



SOMMAIRE

INTRODUCTION

L'interdiction des jeux
 Une pratique très ancienne
 Brigitte Mérigot

HERITAGES DE L'ANTIQUITÉ

La place particulière du dé
 Brigitte Mérigot

LES JEUX DU MONDE NORDIQUE

La famille du Hnefatafi
 Semblables et différents
 Catherine Breyer, Sylvestre Jonquay

Un jeu médiéval arabe en Scandinavie
 Peter Michaelsen

DE L'ESPAGNE À L'ANGLETERRE

Des jeux gravés dans la pierre
 Graffiti des cathédrales, monastères et églises paroissiales en Grande-Bretagne
 Mark Hall

Alquerque de doce
 Archéologie et règles d'après le *Livre des jeux*
 Brigitte Mérigot, Sylvestre Jonquay

Le voyage du backgammon
 De l'Antiquité au XIII^e siècle
 Brigitte Mérigot

Archéologie du jeu de tables
 Sylvestre Jonquay

LES ÉCHECS

Les jeux d'échecs du Moyen Âge
 Ou la quête du jeu parfait
 Jean-Louis Cazaux

L'évolution des pièces d'échecs non figuratives
 Dans l'Occident chrétien médiéval
 Pierre Mille

UN JEU POUR APPRENDRE

La rithmomachie
 Jeu des philosophes ou des mathématiciens ?
 Jean-Louis Cazaux

LES JEUX DE CARTES

Une brève histoire des cartes à jouer
 Thierry Depaulis



p.6

06

12

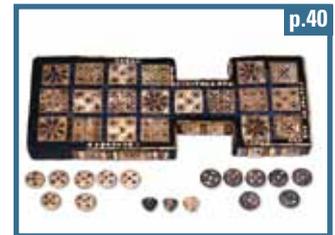
16



p.16

25

30



p.40

34

40



p.56

46

56

64



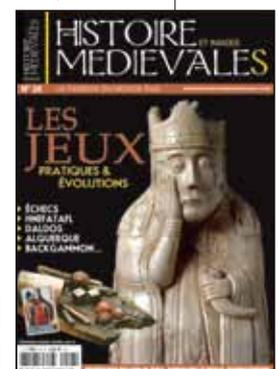
p.74

74

78



N°28



Pour vous **ABONNER**, rendez-vous en **p. 14**

Vous souhaitez commander d'**ANCIENS NUMÉROS**, rendez-vous en **p. 15**

The game of kings

LES PIÈCES D'ÉCHECS EN IVOIRE DE L'ÎLE DE LEWIS

New York, Metropolitan Museum

15 novembre 2011 – 22 avril 2012

Traduction : Floriane Gilot

Photos : © MET Museum



En 1831, sur l'île de Lewis, au large de la côte ouest de l'Écosse, fut découvert un ensemble d'objets de luxe, dont plus de soixante-dix pièces d'échecs ainsi que d'autres objets, tous taillés dans de l'ivoire de morse et datés du XII^e siècle. Les pièces d'échecs ne composent plus un jeu complet et viennent d'au moins quatre endroits différents.

Cet ensemble, véritable fer de lance des collections médiévales du British Museum de Londres et du National Museum d'Écosse, est incontestablement l'un des plus connus de nos jours. Pour cette exposition, plus de trente figurines issues des collections du British Museum sont exposées au *Cloître*, la branche du Metropolitan Museum of Art dédiée à l'art et à l'architecture médiévale européenne. C'est la première fois qu'une aussi grande partie du jeu est prêtée hors des frontières anglaises.

Des similarités stylistiques avec des sculptures de la ville de Trondheim en Norvège, portent à croire que les pièces du jeu de Lewis sont elles aussi originaires de ce pays. De plus, des traces archéologiques d'ateliers de tailleurs d'ivoire de morse confirment cette hypothèse. À l'époque de la fabrication de ce jeu d'échecs, la Norvège avait autorité, tout autant politique que religieuse, sur l'île de Lewis, et des liaisons maritimes allant de la Norvège à l'Irlande



passaient par les Hébrides extérieures. Ces objets auraient pu faire partie des biens d'un marchand, perdus ou abandonnés sur l'île au XII^e siècle.

Chaque pièce de ce jeu est une magnifique sculpture miniature, chacune ayant des spécificités. Les cavaliers sont tous représentés assis, leur épée reposant sur leurs cuisses, certains d'entre eux ont de longs cheveux et une barbe, les autres sont rasés de près... Les cavaliers portent des casques différents, tout comme leurs boucliers et leurs montures sont tout aussi dissemblables. Les « tours » présentées sont représentées sous les traits de fantassins, certains d'entre eux mordent leur bouclier, visiblement assoiffés de combat. Les spécialistes appellent ce genre de figurines des *berserkers* (les guerriers d'Odin, dieu de la mythologie nordique), d'après le *Heimskringla*, la *Chroniques des Rois de Norvège*, poème de Snorri Sturluson (vers 1179-1241).

Le jeu d'échecs, peut-être né en Inde au VI^e siècle av.J.-C., se serait répandu vers l'ouest par la Perse, puis par les cultures islamiques, jusqu'à ce qu'il atteigne l'Europe (pour plus de précisions, voir art. p.56). Tel qu'on le joue de nos jours, le jeu d'échecs doit beaucoup à son ancêtre médiéval. Des pièces en forme d'éléphants (dans les échecs indiens), ont pu être transformées en évêques en Europe médiévale, s'adaptant au contexte culturel. La pièce qui accompagnait le roi – le conseiller ou vizir – se transforma en reine.



Les pièces du jeu d'échecs de Lewis font partie des exemples les plus anciens dans lesquels l'évêque et la reine sont déjà représentés. Bien que les pièces apparaissent toutes blanches de nos jours, de nouvelles recherches démontrent que certaines étaient colorées en rouge (pour plus de précisions, voir art. p.64). N'oublions pas que la dichotomie blanc/noir ne s'est imposée comme standard que bien plus tard.

Echecs et tric-trac !

FABRICATION ET USAGES DES JEUX DE TABLES AU MOYEN ÂGE

Musée du château de Mayenne (Place Juhel - 53100 Mayenne)

23 juin - 18 novembre 2012

www.museeduchateaudemayenne.fr

Du 23 juin au 18 novembre 2012, le musée du Château de Mayenne accueillera une remarquable exposition retraçant toute l'histoire de la fabrication des pièces de jeux au Moyen Âge. Avec près de 250 objets, l'exposition réunira la plus grande collection de jeux de plateaux médiévaux jamais présentée en France.

Rois et cavaliers en bois de cerf, reines en ivoire de morse, fous et tours en ivoire d'éléphant... L'exposition « Échecs et (tric)trac ! » rassemblera des pièces archéologiques d'exception dont certaines ont rarement été exposées. À travers un double propos, l'exposition permettra de révéler les techniques de savoir-faire des artisans du Moyen Âge, leurs sources d'inspirations artistiques, témoignant de l'évolution des décors de jetons et figures de pions. En parallèle, l'histoire passionnante des jeux de plateaux dans l'Occident médiéval – leurs règles, leur symbolique, leurs rapports avec le pouvoir et l'Église – sera racontée par un ensemble de sources littéraires et iconographiques ainsi que des outils de médiation innovants.



Scène biblique représentée sur deux jetons X-XII^e siècle du Château de Mayenne : deux aigles buvant dans la même coupe. Bois de cerf, D : 36-37 mm, Ep : 5 mm.

Utilisation du bestiaire fantastique : jeton au griffon, bois de cerf, X-XII^e siècle, trouvé au Château de Mayenne.



Jeton X-XII^e siècle à décor géométrique de cercles concentriques, rosace et ocelles. D : 46-48 mm, Ep : 3 à 4 mm, Fouilles du Château de Mayenne.

Un arc ne passe pas exactement au centre ni ne rejoint la pointe à l'endroit voulu. Certains arcs sont prolongés au-delà de la pointe. Chaque extrémité de lobe de cette rosace porte également la marque de la pointe d'un compas.

L'INTERDICTION DES JEUX

Une pratique très ancienne

Le Moyen Âge, comme toutes les époques, a connu une multitude de loisirs et de jeux. Ces divertissements n'étaient pourtant pas toujours du goût des autorités, qu'elles soient religieuses ou laïques...



© BnF



© BnF



Les fidèles et les pécheurs,
Apocalypse en français, Région mosane,
1313 – Paris, BnF, ms. fr. 13096.

La pratique des jeux, que ce soient les jeux de hasard (tels les dés), les jeux de plein air ou même les tournois chevaleresques, a toujours été une composante essentielle de la vie quotidienne. Selon les milieux sociaux, le rythme des journées se partageait entre travail, vie sociale et loisirs. Pourtant, les jeux de hasard, tout aussi populaires auprès des paysans que des nobles, ont toujours été la cible d'une législation répressive. Il s'agit d'empêcher des dépenses inconsidérées d'argent lors de paris, où l'on peut perdre de grosses sommes, mais ce genre

Shams Tabrizi jouant aux échecs,
Hoseyn Gazorgâhi (1469?-15..) *Les Séances des amants*,
XVI^e s. - Paris, BnF, ms. orientaux,
supplément persan 1150.

de prescription peut également avoir des motivations religieuses (aussi bien en Occident avec la Chrétienté, qu'en Orient avec l'Islam) ou politiques. Ainsi, des souverains, comme saint Louis, détestaient les jeux. Les interdictions ont également pu avoir des visées sociales : en effet, souvent associés à la boisson, les jeux avec paris, ou autres jeux d'argent entraînent des rixes. Par ailleurs, la masse monétaire qui circule échappe totalement aux autorités.

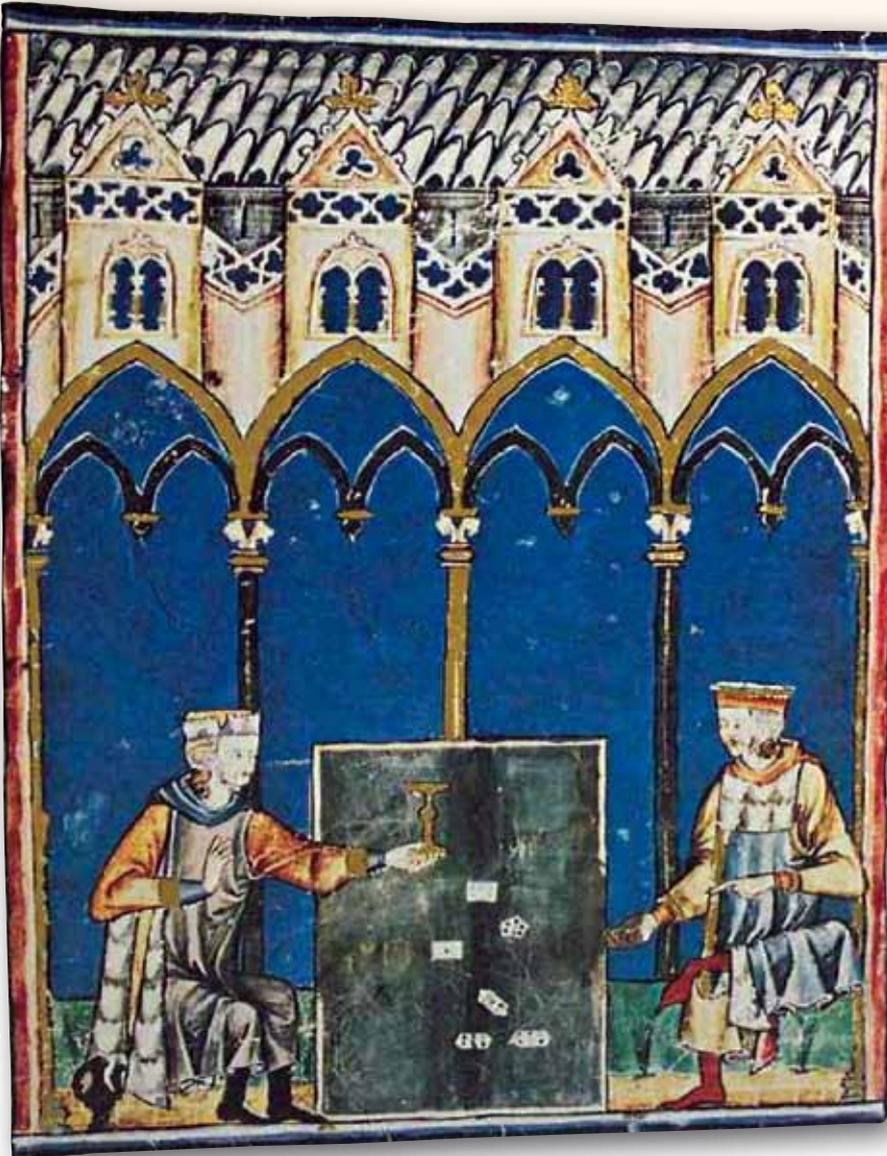
Deux hommes jouant aux dés,
Alphonse X le Sage, *Livre des jeux*,
f°84 v° – Madrid, Bibliothèque du
monastère de Saint-Laurent de l'Escurial.

Malgré cette répression, l'engouement populaire reste intact ; et même certains empereurs eurent la passion des dés et y risquèrent de grosses sommes (parmi eux Auguste, Caligula, Claude, ou Néron). Le chroniqueur Tacite, au premier siècle, nous dépeint également la puissance de cette passion chez les Germains, qui allaient jusqu'à jouer leur liberté.

Les Jeux olympiques, encore organisés dans l'Empire au IV^e siècle, sont finalement interdits par décret de l'empereur Théodose en 393, qui veut lutter contre la pratique des cultes païens. Plus tard, Justinien (527-565), accentue cette tendance, interdisant la pratique des dés pour les clercs, sous peine de privation d'exercer les droits sacerdotaux et de relégation dans un cloître durant une période de trois ans...

LES VERSETS DU CORAN

L'Islam, et ce, dès son émergence au VII^e siècle, se montre également très sévère à l'égard des jeux. Ainsi, ce verset évoquant les jeux de hasard : « Au temps du vivant du Prophète pendant que la révélation du Coran se faisait, Dieu n'avait, jusqu'à un certain temps, pas interdit le jeu de hasard. Il avait seulement rappelé que ses inconvénients sont plus grands que ses avantages. Il avait alors dit : 'S'ils te questionnent au sujet du jeu de hasard. Dis : il y a en cette chose un grand mal et aussi quelques >



© Biblioteca Digital Hispánica

Suivant la civilisation et l'époque, certaines classes sociales sont touchées, de la même façon que certains jeux. Le jeu échecs restant toutefois une exception.

DES JEUX DE HASARD AUX JEUX OLYMPIQUES : INFLUENCE DE LA TRADITION ANTIQUE

Fêtes et jeux, déjà très répandus durant l'Antiquité, avaient une forte connotation religieuse. Généralement associés à des cérémonies rituelles, ils sont pourtant considérés comme un vice. Ainsi, dès le V^e siècle avant J.-C., à Athènes, Périclès légifère, obligeant les joueurs à quitter de la Cité pour jouer, tant les maisons de « débauche » étaient nombreuses (Urbain Falgot, voir bibliographie). Les maisons de jeu, appelées Sciraphies, se multipliaient. Certaines sont restées plus célèbres : ainsi celle de Minerve-Scirade.

La tradition se perpétue à Rome, où les autorités tentent de légiférer. La République n'hésitait déjà pas à s'attaquer aux tenanciers de maisons de jeux (davantage qu'aux joueurs), promulguant dès 204 av. J.-C. la *lex alearia*. Les jeux de hasard et d'ar-

gent sont considérés comme un délit et de ce fait, on n'hésite pas, par exemple, à priver les joueurs du droit de se pourvoir en justice, sauf pour les paris engagés à propos d'exercices sportifs. Ces interdits étaient également levés lors des Saturnales, durant lesquelles on organisait de grandes réjouissances pour le solstice d'hiver.



Le jeu de "Azar" dans le *Livre des jeux*, Alphonse X le Sage,
f°70 v° – Madrid, Bibliothèque
du monastère de Saint-Laurent
de l'Escurial.

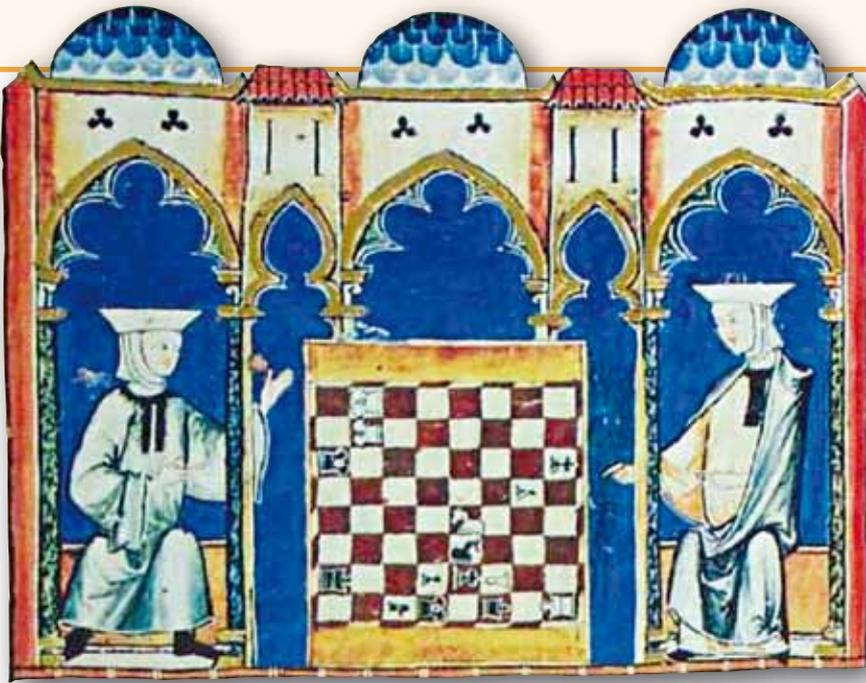
© Biblioteca Digital Hispánica

STATUTS DU MÉTIER DE DÉCIER

En 1268, Étienne Boileau, prévôt de Paris, réunit et réglemente précisément dans son « Livre des Métiers » l'ensemble des métiers d'une certaine importance, présents dans la capitale.

Ainsi, quatorze ans à peine après l'interdiction de saint Louis de jouer aux dés, les fabricants qui travaillent le bois, l'os, la corne et l'ivoire et façonnent des dés à jouer figurent dans la réglementation officielle, aux côtés du tisserand, du maréchal-ferrant ou du boucher. Ceci prouve l'ancrage de ce jeu dans les mœurs de l'époque et illustre la volonté des autorités de le contrôler, à défaut de le supprimer. La réglementation leur impose seulement un travail loyal : il leur est défendu de confectionner des dés plombés au plomb ou au vif-argent, des dés possédant deux côtés marqués du même nombre de points, des dés frottés d'aimant. Ceux qui confectionnent de tels faux objets sont condamnés à une amende de cinq sous et le produit est jeté au feu.

- « I – Quiconque veut être décier à Paris, c'est à savoir faiseur de dés à tables et à eschiés, d'os et d'ivoire, de cor et de toute autre manière d'étoffe et de métal, peut l'être franchement pour tant qu'il œuvre aux us et coutumes du métier, qui sont ainsi :
- II – Nul décier ne peut avoir ni ne doit avoir que un apprenti, si ce ne sont ses enfants nés de loyaux mariages.
- III – Si le décier prend apprenti, il ne le peut prendre à moins de 8 ans de service et 20 sous parisis que l'apprenti donne pour son apprentissage ou à 9 ans sans argent, mais il peut bien prendre plus d'argent et plus de service s'il le veut.
- IV – Si le décier a pris un apprenti, il peut et doit prendre un autre apprenti quand les sept ans du premier seront accomplis.
- V – Nul décier ne peut ni ne doit œuvrer la nuit, ni les jours de fêtes (chômés par l'ensemble de la ville).
- VI – Nul décier ne peut ni ne doit embaucher à son service son apprenti ou celui d'un autre décier avant qu'il n'ait accompli la totalité de son apprentissage ni louer son valet ou serviteur ou celui d'un autre décier avant donc qu'il n'ait fait ou accompli entièrement son service.
- VII – Si un des apprentis des déciera de Paris ou un de leur valet s'enfuit ou part ainsi avant qu'il ait fait ou accompli entièrement son service, et s'il se met au service d'un homme du métier hors de la ville de Paris, et si cet homme apporte ou envoie à Paris les denrées de son métier pour la vente, nul décier de Paris ne peut ni ne doit acheter aucune de ces denrées œuvrées par l'homme de métier qui a récupéré ce valet ou cet apprenti, et si l'homme du métier ne veut jurer sur le Seigneur et donner une garantie que l'apprenti ou le valet réparera son méfait et quittera son hôtel avant le troisième jour.
- VIII – Si un décier de Paris achète d'un homme étranger de Paris et vont dans son hôtel, il ne peut ni ne doit la garder la pièce avant que le prud'homme juré du métier ait vu et regardé cette marchandise, afin de savoir si elle est bonne et loyale ou non.
- IX – Nul décier ne peut ni ne doit acheter une œuvre de son métier avant qu'il n'ait vu l'œuvre faite et appareillée, car il advient quelque fois qu'il y ait un litige quand elle n'est pas achetée à terme, parce que l'œuvre n'est pas si bien faite ni si loyalement ou ni nettement comme il se doit.
- X – Nul décier ne peut ni ne doit faire ou acheter de dés « plomez » (plombés) quelque soit la chance qu'ils donnent, et quelque soit la matière employée, vif argent ou plomb, car l'œuvre est fautive et doit être brûlée.
- XI – Nul décier ne doit ni acheter mespoint, c'est à savoir qui soient tous avec des As ou tous avec des « Deux » ou tous de « Trois » ou de « Quatre » ou de « Cinq » ou de « Six » ou des dés de 2 « Deux » ou de 2 « As » ou de 2 « Cinq » ou de 3 « Trois » ou de 2 « Quatre » ou de 2 « Six » que l'on appelle pair et impair.
- XII – Nul décier ne peut ni ne doit faire ou acheter de dés « longnez », c'est à savoir des dés frottés à la pierre (d'aimant), car l'œuvre est fautive, ni dés qui donnent « Quatre » et « Trois » qui soient frottés à la pierre, mais s'ils ne l'étaient polis, car cela est faux.
- XIII – Quiconque commet une infraction au règlement, comme les articles situés ci-dessus, il amendera au Roy 5 sous parisis toutes les fois qu'il sera pris. Chaque fautive œuvre dessus dite doit être brûlée et détruite avec l'amende sus dite.
- XIV – Ce métier a deux prud'hommes jurés de par le Roy, que le Prévôt nomme et retire à sa volonté. Ces derniers jurent sur le Seigneur qu'ils garderont bien et loyalement ce métier de la manière dessus dite et qu'ils feront savoir au Prévôt de Paris ou à son commandement toutes les infractions qu'ils apprendront ou qui seront faites, au plus tôt qu'ils pourront par raison.
- XV – Les prud'hommes déciera de Paris doivent le guet et la taille et les autres redevances que les autres bourgeois de Paris doivent au Roi, mais ils ne doivent rien sur ce qu'ils achètent ou vendent appartenant à leur métier.
- XVI – Les deux jurez qui gardent le métier de par le Roi sont quitte de guet pour le métier qu'ils gardent et s'ils ont plus de 60 ans, et si leur femme est enceinte, mais ils sont tenus de le faire savoir à celui qui est responsable du guet de par le Roi. »



Deux femmes jouant aux échecs, Le *livre des jeux* d'Alphonse X, f° 59 v° – Madrid, Bibliothèque du monastère de Saint-Laurent de l'Escurial.

En 1250, en route vers la Terre sainte, Louis IX n'hésite pas à jeter par-dessus bord l'échiquier de ses frères.

► avantages pour les hommes, mais son mal est plus grand que son utilité' » (Coran 2/219).

« Par la suite, les musulmans ayant acquis le niveau voulu de foi et de pratique, Dieu avait interdit cette chose : "Ô vous qui croyez, le jeu de hasard, les pierres dressées et les flèches divinatoires ne sont qu'impureté, relevant du fait du diable. Préservez-vous-en, afin de réussir. Le diable ne veut, par le biais du jeu de hasard, que jeter l'inimitié et la haine entre vous, et vous détourner du souvenir de Dieu et de la prière " » (Coran 5/90-91).

La pratique du jeu de hasard provoque un éloignement religieux, car le jeu et les paris engrangés deviennent plus importants que la prière.

Deux dimensions existent dans le jeu de hasard : l'aléa et la dépendance supposée aux jeux. D'une part, l'attribution de la somme des contributions de chaque joueur dépend d'un événement aléatoire ; d'autre part, le jeu « occupe l'esprit et le cœur » de ceux qui le pratiquent au point où ils ne peuvent ensuite pas s'en passer.

L'Islam ne condamne pas le profit. Mais il prescrit aux musulmans de gagner de l'argent par des moyens sains. Ce commandement peut ainsi dépasser le simple cadre du jeu : car certaines formes de transactions ressemblent aussi à des jeux de hasard. Le Prophète aurait interdit les ventes opaques, qui comportent du hasard (aléa) : soit

lorsque certains achats induisent une certaine incertitude, soit lorsqu'il subsiste des doutes quant au produit que l'on acquiert (par exemple quand on a acheté « une de deux choses » sans préciser laquelle).

Ainsi, on craint dans les pays musulmans que les transactions s'apparentent à des jeux de hasard, qu'elles induisent des risques de litige. On retrouve là l'une des deux dimensions pour lesquelles le jeu de hasard était interdit : « jeter l'inimitié et la haine ».

LE POUVOIR DE L'ÉGLISE

Le dogme chrétien encadre complètement les populations occidentales au Moyen Âge. L'Église contrôle ainsi les mœurs, indiquant le Bien, le Mal. Diabolisés, considérés comme des pratiques païennes, les jeux de hasard sont interdits. Une simple question religieuse ? Il ne faut pas perdre de vue que les sommes dépensées dans le jeu n'alliaient plus dans le giron de l'Église... La pratique du jeu de dés fut déclarée comme un péché mortel et les contrevenants furent menacés d'excommunication.

