

SENTADO ESTAVA GAIFEIROS EM TABULEIRO REAL, OS DADOS TINHA NA MÃO E AS CARTAS PARA JOGAR: O MOTIVO DO JOGO NO ROMANCEIRO TRADICIONAL

Natália Albino Pires

Escola Superior de Educação de Coimbra | IELT, NOVA FCSH

1. Questões preliminares

Diferentes estudiosos de diversos quadrantes do Saber são unânimes em considerar o jogo como cultura,¹ assentindo que «le jeu est l'illustration d'une culture qui prend forme dans les gestes du corps. Issu d'une histoire, tout jeu naît dans un contexte social précis, répond à des attentes, donne vie à des émotions acceptées».² Nesta medida, o jogo, sobretudo na sua dimensão lúdica, é parte integrante do nosso Ser cultural desde o espaço intra-uterino³ e está presente nas acções quotidianas do Ser Humano até à sua morte, funcionando, por isso, como «un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica».⁴

Tratando-se a literatura de uma das expressões seculares do pensamento humano, nela encontramos, desde a antiguidade clássica aos nossos dias, referências explícitas ao jogo nas suas diversas concretizações. Na *Odisseia*, os pretendentes de Penélope jogam a um jogo de tabuleiro depois de terem destruído a cidade; na *Bíblia* os soldados romanos jogam as sortes para saber quem fica com as vestes de Jesus; no *Jeu de Saint Nicolas*, de Jean Bodel, três personagens (Pincédé, Cliquet e Rasoir) estão na taberna a jogar aos dados;

Malarmé escreve um poema intitulado «un coup de dés jamais n'habolira le hasard»; em *Alegria Breve*, de Vergílio Ferreira, Jaime e o Padre Mateus interrompem e retomam um jogo de xadrez. Na mitologia grega, Zeus, Poseidon e Hades atiram os dados para decidirem a divisão do universo entre si; junto dos índios Navajo, nos Estados Unidos, foi recolhido um ciclo de mitos sobre a origem dos jogos com alusões ao jogo de dados.⁵ Afonso X escreve um tratado sobre os jogos, *El Libro de los Juegos*, no qual fala sobre o xadrez, os jogos de dados e os de tabuleiros; Guillaume de Saint-André inclui no seu *Livre du bon Jehan o Jeu des échecs moralisés*, uma adaptação do *Moralisatio super ludum scaccorum* do italiano Jacopo da Cessole; entre os persas existem textos sobre a arte do xadrez, dos quais o mais famoso é o *Livro dos Reis*, editado no século X. E, os exemplos, claro está, poderiam multiplicar-se.

Naturalmente, em vários subgéneros da literatura tradicional encontramos alusões explícitas a jogos. Basta consultar o magistral trabalho de Thompson⁶ para constatar que na vasta lista de motivos que nos apresenta nos surgem apostadores e jogos de apostas, de dados, de tabuleiro e xadrez.

Da comparação das referências ao jogo e ao acto de jogar presentes em vários textos literários, parece evidente, por um lado, que o facto de as personagens principais jogarem possui implicações no desenrolar da acção e na relação que estabelecem com outras personagens e, por outro lado, que essas implicações decorrem, em grande medida, do tipo de jogo jogado. Nesta medida, as referências ao jogo e ao acto de jogar presentes nos textos literários poderão ser interpretadas como símbolo ou metáfora e estudadas na sua dimensão alegórica.

Assim, partindo dos versos «Sentado estava Gaifeiros em tabu-

leiro real / os dados tinha na mão e as cartas para jogar»,⁷ pertencentes a uma das versões da tradição oral moderna portuguesa do romance *D. Gaifeiros*, procuraremos tecer algumas considerações sobre a dimensão simbólica do motivo do jogo no romanceiro tradicional. Analisaremos, por um lado, a relação que este motivo estabelece com o desenrolar da intriga, ou fábula em palavras de Diego Catalán, e, por outro lado, o seu contributo para a construção de uma metalinguagem. Isto é, indagaremos em que medida a especificidade da linguagem do género romancístico, construída a partir de um jogo de formas linguísticas particulares, remete para uma metalinguagem atemporal.

