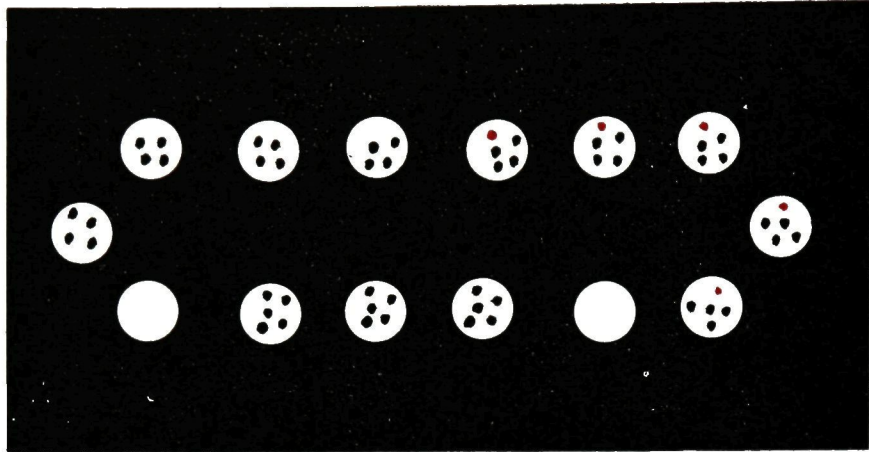
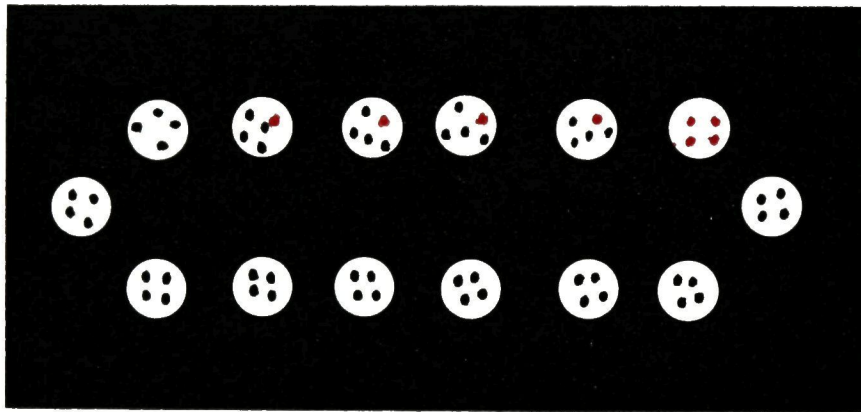


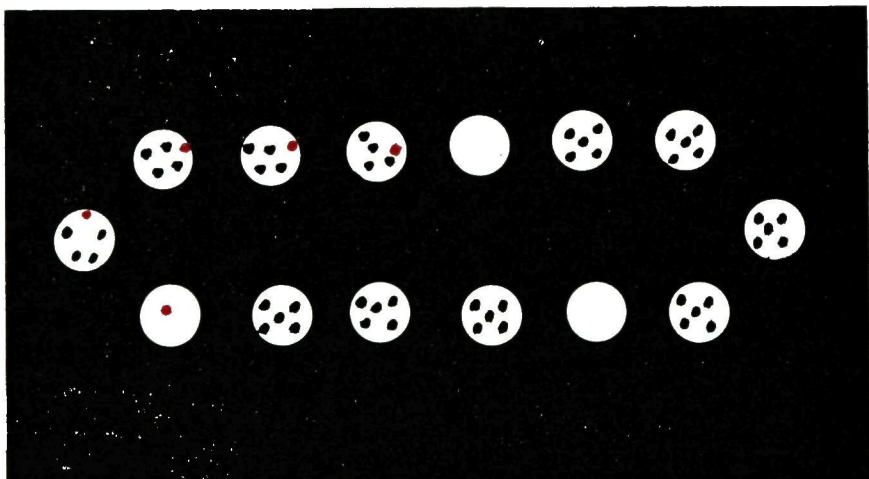
Fig. 9 — Tabuleiro de Macau usado no jogo de *chonca*. Reprodução cedida por D. Fernanda da Rocha Xavier (Macau). A linha que divide os dois campos é convencional, não se encontrando traçada nos tabuleiros.



1.ª jogada



2.ª jogada



3.ª jogada

Fig. 10 — Sequência de jogadas na *chonca* de Macau (esquema explicativo).