Les autorités ecclésiastiques établissent des règles très strictes à partir du X^e siècle. En 1061, accusé par Pierre Damien, l'évêque de Florence fut condamné par le pape Alexandre II à une pénitence pour avoir joué dans une taverne une nuit entière. Des anathèmes furent lancés par ce pape au Concile de Paris contre le jeu d'échecs, jeu qui, disait-il, « corrompt la rai-

son et donne des illusions de puissance... ». Il a souvent été admis par les théologiens que la pratique du jeu d'échecs, particulièrement populaire, occasionnait d'importants troubles publics et des dépenses inconsidérées.

En 1208, l'évêque Eudes de Sully fait interdire le « scacus, alea » lors du concile de Paris. Les étudiants, les *clerici*, devaient avoir la pratique du jeu facile... Ces mêmes interdictions sont reprises et amplifiées en 1215 lors du concile de Latran IV. Les articles conciliaires rappellent ainsi que les clercs « s'abstiendront des trafics séculiers, des spectacles, des jeux de hasard, et n'entreront pas dans les cabarets, si ce n'est en voyage ». En 1291 l'archevêque de Canterbury, John Peckman, condamna également la pratique du jeu d'échecs... et fut repris par bien d'autres, dont les Templiers. Ces interdictions visant les religieux comme les laïcs ne sont pas suivies et certains, comme l'évêque de Cambrai Wilbord au X^e siècle, n'hésitent pas à transgresser les règles. Wilbord invente le *Ludus Regularis seu Clericalis*, qui permet aux ecclésiastiques de jouer aux dés sans transgresser les règles religieuses, ce jeu à visée édifiante ayant pour « thème » 56 vertus (les combinaisons obtenues en lançant 3 dés renvoyant à la Charité, la Foi, la Justice, etc.)

Dans un registre différent, les autorités ecclésiastiques se prononcent pour une interdiction des tournois de chevalerie, une autre forme de jeu, sportif. Les papes se prononcent dès le XII^e siècle, lors de différents conciles : notamment en 1130, à Clermont, où le pape Innocent II interdit énergiquement la pratique du tournoi : « Nous interdisons ces foires détestables, où viennent les chevaliers pour exhiber leur force : ils se rassemblent là avec une audace téméraire et il advient souvent mort d'homme et péril pour les âmes. À ceux qui y trouvent la mort, on refusera la sépulture chrétienne. »

Les tournois scandalisent l'Église. Elle déplore pêle-mêle les morts accidentelles, l'essor des haines privées, l'encouragement donné à la vanité, le culte du corps.

En fait, tout ce qui relève du divertissement et du risque gratuit.

Aux morts de ces rencontres, il refuse une sépulture en terre chrétienne, même s'il peut tolérer des arrangements. ►



Homme et femme
jouant aux échecs,
Codex Manesse,
Zürich, v. 1300-
1340 – Bibliothèque
universitaire
d'Heidelberg,
Cod. Pal. Germ. 848.

► Pourtant, les condamnations répétées n'empêchent pas la période 1125-1225 d'être le grand siècle des tournois. Surprenante résistance à l'emprise religieuse, en cet âge que l'on dit être celui de la foi ! À vrai dire, l'hostilité de l'Église n'a pas toujours été aussi vive. En tout cas, en 1179 lors concile de Latran, le pape Alexandre III condamne à nouveau la pratique du tournoi.

Les chevaliers ne tiennent aucun compte de ces interdictions, car le tournoi reste leur activité la plus prisée, pour montrer leur force et leur endurance. La chevalerie française, pour qui la victoire en tournoi vaut celle sur un champ de bataille, ne conçoit pas de mettre un terme à cet « art de vivre ».

LORSQUE LES ROIS S'EN PRENNENT AUX JEUX

Les rois ne restent pas insensibles à ces passe-temps. Beaucoup y prirent plaisir, tel le comte d'Anjou, propre frère de saint Louis ou le duc de Berry, oncle de Charles VI, s'adonnent à ces jeux. Les exemples sont nombreux.

Certains monarques édictent pourtant différentes lois plus ou moins sévères. En 1232, l'empereur Frédéric II promulgue le décret « *De aleatonibus* » qui interdit le jeu de dés aux ecclésiastiques.

Une anecdote célèbre raconte comment en 1250, sur le bateau qui l'emène d'Égypte en Terre sainte, Louis IX n'hésite pas à jeter par-dessus bord l'échiquier, les pièces et les dés avec lesquels ses frères étaient en train de jouer, épisode qui a vivement impressionné son biographe Joinville, témoin de la scène.

Quatre ans plus tard, en décembre 1254, lorsqu'il promulgue sa grande Ordonnance, réorganisant l'administration du royaume, le roi réaffirme fermement sa condamnation du jeu d'échecs, comme il fait condamner tous les jeux de tables et tous les jeux de dés. Il ordonne de détruire les pièces qui permettent de fabriquer des dés, et interdit le métier de décier, les fabricants de dés (voir encadré en page précédente). L'article 35 de cette ordonnance est clair : « Nous interdisons strictement à tout homme de jouer aux dés ou aux dés utilisant des tables, et nous tenons avant tout à interdire les écoles de dés, et ceux qui les manipulent doivent être sévèrement punis. »

Une véritable prohibition d'État se met en place. En 1256, une nouvelle ordonnance enjoint aux sénéchaux, baillis et autres officiers de s'abstenir du jeu de dés et des lieux de mauvaise vie, des tavernes.

En 1319, une ordonnance interdit le jeu de dés, de trictrac, de quilles et de boules. Et en avril 1364, Charles V interdit presque tous les jeux d'exercices ou de hasard, en particulier les dés, les tables ou les dames, la paume, les quilles, le palet, les billes et la soule ! En Angleterre, les premières lois interdisant les jeux ont lieu sous le règne d'Édouard III en 1337 puis sous Richard II en 1388. Elles interdisent uniquement aux classes populaires, paysans et serfs, la pratique de divers jeux et sports, sans distinction entre les jeux de hasard et les jeux d'adresse et de compétition. Il n'est pas question d'argent. Cette loi oblige à se procurer arcs et flèches, à les entretenir et à s'y adonner pendant ses temps libres, dans un seul but évidemment militaire.

Les Valois s'inspirent de ce modèle, en pleine guerre de Cent Ans. Une ordonnance de Charles V datée de 1369 officialise les compétitions de tir à l'arc et à l'arbalète. De telles compétitions sont attestées en France dès le siècle précédent, mais leurs caractéristiques nous sont inconnues. Pour en revenir à l'interdiction des jeux « de hasard », on peut évoquer l'Ordonnance du Prévôt de Paris de 1397, qui indique pourquoi il convient d'interdire les jeux dans les cabarets : « Plusieurs gens de métiers et autres du petit peuple quittent leurs ouvrages et leurs familles pendant les jours ouvrables pour aller jouer à la paume, à la boule, aux dés, aux cartes aux quilles et à d'autres divers jeux en divers cabarets et autres lieux publics : que plusieurs d'entre eux, après avoir perdu tous leur biens s'adonnent à voler, à tuer et à mener une très mauvaise vie ainsi qu'il a été reconnu par la confession de quelques uns de ce caractère... ».

Cette rigueur finit par se retrouver outre-Manche. Le roi Édouard IV fait rappeler en 1477 que la loi anglaise proscriit la pratique des « jeux interdits » comme la soule (équivalent médiéval du football) ou les dés, ajoutant que la pratique du tir à l'arc par toute personne robuste est toujours un devoir national...

L'ÉCHIQUIER ET SES PARTICULARITÉS

Très critiqués à l'époque, surtout par le clergé, les échecs sont le passe-temps favori des nobles. Les femmes ne sont pas en reste, s'adonnant aux échecs comme un délassement, comme le montrent de nombreuses représentations où des parties sont jouées entre les deux sexes.

Mais ce passe-temps peut très vite poser problème... Eugène Viollet-le-Duc rapporte une partie qui a dégénéré entre Richard Cœur de Lion et Foulques Fitz Warin jusqu'à la violence physique. Légende ou réalité ?

Quoi qu'il en soit, nombreux sont ceux qui s'interrogent sur ce jeu hors du commun et tendent à le valoriser. Des intellectuels musulmans le considèrent comme un jeu de réflexion : « Il n'est pas du même genre que les jeux de dés, c'est un jeu fait pour la réflexion et le calcul avant le déplacement d'une pièce. Il relève d'une réflexion simple, d'un geste simple et de la stratégie organisée. C'est l'art pour la gestion de la guerre et du calcul ». Le célèbre manuscrit d'Alphonse le Sage, le *Livre des échecs, dés et tables*, s'inspire des règles musulmanes et contribue à la promotion du jeu en Occident.

Jacques de Cessoles écrit en 1347 un traité, *Le Jeu des Eschaz moralisé*. Il y dépeint en fait toute la société féodale au travers des pièces d'échecs. Dans la tradition des « Miroirs aux Princes », le traité se veut édifiant et propose aux ecclésiastiques comme aux monarques de freiner leurs décrets contre l'interdiction des jeux.

Au quotidien, les jeux « profanes » constituent des pratiques permettant d'éduquer, d'entraîner, de reconnaître les membres d'une communauté culturelle et de ses croyances. Mais si les fêtes et jeux « compatibles » avec la religion sont valorisés comme moyen de propagande, les autres sont condamnés pour leurs débordements, ou interdits. Jouer aux dés, c'est croire que le hasard peut changer votre condition : une chose impensable à l'époque médiévale. ♦

POUR EN SAVOIR PLUS



Sources :

- Jacques de Cessoles, *Le Livre du jeu d'échecs ou la société idéale au Moyen Âge, XIII^e siècle*. Traduction et présentation de Jean-Michel Mehl. Paris, Stock-Moyen Âge, 1995.
- Étienne Boileau, *Livre des métiers*, 1268 : édition de 1879 téléchargeable librement sur Gallica.

Études :

- J.-M. Mehl, *Les jeux au royaume de France, du XIII^e au début du XVI^e siècle*, Paris, Fayard, 1990.
- C. Schafroth, *L'art des échecs*, Paris, La Martinière, 2002.
- U. Faligot, *Jeux de dés*, De Vecchi, 2010.
- J.-L. Cazaux, M. Criton, *Les jeux de dés*, éditions Pôle, 2007.

LA PLACE PARTICULIÈRE DU DÉ

Dé : ce court mot évoque des utilisations variées, dont le dé à jouer. Objet de la vie quotidienne, il existe depuis des millénaires et n'a pas toujours été cubique. Son histoire reste très floue.

Les multiples formes et utilisations du dé laissent le joueur dans le questionnement permanent : divination ou jeu ?

Impossible de répondre complètement à cette question, malgré la diversité de dés retrouvés, de l'Antiquité égyptienne à l'Europe occidentale médiévale. Nous avons recensé une dizaine de formes différentes, mais il en existe sans doute beaucoup d'autres. Nous n'évoquerons donc ici que les formes que nous connaissons et utilisons en reconstitution.

Le dé cubique d'aujourd'hui comporte six faces. Si on le lance, au terme de sa course, il finit par reposer sur l'une de ses six faces, mais laquelle ? Pour les repérer, on est tenté de mettre un numéro, un chiffre, ou un symbole sur chacune d'elles.

Élément indissociable du jeu, le dé figure parmi ses symboles essentiels, associant deux formes géométriques et un chiffre (le carré, le cube et le chiffre 4).

Quand sont apparus les dés ? Les Égyptiens prêtaient leur naissance au Dieu Thot. Selon Sophocle, leur invention remonte à des temps mythiques, plus précisément à Palamède, héros de la guerre de Troie. Une thèse intéressante car on lui prête aussi l'invention du jeu de dames, jeu de tables pratiqué avec des pions (ou pièces, osselets ou dés : du grec *peossos*).

ÉTYMOLOGIE

Selon Urban Faligot, le mot « dé » vient probablement du latin *datum*, participe passé du verbe *dare* (donner). Alphonse X utilise bien le terme *dado* (donner). Il y aurait là une allusion à ce qui est donné, en opposition à ce qui est acquis. Dans cette opposition se loge la différence entre ce que la Providence peut accorder et ce que « l'industrie » des hommes peut acheter. On conserve en mémoire la fameuse expression « *Alea jacta est* », le sort en est jeté. Mais quel est le véritable sens du mot *alea*, que l'on a souvent traduit par « dé » ? Y a-t-il là une allusion au fait de tenter le sort avec un seul dé, ou à pile ou face ?

Les Romains utilisaient pour désigner le hasard « *casus* » (hasard de rencontre, accident de vie), « *fors* » (le sort), « *Fortuna* » (la déesse Fortune) et *alea* pour les jeux de hasard (au sens propre, on doit utiliser un objet pour produire le hasard, contrairement aux rencontres fortuites).

Le mot *alea* se réfère donc à tout jeu fondé sur le hasard. De là vient le mot *aleator* (joueur). La meilleure interprétation du latin *alea* est « le sort », en référence à la fatalité. Par extension, ce mot a rapidement désigné l'incertitude, puis les jeux de hasard, dont les dés furent le fleuron.

Talus, la traduction latine du grec *astragali*, signifie osselets. Son diminutif, *taxillus*, donne une traduction plus complexe, non pas de « petits astragales », mais de petits dés. Par la suite, l'expression *Taxilorum Ludus* signifie, précisément, jeux de dés. Enfin, *tessera* se réfère à quelque chose de carré, net. C'est ce mot que les Latins vont utiliser pour nommer leur dé moderne et cubique. On trouvera d'autres appellations à l'époque médiévale : *dez*, *detz*, *deis*.

DIVINATION OU JEU ?

Les dés ont évolué au gré des civilisations et du temps. Les osselets, issus de sabots de chèvres, de moutons ou de béliers, étaient déjà pratiqués dans les sociétés d'éleveurs

de l'Antiquité. Ils se répandent en Orient comme en Occident par la suite.

Les osselets ont pu être aussi utilisés pour la divination, voire pour la magie, notamment par les adultes. Le jeu est plutôt destiné aux enfants. L'utilisation des dés ou osselets pour la divination prime sur la pratique du jeu. Les osselets sont utilisés pour rendre les oracles.

Seules quatre de ses faces sont utilisables, car il ne peut retomber sur l'une de ses extrémités arrondies. L'osselet peut par contre retomber par « hasard » sur la même face.

HISTOIRE DU DÉ CUBIQUE

La sédentarisation de l'homme le conduit à inventer des objets utiles pour le quotidien. On imitera les osselets en fabriquant des petits objets de formes plus régulières mais grossières et pas forcément cubiques. Il prend diverses formes et on les fabrique dans tous les matériaux que la terre donne. L'histoire du dé, le cube à six faces utilisé aujourd'hui, progresse très lentement. Les premières fouilles archéologiques datent de moins de 2300 avant Jésus-Christ dans la vallée de l'Indus. En terre cuite, grossièrement taillés, les faces ne sont pas très équitables. Il traverse les siècles en toute discrétion car, au dé cubique, on préférerait les dés doubles faces ou les dés tétraèdres, les combinaisons étant bien moindres.

La numérotation des faces apparaît en même temps que la monnaie. Chez les Grecs, toujours égale à sept. Les combinaisons deviennent beaucoup plus difficiles : plus les dés sont nombreux, plus il y a de combinaisons possibles. Ici, on trouve le 1 face au 6, le 2 face au 3, et le 4 face au 5.

Vers la fin du XII^e siècle, en pleine urbanisation, le jeu de dés s'est répandu dans toutes les couches de la société et dans tous les pays. Savoir compter jusqu'à deux, faire des multiplications simples (ex : 3×6) est donné à tout le monde. Le succès de ce jeu est inéluctable. La culture chevaleresque promeut l'éducation par le jeu.

Des corporations de fabricants de dés, apparaissent à partir du début du XIII^e siècle : les *deziers* (voir art. précédent). À cette époque, Paris fourmille, pour les gens de bonne naissance, de « *scholae deciorum* ». On y apprend non seulement l'histoire des dés et des différents jeux, mais également à tricher... Ce qui provoque de nombreuses rixes entre étudiants. ♦

LES DIFFÉRENTES FORMES DE DÉS

Cauris : très commun dans tous les pays de l'Océan indien, ces petits coquillages avec certains noyaux dissymétriques sont utilisés pour le jeu indien du Patichisi. Le décompte se fait de un ou zéro, selon qu'il retombe ou non du côté des fentes. Ces coquillages figurent parmi les premiers instruments de hasard.

Osselets : utilisé en instrument de hasard ou de jeu, ils sont cinq dont un de couleur foncée. Retrouvés dans la plupart des civilisations non sédentaires, ce sont des os du pied de bélier, de mouton ou de porc, entre le talon et le carpe. Avec quatre phases de formes différentes, les points se comptent : 1,3,4 et enfin 6.

Dés longs à deux faces : ces longs morceaux de bois possèdent deux faces : une, complètement plate et l'autre colorée bombée. On trouve cette forme de dés dans le Senet égyptien. Le décompte de ces dés est élémentaire, puisqu'il est binaire, utilisant seulement les deux nombres un et zéro, pile ou face.

Dés tétraédriques : ils possèdent quatre faces en forme de pyramide. Chaque sommet a une couleur (noir ou blanc) ce qui permet le décompte des points : un point par sommet marqué. Ils sont utilisés notamment pour le Royal d'Ur. Plus de décompte binaire, puisque les combinaisons augmentent.

Dés oblongs : déjà utilisés au III^e millénaire av.J.-C. Ils ne comptaient que 4 faces. Ils sont notamment utilisés pour le jeu du chaturanga ou le pachisi marqué des chiffres 2 en face du 5 et 3 en face du 4. En fouilles, on en retrouve dans les villes au Pakistan, en Iran ou au Turkménistan. Inhabituels dans la culture gréco-romaine, ils existaient en revanche chez les Germains.

Dés anthropomorphes : existant déjà à l'époque romaine. Ils représentent un homme et une femme asexués. Par contre, des dés en ivoire ont été découverts en Allemagne au XVI^e siècle. Eux sont sexués et très détaillés : jeux et grivoiseries sont inséparables.



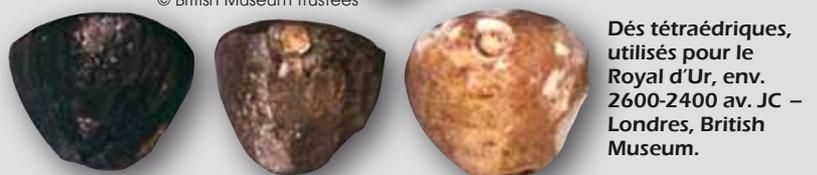
Cauris.



Osselets.



Dés longs à deux faces.



Dés tétraédriques, utilisés pour le Royal d'Ur, env. 2600-2400 av. JC – Londres, British Museum.



Dés oblongs à quatre faces.



Dés anthropomorphes.

PROFITEZ DU MEILLEUR DE LA RECHERCHE ET DE L'ACTUALITÉ MÉDIEVALES

abonnez-vous

S'ABONNER, c'est recevoir vos magazines chez vous de façon régulière, à un tarif préférentiel et participer au développement de votre revue.



<input type="checkbox"/> FORMULE DECOUVERTE	<input type="checkbox"/> FORMULE PASSION	<input type="checkbox"/> FORMULE MECENE
Je m'abonne pour un an à Histoire et Images Médiévales soit 6 n° au prix de 32,75€*	Je m'abonne pour un an à Histoire et Images Médiévales + Thématiques soit 10 n° au prix de 57,75€*	Je m'abonne pour deux ans à Histoire et Images Médiévales + 8 Thématique soit 20 n° au prix de 99€*

POUR TOUT ABONNEMENT DE DEUX ANS, CHOISISSEZ VOTRE CD** :



Flores Aquitanes,
du groupe vox in Rama



Senher Dalfin,
du groupe Flor Enversa

** dans la limite des stocks disponibles

BULLETIN D'ABONNEMENT À NOUS RENVOYER À :

AXIOME ABONNEMENT PRESSE HISTOIRE ET IMAGES MÉDIÉVALES
LENGARVIN - 06390 COARAZE

Vous recevrez votre commande dans un délai de 4 semaines à compter de la réception de votre règlement et dans la limite des stocks disponibles

Tél.: +33 (0)4 92 00 05 72

Pour s'abonner en ligne :

www.directabo.com

- Je joins un chèque à l'ordre des AXIOME ABONNEMENT PRESSE
- Je paye par mandat
- Je paye par carte bleue (Visa, EuroCard, MasterCard)
- N°carte : _____
- Date d'expiration : Mois ____ Année ____
- Cryptogramme visuel : _____
(Les 3 derniers chiffres figurant au dos de votre carte)

HM128 - CD/M

TOTAL
DE LA COMMANDE =€

DATE ET SIGNATURE
OBLIGATOIRES

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Pays Tél. (important)

E-mail

*Frais de port compris pour la France métropolitaine et la Corse

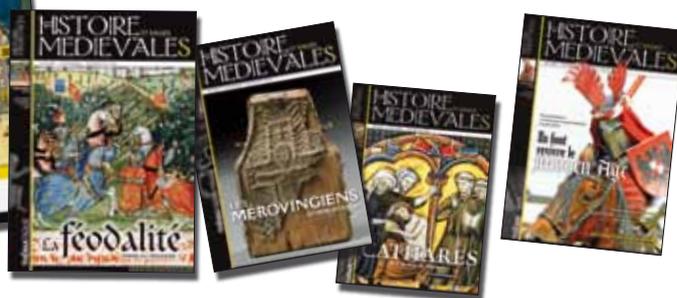
COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

RETROUVEZ les SOMMAIRES COMPLETS
SUR NOTRE SITE INTERNET : www.histoire-images-medievales.com



5 numéros commandés
= **1** numéro offert

10 numéros commandés
= **2** numéros offerts



MA SÉLECTION

HIM05 x 7,50 € =	HIM25 x 7,50 € =	HIM36 x 7,50 € =	HIMT14 x 7,50 € =
HIM09 x 7,50 € =	HIM26 x 7,50 € =	HIM37 x 7,50 € =	HIMT15 x 7,50 € =
HIM12 x 7,50 € =	HIM28 x 7,50 € =	HIM38 x 7,50 € =	HIMT19 x 7,50 € =
HIM13 x 7,50 € =	HIM29 x 7,50 € =	HIM39 x 7,50 € =	HIMT21 x 7,50 € =
HIM14 x 7,50 € =	HIM30 x 7,50 € =	HIM40 x 7,50 € =	HIMT22 x 7,50 € =
HIM15 x 7,50 € =	HIM32 x 7,50 € =	HIM41 x 7,50 € =	HIMT23 x 7,50 € =
HIM17 x 7,50 € =	HIM33 x 7,50 € =	HIMT10 x 7,50 € =	HIMT25 x 7,50 € =
HIM18 x 7,50 € =	HIM34 x 7,50 € =	HIMT11 x 7,50 € =	HIMT26 x 7,50 € =
HIM21 x 7,50 € =	HIM35 x 7,50 € =	HIMT13 x 7,50 € =	HIMT27 x 7,50 € =

POUR L'ENVOI DE VOTRE COMMANDE **PAR COLIS RENFORCÉ ET ASSURÉ**,
OU POUR L'ENVOI DE VOS REVUES À L'ÉTRANGER, NOUS CONTACTER.

Tél.: +33 (0)4 92 00 05 72

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Pays Tél. (important)

E-mail

*Frais de port inclus pour la France métropolitaine et la Corse

TOTAL
DE LA COMMANDE = €

DATE ET SIGNATURE
OBLIGATOIRES

Je joins un chèque à l'ordre des AXIOME ABONNEMENT PRESSE

Je paye par mandat

Je paye par carte bleue (Visa, EuroCard, MasterCard)

N°carte : | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration : Mois | | | | Année | | | |

Cryptogramme visuel : | | | |

(Les 3 derniers chiffres figurant au dos de votre carte)

HIM28 - CDM/A

BULLETIN À DÉCOUPER OU PHOTOCOPIER ET À RENVoyer À :
AXIOME ABONNEMENT PRESSE - HIM - LENGARVIN - 06390 COARAZE

Vous recevrez votre commande dans un délai de **4 semaines** à compter de la réception de votre règlement et dans la limite des stocks disponibles

LA FAMILLE DU HNEFATAFL

Semblables et différents

Approcher les jeux de société de l'Europe du nord n'est pas chose aisée pour qui ne maîtrise aucune langue scandinave. Si les documents archéologiques, dés, pions, plateaux de jeu, peuvent parler d'eux-mêmes, il est difficile d'exploiter les sources littéraires. Des textes mettent pourtant en lumière ces jeux de plateau (« Tafl »).



© Historiska Museet Stockholm

Fig. 1 Le plateau d'Årby et ses pions (Uppland, Suède) est un jeu de mérelles (tracé de 11,2x14,3 cm) – Stockholm, Historiska Museet, n°21062.



© Photo Berfig

Approcher les jeux de société de l'Europe du nord n'est pas chose aisée pour qui ne maîtrise aucune langue scandinave. Si les documents archéologiques, dés, pions, plateaux de jeu, peuvent parler d'eux-mêmes, il est évidemment difficile d'exploiter les sources littéraires, pourtant nombreuses. Heureusement, de plus en plus de traductions anglaises de ces textes mettent en lumière toute une série de loisirs, parmi lesquels des jeux de table (« Tafl »), regroupant vraisemblablement plusieurs catégories de jeux de stratégie, qui semblent très appréciés. Ainsi, dans un poème, un noble énumère parmi ses qualités le fait de jouer au « Tafl » ; une saga islandaise fait allusion à des femmes y jouant, mais d'autres textes témoignent aussi de la popularité de ces jeux, même parmi les enfants. Une autre difficulté dans l'étude des sources littéraires réside dans le fait que ces poèmes, chants, sagas, récits mythiques... ont souvent été mis par écrit après une longue tradition orale ou ont été recopiés postérieurement, dans un contexte évidemment différent. C'est ainsi que des moines, en recopiant des textes, ont systématiquement traduit certains termes de jeux par « échecs » !