Centraremos o nosso estudo em versões de romances da tradição oral moderna portuguesa editadas entre 1828 e 1960 que estiveram na base de um estudo mais amplo sobre o léxico da rama portuguesa.⁸ Efectivamente, trata-se de um *corpus* de 1721 textos recolhidos em diversas regiões do país, editados por diferentes editores com critérios de edição não coincidentes e cuja língua, em termos simplistas e muito generalistas, se caracteriza pela presença de grande número de regionalismos e de formas populares a par de um léxico transversal e particular que dá corpo ao género romancístico e que permite identificar cada um dos romances, havendo, também, textos unilingues, bilingues e trilingues.⁹

2 – O motivo do jogo no romanceiro tradicional

2.1 – Formas linguísticas presentes no *corpus*

Em termos linguísticos, no *corpus* de 1721 textos que servem de base a este estudo, o lexema nominal *jogo/juego* ocorre em versões de apenas dois romances: *Conde Claros em hábito de frade* e *Delgadinha*. Em contrapartida, o lexema verbal *jogar/jugar* ocorre

em versões de 18 romances: *Belardo e Valdevinos*; *Conde preso*; *D. Gaifeiros*; *Conde Claros em hábito de frade*; *Conde Flores*; *Floresvento*; *Conde Claros preso*; *Bela Infanta*; *Má sogra*; *Bernal Francês*; *Rico Franco*; *Silvana*; *Delgadinha*; *A filha do imperador de Roma*; *Infanta pejada*; *A aposta ganha*; *Eu casei com uma donzela* e *Tentação do Marinheiro*.

De salientar é, também, o facto de o lexema nominal *jogador* ocorrer apenas uma vez em todo o *corpus*, numa versão do romance *D. Gaifeiros*.

Não obstante, da análise das ocorrências das formas lexemáticas no *corpus*, evidenciam-se, desde já, três grandes grupos de romances: um grupo de romances em cujas versões se destaca uma ocorrência significativa destas formas linguísticas; outro grupo de romances em cujas versões as ocorrências das formas linguísticas *jogo/juego* e *jogar/jugar* podem considerar-se esporádicas e, finalmente, um grupo de textos onde se verificam somente formas hápax.

Assim, em oito romances (*Bernardo e Valdevinos*; *Conde preso*; *Conde Claros preso*; *Bernal Francês*; *Rico Franco*; *A filha do imperador de Roma*; *A Infanta pejada* e *Eu casei com uma donzela*) encontramos formas hápax, ou seja, encontramos apenas uma ocorrência da forma lexemática relativa a *jogo*, nomeadamente o lexema verbal *jogar/jugar*. Em sete romances (*Conde Flores*; *Floresvento*; *Bela Infanta*; *Má sogra*; *Silvana*; *Aposta ganha* e *Tentação do Marinheiro*) encontramos esporádicas formas lexemáticas referentes a *jogo*, designadamente o lexema verbal *jogar/jugar*. E, finalmente, em três romances (*D. Gaifeiros*; *Conde Claros em hábito de frade* e *Delgadinha*) atestamos uma frequência elevada de formas lexemáticas respeitantes a *jogo*, tanto do lexema verbal *jogar/jugar* como do lexema nominal *jogo/juego*.

2.2 - Da língua à linguagem

2.2.1 – Remissões para os jogos medievais

Em vários romances do *corpus* encontramos remissões para jogos medievais que, indubitavelmente, denotam a classe social das personagens que os jogam. Nesta medida, a classe social da personagem masculina está patente em *Conde Flores* quando, ao dar as senhas que o identificarão depois de anos de ausência, refere o jogo das bolas¹⁰ ou de paus de ouro que costumava jogar antes de partir para a guerra.¹¹ Em versões de *Silvaninha* e de *Delgadinha* encontramos o pai ou os irmãos a jogar o jogo das bolas, a embocada, as jóias de Holanda ou à espada quando a personagem feminina os interpela.¹² Em versões de *A Bela Infanta*, o desconhecido navegante que no final se identifica como seu marido, interrogado pela donzela, assevera-lhe, para testar a sua fidelidade, que o esposo ficara morto com feridas mortais por onde poderiam passar bolas de ouro.¹³ Em versões da *Má Sogra*, o marido «perde-se» com o jogo das bolas em vez de regressar para junto da mulher para a auxiliar.¹⁴