Fig. 2

Plateau de jeu de Brandub.

Ce document, copie d'un original du XI^e siècle détruit, montre deux joueurs autour de ce qui semble être un plateau de jeu de Brandub. Si l'on ne peut y distinguer le nombre de cases, on pourrait identifier une case centrale et les 4 cases de coin comme dans le plateau trouvé en Irlande.

L'étude des documents scandinaves et anglo-saxons permet de constater que les jeux qui se répandent dans le reste de l'Europe au Moyen Âge atteignent également l'Europe du Nord. Ainsi le terme « *Skák* » ou « *Skáktafl* » désigne le jeu d'échecs, qui touche le nord de l'Europe à partir des XI^e-XII^e siècle. Attesté à partir du XIII^e siècle, « *Kvátra* » ou « *Kvátrutafl* » pourrait se rapporter au jeu des tables.

Les découvertes archéologiques illustrent aussi le jeu des Mérelles ou jeu du Moulin, gravé à même le sol ou au dos d'autres jeux vikings et anglo-saxons (fig. 1).

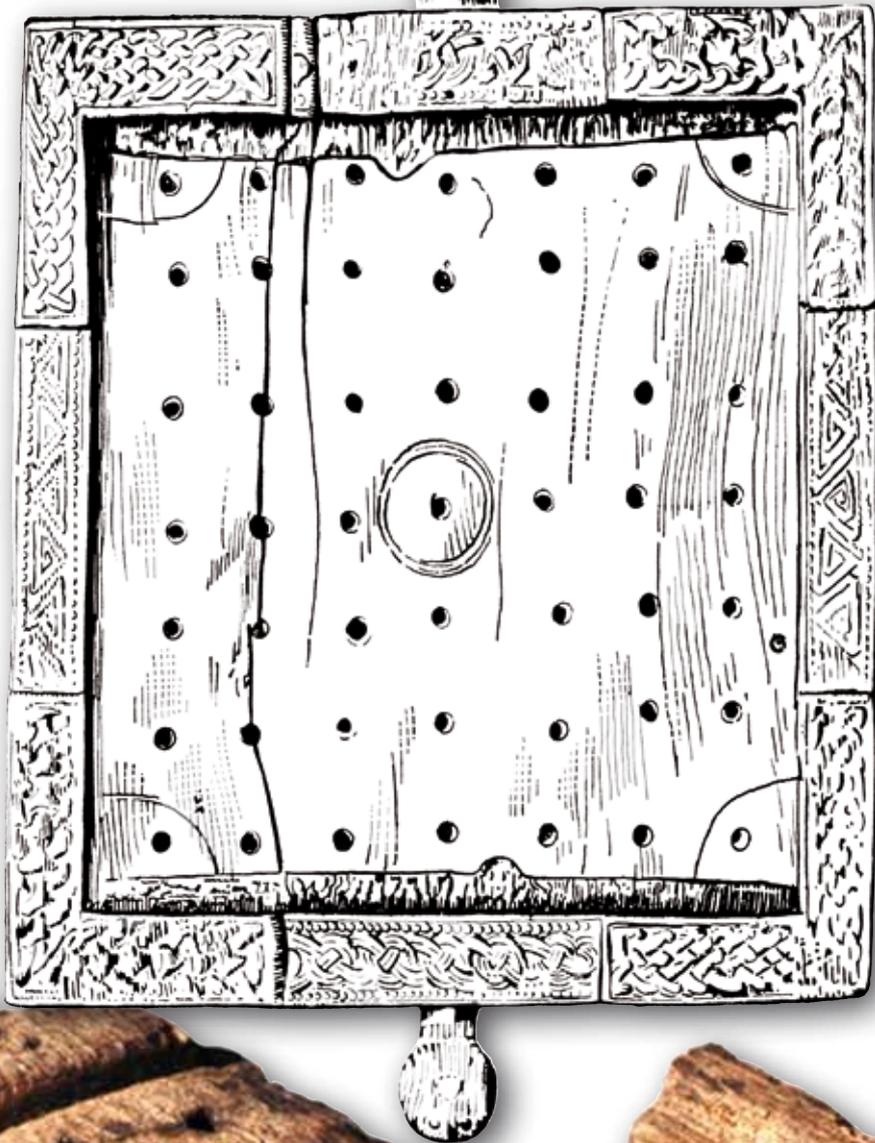
Le jeu du Renard et des Poules, le « *Fox and Geese* » anglais, peut-être mentionné dans la littérature sous le terme de « *Ref-skak* » (et non « *Halatafl* », comme couramment admis), semble également apprécié dans ces régions. Pour exemple, deux jeux complets figurent à l'inventaire d'Edouard IV d'Angleterre sous la forme de deux renards et vingt six limiers en argent. ▶

Fig. 4

Plateau en chêne trouvé à Waterford - Museum, Irlande. Ce plateau est l'équivalent archéologique de celui de Balinderry. Plateau à trou, 7x7. Il n'est pas complet, contrairement à ce dernier.

Fig. 4

Plateau de Ballinderry (23-24 cm), redessiné par Catherine Breyer. Le plateau de jeu en bois découvert en 1932 dans un site d'habitat à Ballinderry en Irlande (aujourd'hui conservé à Dublin, Musée national d'Irlande) pourrait correspondre au jeu appelé Brandub. Ce terme, signifiant « corbeau noir », serait une allusion à la guerre. Le plateau, décoré de motifs que l'on peut stylistiquement dater du X^e siècle, comporte 49 petits trous (7x7). Des pics devaient donc être utilisés en guise de pions. Un cercle orne le trou central et des demi-cercles marquent les quatre coins.



	BRANDUB BRANNUMH	FIDCHELL FIDCHEALL	GWYDDYLL	ARD-RI	TABLUT	TAWLBWRDD	?	ALEA EVANGELII
Principales sources littéraires	Poème <i>Abair ríom a Eire ogh</i> , attribué à Maiol Eoin Mac Raith (après 1200 ?) Poème <i>Acallam na Senorach</i> (fin XII ^e s.)	Sagas et lois à partir VII ^e siècle <i>The Cormac's Glossary</i> , rédigé dans les années 900	Mentionné notamment dans trois contes du <i>Mabinogion</i> : <i>Peredur fab Efwraig</i> (la saga de Peredur) <i>Brenndwyd Rhonabury</i> (Le songe de Rhonabury) <i>Brenndwyd Macsen Wledg</i>		Décrit et dessiné pour la première fois en 1732 par le botaniste suédois Carl von Linné (<i>Linnaeus</i>), alors étudiant en visite en Laponie. En 1884, un jeu avec des pions appelés Russes et Suédois est brièvement décrit dans l'ouvrage de Lindholm (<i>Hos Lappbönder</i> , Stockholm, 1884).	<i>Law of Hywel Dda</i> , vers 914-943 <i>Ancient Laws of Wales</i> , vers 1250 des traductions écossaises de romances anglaises : <i>Bown o Hamtwn</i> ; la légende arthurienne : <i>Y Seint Greal</i> Robert ap Ifan, <i>Peniarth Manuscript</i> 158, National Library of Wales		Ms 122 du <i>Corpus Christi College</i> d'Oxford, vers 1140 (voir ill. p. 22)
Principales sources archéologiques	Plateau en bois, Ballindery (fig.3), daté stylistiquement du X ^e s. Plateau en chêne, Waterford (fig.4), vers 1150 Plateau recto-verso sur un bloc d'ardoise, Downpatrick (Irlande), dans un remblai du XII ^e s.		Trois plateaux de 6 x 6 (7 ?) cases incisées grossièrement dans la pierre, Buckquoy, Îles Orckney (Écosse) IX ^e s.		Fragment de plateau, 8x11 cases, avec motifs de croix comme pour 9x9, Trondheim (Norvège), XII ^e s. (+mèreselles au dos)	Fragment de plateau, 8x11 cases, Trondheim (Norvège), XII ^e s. aurait pu servir aussi pour 11x11	Fragment de plateau, 4x13 cases, Gokstad (Norvège, fig.6), fin du IX ^e s. (+ mèreselles au dos) Fragment de plateau, 7x14 cases, Toftanes Eysturoy (Îles Féroé) (Danemark) IX ^e -X ^e s.	Compatible avec le fragment de plateau de 18x2 cases, Vimose (Danemark, fig.7), IV ^e s. Et celui de 3x15 cases, Coppergate, York (G.-B.) – X ^e s.

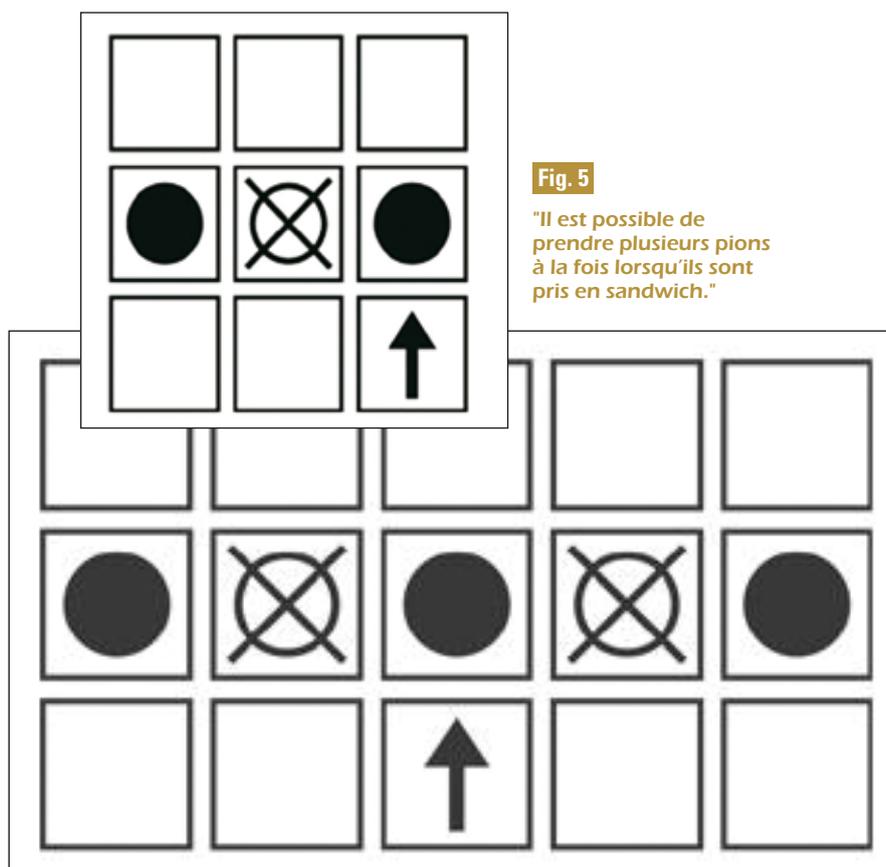


Fig. 5
"Il est possible de prendre plusieurs pions à la fois lorsqu'ils sont pris en sandwich."

► UN JEU DE TABLE...ROYAL !

Le terme de « *Tafl* » se rapporte toutefois bien plus souvent à une variété de jeux aux caractéristiques très particulières et aux origines plus anciennes, le *Hnefa-tafl*. Ce terme, faisant allusion à la dénomination d'un des pions, le « *Hnefi* » (roi), pourrait se traduire par « Table du Roi ». Il semble que ce type de jeu ait touché principalement les régions ayant connu une occupation viking, de la Scandinavie à l'Islande ou même au Groenland, en passant par les pays anglo-saxons. Sa large diffusion géographique et sans doute aussi sa survivance à travers le temps, malgré la concurrence du jeu d'échecs, expliquent vraisemblablement les différentes variantes de ce jeu. Ainsi, les quelques plateaux de jeu miraculeusement conservés (souvent en matériaux périssables, voir fig. 3 et 4) révèlent des damiers de jeu comportant un nombre impair de cases, de trous, ou d'intersections allant de 7x7 jusque 19x19 (fig. 6 et 7) !

© The trustees of the British Museum

Pions en cuivre et en os, VI^e-VII^e s., Taplow – Londres, British Museum.

LES PIONS

Des pions se comptent régulièrement parmi les découvertes archéologiques, mais ils ne forment que très rarement des ensembles complets. En matériaux divers tels que pâte de verre, bois, ambre, dents, os (parfois de baleine), ivoire (souvent de morse), terre cuite, pierre, ils peuvent avoir plusieurs formes : plats, avec ou sans décor, en dôme ou poire, avec ou sans cheville, figure humaine, parfois de roi, dénommé « hnefi ».

Des dés en bois, os (parfois de baleine), corne et ivoire de morse ont également été retrouvés à divers endroits, généralement par deux ou trois. Ils sont le plus souvent parallélépipédiques et comportent, sur les deux petits côtés, les pointures 1 et 2, tandis que les longs côtés portent les 3, 4, 5 et 6. Il n'est cependant pas possible de déterminer si ces dés accompagnaient un jeu particulier ou s'ils étaient utilisés comme jeux de hasard.

Pions en ivoire (dents de cheval), VI^e-VII^e s., 2 cm, Findspot King's Field - Londres, British Museum.



© The trustees of the British Museum



Pions et rois (en verre, D : 25-27 mm) de Birka (tombe 523), Suède.

© DR

Pions de Coppergate, dont 3 tournés en forme de poire, ivoire de morse, fin XII^e-début XIII^e s., avec trou central profond dessous pour recevoir une cheville York, pr.5195.



© York Archeological Trustees

Pions en verre de Gunnarshaug (h : 1,7-2 cm), Torvastad, Karmøy, Rogaland, Norvège.



© DR

Pion en ambre d'époque viking (775-1050) provenant de Feddet (Praestoe) au Danemark - Copenhagen, National Museum of Denmark.



© Copenhagen, National Museum of Denmark.

Les jeux de Hnefatafl requièrent un nombre différent de pions par joueur

Fragment de plateau de Vimose avec pions (Vimose, Funen, Danemark, III^e-IV^e s.) – Copenhague, National Museum of Denmark, inv. F.I.6182.

Le plus grand damier connu pour cette catégorie de jeu aurait comporté 18 x 18 cases. Il se serait dès lors joué avec 1 roi et 24 défenseurs contre 48 attaquants.

Fig. 6



© Catherine Breyer

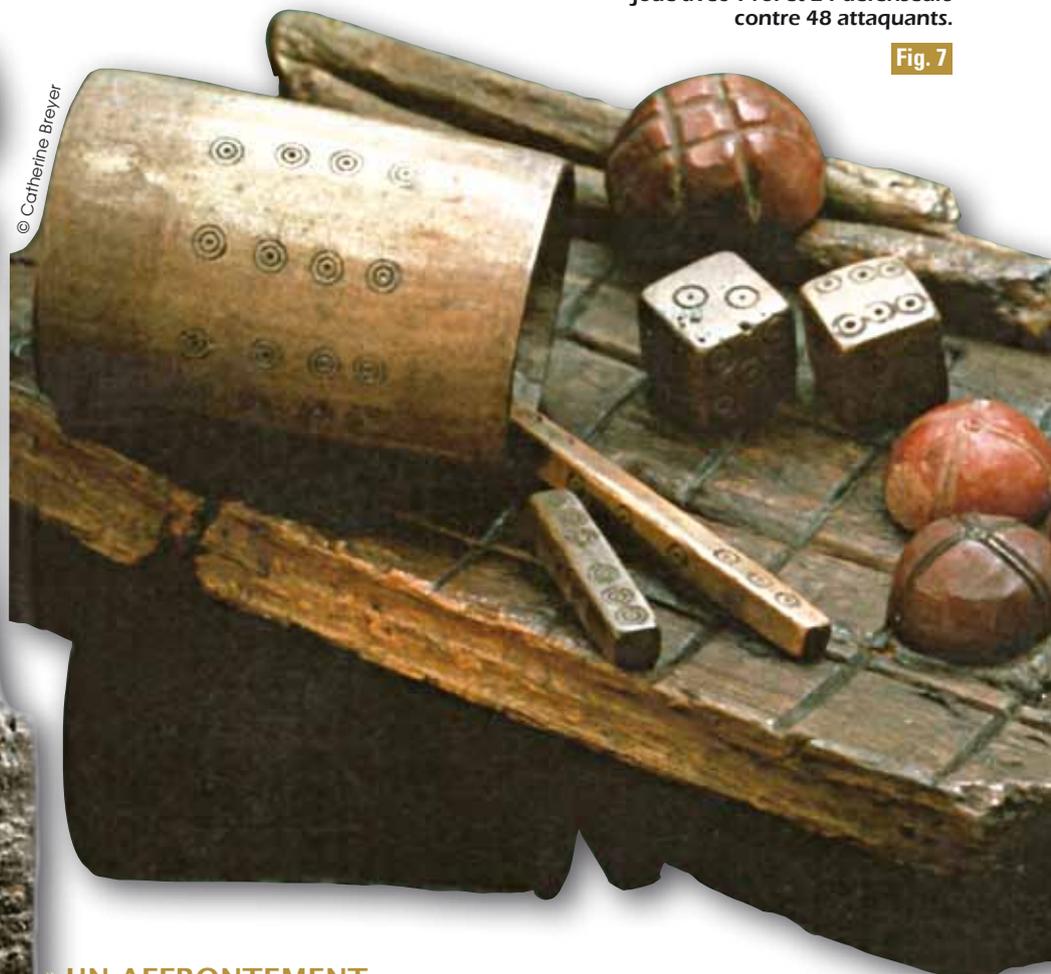


Fig. 7

UN AFFRONTEMENT DE FORCES INÉGALES

L'étude de l'ensemble de la documentation permet de classer ces jeux parmi les jeux de stratégie, dans lesquels deux joueurs s'affrontent. À tour de rôle, chaque joueur déplace un pion, verticalement ou horizontalement, d'une ou plusieurs cases (tel le mouvement de la tour dans le jeu d'échecs). La case d'arrivée, mais également toutes les cases empruntées lors de déplacements doivent être libres, le saut au-dessus de pions propres ou adverses étant interdit. Toutefois, contrairement à la majorité des jeux d'affrontement répandus à l'époque médiévale, les jeux de Hnefatafl requièrent

un nombre différent de pions par joueur, l'un possédant un roi (*hnefi*) et un nombre x de pions « défenseurs », l'autre possédant le double de ce nombre x de pions "attaquants". Dans chacune des versions du jeu, le roi se positionne sur la case centrale, sur laquelle il est généralement imprenable, entouré de ses défenseurs, tandis que les attaquants prennent place sur des cases extérieures du plateau.

ATTAQUANTS, DÉFENSEURS, PAS MÊME COMBAT !

Une autre originalité de cette famille de jeux réside dans le fait que l'objectif du jeu diffère également pour chaque joueur. Ainsi, le roi doit parvenir à s'échapper vers le bord du plateau ou une des cases de coin et le joueur utilise ses pions défenseurs pour lui faciliter cette tâche, notamment en prenant des pions adverses. Les pions attaquants ont, quant à eux, pour mission

À Gokstad, en Norvège, a été découvert parmi les offrandes disposées dans un bateau ayant servi de tombe, un fragment de plateau de 13x13 cases d'un côté et de l'autre d'un Jeu de Mérelles (Norvège, Sandefjord, Vestfold) - Oslo, Kulturhistorisk Museum

© Photo Eirik Irgens Johnen

Fig. 8



Reconstitution
des pions de Vimose
par Aéllys et frère Jehan
(Aisling-1198).

© Aisling-1198

de capturer, soit tous les pions ennemis, soit plus généralement le roi lui-même. Les différentes formes de ce jeu relèvent donc d'un savant mélange entre fuite et blocage.

UNE PRISE HÉRITÉE DE L'ANTIQUITÉ ?

La capture des pions ne s'effectue pas par le saut d'un pion au-dessus de sa proie, mais par encadrement par au moins deux pions (fig.5), de la même manière que dans les jeux de stratégie grecs et romains des 5 lignes ou des Latroncules. Un pion simple est capturé et retiré du plateau lorsqu'il est encadré, verticalement ou horizontalement, par deux pièces ennemies. La capture du roi, par contre, s'effectue par deux ou quatre pions selon les variantes des jeux de *Hnefatafl* et l'emplacement du roi.

Est-il possible que l'origine de ce principe des jeux nordiques soit réellement issue des jeux romains ? Cette hypothèse pourrait être étayée par le fait que le terme ancien norvégien *tafl* pourrait venir du latin *tabula*.

UN LENT DÉCLIN

Les *hnefatafl* ont laissé une empreinte archéologique dans l'ensemble du monde nordique, principalement entre les VI^e et XII^e siècles (Âge du Fer et période Viking). Une partie de ce matériel de jeu a été conservé dans des sépultures aristocratiques à incinération, comme objet de vie quotidienne mais peut-être aussi comme marqueur social en tant qu'attribut du chef, stratège et meneur d'homme, comme l'analyse Hélène Whittaker.

Dans la littérature, des mentions de *Hnefatafl* se retrouvent fréquemment dans les sagas et poèmes du XI^e au XIV^e siècle.

Toutefois, il semble qu'après deux siècles de cohabitation avec les échecs, ce jeu aristocratique disparaisse progressivement à partir du XIII^e siècle, comme ce fut le cas à Trondhøim (Norvège). Les dernières mentions de jeux de la famille du *Hnefatafl* apparaissent dans le manuscrit de Robert ap Ifan en 1587 (Bibliothèque Nationale du Pays de Galles) qui décrit un jeu de 11x11 cases et dans la narration du botaniste Carl von Linné en 1732 en visite chez les Lapons et qui explicite le jeu du *Tablut*. Nicolas Cartier mentionne une dernière partie de *Tablut* rapportée en 1884 par Lindholm (*Hos Lappbönder*), sans pouvoir toutefois trancher si ce dernier a été influencé par les écrits de Linné. ♦

POUR EN SAVOIR PLUS

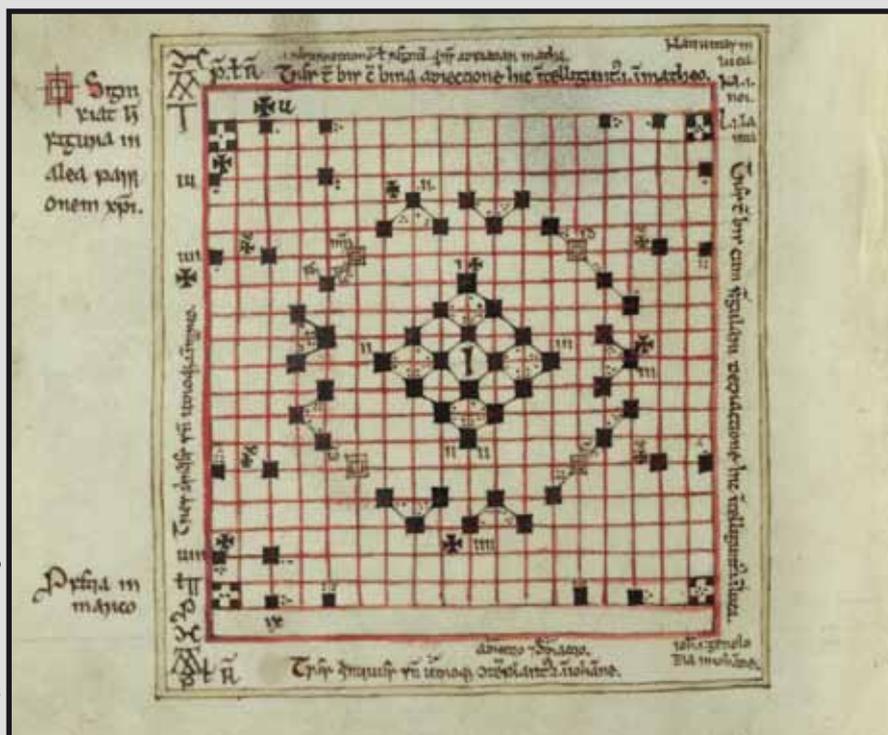


- **Collectif**, *Les Vikings... Les Scandinaves et l'Europe 800-1200*, Catalogue d'exposition de la 22^{ème} exposition d'art du Conseil de l'Europe au Grand Palais, Association Française d'Action Artistique, 1992.
- **C. Breyer**, « Les jeux de société dans le monde nordique », dans *Jeux et jouets à travers les âges. Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Bruxelles, éditions Safran, 2010, p. 162-181.
- **S. Helmfried**, *Hnefatafl: the Strategic Board-Game of the Vikings*, version 2, 2000 (publié sur internet : <http://hem.bredband.net/b512479/>)
- **I.D Riddler**, « The Pursuit of Hnefatafl », dans Finkel I. (dir.), *Ancient Board Games in Perspective*, London, British Museum Press, 2007, p. 256-262.
- **A. Sanvito**, « Das Rätsel des Kelten-Spiels », *Board Games Studies*, 5, 2002, p. 9-24.
- **D. Walker**, *Reconstructing Hnefatafl. A Series of Four Articles*, 2007 (publié sur Internet : <http://tafl.snigfarp.karoo.net/tafl/files/recon-draft.pdf>)
- **H. Whittaker**, Game-boards and gaming-pieces in the northern European iron age, *Nordlitt* 20, 2006, 103-119 (disponible sur internet : <http://uit.no/getfile.php?PageId=977&FileId=877>).

LA FAMILLE DU HNEFATAFL,

Les jeux de *Hnefatafl* ont reçu des appellations spécifiques, selon le nombre de cases ou selon les régions.