Numa clara remissão para o repto medieval, numa versão do *Conde preso* o sobrinho do enforcado desafia para a luta – «jogaremos uma luta» – os condes que encontra no caminho para vingar a morte do tio.¹⁵ Noutra óbvia referência a jogos medievais de elite, em versões de *D. Gaifeiros*, o marido de Melisenda encontra-se «assentado ao tabuleiro»¹⁶ no início da trama e, aquando da batalha com o mouro, compara a sua força guerreira à sua habilidade para jogar às damas.¹⁷ Numa das versões de *Conde Claros em hábito de frade* a rapariga rejeita as investidas do conde argumentando que, se ela ceder, ele irá gabar-se «à mesa dos cavaleiros» onde o pai vai jogar.¹⁸ E numa outra versão do mesmo romance um cavaleiro descobre que a donzela «dormiu» com o conde e chantageia-a para que durma

também consigo. Como a donzela se recusa, ele vai denunciá-la ao pai «ante os condes e marqueses, onde ele está a jogar».¹⁹

2.2.2 – Referências explícitas ao jogo de sorte/azar

Nos textos que compõem o nosso *corpus*, encontramos, também, múltiplas referências ao jogo de sorte/azar. Assim, em *O Rico Franco*, o roubo da donzela toca ao conde em «sorte» após um jogo.²⁰ Em *Eu casei com uma donzela*, a personagem masculina delapida o património familiar no jogo de apostas.²¹ Nas versões açoreanas de *Floresvento*, a personagem entrega-se ao jogo de apostas na noite de Natal.²² Noutras versões do romance *D. Gaifeiros*, a trama tem início com a personagem masculina diante do tabuleiro e com os dados ou as cartas na mão pronta para jogar.²³ Em algumas versões dos romances *Silvana* e *Delgadinha*, os irmãos e, por vezes, o pai da personagem feminina jogam às cartas.²⁴ Em certas versões do romance *Conde Claros em hábito de frade*, os irmãos da donzela «engana-da» estão a jogar às cartas no local onde o conde se vai gabar e o mensageiro enviado pela rapariga encontra, em algumas versões, o conde no jogo das cartas.²⁵

2.2.3 – Exemplos do jogo como elo de sociabilização

Os momentos de sociabilização através do jogo encontrados no *corpus* entroncam, manifestamente, nos jogos de sorte/azar ou nos jogos medievais.

Os irmãos e o pai de Silvaninha, em versões dos romances *Silvana* e *Delgadinha*, sociabilizam em jogos de grupo (jogando às cartas, às canas ou à embocada).²⁶ Nas versões do romance *Conde Claros em hábito de frade*, depois de ter conseguido enganar a rapariga e ter «dormido» com ela, o conde vai gabar-se ao jogo ou à praça, de

acordo com algumas versões, onde estão os irmãos da rapariga ou o pai a jogar.²⁷ Noutros romances (*A Bela Infanta*, *Conde Flores*), as personagens referem jogos de grupo como as bolas ou os paus. E noutros ainda (*Rico Franco*, *Floresvento*, *Eu casei com uma donzela*), há referência explícita ao jogo de apostas que é, na sua essência, também um jogo social porquanto implica vários apostadores.

2.2.4 – *Incipit* formulístico e acepções populares do lexema *Jogar*

Em quatro versões do romance *Aposta Ganha* encontramos um *incipit* formulístico que recorre à forma linguística *jogar* e cujo significado não é, por isso, passível de descrição.²⁸

Finalmente, no *corpus* o lexema *jogar* surge, ainda, utilizado em acepções mais populares como *deitar*, *dar*, *acabar*. Nesta medida, a personagem feminina em *A Bela Infanta* «jogou os olhos ao mar»;²⁹ a de *Má Sogra* «jogou as mãos ao vaim»; a donzela em *Conde Claros preso* argumenta com o pai para que não mate o conde porque ele «jogou a vida nas guerras de Portugal»³⁰ e a infanta, em *A Infanta Pejada*, tem medo que o pai descubra a sua gravidez e lhe «jogue a vida».³¹ Numa versão do *Bernal Francês*, contaminada com *A Aparição* e o *Conde Alarcos*, o cavalo «jogou um refúgio»³² ao encontrar-se com um «alvejão».

2.3 – O jogo como metáfora

A análise das referências a *jogo* e ao acto de *jogar*, presentes no *corpus* que nos serve de base, corrobora, desde já, a tese de que o jogo possui implicações no desenrolar da acção e funciona como motor gerador de uma mudança drástica na fábula/intriga. Torna-se evidente, portanto, que o jogo é desagregador da ordem pré estabelecida e, como tal, um elemento simbólico, actuando como um

motivo.

Enquanto elemento desagregador e disruptivo da ordem pré estabelecida, o jogo ou o acto de jogar acarreta uma tragédia, sobretudo se se trata de um jogo de sorte/azar.

Assim, em *O Rico Franco* o roubo da donzela, que tocara ao conde em «sorte» após um jogo, culmina em catástrofe já que ela o mata com o punhal que ele próprio tem. Em *Eu casei com uma donzela* a personagem masculina, que dissipa a fortuna familiar no jogo de apostas, obriga a mulher a ter de trabalhar para poder sustentar a casa. Nas versões da *Má sogra*, a personagem masculina perde-se no «jogo dos bolos de ouro», esquecendo-se de levar o confessor à mulher que agoniza à sua espera e que acaba por morrer esvaída em sangue e sem auxílio. Em versões dos romances *Silvana* e *Delgadinha*, os homens, tanto os irmãos como o pai, socializam em jogos de grupo ou de espada, mostrando a sua indiferença, enquanto a personagem feminina, prisioneira por não ter cedido às propostas incestuosas do pai, perece à sede. Nas versões açoreanas de *Flores-vento*, a personagem «joga» na noite de Natal uma mudança radical no seu destino: depois de semear desgraça ao desonrar donzelas, furtar castelos e matar «padres de altar» acaba, por intercessão materna, por penar durante sete anos até encontrar uma vida de santidade e de contrição pelos actos praticados.

Contudo, as mudanças drásticas na acção podem advir do facto de o jogo ser interrompido por vontade própria da personagem que, deste modo, impede o fim trágico que se adivinha para a trama. Nestes casos o desenlace é, naturalmente, positivo.

Nas versões do romance *D. Gaifeiros* que nos servem de base, o jogo surge como elemento transgressor da ordem porquanto a personagem masculina se abandona ao prazer da sorte diante de um

tabuleiro com os dados na mão enquanto a sua mulher está presa entre os mouros. Contudo, quando interpelado pelo tio, Gaifeiros interrompe o jogo, pede armas e cavalo e parte para libertar a esposa. A consecução da libertação de Melisenda só se torna possível porque, claramente, a personagem masculina abdica do jogo.

Na maioria das versões da tradição oral moderna portuguesa do romance *Conde Claros em hábito de frade*, encontramos duas referências independentes, mas complementares segundo a nossa óptica, ao jogo e ao acto de jogar. Depois de ter conseguido «dormir» com a rapariga, o conde vai gabar-se ao jogo, ou à praça, onde estão os irmãos dela a jogar. Daqui, do acto gabarolas do conde em público, resulta uma mudança na intriga pois os irmãos preparam-se para a queimar como castigo pela desonra. Enquanto os irmãos preparam a fogueira, ela consegue enviar ao conde uma mensagem, recomendando ao mensageiro, em praticamente todas as versões, que deve entregar-lha se ele estiver a jogar. Em todas as versões em que o conde está a jogar, ele abdica imediatamente do jogo ao receber a notícia e resgata a rapariga. O resgate torna-se possível também neste caso porque, prontamente, a personagem masculina abdica do jogo.

Não obstante, o texto tradicional encontra-se, tal como lembram diversos autores,³³ pejado de elementos simbólicos que admitem uma dupla leitura porquanto a imagem literal coexiste com a imagem figurada, conformando uma quase universalidade do significado dos símbolos.³⁴ Por conseguinte, os jogos medievais, em particular aqueles em que os cavaleiros esgrimiam a sua supremacia social como nos jogos de guerra que envolviam espada, podem assumir valores metafóricos de maturidade e virilidade.