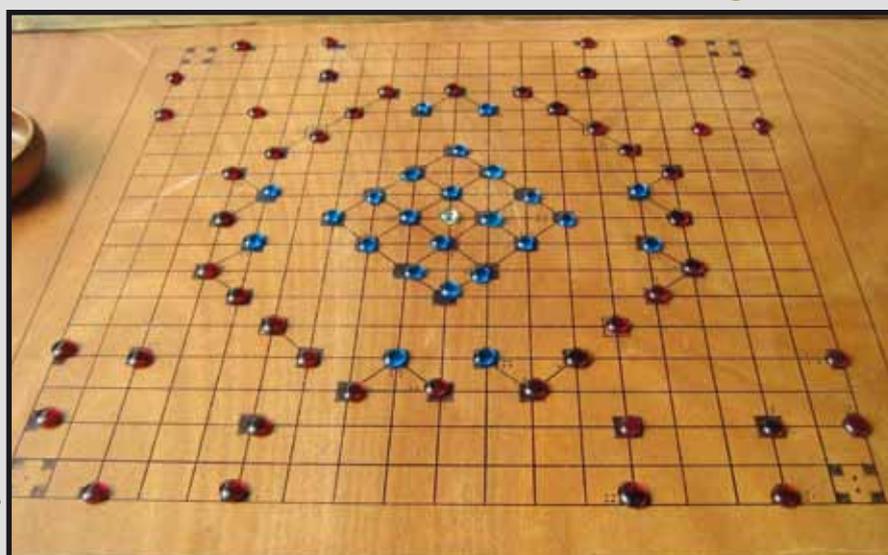
Les règles sont à peu près identiques pour chacun des jeux regroupés dans cette catégorie, seuls le nombre de cases des plateaux, le nombre de pions et leur disposition sur le damier établissent la distinction entre les variantes régionales. Les données rassemblées dans le tableau ci-dessous ont été collationnées à partir d'études sur les différents jeux, mais n'ont pas pu être vérifiées dans les sources originales.



© Corpus Christi College

Représentation du plateau de l'*Alea evangeli*, Corpus Christi College, ms. 122 f°5 v°.

Plateau de jeu et pions d'*Alea Evangeli* reconstitué.



© Aisling-1198

	BRANDUB BRANDUBH
Signification	"corbeau noir"
Région	Irlande
Nombre de cases	7 x 7 cases ou trous
Appellation des cases	Case centrale Tara cases de coins <i>Cashel Croghan</i> <i>Naas Oilach</i> (forteresses)
Appellation du roi	<i>Branan</i> ou <i>Brenin</i> (chef)
Cases réservées au roi	Case centrale et cases de coin
Nombre de défenseurs	4
Nombre d'attaquants	8
But du jeu pour le roi	Atteindre une des cases de coin du plateau
But du jeu pour les attaquants	Capter tous les princes, tout en empêchant le roi d'atteindre une case de coin. Si le roi est pris, la partie est déclarée nulle
Capture du roi	Par 2 attaquants, 1 attaquant et la case centrale, ou par 1 attaquant et 1 case de coin Si le roi est pris, la partie est déclarée nulle
Possibilité d'entrer dans une pince	Oui
Commencement du jeu	Par les attaquants
Le roi participe aux prises	Oui
Règle spécifique au jeu	

© DR

SEMBLABLES ET DIFFÉRENTS

FIDCHELL FIDCHEALL	GWYDDBYLL	ARD-RI	TABLUT	TAWLBWRDD	?	ALEA EVANGELII
"sagesse du bois" ("fid", "bois" et "ciall", "sagesse")	"sagesse du bois"	"haut roi" (?)	« jeu de plateau »			Jeu des évangiles
Irlande	Sans doute variante galloise du Fidchell / Écosse ?	Écosse	Scandinavie et Laponie	Pays de Galles, Écosse ?		Irlande (+ variante saxonne)
7 x 7 cases	7 x 7 cases	7x7 cases	9 x 9 cases	11 x 11 cases	13 x 13 cases	19 x 19 intersections
Il est parfois mentionné avec 4 coins.			Case centrale Konokis			<i>Civitatum et civitatulam</i> (ville et citadelle)
	Gwerin, werin			<i>Brenhin</i> ou <i>Brenin</i>		<i>Dux</i> (chef)
Case centrale ?	Case centrale	Case centrale ?	Case centrale	Case centrale		Case centrale et cases de coin
(?)	8 (?)		8 (<i>svecus</i>)	8 - 12 (<i>werin</i>)		24 (<i>comites</i> ?)
(?)	16 (?)		16 (<i>muscovite</i>)	16 - 24		48
Atteindre une des cases en bord de plateau ?	Atteindre une des cases en bord de plateau ?	Atteindre une des cases en bord de plateau ?	Atteindre le bord du plateau, Non spécifié quant à la possibilité de sortir par les bases réservées aux Moscovites.	Atteindre une des cases en bord de plateau, puis s'y déplacer ?	Atteindre une des cases de coin du plateau ?	Atteindre une des cases de coin du plateau
Capturer le roi ?	Capturer le roi		Capturer le roi	Capturer le roi	Capturer le roi ?	Capturer le roi
Non spécifié Par 2 attaquants ?	?		Par 2 attaquants, ou 4 attaquants si roi sur le <i>Konokis</i> , ou 3 attaquants et la case centrale	Par 2 attaquants (?)		Non spécifié Par 2 attaquants (?)
			Oui	Non Oui, en disant " <i>Gwrrheil</i> " (pour le roi si l'adversaire n'a rien annoncé)		Non spécifié (oui ?)
Par les attaquants ?	?	Par les défenseurs	Non spécifié (Par les attaquants ?)	Non spécifié (Par les attaquants ?)		Non spécifié (Par les attaquants ?)
?	?		Non spécifié (oui ?)	Non spécifié		Non spécifié (oui ?)
 <p>Pions piriformes, ivoire de morse, Sandnes (Kilaarsarfik) ; Ameralla, ensemble de ruines 64V2-III-511 (V51), Groënland, XI^e s – Scandinavie, Kalaalit Nunaata Katergaasivia, KNK4x400-401.</p>			Si le roi se place de telle manière qu'au tour suivant, il aura un passage libre pour se rendre au bord, il doit l'annoncer en disant <i>Raichi</i> . Si le roi a deux possibilités de se rendre au bord, il doit l'annoncer en disant <i>Tuicha</i> . Dans ce cas, le joueur adverse ne pouvant déplacer qu'un seul pion, au coup suivant, le roi remporte la partie.	Si le roi risque de se faire prendre, l'adversaire doit annoncer "Surveille ton roi"		Mention de neuf étapes (gradus) deux fois plus (déplacement de 9 cases puis 9 cases, en angle, qui permet notamment au roi d'atteindre un des coins. C'est peut-être une façon d'indiquer l'objectif du défenseur)

JOUER AU HNEFATAFL

Le Jeu de Tablut

Les règles du Tablut ont pu être établies en grande partie grâce à la description très complète en latin effectuée en 1732 par le botaniste suédois Carl von Linné (Linnaeus), alors étudiant en visite en Laponie. Quelques points cependant restaient problématiques, notamment le rôle des cases spéciales et la capture du roi. Les règles présentées ici tiennent compte des études récentes de John C. Ashton et Nicolas Cartier qui ont réexaminé le texte latin d'origine.

Cette version d'un jeu de « Tafl », ici jouée par les Lapons, dérive apparemment d'un épisode dramatique survenu lors des tumultueuses relations russo-suédoises (vues du côté suédois), où un glorieux roi de Suède ne dut apparemment son salut qu'à la fuite et à l'abnégation de sa garde, encerclé qu'il était par les « hordes moscovites ».

Nombre de joueurs : 2

Niveau : Moyen

Durée : 10 à 40 min

Genre : Affrontement / Stratégie

Matériel

- Un plateau de jeu de 9x9 cases, dont la case centrale (dite Konokis) est marquée, de même que les cases sur lesquelles viendront se placer les pions en début de partie.
- Un roi et 8 pions défenseurs, les « Suédois », pour un joueur, contre 16 pions attaquants, les « Moscovites » pour l'autre joueur.

Préparation du jeu

Le roi se place sur la case centrale du plateau et les 8 défenseurs Suédois autour de lui.

Les 16 pions attaquants se positionnent sur les cases marquées en bord de plateau.

Se reporter à <http://www.gametime24x7.com/blog/file.axd?file=Tablut+Summary+Longer.pdf>

But du jeu

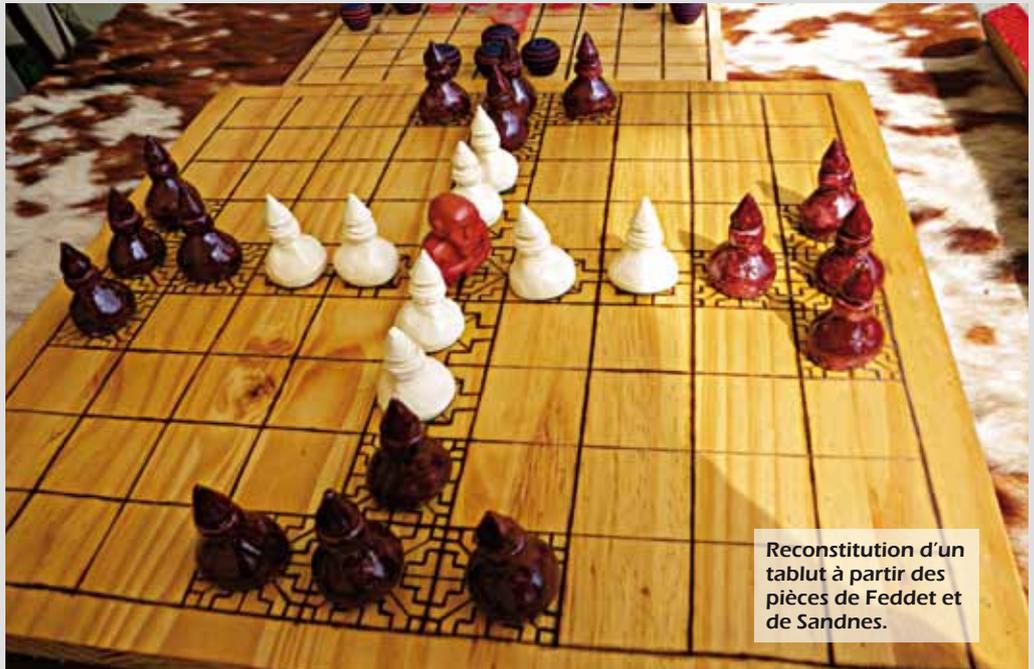
Le roi doit se rendre sur une des cases en bordure du plateau. Les défenseurs aident le roi en le protégeant et en capturant des pions adverses pour libérer le chemin vers le bord.

Les attaquants doivent capturer le roi.

On peut ajouter aux règles décrites par Linné qu'une partie est déclarée nulle si une position est répétée plusieurs fois d'affilée ou si un des joueurs est bloqué sans possibilité de dégagement.

Déroulement du jeu

On décide ou on tire au sort le joueur qui prendra les pions attaquants moscovites. C'est ce joueur qui commence la partie. Ensuite, les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions verticalement ou horizontalement d'une ou plusieurs cases. La case d'arrivée, mais également toutes les cases empruntées lors



Reconstitution d'un tablut à partir des pièces de Feddet et de Sandnes.

© Asling-1198

de déplacements doivent être libres. Il est interdit de sauter au-dessus d'un pion, propre ou adverse.

La case centrale Konokis devient hostile après le départ du roi. Nul ne peut y pénétrer. Par contre, elle contribue aux prises comme un pion ennemi.

Les cases des Moscovites ne servent qu'à la disposition initiale du jeu. Elles peuvent ensuite être occupées par n'importe quelle pièce comme les autres cases vides.

Un pion, ou le roi, peut être capturé par l'adversaire s'il se trouve encadré verticalement ou horizontalement par au moins deux pions adverses (Pas de prise diagonale). Le pion ainsi capturé est retiré du jeu.

Il est possible de prendre plusieurs pions à la fois lorsqu'ils sont pris en sandwich (voir fig. 5, p.18).

Attention, un joueur peut délibérément placer un de ses pions entre deux pions adverses sans se faire prendre. Pour pouvoir le capturer, le pion du joueur adverse devra quitter la case et y revenir au tour suivant.

Le roi peut être pris, comme les autres pions, par encadrement de deux attaquants. Toutefois, s'il n'a pas encore quitté la case centrale, il doit être encerclé par quatre guerriers ennemis. Si un défenseur du roi bloque l'accès au 4^e ennemi et qu'il est pris en pince entre un pion adverse et le Konokis, il est capturé en même temps que le roi. Cette règle ponctuelle empêche une situation de blocage du jeu.

Si le roi est sur une case contiguë au Konokis, il doit être encadré par 3 pions adverses et la case centrale pour être pris.

Raichi, Tuicha

Si le roi se place de telle manière qu'au tour suivant, il aura un passage libre pour se rendre au bord, il doit l'annoncer en disant Raichi. S'il oublie de le dire, il doit passer son tour. Le joueur adverse a alors la possibilité de réagir en bloquant le passage. Si le roi a deux possibilités de se rendre au bord, il doit l'annoncer en disant Tuicha. Dans ce cas, le joueur adverse ne pouvant déplacer qu'un seul pion, au coup suivant, le roi remporte la partie. Si le roi oublie de dire Tuicha, il doit passer son tour.

Fin du jeu

Si le roi est pris ou s'il réussit à s'échapper, la partie est finie. Le vainqueur prend le camp des assiégés et la partie recommence.

UN JEU MÉDIÉVAL ARABE EN SCANDINAVIE ?

Des trouvailles récentes de jeu de plateaux dans les Îles britanniques et en Russie corroborent l'hypothèse que non seulement les échecs, mais aussi un « ancêtre » de plusieurs jeux de plateaux scandinaves moins connus, furent importés du monde arabo-musulman pendant le Moyen Âge.

Reconstitution d'un jeu de Sáhkku, provenant de Kunes, Finnmark, Norvège, réalisé par Edmund Johansen.

LES JEUX DE TĀB

Dans son ouvrage *De Ludis Orientalibus* (Oxford, 1694), l'orientaliste anglais Thomas Hyde (1636-1703) donna une description de deux jeux relativement proches, le *tāb* et le *kiôz*, populaires parmi les populations arabes, notamment en Palestine. Il y décrit scrupuleusement les règles, mais y fait figurer également des noms de jeux de *tāb* persans ou turcs équivalents, ainsi que leurs noms usuels dans les îles des Comores, dans l'océan Indien. Ainsi pouvons-nous penser que ces jeux étaient très répandus à cette époque.

Le *Tāb* est très bien documenté dans les sources égyptiennes, où l'on y jouait depuis au moins le XIII^e siècle avant J.-C. Le physicien, poète et dramaturge persan, Muhammad Ibn Dāniyāl (1248-1310), qui emménagea au Caire en 1267, mentionne le jeu dans son poème *Dīwan*.

Le terme de « jeux de *Tāb* » est souvent utilisé pour désigner une classe de jeux qui combine essentiellement des méthodes de course (comme le backgammon ou le pachisi) et dont l'objectif, basé sur un fonctionnement militaire, est d'éliminer la partie adverse, à l'instar du jeu de dames. Comme pour les jeux de parcours, les pièces sont déplacées le long de pistes linéaires, en fonction du jet de dés ou d'autres objets. Comme les dames, le but est de capturer les pions adverses. Ils pourraient être plus facilement conceptualisés comme des jeux



Fig. 1

© Peter Michaelsen.

de parcours, mais avec deux différences principales. D'abord, quand une pièce arrive sur un espace ou un point occupé par un adversaire, au lieu de le renvoyer au début et de recommencer, la pièce adverse est capturée et retirée définitivement de la partie. Deuxièmement, il n'y a pas de « fin » à la piste ; les pièces peuvent continuer leur mouvement et capturer progressivement plus de pièces adverses. Un joueur gagne et le jeu se termine quand le dernier des pions adverses est capturé.

Les jeux de ce genre se retrouvent principalement dans les cultures d'influence islamique. Outre les domaines mentionnés par Hyde, on en trouve un certain nombre dans les pays d'Afrique du Nord, de la Somalie à l'est, au Sénégal à l'ouest ; et aussi bien

au Bénin, pour l'Asie en Inde et en Sibérie, pour l'Europe en Grèce, Scandinavie, Islande et aussi dans le nord de la Russie. Ces jeux sont tous joués sur des panneaux rectangulaires composés de 3x9 rangées parallèles de cases ou de points. Leur nombre varie de 6 à 29. Les pièces du jeu, alignées sur les rangs extérieurs, sont immobiles lorsque le jeu commence, et leur mouvement requiert un lancé de dé afin de les activer. Dans la plupart des jeux, 3 à 8 dés-bâtons (dés longs) à double face sont utilisés. Les matériaux utilisés dans ces jeux varient beaucoup : de plateaux et de chevilles en bois, à des lignes simples et des trous tracés à même le sol, en passant par des bâtonnets ou des cailloux qui sont utilisés comme pièces de jeu. ➤



Reconstitution d'un jeu de Daldøsa, réalisée par Jærmuseet, Kvibæk, Nærbø, Norvège.

© Peter Michaelsen.

► DEUX JEUX DE TÂB SCANDINAVES

Un jeu nommé *sáhkku* [fig. 1] (également *pirccu*, *per'tsa*) était joué dans les zones arctiques du nord de l'Europe depuis 1800 environ. Encore au début du XX^e siècle, les peuples autochtones de Laponie, les Samits, jouaient à ces jeux, tout comme au nord de la Norvège, du cercle polaire jusqu'aux frontières russes, mais cette tradition est pratiquement éteinte.

Dans une partie du sud-ouest de la Norvège, un jeu similaire, le *daldøsa* [fig. 2], était encore en usage dans les exploitations agricoles du littoral, au cours des deux derniers siècles, dans une zone de 30 km de long, sur les terres de *Jæren* dans le comté de Rogaland. Au XIX^e siècle, une version du même jeu, légèrement plus longue et d'origine danoise, le *daldøs*, était jouée dans quelques parties de l'ouest du Jutland : Thy, Mors et Fanø. Le mot *daldøs*, enregistré dans un dictionnaire vers 1850, semble témoigner que le jeu était aussi connu sur le île de Bornholm, dans la Baltique.

Plateau de jeu à diagrammes, ms. O.2.45 1250-1300, Cerne Abbey, Dorset (Angleterre) – Cambridge, Trinity College Library

Le plateau de *daldøs* a une forme de bateau, avec trois rangées de trous, dont deux rangées à douze ou seize trous chacune, tandis que la rangée du milieu a un trou supplémentaire dans la proue du navire. On utilise 2x12 ou 2x16 pièces. Ce sont

des embouts taillés en forme de cheville, pour rentrer dans le plateau.

Le plateau de *sáhkku* se compose de 3x13 cases, ou de treize à quinze lignes croisées sur la longueur par trois autres lignes. Il y a assez d'espace pour plus d'une pièce

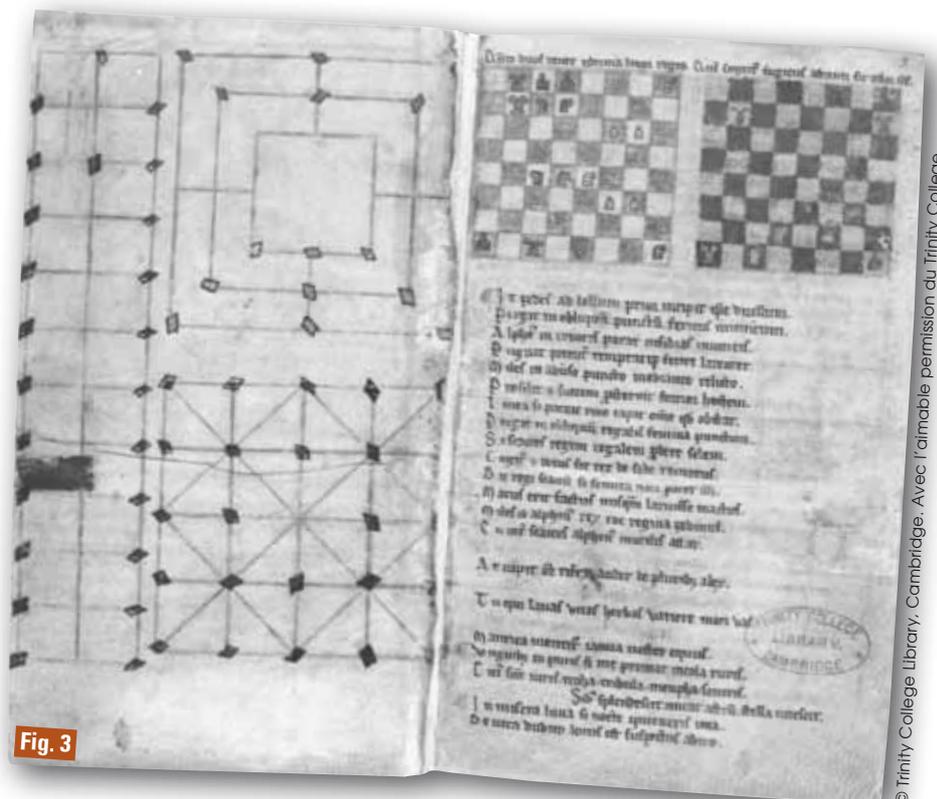


Fig. 3

© Trinity College Library, Cambridge. Avec l'aimable permission du Trinity College.

par carré/point. Chaque joueur a douze à quinze pièces et tente de conquérir des pièces plus puissantes, comme le roi, placé sur le point central en début de jeu. On utilise deux dés pour le *daldøs(a)*, et deux ou trois pour le *sáhkku*. Chaque dé a quatre côtés avec des extrémités arrondies ou pyramidales, l'empêchant de retomber sur une arête. Les côtés sont généralement marqués d'un X et de chiffres romains. Des marques similaires sont également connues grâce à une description de dés à six faces utilisés dans un *sáhkku* de Sibérie.

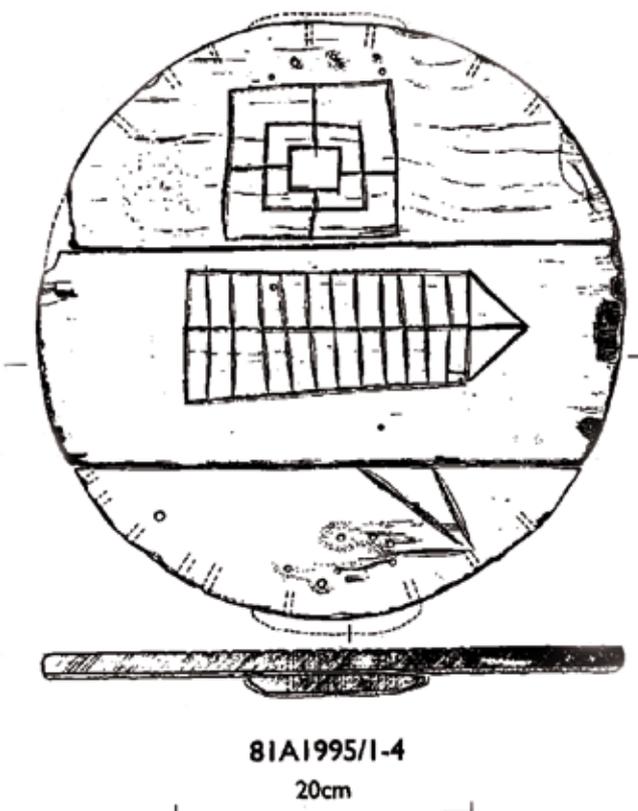
En raison de la conception très différente des deux jeux scandinaves (sauf pour les dés), il semble probable que le *sáhkku* ne se soit pas développé directement à partir du *daldøs*, mais vraisemblablement d'une version antérieure de ce dernier, jouée sur un plateau à lignes ou à cases.

Les deux jeux scandinaves de trois rangées ne viennent probablement pas d'un jeu de *táb* de quatre rangées, mais plutôt d'un jeu à trois rangs venu du nord de l'Afrique ou d'Asie occidentale. Comme l'a proposé Thierry Depaulis, des marchands ou des mercenaires vikings venus de Russie, les Varègues, ont pu importer ce jeu en Scandinavie depuis Byzance, ce avant le début du XII^e siècle. Ne connaissant par la nature exacte de ce jeu, on peut le nommer *proto-daldøs*.



© Newport Museum and Heritage Services (Pays de Galles).

Fig. 4

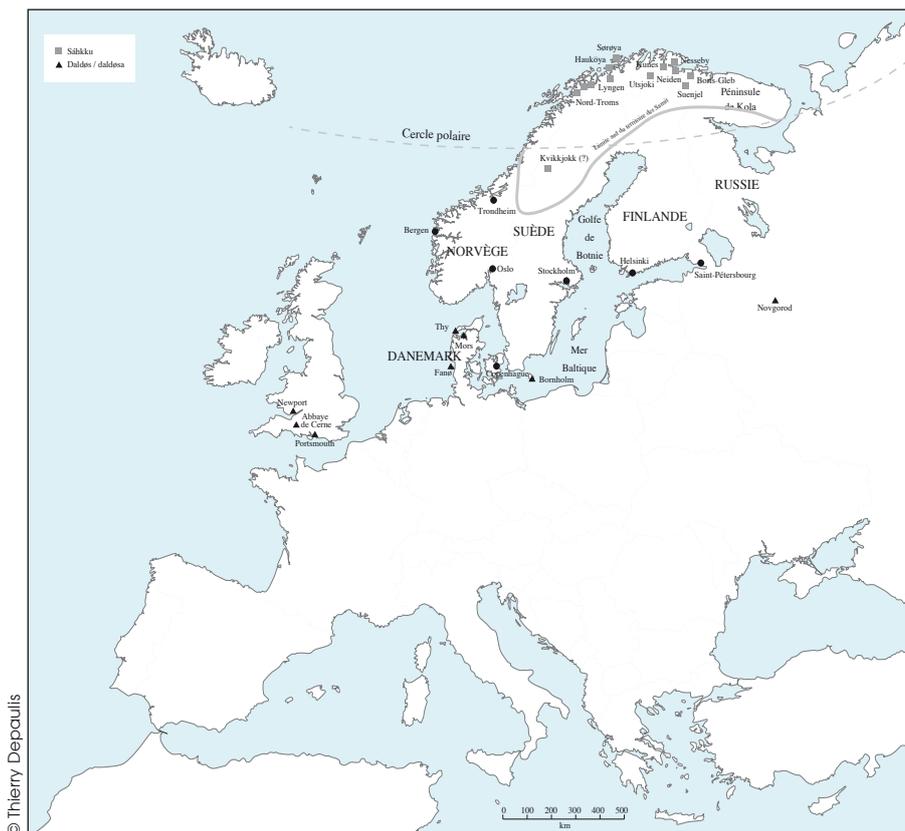


UN JEU MÉDIÉVAL ANGLAIS

Le proto-daldøs a pu atteindre les côtes du sud de l'Angleterre au Moyen Âge. Nous avons pu étudier le cas d'un diagramme représenté dans un manuscrit anglais daté des environs de 1250-1300⁽¹⁾, sans doute produit dans le monastère bénédictin de Cerne (Dorset, sud de l'Angleterre). Parmi le contenu très hétérogène du manuscrit (fig. 3), on trouve des croquis d'échiquiers avec le texte (folio 3 r^o) ou sans texte, ainsi que trois dessins de plateaux de jeu ressemblant aux dames et au jeu de marelles (folio 2 v^o). Les deux plateaux de jeu décrits dans la partie droite de la page sont facilement identifiables. Les deux jeux sont décrits dans le *codex* d'Alphonse X, en tant qu'*Alquerque de nueve* et *Alquerque de doze*. ➤

(1) *Board Games Studies* 4, CNWS, Leiden 2001.