Deste modo, em *Bernado e Valdevinos*, a valentia do mouro que mata Valdevinos com as suas próprias armas é menosprezada por D. Bernado porquanto o seu sobrinho ainda era «novinho, jogar armas não sabia» para se poder defender do mouro.³⁵ Em *A filha do imperador de Roma*, a rapariga escolhe os seus amantes tendo em conta a sua força e apetência para o «jogo da espada» que ela descobre ao observar da janela a sua faina na segada. Em *A tentação do Marinheiro*, a personagem doa os braços aos soldados ou aos cotos para «jogarem a espada».³⁶

3 – Considerações finais: a metalinguagem

Parece-nos ter ficado patente que os jogos «whether extending through most of the ballad or occupying a few verses, they usually convey information beyond the explicit meaning of the words».³⁷ Por outro lado, para além de conter valores simbólicos intrínsecos, o jogo e o acto de jogar pode ser a força motriz que permite a irremediável condenação das personagens que dele não abdicam ou que consente a atribuição da recompensa àquelas que dele abdicarem imediatamente.

Creemos, também, que se torna evidente que, nos textos que nos servem de base e por extensão no romanceliro em geral, não é o tipo de jogo jogado pelas personagens que decide o seu futuro mas sim a sua postura face ao jogo. Isto é, não é o facto de as personagens estarem diante de jogos de *agôn* (força) ou *alea* (sorte), em palavras de Caillois,³⁸ que determina um desenlace fatídico ou auspicioso da trama. O desenlace decorre da sua atitude perante o próprio jogo.

Atendendo, no entanto, às palavras de Rogers,³⁹ «the singer, by this use of games, contracts both time and space, and, at the same time, gives visual concreteness to complex ideas and moods. Games

may enhance or defame, they may reveal or paraphrase psychological processes, and they crystallize a metaphysical concept – fate – into an almost tangible presence», conclui-se que, de certa forma, as personagens do romanceiro têm *a priori* o seu destino traçado.

Consequentemente, parece-nos que o facto de haver uma presença significativa do motivo do jogo nos romances da tradição oral moderna portuguesa legitima a inferência de que se trata de um motivo arquétipo que estabelece, implicitamente, uma base de entendimento comum entre a poética do texto e o informante e o ouvinte, numa relação dialógica permanente.

Concluimos, por conseguinte, que a linguagem específica do género romancístico se constrói a partir de formas linguísticas particulares, num intrincado jogo de significâncias que dão vida a uma metalinguagem atemporal.

Notas:

- 1 Huizinga, J., *Homo ludens – Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
- 2 Parlebas, P., «Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport», *Revue internationale de psychosociologie et de gestion des comportements organisationnels*, nº 9 – 20, 2003: 9-36.
- 3 Jiménez, C. A., «Cerebro creativo y lúdico», Santa Fé de Bogotá – Colombia, Editorial Magisterio, 2000: 1.
- 4 *Ibidem*.
- 5 Os dados usados pelos índios não são iguais aos europeus. Cf. Aberle, D. F., «Mythology of the Navaho Games Stick-Dice». *The Journal of American Folklore*, 55, nº 217, 1942: 144-154.
- 6 Thompson, S., *Motif Index of Folk-Literature*, 6. vol., Bloomington, Indiana University Press, 1989 [1955-1958].
- 7 Ferré, P., *Romanceiro português da tradição oral moderna – versões publicadas entre 1828 e 1960*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2000: 238.
- 8 Pires, N. A., *O léxico do romanceiro da tradição oral moderna portuguesa editado entre 1828 e 1960*, Dissertação de Doutoramento apresentada à Faculdade de Filologia da Universidade da Corunha, 2007.
- 9 O facto de uma parte dos textos provir de regiões fronteiriças como o norte de Trás-os-Montes ou o concelho de Miranda do Douro permite-nos ter textos bilingues (português/castelhano; português/galego; castelhano/mirandês) e trilingues (castelhano/português/mirandês e português/galego/castelhano).
- 10 É de salientar que já na antiga Grécia os jogos com bolas estavam reservados para a elite social, cf. Kurke, 252 (Kurke, L., «Ancient greek board games and how to play them», *Classical Philology*, 94, nº 3, 1999: 247-267).
- 11 «Onde estão os meus paus de ouro, com que eu andava a jogar?» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 366-368, nº 202, v. 46); «Que é dele as minhas bolas de ouro com que eu sabia jogar?» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 372-373, nº 206, v. 9); «onde estão as minhas bolas com que eu ia jogar?» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 373-374, nº 207, v. 25); «Dou-te as três bolinhas de ouro com que eu andava a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 374-375, nº 208, v. 20); «A minha bolinha de ouro com que aprendi a jogar?» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 377-379, nº 210, v. 29).
- 12 «Foi-se encontrar com su padre a jogar a embocada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 324-325, nº 1124, v. 45); «Vira andar seus irmãos jogando jóias de Holanda» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 340-341, nº 1135, v. 14); «avistou seu pai na praça a jogar a espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 342-343, nº 1138, v. 24); «viu estar sou armano jogando jogo de espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 344-346, nº 1140, v. 18); «vira andar os seus irmãos na praça jogando espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 349-350, nº 1145, v. 12); «foi-se encontrar com seu pai a jogar a imbocada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 378-379, nº 1173, v. 38); e «avistou os sus manos com bolas de outro jogavam // [...] // avistou seu pai rei, com espadas de ouro jogava» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 386-387, nº 1179, v. 9 e 23); «Onde estavam seus manos, com bolas de ouro jogavam» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 388-390,

nº 1181, v. 25); «avistou seus manos-reis, com uma bola de ouro jogavam // [...] // avistou seu pai-rei, com cartas de ouro jogava» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 391-392, nº 1183, v. 15 e 26); «onde viu os queridos manos jogando o jogo da tábua» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 404-405, nº 1194, v. 9); «viu estar seu pai jogando à tabuinha» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 413-414, nº 1200, v. 48).

13 «Por outra também se via rica bola de jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 93-94, nº 408, v. 12); «por outra [...] três bolinhas de jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 491-492, nº 781, v. 12).

14 «Encontrou uns bolos de ouro e com eles ficou a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 273-275, nº 603, v. 39).

15 «Jogaremos uma luta antes lá tenham chegado» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 204-205, nº 81, v. 21).

16 «Assentado ao tabuleiro para as tábulas jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 228-233, nº 110, v. 2); *Sentado está D. Gaifeiros num tabuleiro real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 232-235, nº 111, v. 1); *Sentado está D. Gaifeiro num tabuleiro real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 236, nº 113, v. 1); *Sentado está D. Dalfeiro no tabulado real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 236-237, nº 114, v. 1); *Sentado estava Gaifeiros ao pé do tabuleiro real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 237-238, nº 115, v. 1); *Sentado estás, Galfeiro, num tabuleiro real* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 240, nº 118, v. 1).

17 «Melhor sou jogando às damas, com moiros a batalhar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 228-233, nº 110, v. 85).

18 «À mesa dos cavaleiros onde meu pai vai jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 260-261, nº 130, v. 4).

19 «Deixe estar, ó Dona Linda, que a vosso pai vou contar // antre condes e marqueses, onde ele está a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 278-281, nº 144, v. 13 e 14).

20 «Una noche la jugaron, a la flor del treinta y tres» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 257, nº 1054, v. 4).

21 «Joguei tudo o que ela tinha, tudo quanto nos deu o Senhor/desde que joguei o que tinha, aprendi a podador» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 120-121, nº 1364, v. 3 e 4).

22 *Joãozinho foi jogar, uma noite de Natal* (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 387, nº 222, v. 1); «Jogou cem dobrões de ouro, marcados e por marcar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 388, nº 223, v. 5); «Jogou cem dobras de ouro que o rei tinha para as dotar // [...] // se jogou cem dobras de ouro, eu cem tenho para lhe dar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 388-389, nº 224, v. 5 e 11).

23 «Os dados tinha na mão, que já os ia deitar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 228-234, nº 110, v. 3); «está com as cartas na mão a começar a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 232-235, nº 111, v. 2); «com cartas de oiro na mão, disposto para jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 236, nº 113, v. 2); «seus dados tem na mão e as cartas para jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 236-237, nº 114, v. 2); «Joga às cartas, ó Gaifeiros, tu bem as podes jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 237-238, nº 115, v. 3); «os dados tinha na mão e as cartas para jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 237-238, nº 116, v. 2); «as cartas tinha na mão para começar a jogar // Joga as cartas, Gaifeiro, bem as debes jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 240, nº 118, v. 2 e 3).