Représentation d'un jeu retrouvé sur le couvercle d'un tonneau sur le *Mary Rose*. D'après *Before the Mast*, J. Gardiner (éd.), Portsmouth 2005, p. 138, fig. 3.30.



© Thierry Depaulis

lares et s'effile sur un sommet en forme de pignon. Divisé en douze compartiments, il diffère des jeux classiques de tables par l'absence d'une ligne centrale. Cet exemplaire pourrait bien être un exemple de jeu de *tâb*, avec un espace supplémentaire dans la rangée centrale, à l'instar du *daldosa* norvégien, mais avec un point supplémentaire dans chaque rangée.

Cette hypothèse est renforcée par les découvertes de jeux de plateaux médiévaux similaires, gravés dans la pierre, trouvés dans d'autres sites britanniques ecclésiastiques, dont le prieuré de Carmarthen, Galles du Sud, et des cathédrales de Lincoln de Salisbury, en Angleterre (voir article de M. Hall, p.30).

En 2002, le reste d'un voilier médiéval fut découvert à Newport, au Pays de Galles. Ce navire marchand daterait des années 1446-1468. Sur le bateau a été trouvé ce que fut peut-être un autre plateau de type proto-daldos, bien que les lignes soient floues (fig. 5). Il semble y avoir dix ou onze lignes courtes avec une seule longue ligne

► Sur la partie gauche est représenté un plateau de jeu non identifié. Les vingt-quatre pièces de jeu sont placées sur les lignes d'un plateau composé de 2x11 cases. Ainsi, le plateau a 3x12 points de passages (sur trois lignes). Onze pièces sombres et autant de claires sont placées dans les deux rangées extérieures, les points de passage à l'extrémité supérieure des deux rangées sont vides. Sur le point de passage de la rangée centrale au-dessus, entre les deux points de passage vides, une pièce claire est placée et deux lignes en-dessous, on distingue une pièce sombre.

Il semblerait que la partie vienne de commencer, et que chacun des deux joueurs ait effectué au moins un mouvement. Le joueur de gauche a déplacé sa première pièce d'une ligne vers la droite, dans la rangée centrale et de deux lignes vers le bas, dans cette même ligne. Le joueur de droite a bougé sa première pièce d'une ligne sur la gauche dans la rangée centrale. Le déplacement des pièces dépendait sûrement du lancer des dés.

La combinaison d'un plateau de jeu spécial, le nombre et le placement des pièces, et leur mouvement dans la même direction, sur la rangée centrale, rend probable le fait que ce jeu n'appartienne pas à la catégorie des jeux de tables. Nous supposons qu'il est l'un des premiers exemples de la famille de jeu de *tâb*, contemporaine de ses

Les Varègues ont pu importer des jeux africains ou asiatiques en Scandinavie depuis Byzance

occurrences les plus anciennes en Egypte. Mais ce jeu a été joué dans le Dorset. Les moines ont-ils copié ce schéma d'après un manuscrit arabe ? De récentes découvertes indiquent que les variantes de ce jeu existaient bien dans l'Angleterre médiévale.

DÉCOUVERTES RÉCENTES

Dans son ouvrage, *Before the Mast* (2005), Mark Redknapp décrit plusieurs pièces de jeux, des dés et des plateaux de jeux trouvés sur le *Mary Rose*, un galion du XVI^e siècle qui fut coulé près de Portsmouth en 1545 (fig. 4). Son épave demeura inconnue jusqu'en 1971 et fut remontée en 1982. Un des plus grands intérêts de cette découverte réside dans le fait que le bateau lui-même, ainsi que son contenu, sont restés pratiquement intacts. Un jeu de marelles y est toujours visible, incrusté sur le couvercle d'un fut en chêne. Un autre jeu serait peut-être été gravé dans le bois, sur le côté du tonneau, à côté du jeu de marelle. Ce jeu est séparé en deux colonnes rectangu-

traversant perpendiculairement toutes les autres par le milieu. Le plateau sur lequel le jeu a été gravé a été, semble-t-il, réutilisé comme plaque de four, avec un trou percé dans le plateau pour s'en servir comme poignée. Malheureusement, ces dégâts ont considérablement abîmé le plateau et fracturé le bois.

Dans une étude récente, Philip M. Winkelman a clarifié les règles d'un ancien jeu islandais, *Ad Elta Stelpur* (« À la poursuite des jeunes femmes »), un jeu islandais joué sur un plateau de backgammon. Il soutient de façon convaincante que c'est en fait le troisième jeu de *tâb* scandinave, une adaptation de proto-daldos aux jeux de tables. Ce jeu a probablement été introduit en Islande après les jeux de tables, mais avant la première référence islandaise à ce jeu, c'est-à-dire entre 1300 et 1650, ou plus précisément entre 1420 et 1550, période où l'Angleterre a exercé un plus fort rayonnement culturel grâce au commerce, ce que n'a jamais pu le faire la Norvège ou



Plateau de jeu du XIV^e siècle, Novgorod (N-54, 53x26 cm).

Fig. 6

© avec l'aimable permission de Jon Hather, Pays de Galles

Plateau de jeu du XIII^e siècle, Novgorod. Dessin du Docteur Elena A. Rybina, Moscou.

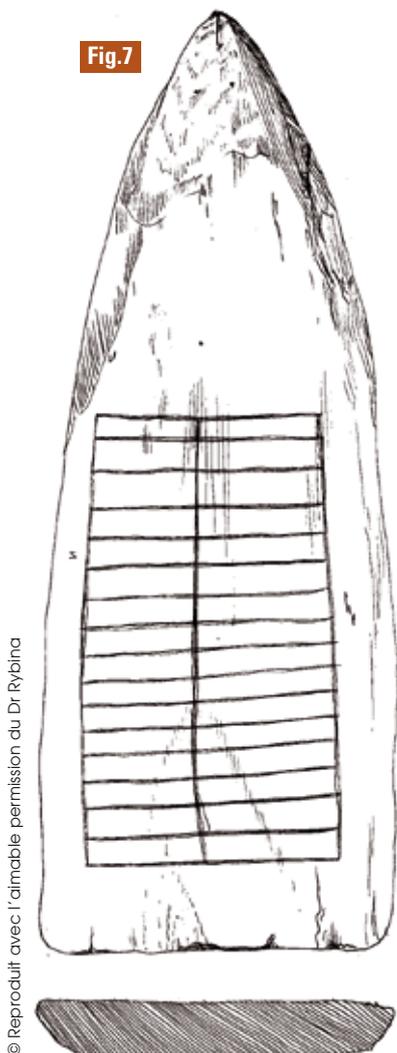


Fig. 7

© Reproduit avec l'aimable permission du Dr Rybina

le Danemark par des moyens officiels. Il conclut que l'Angleterre – et Bristol en particulier – « devient une sérieuse concurrente, avec la Norvège et le Danemark, pour l'apport du proto-daldøs en Islande ». En 2007, Elena Rybina publia un article sur les pièces d'échecs et de plateaux de jeux médiévaux trouvés à Novgorod (fig. 6). Un plateau à double face, retrouvé en 1954 sur le site Nerevsk, et qui daterait du XIV^e siècle, comporte sur une de ses face une inscription intéressante. E. Rybina écrit : « De l'autre côté de ce même plateau un grand rectangle a été découpé, divisé en deux par une ligne tracée en longueur (...) Chacune des moitiés est à son tour divisée en quatorze petits rectangles (...) ». Ce plateau ressemble beaucoup à un plateau de *sáhkku* (de 3x15 cases), sauf qu'aucune croix sur la longue ligne centrale n'y est visible. Récemment, un plateau de jeu similaire a été trouvé sur le même site, daté du XIII^e siècle. Il semble être composé de 3x17 cases.

L'identification de ces plateaux de jeu est encore soumise à débat. Faire concorder des preuves archéologiques aux sources manuscrites, afin de trouver un nom pour ces jeux trouvés en Grande-Bretagne ou en Russie, offrirait une piste de recherches. Si nous sommes plus familiers des jeux d'échecs et de tables ; qui sont des espaces quadrillés, nous devons toujours être attentifs à la possibilité d'identifier une grille de points. De nombreux plateaux de *sáhkku*

sont si simples – et le jeu si peu connu – que la plupart des archéologues ne seraient probablement pas en mesure d'identifier un tel plateau, s'ils en trouvaient un. Nous ne devrions pas laisser l'omniprésence des jeux de tables nous aveugler sur d'éventuelles correspondances avec des jeux moins bien connus. Ces nouvelles découvertes sont importantes pour la connaissance des causes et des modalités de l'introduction des jeux de plateaux arabes en Scandinavie. ♦

L'auteur tient à remercier Jon Hather et Mark Hall pour le partage des informations et photographies, ainsi que Phil Winkelman et Thierry Depaulis pour leurs critiques et leurs précieux conseils.

POUR EN SAVOIR PLUS



- **Board Games Studies 4**, CNWS, Leiden 2001, p.5-82: articles by A. Næsheim, E. Østergaard/A. Gaston, P. Michaelsen, A. Borvo, and T. Depaulis (ed.).
- **Cazaux, J.-L., *Du Senet au Backgammon. Les jeux de parcours***, Paris, Chiron, 2003.
- **Redknap, M., *Recreation: Games and Gaming***, p.133-40, in *Before the Mast – life and death aboard the Mary Rose*, J. Gardiner (ed.), Portsmouth, The Mary Rose Trust, 2005.
- **Rybina, E.A., *Chess pieces and game boards***, p.354-59, in *Wood use in Medieval Novgorod*, M. Brisbane and J. Hather (eds.), Oxford, Oxbow Books, 2007.
- **Winkelman, P.M., AD ELTA STELPUR** an Icelandic Chimera, in *Proceedings of the Board Game Studies Colloquium XIII*, Paris 2010 (CD-ROM, forthcoming, ed. T. Depaulis).

DES JEUX GRAVÉS DANS LA PIERRE

Graffiti des cathédrales, monastères et églises paroissiales en Grande-Bretagne

On pourrait être surpris de trouver, gravés sur des autels d'églises ou sur des ardoises, des représentations de plateaux de jeux médiévaux. Ces « graffiti » n'ont pourtant pas été faits par hasard et nous apprennent beaucoup sur les divertissements des moines ou les attentes des fidèles.

**Vitrail de la cathédrale
du Mans, représentant
des joueurs de tric-trac.**

La pierre est considérée à juste titre comme le matériau le plus résistant jamais travaillé par l'homme, et plus nous regardons en arrière, vers la préhistoire, plus sa « permanence », apparaît évidente. Dans cet article, le mot « permanence » a une acception théorique, traduisant le paradoxe entre un matériau résistant – la pierre – et son utilisation « à court terme », immédiate, éphémère, en ce qui concerne la taille de tables de jeu, des graffiti, dans la roche. Un autre paradoxe est que cette résistance de la pierre offre à ces graffiti une durabilité inattendue.



© Francisco Barranco

UNE GRANDE DIVERSITÉ DE SUPPORTS ET DE LIEUX

Le Moyen Âge nous a légué une grande variété de vestiges de la culture matérielle des jeux (concernant aussi bien les jeux eux-mêmes que leurs représentations), ce sur une grande diversité de supports (manuscrit, os, bois de cerf, ivoire, bois, pierre, métal, etc.), ainsi que des graffiti inscrits sur des objets, en bois (notamment sur des cerceaux de tonneaux ou des bancs) ou en pierre (bancs, sculptures, vestiges architecturaux), aussi bien en milieu urbain, castral, qu'ecclésiastique.

Nous n'aborderons pas ici la liste de tous ces matériaux (pour en savoir plus, se

reporter aux travaux de l'auteur, 2001, 2007, 2009 et 2011). Il sera ici question des représentations de graffiti présents sur les sites ecclésiastiques (monastères, cathédrales ou églises paroissiales de Grande-Bretagne), car ces derniers offrent un bon aperçu de la relation entre le sacré et le profane, confirmant leurs interactions plutôt que leurs oppositions.

Il n'y a rien d'étonnant à ce que les espaces religieux aient été considérés comme un lieu propice à des représentations informelles de plateaux de jeux, sur des stalles, des chapiteaux, des bancs, des vitraux, des clefs de voûte ou des peintures murales. Certaines de ces représentations peuvent être interprétées comme des critiques du

jeu, au sens général (faisant écho à celles formulées dans des sermons ou des traités de théologie), d'autres comme l'aperçu d'un monde « sens dessus dessous » (le jeu pénétrant la sphère du sacré), d'autres comme un signe de tolérance à l'égard des joueurs, tandis que d'autres évoqueraient enfin des références culturelles plus larges, aux saints patrons des églises (par exemple, le vitrail de la cathédrale du Mans représentant le tric-trac, voir Lillich, 1983 et fig. 1).

LES JEUX PÉNÈTRENT LES ÉGLISES ET MONASTÈRES

Afin de prendre une large prise de vue de ces graffiti de plateaux de jeux, il n'y a pas de meilleur point de départ que la petite

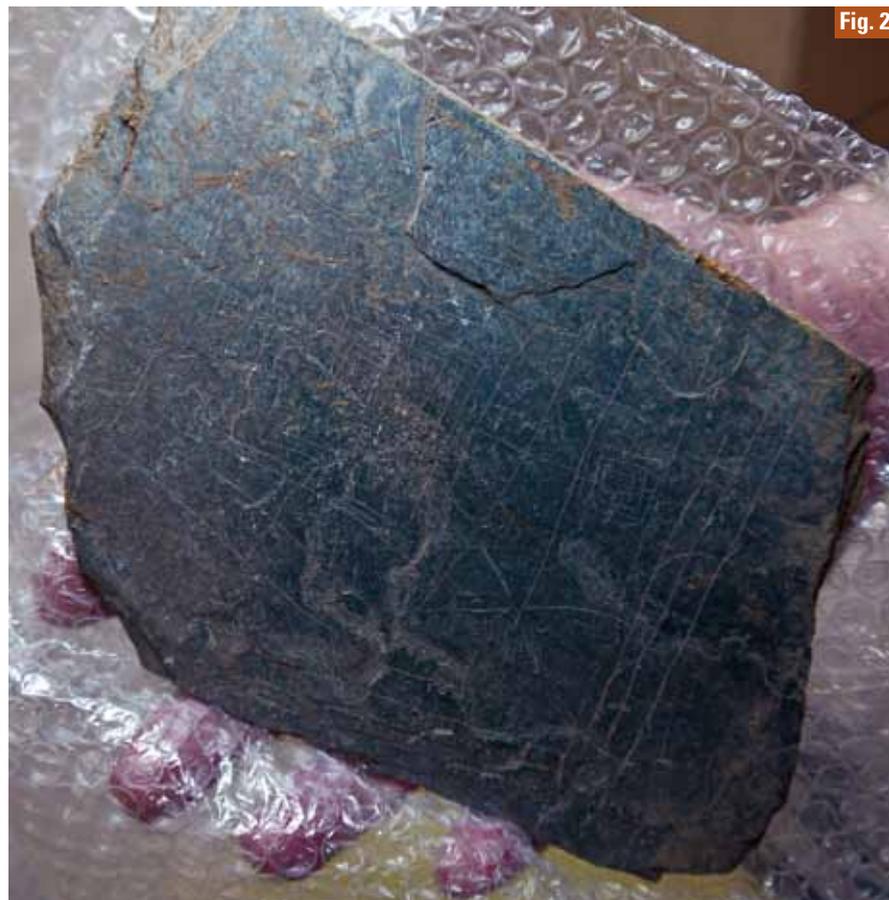


Fig. 2

Jeu de marelle de neuf, grave sur une ardoise, abbaye de Kilwinning, Ayrshire, Écosse.

île d'Inchmarnoch, au large de l'île de Bute, sur la côte ouest de l'Écosse. Les fouilles effectuées sur le site d'une ancienne chapelle médiévale (Lowe, 2009), ont mis au jour deux plaques d'ardoise incisées, la première étant antérieure au XII^e siècle et l'autre, moins importante quantitativement, du XIV^e siècle, voire au-delà. Ces indices témoignent de la présence sur ce site, dans la longue durée, d'une école monastique et paroissiale. Parmi les tables de jeu du premier groupe (antérieures au XII^e siècle), la plupart sont des plateaux taillés par les étudiants, notamment des plateaux de *hnefatafl* ou de *fitchill*, alors que les plus tardifs sont plutôt des tables de marelle, d'alquerque (variante « *Le renard et les poules* ») ou de *hare-tafl*.

En Écosse, à seulement quelques kilomètres d'Inchmarnock, subsistent quelques vestiges de l'abbaye bénédictine de Kilwinning, où des fouilles, toujours en cours, ont mis au jour un très bel exemple de jeu ▶

Fig. 3

Table d'échecs réduite (4x4 cases), banc de la partie orientale du cloître de la cathédrale de Salisbury.





Fig. 4

Plateau de Daldos, banc du côté nord de la nef de la cathédrale de Lincoln.

► de marelle, ou plutôt un plateau de marelle multiple, incisé dans l'ardoise (fig. 2). Cette ardoise à double face comporte deux représentations. D'un côté une marelle de neuf (aussi appelée jeu du moulin), à laquelle il manque les traditionnelles quatre lignes qui traversent le milieu de chaque côté (se reporter à l'article suivant). De l'autre, six plateaux complets ou partiels, dont cinq disposés de manière concentrique, côte à côte. Le seul autre exemplaire de ce genre de plateau se trouve dans une grotte des gorges de Creswell Crags (Nottinghamshire, Angleterre : voir Hall et Pettit, 2009). L'exemple de Kilwinning suggère en tout cas également une fonction éducative : les plateaux sont majoritairement injouables et ressemblent plutôt à des tables d'entraînement. Sans doute les ardoises furent-elles réutilisées, pour faire des économies de matériau.

Le fait que ce genre de plateaux aient été non seulement fabriqués, mais aussi utilisés par les moines et les chanoines, est confirmé par d'autres sites.

Le monastère de Greyfriars à Camarthen (Pays de Galles) fut fouillé durant les années 1980, et l'on y déterra deux plateaux de marelle gravés sur ardoise, cachés dans un espace vide, derrière les stalles du chœur. Ceci pourrait indiquer l'usage illicite des jeux dans le chœur, alors qu'il y avait d'autres endroits des monastères ou des cathédrales où cette distraction était permise, à commencer par le cloître. Un certain nombre de cathédrales et d'abbayes anglaises (dont Norwich, Salisbury, Westminster and Gloucester) exposait ce genre de plateau.

Le premier à s'être penché sur ces plateaux de jeux fut Micklethwaite (1892), mais peu de recherches ont été entreprises depuis son travail. Ce dernier voyait dans ces graffiti l'empreinte de jeunes écoliers médiévaux et modernes, mais hélas, il passa outre l'intérêt marqué pour ces jeux par de nombreux moines. La confirmation de la

présence de jeux dans les cloîtres semble remonter à une histoire de fantômes contée par Césaire de Heisterbach (v.1180-1250). Dans son *Dialogue sur les Miracles*, il fait mention d'une apparition fantomatique « après les vêpres... [quand] les écoliers jouaient au crépuscule dans le cloître (cité dans Joynes 2001, 49). La pratique des jeux de plateau tend donc, comme le décrit Césaire, à se faire où la lumière du jour pénètre le plus : c'est-à-dire dans le cloître.

Ces représentations concernent en tout cas plusieurs jeux de plateaux, dont la marelle (probablement le plus commun), le *hare-tafl*, le *daldos*, l'alquerque et des variantes des échecs [fig. 3].

DES INSCRIPTIONS VOTIVES ?

Ces graffiti peuvent aussi être trouvés dans des lieux plus accessibles des lieux de culte. Dans la cathédrale de Lincoln, les bancs en pierre de la nef portent les traces de ces plateaux [fig. 4]. Étant donné qu'il reste beaucoup à faire pour établir une chronologie de ces plateaux gravés dans la pierre, nous ne pouvons exclure que cer-

tains de ces gravures soient la réponse à un certain ennui lors des offices, mais d'autres indices fournis par la cathédrale de Salisbury portent à croire qu'il faut aller au-delà de cette interprétation.

En ce lieu, après une longue campagne de canonisation qui dura des siècles, saint Osamund fut canonisé en 1457. Son autel, incomplet, comprenant une *foramina* (ou débredinoire⁽¹⁾, voir fig. 5) du XII^e siècle, fut achevé à la même époque et placé dans la chapelle de la Sainte-Trinité. Après la Réforme, seule la *foramina* subsiste (Tatton-Brown, 2009), localisée sur un banc des arcades du sud de la chapelle. Faite en marbre de Purbeck, un de ses rebords a été gravé de deux plateaux de jeu d'alquerque, ainsi que d'un plateau proche de celui d'un jeu d'échecs (plateau de 10x10 cases, voir fig. 5). Trop petits pour être jouables et difficilement distinguables sur ce support minéral, ces graffiti n'avaient pas vocation à l'amusement. On doit plutôt y voir la volonté de quelques pèlerins de laisser une trace de leur passage, voire imaginer qu'ils firent partie intégrante de leur prière. Le choix des représentations de plateaux de jeux pourrait faire écho à un épisode de la vie de saint Osamund, ce passe-temps représentant une sorte de lien entre le saint et ses fidèles, ou au récit d'un de ses miracles. En effet, en 1450, l'enquête papale portant sur la sanctification d'Osamund fait état de deux récits de miracles, où le saint eut à intervenir auprès de personnes blessées lors de jeux de plein air (jeux de batte

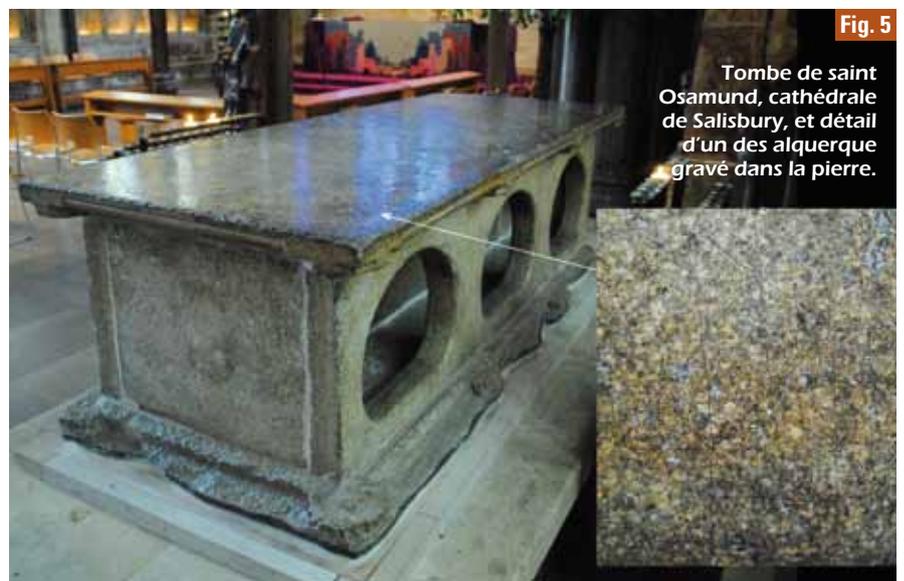


Fig. 5

Tombe de saint Osamund, cathédrale de Salisbury, et détail d'un des alquerque gravé dans la pierre.



Fig. 6

Jeux de tables et autres graffiti gravés sur la tombe de Sir William Wodehouse, église de St-Mary, Hickling, Norfolk.

Pour résumer, nous avons voulu esquisser les bornes chronologiques et spatiales de la présence de ces graffiti dans les édifices religieux, et souligner tant leur vocation ludique auprès des moines ou des chanoines, que leur usage votif pour les pèlerins. Il reste encore beaucoup de recherches à faire dans l'analyse spatiale et le contexte de création de ces graffiti et il serait tout aussi intéressant de suivre leur survivance dans les églises du reste de l'Europe. ♦

(1) Débredinoire : sarcophage contenant les reliques d'un saint, percé d'un (ou plusieurs) trou dans lequel les malades passaient leur tête, souvent pour guérir des maladies mentales.

(2) Palimpseste : Méthode consistant à gratter un support (généralement du manuscrit), pour en effacer un texte ou des inscriptions, pour en écrire de nouveaux.

L'auteur tient à remercier Brigitte Mériqot, Frédéric Wittner et Paul Adair pour leurs conseils et leur soutien, ainsi que la *Society for Medieval Archeology* pour lui avoir accordé la permission d'accéder aux graffiti des cathédrales de Salisbury et de Lincoln.

POUR EN SAVOIR PLUS



- **Hall M.-A.**, "Gaming-Board Badges", in H.-J. E. van Beuningen, A. M. Koldeweij & D. Kicken (éd.), *Heilig en Profaan 2 – 1200 Laatmiddeleeuwse Insignes uit openbare en particuliere collecties*, Rotterdam Papers 12 (Cothen), 2011, p.173-178.
 - **Hall M.-A.**, "Where the Abbot Carries Dice : Gaming-Board Misericords in Context", in Block, E. C. (éd.) *Profane Imagery in Marginal Arts of the Middle Ages*, Turnhout, 2009, p.63-81.
 - **Hall, M.-A.**, "Playtime: The Material Culture of Gaming in Medieval Scotland", in Cowan T. & Henderson L. (éd.) *Everyday Life in Scotland Volume 1: Medieval*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2011.
 - **Hall, M.-A. & Pettitt, P.**, "A pair of merels boards on a stone block from Church Hole Cave, Creswell Crags, Nottinghamshire, England", in *The Transactions of the Thorothon Society of Nottinghamshire* 112 (2008), 2008, p.135-42.
 - **Joynes A.**, *Medieval Ghost Stories*, Woodbridge : Boydell Brewer, 2001.
 - **Lowe C.** (éd.), *Inchmarnock An Early Historic Island Monastery and its Archaeological Landscape*, Edinburgh: Society of Antiquaries of Scotland, 2009.
 - **Micklethwaite, J.-T.**, "On the indoor games of school boys in the middle ages", in *Archaeological Journal* 49, 1892, p.319-28.
- Retrouvez la bibliographie complète de cet article sur notre site.

Césaire de Heisterbach raconte que les moines jouaient au crépuscule dans le cloître

et de palet, McLean 1984, 6 ; Malden 1901). Le lien entre les saints et les jeux s'exprime aussi, sous d'autres formes, sur le continent. Le *Livre des Miracles de sainte Foy* raconte l'histoire de Raimond de Montpezat, qui libéré de sa prison par sainte Foy, emporta avec lui le fragment de plateau d'échecs accroché sur le mur de sa cellule et l'offrit sur l'autel de la sainte, à Conques (Murray 1913, 756). Le plateau de jeu reliquaire de saint Rupert et de Charlemagne sont aussi exposés, respectivement dans l'église de Aschaffenburg (Allemagne) et de Roncevaux (aujourd'hui Orreaga, Espagne). Nous pouvons donc voir les graffiti comme une expression originale du culte des saints, une forme d'engagement personnel des pèlerins envers leur saint patron, ces derniers

ne faisant par ailleurs pas forcément la distinction entre un saint et un héros, les deux pouvant être considérés comme des soutiens spirituels. Charlemagne, précédemment mentionné, est à ce titre exemplaire, mais dans beaucoup de cathédrales et d'églises paroissiales, les tombes des puissants comme les nobles locaux attiraient aussi les demandes d'intersessions des croyants. Au XVI^e siècle, la tombe de Sir William Wodehouse (église de Sainte Marie, Hickling, Norfolk, Angleterre) porte un riche palimpseste⁽²⁾ de ces graffiti, dont plusieurs plateaux de jeux [fig. 6]. Cette église conservera sa sympathie envers le culte catholique bien après la Réforme et les inscriptions gravées sur cette tombe témoignent de la vivacité du maintien de ces pratiques après la période médiévale.

ALQUERQUE DE DOÛE

Archéologie et règles d'après le Livre des Jeux

Dans le livre des jeux d'Alphonse X, le terme *alquerque* représente une famille de jeux qui ont pour trait commun un plateau marqué de lignes.

Alquerque vertical
au milieu d'un banc de
falaise.



Fig. 1

© Alsing-1198

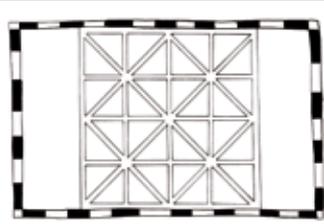
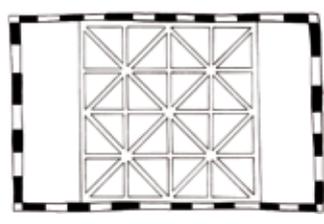
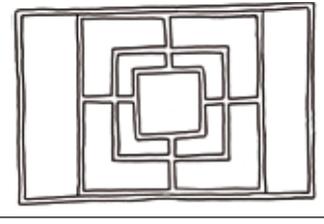
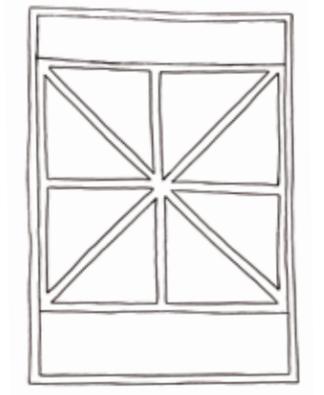
Alquerque horizontal
au milieu d'un banc de
pierre, château de Falaise.



Fig. 2

© Alsing-1198

Les jeux d'alignement de 3 (pions) étaient connus en Arabie sous le nom de « *qirq* », « *qirqa* », (...) ce mot est présent dans beaucoup de dictionnaires arabes, et généralement accompagné (comme dans le *Qāmūs*, antérieur à 1414) d'un dessin (des plateaux de marelle à 9 (pions), avec ou sans diagonales). Les Maures apportèrent le terme en Espagne d'où il entra en Castille comme alquerque. » Dans le *livre des jeux* d'Alphonse X, le terme *alquerque* représente une famille de jeux qui ont pour trait commun un plateau marqué de lignes, et non la règle d'alignement. Cela a fait écrire à Murray que *qirk* désignait peut être simplement un plateau de jeu marqué de lignes. Cette hypothèse est confortée par le terme *alquerque* utilisé dans al-Andalus pour désigner une planche rainurée des moulins à huile d'olive pour presser et collecter le précieux liquide.

	CASTILLAN	FRANÇAIS	ANGLAIS
	Castillan : <i>Alquerque de doce</i> (12) Catalan : <i>Marro</i>	Moyen Âge : Mérelles (à douze pions) Aujourd'hui : alquerque	<i>Twelve men's morris</i>
	<i>Cercar la llebre</i>	La chasse au lièvre	<i>Chasing the hare</i>
	<i>Alquerque de nueve con or sin dados</i>	Mérelles avec ou sans dés ou Jeu du Moulin	<i>Nine men's morris</i>
	<i>Alquerque de tres</i>	Petite marelle	<i>Three men's morris</i>

LES TRACES ARCHÉOLOGIQUES ET LITTÉRAIRES

Le premier témoin connu est l'ébauche d'un plateau qui pourrait être celui d'un alquerque, sculptée sur le toit du temple de Kurna à Thèbes en Égypte et datant de 1400 av. J.-C. (commencé sous Ramsès I^{er} et achevé sous Ramsès II, voir fig.3). R. C. Bell signale que la gravure du plateau semble s'être arrêtée après le tracé de deux diagonales consécutives. Cela représente effectivement une erreur pour obtenir un plateau d'alquerque gravé, lui, d'une diagonale sur deux. S'y trouve aussi un quadruple « alquerque », complet, correspondant au *zaama* égyptien avec une diagonale tracée sur deux.

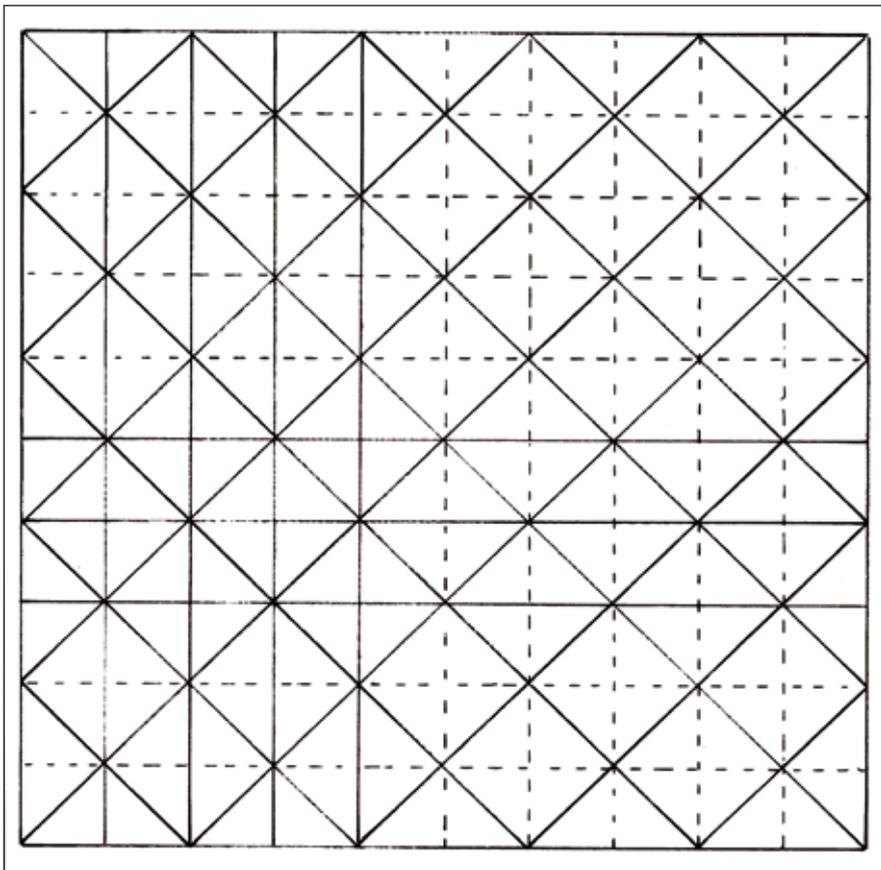
Les nombreux graffiti de ce type en Galice ont conduit l'archéologue José Manuel Hidalgo Cuñarro a lancé en 2009 un programme d'inventaire de ces graffiti en

Espagne, pour ce qui le concerne, et en étroite relation avec ses homologues portugais et italiens. Beaucoup ont déjà été recensés sur des édifices du XII^e au XVI^e siècle. En voici un inventaire :

- Cathédrale d'Ourense (Espagne, Galice), XII-XIII^e siècle, deux plateaux d'alquerque (42x36 cm et 43x33 cm) parmi six graffiti de jeux sur les bancs de pierre du mur sud, dans le coin ;
- Banc de pierre, nord de la Cathédrale de Tui (Galice) ;
- Église Santa-Maria-de-Gormaz (Espagne, province de Soria) ;
- Pierre réutilisée pour la façade de San-Julian-en-Astorga (Espagne, León) ;
- Ermitage de la Virgen del Salor de Torrequemada (Espagne, Caceres) ;
- Plateau de grès quasi complet (41x37x10 cm), en provenance de la place Saint Lu de Barcelone (Musée d'Histoire de Barcelone) ;

- San Fiz de Freitas (Espagne) ;
- Sur un montant de la porte du chœur de l'ermitage Nuestra Señora de Sopetrán de Almocharin (Cáceres) ;
- Sur une pierre de taille réutilisée à l'extérieur de l'église Notre-Dame-de-la-Consolation-de-Arroyomolinos de Montánchez (Cáceres) ;
- Trois plateaux d'alquerque à l'église de San-Miguel-de-Fuentidueña, Ségovie (Espagne, Castille et León) ;
- Coruña del Conde (Espagne, province de Burgos) ;
- Ruines du monastère San-Pedro-de-Arlane (province de Burgos) ;
- Deux jeux gravés, un dans le cloître et l'autre dans l'escalier qui mène au palais de l'abbé, au monastère de San Pere de Rodes (Espagne, Catalogne) ;
- Alquerque Punta de la Rayula, Siles, Jaen (Galice) ;

Un habitant de la Mecque conserva
des jeux d'échecs, de *nard* et de *qirq* pour
le divertissement de ses invités.



© Schéma Aisling-1198 d'après Parker

Fig. 3 Ebauche d'un plateau qui pourrait être celui d'un alquerque, sculptée sur le toit du temple de Kurna à Thèbes en Égypte (1400 av. J.-C.)

- ▶ - Siyasa de Cieza (Espagne, Murcie) ;
- Alquerque vertical, XII^e s., église San-Pedro-Apóstol-en-Bocigas de Perales, Soria (Castille et León) ;
- Alquerque horizontal sur le bloc de granit de Riofrío qui a pu avoir un usage pour des bergers ;
- Trois graffitis sur les pierres du Cloître de l'église Sainte-Marie-de-Oliveira de Guimaraes (Portugal, Musée Alberto Sampaio) ;
- Clocher de Vilminore, Val di Scalve (Italie, Bergame) ;
- Fragment de plateau en calcaire (Angleterre, Kingston upon Hull, Hull Museum) ;
- Plateau complet (Pays de Galles, Musée de Carmarthen) ;
- Château de Falaise, graffiti de la salle des Gardes de la Tour Talbot. Tour construite en 1207, un graffiti inachevé vertical et un jouable, horizontal, au milieu d'un banc de pierre (fig. 1 et 2) ;

- Alquerque horizontal (fig.4) sur le banc de pierre joutant une meurtrière de la commanderie templière de Domme (Dordogne). Les pions en forme de pions d'échecs confèrent au jeu une apparence très moderne. Le jeu de *qirq* fut d'abord toléré par Abû Hurayara au VII^e siècle, avant d'être interdit par un hadith de Abu Hanifah au VIII^e siècle. Ce jeu est ensuite décrit dans le Kitab-al-Aghani, *le Livre des Chants*, d'Abu al-Faraj Ali d'Esfahan (897-967, Iran) où il est mentionné qu'un habitant de La Mecque conserva des jeux d'échecs, de *nard* et de *qirq* pour le divertissement de ses invités.

On en retrouve aussi mention dans le *Libros de acedrex, dados e tablas* (1283), d'Alphonse X le Sage⁽¹⁾, dans un manuscrit de la seconde moitié du XIII^e siècle originaire de l'abbaye de Cerne (Dorset) et dans *Le Roman d'Alexandre* (Flandre, v. 1338-1344).

UNE SYMBOLIQUE DE L'ALQUERQUE

L'alquerque se joue sur un tablier carré. Selon J. Huizinga, on pourrait faire une analogie de ce tablier avec la structure des sociétés de chasseurs-cueilleurs ou de nomades qui ont disparu avec le phénomène d'urbanisation : en effet, les peuples nomades sont par définition très mobiles. Ils se déplacent en se référant aux étoiles pour ne pas se perdre et les utilisent pour délimiter leurs territoires. La forme et la disposition des pions sur l'alquerque (un jeu arrivé en Europe par l'intermédiaire des musulmans en Espagne) sont en tous points identiques : on pose les pions sur des intersections, qui sont autant de points rayonnants (et non sur des cases). Les points du tablier symbolisent les étoiles qui structurent l'espace de jeu (point de départ, intermédiaires, arrivée) comme elles pouvaient donner des repères spatiaux aux nomades ou aux navigateurs. Les pions, enfin, ne sont pas figuratifs, pour des raisons pratiques et religieuses (voir fig. 5).

LA RÈGLE RECUEILLIE DANS LE LIVRE DES JEUX⁽²⁾

« Ceci est l'alquerque de douze qui est joué avec toutes ses pièces. Après avoir parlé dans les traités précédents de toutes les manières de jouer aux échecs, aux dés et aux tables que les trois sages montrèrent au roi, puis avoir analysé les meilleures façons de jouer, nous voulons traiter ici, à présent, des autres jeux inventés par les hommes plus tard et qui ne font pas partie de ceux mentionnés précédemment. Cependant ils en procèdent, tout comme le jeu d'alquerque tient à la fois des échecs, des tables et des dés. Et il y en a d'autres qui sont liés aux échecs et aux tables mais pas aux dés.

Et nous allons d'abord commencer par l'alquerque de douze parce qu'il est plus grand que les autres alquerques et se joue avec davantage de pions. Et nous allons parler des différentes façons d'y jouer, avec leurs nombres de pions respectifs, et pour quelles raisons ce jeu procède aussi des jeux d'échecs, de tables et de dés. Les échecs comportent une partie de tactique, l'alquerque aussi. D'une part les pions avec lesquels on joue ressemblent aux pions des échecs, d'autre part, la manière de jouer des tables est identique à celle de l'alquerque, tout comme les marques qui servent à placer les pions.

« Ci parle di gieu des
merellesauquel souloient
anciennement jouer les
pucelles.
Autre gieu sont que les
pucelles
Scevent, mais petites
nouvelles
Sont du dire et du raconter
chose qui à pou puet monter.
Ces gieu sont nommez aux
merelles,
Dont jouvenceaux et
jouvencelles
Se jouent dessus une table .
Douze ou neuf font le gieu
estable,
Mais a douze prent sans faillir
Celle qui puet oultre saillir
Dessus l'autre par aventure.
A cest gieu n'a on des dez
cure...
Mais au neuf puet on bien
jouer
Avec les dez, et remuer
Si comme la pointure la porte.
Car trois merelles d'une sorte
En ordre seulent gaaing faire
Sur celles de leur adversaire. »

Et ces jeux ont une part des jeux de dés à cause de la part de chance, parce que comme ils jettent les dés sur le plateau du jeu de tables, de la même façon à l'alquerque, ils jettent le dé pour décider qui commence. Il est joué de cette manière : sur le plateau d'alquerque, il doit y avoir vingt-cinq intersections sur lesquelles les pièces peuvent être placées et les pions doivent être au nombre de vingt-quatre. Et ils posent douze d'une couleur d'un côté et les douze restants sur l'autre côté, en formation de combat. Il reste alors une place vide au centre par où le jeu peut commencer. Et celui qui joue en premier a un désavantage, car il est forcé de jouer dans cet espace vide.

Et l'autre joueur pose son pion dans l'espace que le pion adverse a laissé vacant et retire ce pion qui a joué en premier, en sautant par-dessus lui, d'un espace à un autre en ligne droite comme va la ligne droite sur le plateau d'alquerque, et s'il peut sauter plusieurs pions de cette façon, il les retirera tous, et l'autre joueur jouera de la même façon.

Et c'est toujours celui qui joue en premier qui fait le premier mouvement préparant la capture de quelques pièces adverses. Et l'autre joueur se préserve d'attaquer à cet endroit, car en comprenant le mouvement que l'adversaire tente de lui imposer, il protège ses pions et attaque l'adversaire de la même façon que celui-ci l'avait fait. Et pour cette raison, celui qui commence est désavantagé.

Et celui qui protège le moins bien ses pions et les perd le plus rapidement est vaincu. Et si deux joueurs jouent régulièrement, ils peuvent devenir habiles. Et ceci est le schéma du plateau d'alquerque, de ses pions et de comment ils sont placés. »

(1) La règle du folio suivant décrit le jeu de blocage de la « chasse au lièvre » qui rentabilisait le plateau et les pions d'alquerque pour un autre jeu. Une règle à un contre tous comme nous en trouvons encore aujourd'hui dans les coffrets de dames ou d'échecs. Cette règle, présentée sur le site www.aisling-1198.org/dossiers/jeux-medievales/ est très proche de celle du Renard et les oies.

(2) Traduction du folio 91r, et miniature du 91v du *Libros de acedrex, dados e tablas* (1283), Alphonse X le Sage – Madrid, Bibliothèque San Lorenzo de l'Escorial.

Fig. 4



Alquerque horizontal sur un banc de pierre de la commanderie templière de Domme.

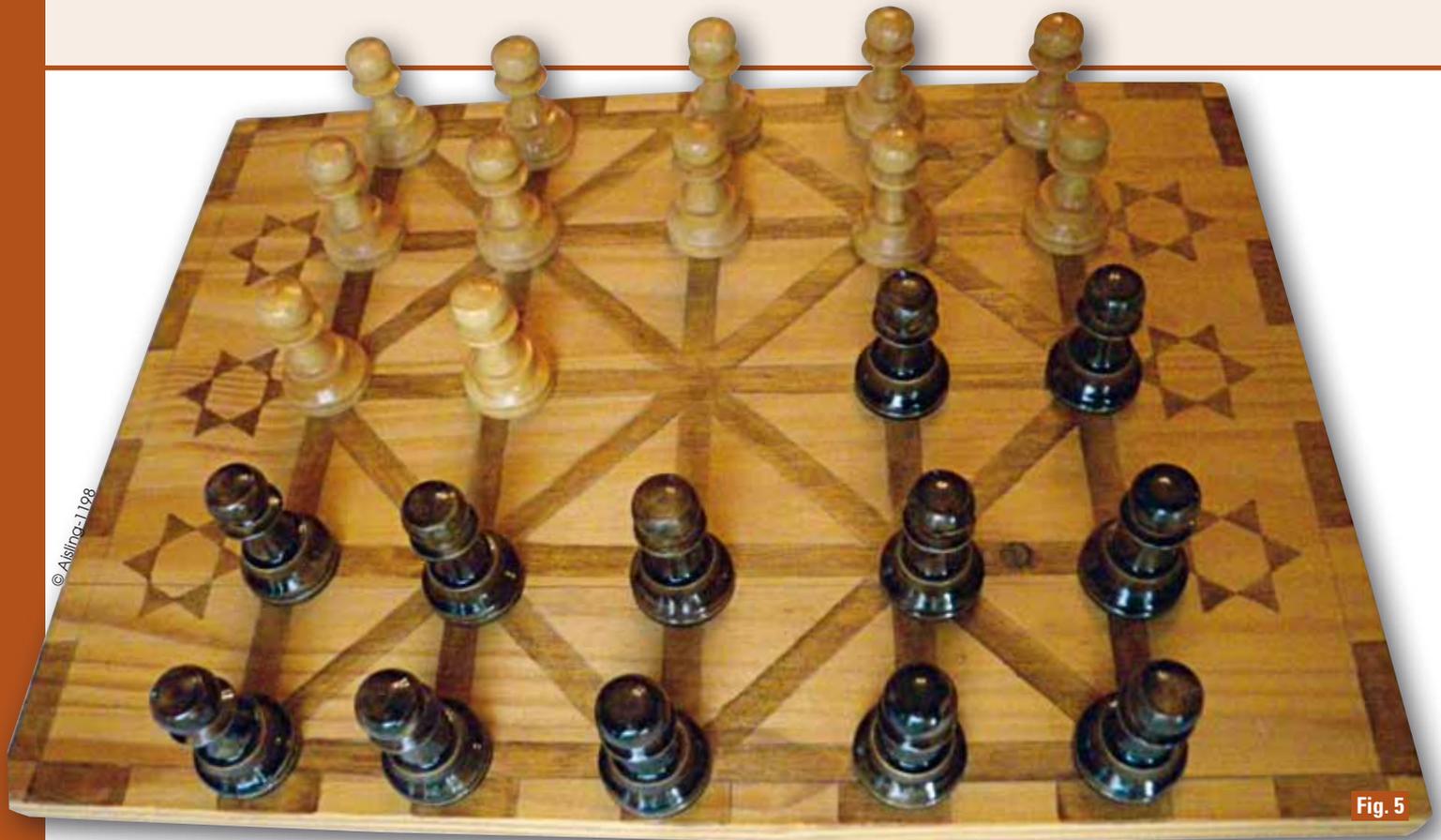


Fig. 5

Reconstitution d'un jeu d'alquerque.

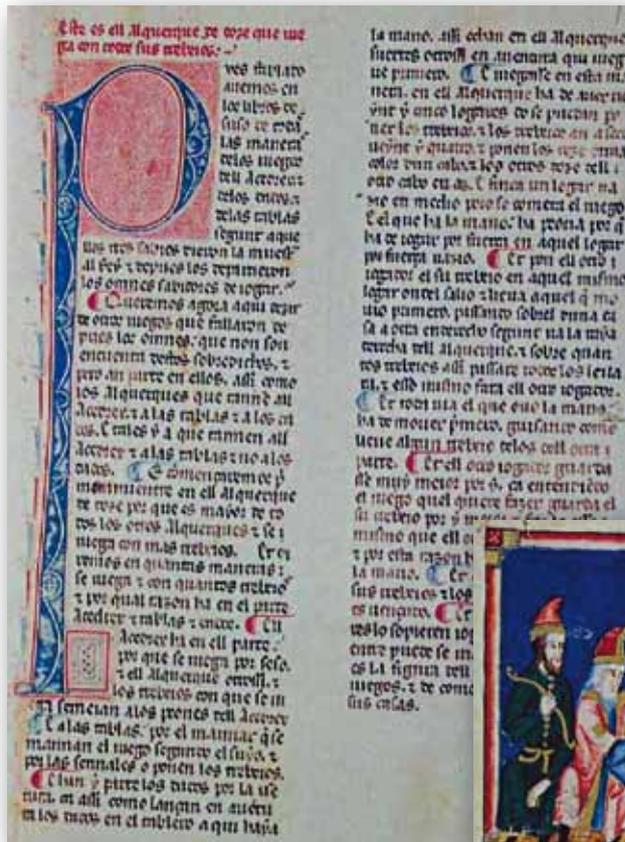
► On voit que la prise multiple est possible et que le jeu se poursuit jusqu'à élimination totale des pions de l'adversaire, en suivant les lignes. Ceci élimine une des deux règles proposées par Bell dans laquelle deux armées s'entrechoquaient et comptaient leurs prisonniers une fois l'autre bord du plateau atteint. Rien n'est dit d'une éventuelle promotion. Il apparaît également clairement que le jeu se déroule entre joueurs avisés, et que les pièges, s'il y en a, doivent être de vrais pièges, « invisibles », dissimulés, car l'autre joueur n'est jamais obligé de prendre.

SOUFFLER N'EST PAS JOUER

Cette règle rend le jeu plus facile pour des débutants, plus moderne, plus dynamique pour un public parfois pressé, mais ne correspond pas à cette règle du XIII^e siècle.

« Souffler n'est pas jouer » n'apparaît que vers 1535. Bell l'attribue au *Livre des Jeux*, à tort. Il précise lui-même dans le même ouvrage qu'au jeu de dames, il n'y avait aucune obligation de prise, comme aux échecs ; et que l'apparition de l'obligation de prendre apparaît par la distinction du « jeu plaisant de dames » ou « plaisant » opposé au « jeu forcé ».