24 «Donde estavam seus irmãos jogando o jogo das cartas» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 351, nº 1147, v. 11); «avistou seu pai-rei, com cartas de ouro jogava» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 391-392, nº 1183, v. 26)

25 «Se o acháreis jogando, terminai de lhe falar // - Deus guarde estes senhores e a D. Carlos de Montalvar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 251-252, nº 122, v. 26 e 27); «se ele estiver a jogar, começará a falar // - Deus os ajude, senhores e ao Conde de Monte Alvar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 254-255, nº 126, v. 17 e 17).

26 «Avistou o seu irmão na praça a jogar a barra» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 342-343, nº 1138, v. 16); «donde estavam seus irmãos jogando o jogo das cartas» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 351, nº 1147, v. 11); «avistou o seu papá a jogar a barra no adro» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 346, nº 1141, v. 21); «onde viu estar seus irmãos a jogar o jogo da carta» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 347, nº 1142, v. 17); «vira andar os seus irmãos na praça jogando espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 349-350, nº 1145, v. 12); «dali avistou seu pai jogando o jogo das cartas» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 376-378, nº 1172, v. 38); «lá viu estar seus manos jogando o jogo da bola» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 396-398, nº 1187, v. 8).

27 «Se eu de ti, ó albaninha, ao jogo me for gabar // ao outro dia de manhã ao jogo se foi gabar/[...]/ Estavam seus irmãos, todos três estavam jogando» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 251-252, nº 122, v. 5, 6 e 8); «De manhã ao outro dia ao jogo se foi gabar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 254-255, nº 126, v. 4); «Ainda não era bem dia, já se ele estava a gabar, // donde estavam três irmãos numa taberna a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 269-270, nº 138, v. 22 e 23); «Ainda não era bem dia, ao jogo se foi gabar // donde estavam lá dois manos numa mesa a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 271-273, nº 139, v. 25 e 26); «Ah, maroto confiado, que a meu pai foste contar // à mesa dos estudantes, onde estavam a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 290-292, nº 152, v. 5 e 6); «o maroto e malcriado que logo lhe foi contar // à sala dos estudantes, donde ele estava a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 296-298, nº 156, v. 6 e 7); «- D. Carlos que dali saía logo se foi gabar // a uma casa de jogo, onde o pai estava a jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 331-332, nº 178, v. 4 e 5). As restantes versões apresentam poucas variantes.

28 «Os que jogam e não perdem, prazer é vê-los jogar» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 102-103, nº 1340, v. 1). As outras três variantes são mínimas.

29 «Jogou os olhos ao mar viu vir uma grande armada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 115-116, nº 428, v. 3).

30 «E por vós jogou a vida nas guerras de Portugal» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 397-399, nº 231, v. 46); «se meu padre o sabe a vida tenho jogada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 13, nº 1266, v. 14); «jogou os olhos ao mar viu vir uma grande armada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 115-116, nº 428, v. 3); «dona Clemência, que tal ouviu, jogou as mãos ao vaim» (Ferré, P., *op.cit.*, 2001: 303-305, nº 628, v. 30).

31 «Se meu padre o sabe a vida tenho jogada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 13, nº 1266, v. 14).

32 «Cavalinho, que era novo, jogou em refujão» (Ferré, P., *op.cit.*, 2003: 160-162, nº 930, v. 33).

33 Cf., por exemplo, Rogers, E., «Clothing as a Multifarious Ballad Symbol», *Western Folklore*, 34, nº 4, 1975: 261-297, ou Rogers, E., *The Perilous Hunt – Symbols in Hispanic and European Balladry*, Kentucky, The University Press of Kentucky, 1980.

- 34 Rogers, E., *op.cit.*, 1975: 261.
- 35 «Porque é muito novinho, jogar armas não sabia» (Ferré, P., *op.cit.*, 2000: 192-193, nº 67, v. 16).
- 36 «Meus braços deixo-os aos cotos, para que joguem a espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 330, nº 1587, v. 10); «os braços aos soldados, para que joguem a espada» (Ferré, P., *op.cit.*, 2004: 333, nº 1593, v. 11).
- 37 Rogers, E., «Games of Muscle, Mind and Chance in the “Romancero”», *Hispania*, 55 – 3, Sep. 1972: 419- 427.
- 38 Caillois, R., *Os jogos e os Homens*, Lisboa, Cotovia, 1990: 56.
- 39 Rogers, E., *op cit.*, 1972: 426.