Murray, quant à lui, écrit que certaines versions comportent une prise obligatoire et indique que Covarubias, dans son *Tesoro de la Lengua Castellana* mentionne une prise obligatoire et la règle du soufflement de la prise. Mais cet ouvrage est daté



© Biblioteca Digital Hispánica

Folios 91r et 91v du *Libros de acedrex, dados e tablas*, Alphonse X le Sage – Madrid, Bibliothèque du monastère de Saint-Laurent de l'Escorial.

de 1611. Ce qui n'implique pas de prise obligatoire avant 1535. De nombreuses études ultérieures ont repris cette confusion de Bell, dont le collectage est par ailleurs remarquable. La confusion a pu être entretenue avec le *Luego forçado o luego de donzellas* du folio 5 r^o du *Livre des jeux* d'Alphonse X.





Folios 92r et 92v du *Libros de acedrex, dados e tablas*, Alphonse X le Sage – aMadrid, Bibliothèque du monastère de Saint-Laurent de l'Escorial.

© Biblioteca Digital Hispánica

UN JEU PROCHE DE CELUI DES DAMES

L'alquerque est le premier jeu qui utilise la prise en sautant. Arie van der Stoep a réalisé une étude lexicographique sur les origines du jeu de dames. Sa thèse de l'existence d'une promotion qui ne serait pas indiquée dans la règle du folio 91 r° ni sur l'inexistence du jeu de Fierges est intéressante⁽²⁾. Il montre que le jeu d'alquerque était utilisé en castillan d'Alphonse X à Covarubias, et est resté dans quelques dictionnaires jusqu'au XVIII^e siècle. Les catalans appelaient ce jeu *marro* jusqu'à ce que sa transposition sur un échiquier avec des déplacements et des prises uniquement en diagonale ne nécessite d'adjoindre le qualificatif « *da punta* », pour « en diagonale ». *Marro da punta* sera alors synonyme de *damas* au XV^e siècle, mot emprunté au français. Aux XVI^e et XVII^e siècle les castillans désigneront le jeu d'alquerque de *castro*, tandis qu'ensuite,

le terme *alquerque* pourra être retrouvé comme équivalent de *damas*...

En France, le terme « *mérelles* » désigne plusieurs jeux. Au début du XIII^e siècle, Richard de Fournival le mentionne dans son ouvrage, *De vetula*. En voici la paraphrase par Jean Le Fèvre de Resson dans son poème *La Vieille*, daté environ de 1350 (voir encadré en page précédente).

On y reconnaît un jeu de douze pions, affilié aux *mérelles* à neuf pions, qui se joue sans dé et dont les pièces peuvent *saillir* (*sauter*) pour prendre. Aux XVI^e et XVII^e siècles, le terme « *mérelles* » est encore utilisé en France pour désigner le jeu du moulin et le jeu de dames et cohabite avec ces nouveaux noms. ♦

(3) La mention de la *Philippide* (vers 1243) « Cis n'estoit mie rois de gas / Ne rois de fierges, ne d'escas... » parle d'un jeu qui a un roi et qui n'est pas les échecs, un jeu de fierges, où les fierges sont promues en roi.

POUR EN SAVOIR PLUS

Source :
 ■ **Alphonse X el Sabio**, *Libro de los juegos : acedrex, dados e tablas*, *Ordenamiento de las taturerías*, Biblioteca Castro, Fundacion Jose Antonio de Castro, Madrid, 2007.

- Études :**
- **Murray H.-J.-R.**, *A history of board-games other than chess*, Oxford University Press, Clarendon, 1951.
 - **Bell R.-C.**, *Board and games from many civilizations*, édition révisée, Dover Publications, New-York, 1960-1969-1979.
 - **Musser Golladay S.**, *Los libros de acedrex dados e tables : historical, artistic and metaphysical dimensions of Alfonso X's book of games*, Thèse de doctorat de l'Université d'Arizona, Département Espagnol et Portugais, 2007.
 - **Cuñarro J.-M.-H.**, *Los juegos de tablero medievales de la catedral de Ourense*.
 - **Huizinga J.**, *Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, rééd. 1988.
 - **Sanchez A.**, *Petroglifo del puntal de la rayuela*, Siles (Jaén), 2007, revista du CESS, n°1.
 - **De la Torre M.-R.**, *Tradición de algunos juegos de fichas en los signos lapidarios*. Revista de Folklore, 1985.
 - **Van der Stoep A.**, *Draughts in relation to chess and alquerque*, Van der Stoep, 2005-2007.

Internet :
Base de données sur l'histoire des jeux :
<http://www.jocari.be>
 Le site de José Manuel Hidalgo Cuñarro :
<http://juegosdetablerosromanosedievales.blogspot.com>

LE VOYAGE DU BACKGAMMON

De l'Antiquité au XIII^e siècle

Le backgammon est un jeu de parcours, ou jeu de course, pour deux personnes mêlant hasard, réflexion et symbolique. Il se pratique depuis des millénaires. De l'Antiquité égyptienne jusqu'en Europe, le jeu se modifie au gré des invasions et des conquêtes.

Le backgammon, jeu pour deux joueurs, est un diagramme posé sur un tablier, divisé en quatre quarts. Dans chacun d'eux, on trouve six positions. Chaque joueur utilise douze ou quinze pions, selon la règle. Le but étant de faire sortir ses propres pions, le plus rapidement possible, avec l'aide de deux ou trois dés.

Les règles diffèrent, selon l'époque et la civilisation. Il en va de même pour le nom du jeu : ainsi du monde romain jusqu'au XIII^e siècle, il sera nommé tantôt *Duodecim Scripta*, *Tabulae*, jeu des Tables. Du *Livre des morts* égyptien au manuscrit d'Alphonse X, nombreux sont les textes qui ont évoqué ce jeu, qui devient très populaire au Moyen Âge.

Mais malgré des évolutions, les règles – mais également la symbolique – restent quasiment inchangées.

LE SENET ET LE ROYAL D'UR

Des plateaux de Senet et de Royal d'Ur ont été retrouvés lors de fouilles archéologiques. L'emplacement des restes indiquent qu'ils n'ont pas voyagé en dehors de leur pays d'origine, comme d'autres jeux de plateaux.

L'Égypte antique, où le sacré est omniprésent – par le biais du culte des dieux, utilise le Senet comme objet de croyances. La case dite « de la renaissance », symbolise la case de la vie, tandis que la case de l'eau, représente la mort. Sous le règne d'Amenhotep III, l'introduction du *Livre des morts* suggère que la résurrection du joueur peut dépendre de l'issue d'une partie. Symboliquement, le gagnant était assuré d'avoir une « bonne mort », c'est-à-dire d'avoir accès à la réincarnation et à une existence heureuse dans l'autre monde. Pour cette raison, ce jeu fut nommé « le jeu du passage ».

La table cunéiforme donnant les règles du Royal d'Ur est fort intéressante si l'on regarde attentivement le verso de la tablette. En effet, il y est « représenté un dessin rectangulaire de 12 cases, contenant chacune un signe du zodiaque et un bref message de bonne ou mauvaise fortune ». Traduite par I. Finkel, cette table permet la pratique du jeu. Avant la pratique ludique, les plateaux avaient d'abord une fonction divinatoire et permettaient un dialogue avec les dieux : les symboles dessinés sur les plateaux sont

avant tout un message qui leur est adressé. Ainsi, les lignes, les symboles géométriques, ou un simple alphabet servent avant tout la pratique divinatoire, avant d'avoir une fonction ludique.

DU DUODECIM SCRIPTA AU TABULA

Le *Duodecim scripta* (« Douze lignes ») a été pratiqué à l'époque romaine, avant et après l'ère chrétienne, et a laissé de nombreux artefacts : planches ou dés, mais presque aucun pion. Ovide le décrit ainsi : « il y a un jeu divisé par des lignes minces, en autant de parties qu'il y a de mois dans l'année qui fuit si vite ». Cette phrase suggère une fonction symbolique autant que ludique. Douze positions, douze mois dans l'année, ou douze signes du zodiaque... Il est cependant très différent du backgammon moderne. Au lieu des deux lignes connues pour les autres tables, trois lignes sont présentes, composées chacune de mots de six lettres :

CCCCCC	BBBBBB
AAAAAA	AAAAAA
DDDDDD	EEEEEE

Plateau de Senet -
Londres, British Museum.



Plateau de jeu et pièces du Royal d'Ur - Londres, British Museum.



(c) British Museum Trustees

Selon Murray, les règles et le but devaient être fort proches de ce que nous connaissons aujourd'hui : faire parcourir aux pions un itinéraire donné, puis les faire sortir du jeu, en empêchant les pions de l'adversaire de faire de même. Chaque joueur possédait 15 pions, l'avancement du jeu s'effectuait avec trois dés. Le sens du parcours suit l'alphabet : chaque joueur commence sur le A pour terminer sur le E.

Il s'agissait, comme la plupart des jeux de tables antiques, d'un mélange de parcours et de blocage où le hasard des dés peut-être récompensé par les qualités du joueur. D'autres tables ne comprenaient que des dessins géométriques (cercle, demi-cercle) mais remplissaient, bien entendu, la même fonction.

DU TABULA À L'ALEA

Vers le début de l'ère chrétienne, les Romains ont transmis, ou rencontré, une modification apparente du *Duodecim Scripta*. Ce nouveau jeu est devenu très populaire au cours du I^{er} siècle, favorisé par l'intérêt qui lui portait l'empereur Claude. À l'époque du Bas-Empire, le tablier pris sa forme définitive, si l'on s'en réfère à l'exemplaire encore utilisé à l'époque de saint Louis.

Nous sommes dans l'univers du jeu des tables. La diversité des règles touche le sens du déplacement des pièces. Chaque joueur possède dès son propre but, symétrique à l'autre.

Les trois lignes se réduisent à deux, avec douze emplacements sur chacune. Deux ou trois dés sont utilisés selon les types de jeu. La reconstitution d'une partie, décrite par Agathias au VI^e siècle, montre que les pions blancs et noirs circulent en sens

contraire pour sortir par deux extrémités symétriques. Cette partie a pour nom la partie de Zénon, empereur byzantin : « (...) Donc Zénon, l'empereur et maître de Constantinople, jouait aux dés dont le hasard règle les coups, et voilà quelle était la position des pièces ou deux couleurs. Il avait les blanches et le côté inférieur du damier. La sixième case avec sept dames, la neuvième une. Le grand coin en avait deux comme la dixième case, et la case à la suite du grand coin en avait deux également ; une autre dame, seule et la dernière, occupait la case divine (...) ». Cette référence littéraire, entre autres, a permis de reconstituer avec quasi-certitude les règles.

Au VI^e siècle, on retrouve la *tabula* sous le nom d'*alea*. Les *Étymologies* d'Isidore de Séville le cite : « *alea quid est tabula* ». Les quatre parties du tablier furent appelées tables, en référence au nom latin. Cette division en quatre est à l'origine du nom de ce jeu dans le monde nordique (*Kvattu tafli*).

LE NARD

Le *Talmud* de Babylone, rédigé entre 300 et 500, cite le nard. Par la suite, plusieurs références littéraires témoignent de son existence, tant chez les Perses que chez les Arabes. Les règles du nard ne sont pas connues. Le récit le plus célèbre se trouve dans le *Livre des rois*, composé au X^e siècle par Ferdowsi. Ce texte n'est pas suffisant pour comprendre le mécanisme, il est en revanche très intéressant par son caractère guerrier. Le nard était pratiqué avec le matériel classique, quinze pièces par joueur et deux dés à six faces. Les tabliers comportent douze rangées, parfois séparées par des rebords pour recevoir les cylindres. Une seule pièce à la fois peut être prise et réintroduite. Le premier conduisant toutes ses pièces dans le dernier quart du tablier gagne. Le nard entre en Europe par la conquête Maure de l'Espagne du VIII^e siècle et rejoint ainsi son cousin occidental.

Il reste peu d'écrits sur le matériel et les règles, mais de nombreux textes poétiques contribuent à la connaissance du jeu et de sa symbolique.

LE JEU DES TABLES CHEZ LES FRANCS

En 843, Dhuoda, aristocrate carolingienne originaire de Septimanie écrit à son fils, parti loin d'elle, un manuel en latin et grec, dans lequel elle l'instruit sur des sujets variés, Dieu, la vie, la mort, le comportement quotidien. Elle y fait aussi allusion aux jeux des tables : « Moi, Dhuoda, malgré mon faible esprit, indigne de la société des dignes femmes, je suis cependant ta mère, mon fils Guillaume, et c'est à toi que s'adressent aujourd'hui les paroles de mon Manuel. »

Duodecim scripta, plateau de jeu des douze caractères, marbre, 82x37 cm - Londres, British Museum, n° GR 1892.1-21.1 CIRCUS PLENUS, CLAMOR INGENS, IANVAE T...



© British Museum



© BL

► Comme le jeu des tables parmi tous les autres arts d'agrément, apparaît par moments le plus convenable et le plus adapté aux jeunes gens ; comme aussi certaines femmes ont l'habitude d'examiner leur visage dans leur miroir pour en nettoyer les taches et en faire ressortir l'éclat dans l'intention mondaine de plaire à leur mari ; ainsi je souhaite que toi, pressé par la foule des occupations du monde et du siècle, tu ne négliges pas de lire souvent en souvenir de moi ce petit livre que je t'adresse, comme s'il s'agissait d'un miroir et d'un jeu de tables. »

Dhuoda, considère le jeu comme un élément important de l'éducation aristocratique occidentale. Le jeu de tables est mis sur le même plan que les échecs pour l'éducation de jeunes nobles.

Ainsi, les jeux de tables et les échecs restent indissociables : au XII^e siècle, la *Chanson de Roland* évoque encore les deux jeux :
« sur palies blancs siedent cil chevalier.

As tables juent pur el esbaneier E as eschecs li plus saive e li vieill, E escremissent cil bachelier legier. »

Au Moyen Âge, «tables» devient un nom générique, désignant à la fois le plateau de jeu, les pions, et le jeu lui-même. Le «tablier», apparaît également à l'époque médiévale, mais lui désigne uniquement le plateau du jeu. Ainsi il est possible de pratiquer nombre de règles différentes, sur le même plateau. Très populaire, il reste très prisé par l'aristocratie, et se diffuse. R.-C. Bell mentionne une règle des doublets en Islande au XI^e siècle. Curieusement, nous retrouvons cette même règle à 12 pions, décrite dans le manuscrit d'Alphonse X le sage.

LA SYMBOLIQUE DU JEU

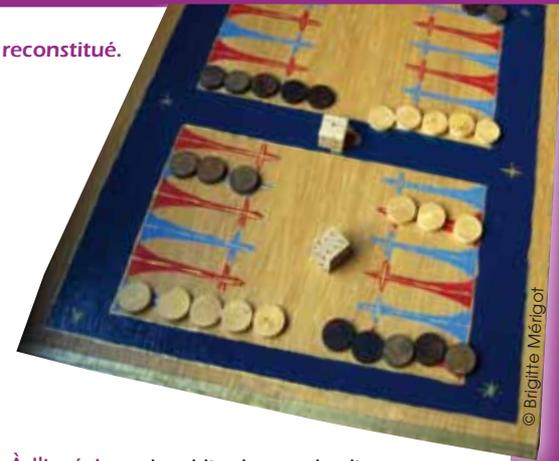
Le jeu des tables, combinaison de hasard et stratégie, couvre un vaste univers qui va de la compétition individuelle ou par équipe, jusqu'à l'élévation intellectuelle ou magique : celui des jeux à figures mobiles. On le nomme

Homme et femme jouant une partie de backgammon, Psautier de Lutrell, f° 76 v°. – Londres, British Library.

«jeu de hasard». Les règles ainsi que le matériel évoluent et se retrouvent d'une civilisation à l'autre. De ce fait, plusieurs mots utilisés correspondent à la même désignation. À travers le temps, le tablier se transforme. Du long rectangle du Sénét, il ressemble aujourd'hui à un carré coupé en quatre quarts. Le pion du jeu des tables peut être rond, en bobine, en cône, en cercle, ou une autre figure géométrique... Il se posera sur une ligne, une flèche.

Ces termes possèdent une symbolique propre, qui souvent se recoupe, et ramène vers le jeu. Basée sur des écrits reconnus, cette symbolique peut-être personnelle ou collective, et reste ouverte à débat. Deuxième symbole fondamental avec le centre, la croix et le carré, le cercle est d'abord un point étendu. Aussi, le point et le

Backgammon reconstitué.



© Brigitte Mérigot

cercle ont des propriétés symboliques communes : perfection, homogénéité, absence de distinction ou de division.

LA SYMBOLIQUE DU CERCLE

Le cercle peut symboliser, non plus les perfections cachées du point primordial, mais les effets créés : le monde qui se distingue de son principe.

Les cercles concentriques représentent les hiérarchies créées. À eux tous, ils constituent la manifestation universelle de l'être unique et non manifestés. Le cercle est considéré dans sa totalité indivisible. Le mouvement circulaire est parfait, immuable, sans commencement ni fin, ni variation. Ce qui l'habite à symboliser le temps, définit comme une succession continue et invariable d'instant, tous identiques. Le cercle symbolisera aussi le ciel, au mouvement circulaire et inaltérable... En basse Mésopotamie, le 0 est le nombre parfait, exprimant le tout, donc l'univers. Divisés en degrés, il représente le temps.

Dans la tradition islamique, il est considéré comme la forme plus parfaite. Les poètes chantent le cercle parfait formé par la bouche. Les rosettes, motifs très fréquents au Moyen-Orient, se retrouvent aussi dans les civilisations pré islamiques. Ayant plus spécifiquement une signification prophylactique contre le mauvais œil, on peut aussi y voir la suggestion d'une image de la roue, sous l'apparence d'une fleur, et un symbole de la vie, de la durée de la vie terrestre.

Dans l'iconographie chrétienne, le motif du cercle symbolise l'éternité. Trois cercles sou-
dés évoquent la Trinité.

La figure du cercle symbolise les significations de la parole : un premier symbolise le sens littéral, un second le sens allégorique, un troisième le sens mystique.

SYMBOLIQUE DES LIGNES

Dans le jeu, le nombre de lignes (six dans chaque quart), ainsi que les combinaisons possibles des dés, symbolisent ce temps : quatre quarts comme les saisons, trois dés symbolisent la lenteur du temps qui passe, les douze lignes par côté symbolisent les signes du zodiaque, etc.

La ligne est considérée comme une flèche qui, en tant qu'outil ou instrument et non plus en tant que signe, est le symbole de la pénétration et de l'ouverture. En son sens descendant, elle est un attribut de la puissance divine, comme la foudre, le rayon de lumière ou la pluie fertilisante. En son sens ascendant, elle se rattache aux symboles de la verticalité : elle signifie la rectitude de sa tra-

jectoire qui s'affranchit des conditions terrestres. D'une façon générale, elle est le symbole universel du dépassement des conditions ordinaires, de la distance ou de la pesanteur, une anticipation mentale de la conquête d'un bien hors d'atteinte.

Par opposition à la fourche, la flèche symbolise la rupture d'ambivalence, la projection dédoublée, l'objectivation, le choix, le temps orienté.

En tant que figures du destin, les flèches ont pu symboliser la réponse de Dieu aux interrogations humaines. La divination par les flèches est une pratique courante chez les musulmans. On utilise des objets servant à fournir des oracles et confie au hasard le soin de révéler la volonté divine. La consultation des flèches est devenue une variation poétique. Le poète Wahib considère comme mensongères les flèches du sort, et Abu l'Ataya compare l'action de la mort à cette action de « secousse » des flèches.

La flèche dans sa trajectoire est la force de son impact de la valeur de son lanceur. Elle s'identifie à l'Archer : par elle, il se projette, il se jette sur sa proie. Aussi, la flèche d'un Dieu ne manque jamais son but.

À l'intérieur du tablier, les cercles, lignes et flèches sont omniprésents. Et l'on retrouve la même symbolique : divinité, temps, ouverture, choix. Le jeu n'est-il pas une combinaison de ces quatre mots ? Dans l'antiquité, la divination et le dialogue avec les dieux primait sur le jeu. Au Moyen Âge, le joueur choisira la vitesse de l'avancement de ses pions, il décidera de laisser une ouverture ou non à son adversaire pour avancer. ♦

Deux joueurs de backgammon, Codex Manesse, Zürich, v. 1300-1340 –
Bibliothèque universitaire d'Heidelberg,
Cod. Pal. Germ. 848.



© Heidelberg Universitätsbibliothek

LES RÈGLES DÉCRITES DANS LE

Le roi de Castille commande un ouvrage complet décrivant un certain nombre de règles concernant le backgammon, appelé « jeu des Tables ».

La traduction du manuscrit a mis au jour 14 règles différentes, parfois créées par le roi Alphonse X lui-même. Dans le manuscrit, la traduction commence à partir du f°72 r°, et se termine au f°79 v°. Voici l'introduction ainsi que trois règles principales.



Photos : © Biblioteca Digital Hispánica

séparée des autres, il n'y a aucun pion pour la protéger et peut-être capturée, de même que pour les tables.

Si les pièces ne sont pas doubles, les autres joueurs peuvent lancer le nombre correspondant aux flèches, ils peuvent prendre la pièce seule et il n'y a rien pour la défendre.

Le premier des jeux de tables est : lorsqu'un joueur capture beaucoup d'autres pièces alors qu'il n'a pas de flèches sur lesquelles les entrer alors il perd le jeu. Même en les attachant, s'il a très peu de pièce à rentrer, alors il ne peut en jouer aucune même s'il le souhaite.

D'où pour le commencement, sans ces trois autres pièces, en plus des douze premières, on ne pourrait pas jouer. Les dés sont forcément nécessaires dans les tables.

Parce que, tout comme le corps ne peut se déplacer sans les pieds, alors les pièces ne peuvent se déplacer sans eux pour jouer, car elles sont directement dirigées en fonction des points indiqués par les dés pour se mouvoir.

« Ici commence le livre des jeux de tables.

Nous parlons en premier de comment les pièces du tablier devraient être fabriquées, et combien elles doivent être, qui est primordial, et le lien entre elles, aussi de la nécessité d'avoir des dés pour que les déplacements de pièces soit les plus subtils possibles.

Puisque Nous avons parlé des dés, aussi complètement que possible, Nous souhaitons maintenant parler ici des tables, qui également peuvent avec la nécessité d'utiliser les dés pour montrer la chance avec laquelle être joués, toujours avec intelligence. Pour jouer aux tables, il est requis autant la chance que l'intelligence.

Donc, Nous souhaitons parler à présent de cela ici.

Et nous disons donc que les tabliers sur lequel on joue doivent être carrés. Au centre il y a comme une sorte de marque divisant le tablier en quatre parties, composées chacune de six points.

Et bien que, dans certains pays ils fabriquent le tablier plat, en planches peintes, également les pièces avec lesquelles ils jouent de forme carrées ou rondes, ils n'ont pas fait un endroit convenable pour intégrer le jeu.

Pour cette raison, il a été découvert qu'il était préférable de fabriquer les côtés du tablier en bois, taillés en demi-rond afin que les pièces rondes puissent s'intégrer.

Également, une moitié des pièces doit être d'une couleur et l'autre moitié d'une autre afin d'être reconnues de chaque partie, Elles sont quinze de chaque couleurs, placées deux par deux sur chaque point du premier quart du tablier, les trois autres pièces restant à l'extérieur de ce quart pour gagner le jeu en formant un mur ou une égalité si nécessaire.

Parce que sans elles, cela ne pourrait être fait.

Pour cette raison, on place les pièces en double : parce que, comme pour le jeu d'échec, lorsqu'une pièce se trouve seule

Dhuoda considère le jeu comme un élément important de l'éducation aristocratique

Et le marquage du tablier est tel que les flèches de l'intérieur des tables sont classés par les points des dés. De cette façon, le commencement de la division de la table, près du bord est pour le six, et le suivant cinq, puis quatre, puis trois, puis deux, puis un. Celui qui veut sortir de son quart, près du côté de la flèche où il n'y a pas de point, en comptant à partir de la première flèche jusqu'à la table suivante, doit lancer un six. Parce qu'on ne compte jamais la première flèche à partir de laquelle commence un pion, car si elle était comptée pour un lancement, alors la pièce resterait sur la même flèche.

Donc, les six et tous les autres lancements doivent être comptés à partir du second quart qui est le suivant qui se trouve à côté en avançant.

De cette façon, les dés font avancer les pièces sur le tablier.

On joue à ces jeux comme vous le verrez dans ce livre.

Ceux qui souhaiteraient apprendre à jouer correctement doivent d'abord apprendre combien de pions on doit lancer sur chaque flèche, sans compter la flèche d'ou les pions commencent.

Le jeu que l'on appelle doublet

Il y a un autre jeu de tables que l'appelle doublet qui se joue de cette façon.

Chacun des joueurs doit tenir les douze pièces et les poser en les doublant l'une sur l'autre, chacun dans son quart de tablier, l'un en face de l'autre. Celui qui gagne la bataille de dés lancera en premier. Ils doivent entrer ces douze pièces qui sont sur les autres par le nombre de points des dés et doivent également les sortir.

LIVRE DES JEUX D'ALPHONSE X



Ce jeu que l'on appelle la quête

Il existe un autre jeu de tables que l'on appelle La quête.

Il se joue avec deux dés et est établi de cette manière : on pose les quatorze pions d'une couleur dans le premier quart du tablier sur la maison du as et le quinzième pion sur la maison du as dans l'autre quart qui est en face.

Et les quinze autres pions se posent de cette façon : les quatorze premiers dans le même quart où sont les quatorze de l'autre couleur sur la maison du six, deux sur la maison du cinq, du quatre du trois et du deux et sur chacune des maisons d'avant trois pions, et le quinzième pion dans le troisième quart sur la maison du as, ainsi établi.

Et dans ce jeu, les pions ne se prennent pas les uns les autres.

Et le lancement de dés que l'un des joueurs ne peut utiliser, l'autre joueur l'utilise, celui qui sort en premier ses pions du quart où elles sont posées gagnera le jeu. Et ce jeu est maintenant nouvellement trouvé, et ne s'accorde pas avec le nom des anciens jeux. ■

Celui qui sortira tous ces pions gagnera le jeu.

Et si par hasard l'un des joueurs lance les dés où il n'a pas de pièce à jouer aussi bien celles à entrer ou à sortir, il donne son tour à l'autre joueur.

Et de cette façon, il arrive de nombreuses fois qu'un des joueurs gagnera par les chiffres que l'autre joueur lancera.

L'iconographie est l'analyse de ce jeu.

Ce jeu que l'on appelle «Toutes Tables»

Voici un autre jeu que l'on appelle «Toutes Tables», parce qu'il est établi entièrement sur les quatre quarts du tablier.

Dans les deux quarts de droite, l'un en face de l'autre, on pose en premier dans la maison du six, cinq pions d'une couleur et de la même couleur on pose deux pions sur la maison de l'as qui est à sa droite.

Dans le même quart, à l'opposé on pose les pions de l'autre couleur comme nous l'avons décrit.

Dans les deux autres quarts, à travers la barre de ceux-ci, on pose cinq pions de la couleur qu'il est de l'autre côté, sur la maison du as et, sur la maison du cinq on pose trois pions, de chacune de ces couleurs.

Et on joue comme ceci : celui qui a la main choisira de quel côté il veut faire traverser les deux pions de la maison du as vers la maison du six ou il a les cinq pions.

Mais si certains pions sont pris, ils doivent être remis dans le quart où il y a les deux pions sur la maison du as, et les sortir dans le quart où il y a les cinq pions sur la maison du six, et les sortir à partir de là.

Et ce jeu se joue avec deux dés.



POUR EN SAVOIR PLUS

- J.-M. Lhote, *Le symbolisme des jeux*, éd. Berg-Bélibaste 1976.
- J.-M. Lhote, *Histoire des jeux de société*, éd. Flammarion 1995.
- J.-L. Cazaux, *Du Sénét au backgammon, les jeux de parcours*, éd. Chiron, 2003.
- I. Finkel, *Ancient Board Games in Perspective*, British Museum Press, 2007.
- J. Chevalier, Alain Gheerbrant, *Dictionnaire des symboles*, éd. Robert Laffont, 1995.
- R.C Bell, *Les plus beaux jeux du monde*, éd. Nathan, 1980.

Jeton au décor composite, mandibule de grand herbivore, feuille d'alliage cuivreux, rivet de fer, X-XII^e siècle, retrouvé au Château de Mayenne.

ARCHÉOLOGIE DU JEU DE TABLES

Les plus anciennes traces archéologiques du jeu de table dans l'Occident médiéval remontent au X^e siècle.

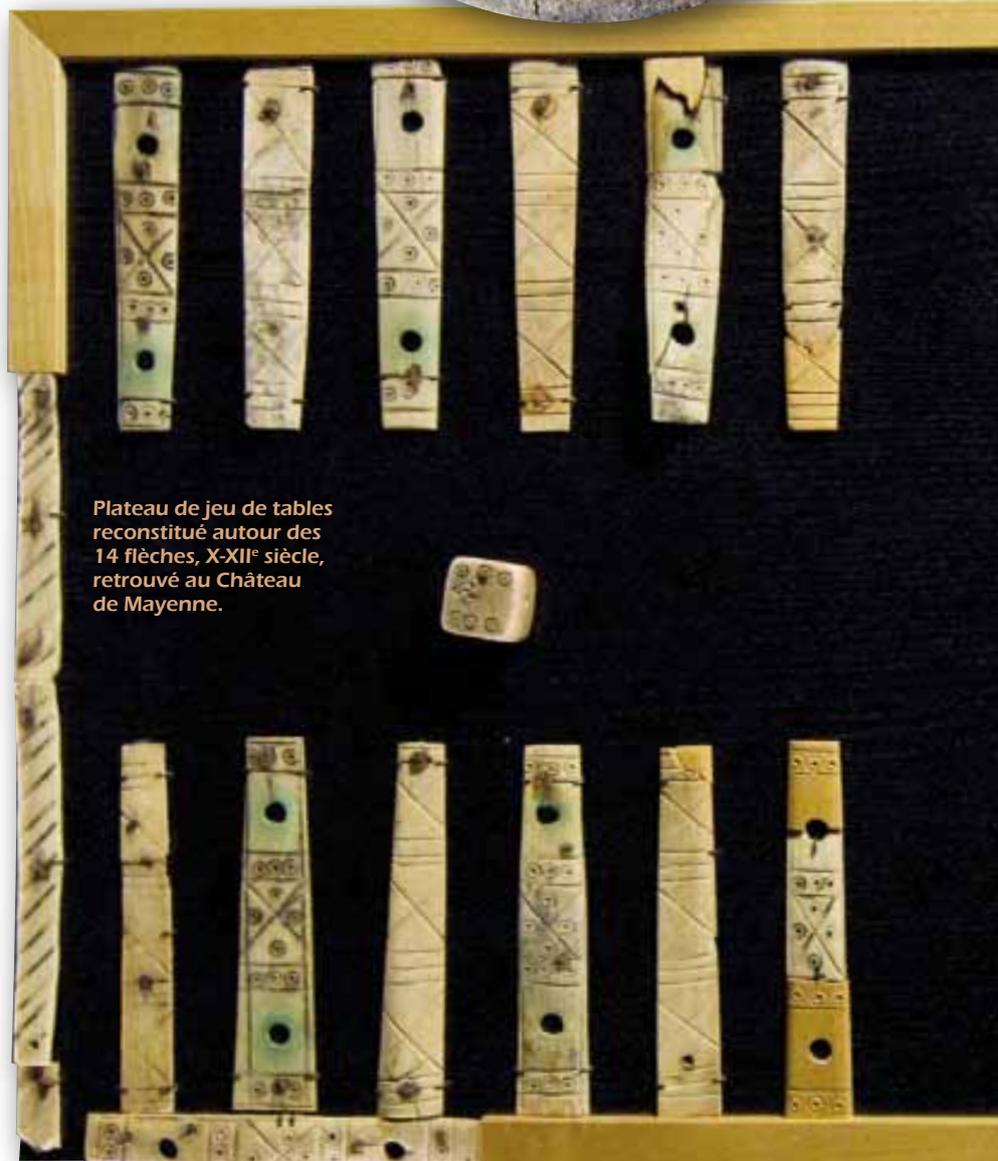
Jeton X-XII^e siècle gravé dans un pivot d'un bois de cerf, le quadrupède, chien ou lion, aux quatre pattes griffées et à la queue bouletée, est entouré d'une couronne ; D : 59 mm, Ep : 3 mm, retrouvé au Château de Mayenne.

Le matériel de ce jeu se compose de trois parties : un plateau, deux séries de 15 ou 12 jetons, et 2 à 3 dés.

LES PLATEAUX DE TABULAE

Ces plateaux étaient constitués d'une âme de bois, en une seule (Gloucester) ou plusieurs petites planches (Saint-Denis) couvertes en partie d'éléments de plaquetterie en matière dure animale pour visualiser les vingt-quatre « flèches » ou emplacements que devaient parcourir les jetons et la bordure du jeu.

Peu de plateaux de ce jeu des X-XIII^e siècles ont été retrouvés et tous ont été découverts ces quarante dernières années. Au *castrum* d'Andone, près d'Angoulême, un site abandonné revit pendant aux X-XI^e siècles avant d'être délaissé de nouveau pour un autre lieu mieux fortifiable et plus confortable. Luc Bourgeois, dont l'équipe a achevé la fouille du lieu, note le caractère exceptionnel de ce site de par sa brève période d'occupation, son abandon précisément daté (1020-1028) et sa fouille complète. Vingt-neuf éléments de placage ont été retrouvés, mais parmi eux, aucune flèche. Les formes et le rivetage ne correspondent pas à des bases de peigne ni aux manches des couteaux du site. Ces éléments ont pu recouvrir des coffrets de



Plateau de jeu de tables reconstitué autour des 14 flèches, X-XII^e siècle, retrouvé au Château de Mayenne.

bois ou constituer, pour certains, la bordure en épaisseur de plateaux de tables. Ceci est rendu possible par le contexte des vingt-trois jetons et huit dés découverts sur place. De la même façon, des appliques sans flèches, dans un contexte de jetons et de dés ont été retrouvées à Blois et à Tour. Au château de Mayenne, suite à la découverte d'éléments de voûte carolingiens, des fouilles ont été effectuées de 1996 à 2000 et ont révélé de nombreux objets de la vie quotidienne dont quatre-vingt-dix-sept pièces de jeu des X-XII^e siècles. De plus, deux tabliers de jeu ont été découverts. L'un d'eux a déjà été reconstitué autour de ses quatorze flèches légèrement trapézoïdales, de ses sept éléments de bordure et deux morceaux indéterminés. Le second est en cours de restitution. Une partie des flèches ont été dégagées, lors des fouilles, dans leur exacte position sur le jeu.

C'est la deuxième plus grande collection de pièces de jeu médiévales de France après celle de Saint-Denis. Là, c'est en milieu urbain qu'ont été retrouvés les débuts de trois tabliers du XII^e siècle. Le plateau complet provient d'une fosse-silo devenue latrines puis dépotoir domestique du quartier des artisans. Il est attribuable au début du XII^e siècle. L'usure est très marquée sur les dessus des flèches, mais peu sur les bords. Cela amène N. Meyer et M. Wyss à proposer leur encastrement probable dans le bois du tablier.

Un petit tablier inachevé figure au revers d'un dyptique du V^e siècle en ivoire d'éléphant et est conservé au Louvre. Il présente des flèches avec le même galbe que celles du plateau de Saint-Denis, mais non alternées dans leurs motifs. L'espace central entre les flèches est rempli comme sur celui de Gloucester d'entrelacs et de pal-

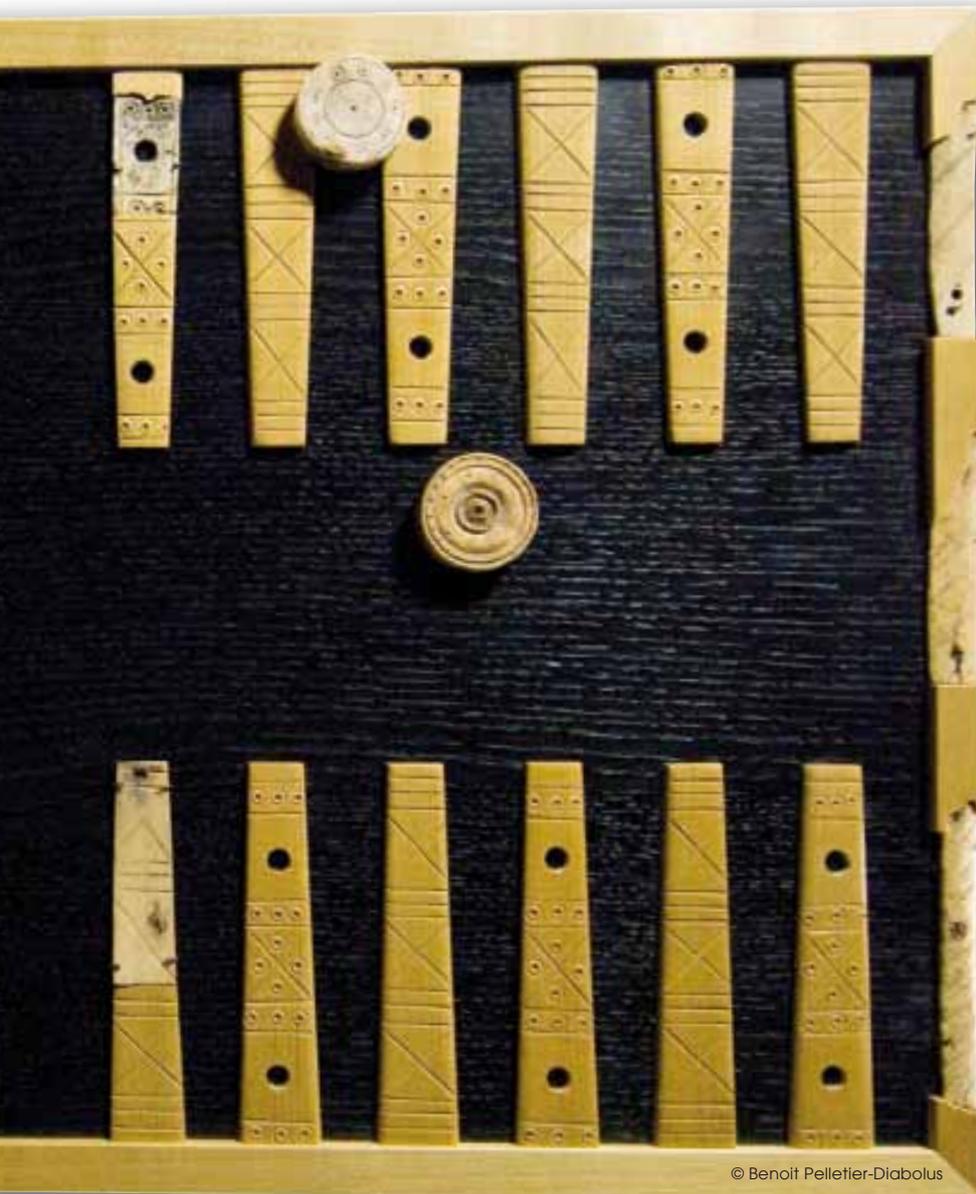
mettes. D. Gaborit-Chopin propose d'après les éléments de comparaison sur ces deux motifs une date de gravure vers 1100. Une flèche et deux bordures des XI-XII^e siècles ont aussi été exhumées à Château-Thierry avec un jeton.

Un autre plateau de *tabulae* de la fin du XI^e siècle a été jeté, brisé, avant 1120 dans un puits dépotoir de la basse cour du château à motte normand de Gloucester. 80 % de la tableterie d'os a été retrouvée en 1983 et a permis la restitution complète de la décoration du tablier. À la différence des précédents, celui-ci était entièrement recouvert d'éléments en os encore rivetés sur les restes d'une base de frêne. Il était donc crucial de faire ressortir les motifs des flèches du fond blanc du tablier en les noircissant à l'aide d'un mélange de cire d'abeille et de suie. Les flèches, gravées d'ocelles et d'entrelacs, et la bordure vont accrocher le mélange et ressortent donc en sombre sur un fond blanc. Le plateau de Saint-Denis a lui aussi été enduit d'une substance noirissante sur la moitié de ses flèches pour accentuer l'alternance des motifs incisés à ocelles et à chevron. Cette alternance a pu être constatée sur les douze flèches retrouvées à Saint-Denis dans leur assemblage d'origine. Huit fragments de flèches et huit jetons au motif identique ont été exhumés à Boves par l'équipe de M. Chandevau. Elles apportent une autre solution pour réaliser ce contraste alterné, si nécessaire au jeu, l'utilisation de pigments rouges pour la moitié des flèches. Les flèches pourraient appartenir à un tablier des environs de l'an mil, et pour une d'entre elles, d'un autre du X^e siècle.

Les motifs utilisés pour différencier une flèche sur deux étaient le plus souvent des motifs curvilignes : ocelles simples ou doubles (Saint-Denis, Boves) opposés à des motifs rectilignes : chevrons (Saint-Denis), entrelacs (Gloucester, Füllinsdorf), lignes doubles, ou des motifs en ajour (Boves). Sur le premier tablier de Mayenne reconstitué, la composition rectiligne est présente sur toutes les flèches. Les ocelles s'ajoutent pour marquer l'alternance.

Sur tous ces tabliers, le contour des flèches était rehaussé d'une ligne simple pour les faire ressortir du fond.

La bordure surélevée d'une plaque intermédiaire entre une flèche et le bord du plateau de Gloucester a fait écrire à Stewart et à Watkins que ce tablier comportait probablement une bordure surélevée. ➤



© Benoit Pelletier-Diabolus



©Cl. Jack Ma

Pièces du *castrum d'Andone*, X-XI^e s., avec une pièce godronnée, une verte, des pièces géométriques à ocelles périphériques et figuratifs.

ter a pu avoir des charnières qui n'ont pas été retrouvées. Il est possible qu'elles aient été récupérées avant que le jeu ne soit brisé ou être constituées de matière périssable comme des lanières de cuir. Ce type d'articulation est visible sur la scène de jeu de tables des *Carmina Burana*.

Le plateau de Gloucester restitué d'après ses appliques mesure 60x48 cm, celui de Saint-Denis 60x46 cm (celui du jeton de Cluny, de 1180, donnerait le double ce qui justifie d'autant plus un système d'articulation du plateau. Une flèche et un jeton du XI^e siècle ont été retrouvés au château d'Altenberg à côté de



© Alsing-1198

Reconstitution de deux pions du jeu de Gloucester, D : 4,4 cm Ep : 0,7 cm.

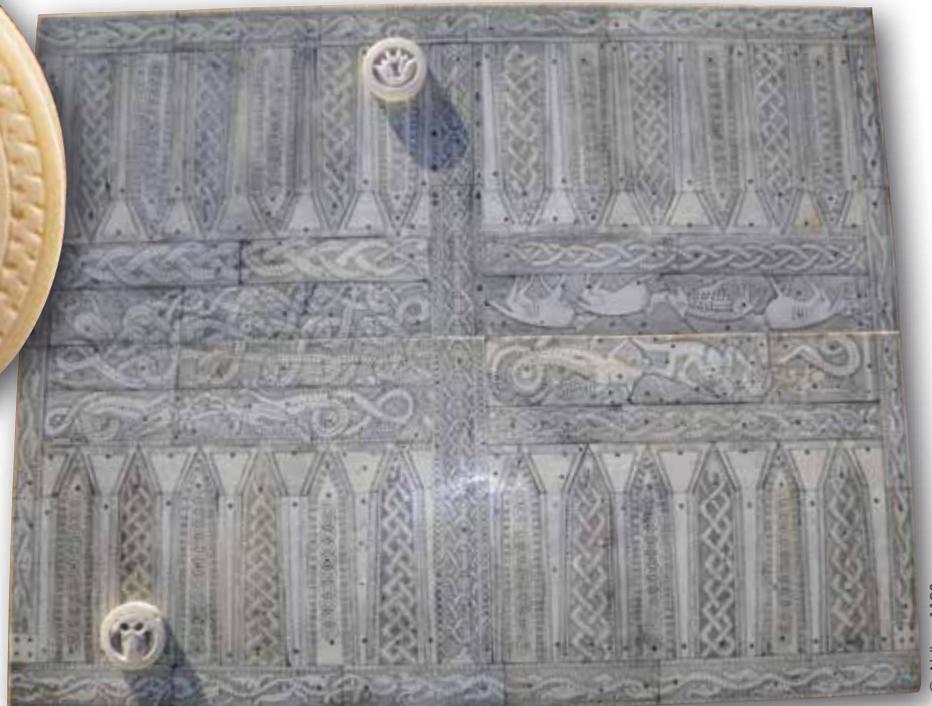
► C'est aussi le cas à Saint-Denis. Cela a pu permettre de conserver plus facilement les jetons et les jets de dés sur le tablier. L'épaisseur de 2 à 4 mm des bordures de Saint-Denis ne semble pas suffisante pour créer un vide, une fois le jeu refermé pour loger les jetons. Stewart propose un compartiment spécial à cet effet, dont il n'a pu trouver de trace. Par contre des éléments de tableterie ont été retrouvés qui ne correspondaient pas au tablier, ainsi qu'un anneau de cuivre : tous deux pouvaient appartenir à un coffret pour placer les 30 tables. Tous les jeux ne pliaient pas, mais celui de Gloucester



Musée archéologique du Lac de Paladru.

Jeton rond réalisé à Charavines - Musée archéologique du Lac de Paladru.

Reconstitution du tablier de Gloucester, d'après un dessin de Philippe Moss.



© Alsing-1198



© Musée Bernard d'Agesci



Jetons de tric-trac, XI^e s. – retrouvés à Curzon, bois de cerf. De gauche à droite : oiseau qui plonge son bec dans une gueule ; signe zodiacal du poisson ; quatre palmettes en croix.

Füllinsdorf (canton de Bâle Campagne) en Suisse. Le jeton en bois de cerf figure un dragon ailé tandis que la flèche porte un entrelacs en chaîne et possède un profil d'obélisque comme les flèches de Gloucester, Boves et Château-Thierry (deux flèches du début XII^e s). Ce profil pentagonal en obélisque, les trapèzes de Mayenne et les flèches renflées de Saint-Denis et du tablier du Louvre sont autant de transitions entre les rectangles de l'époque romaine et les triangles de l'époque moderne que l'on trouve déjà dans les *Carmina Burana* (vers 1230) ou dans cette boîte réversible d'échecs et de table d'Aschaffenburg des environs de 1300 et qui se généralisera à partir du XV^e s. selon F. Chandeveau. ▶



© Victoria & Albert Museum

Hercule contre le serpent des Hespérides, D : 6,6 cm Ep : 1,3 cm, ivoire de morse - Londres, Victoria & Albert Museum, n° 374-1871.



© Victoria & Albert Museum

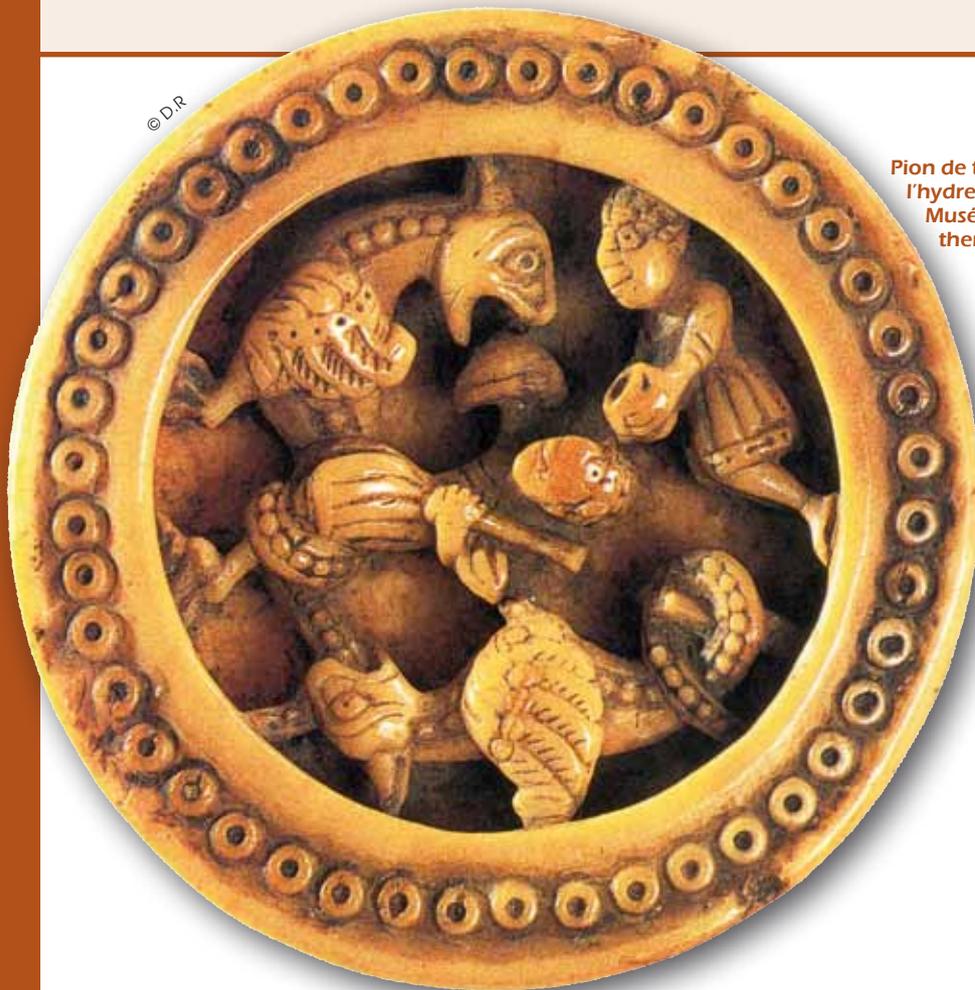
Joueurs de table, v.1130, ivoire de morse – Londres, Victoria & Albert Museum, n°375-1871.



© MET Museum

Hercule jette Diomède à ses chevaux mangeurs d'homme, os, ivoire, v.1100-1150, D : 70, Ep : 19 - New-York, Metropolitan Museum.

© D.R.



Pion de trictrac : Hercules terrassant l'hydre de Lerne, ivoire, XII^e s. – Paris, Musée national du Moyen Âge, thermes de Cluny.

Sur ce site, d'autres ont été taillées dans des merrains de bois de cerf travaillés selon le même schéma. Deux flèches de Saint-Denis ont pu être obtenues à partir d'andouillers de bois de cerf. On a aussi utilisé des os plats : mâchoire d'équidé pour les bordures de Mayenne, omoplate de cerf possible à Gloucester.

LES JETONS

De nombreux jetons en bois ont été réalisés à Charavines au début du XI^e siècle. Ils sont tous dépourvus d'ornementation alors que les deux exemplaires en os du site sont pourvus d'ocelles. Ces jetons ont pour les uns le format des jetons de tables des autres sites, réalisés dans d'autres matériaux : 3 à 4 cm de diamètre avec une épaisseur entre 0,7 et 1,2 cm ; pour les autres, un peu plus petits, il y a un ensemble de jetons ronds et carrés de taille comparable. Quelques jetons de tables en bois ont pu être retrouvés également à Saint-Denis.

L'autre matériau très utilisé à la même époque est l'os : dès le début du XI^e siècle, nous trouvons 2 jetons réalisés à Charavines dans un os plat. On a pu utiliser le

► Le tablier de Freiburg, daté d'après 1286 a aussi des flèches en obélisque. Cette pointe au bout de la flèche est peut-être à l'origine de ces motifs à trois flammèches comme des têtes d'hermine que l'on observe sur l'exemplaire du *Bonus Socius* de la BnF de la fin du XIII^e s., et sur un autre manuscrit du XIV^e s.

L'ensemble des tabliers du *Libro de las tablas* d'Alphonse X (1283) préfère des alcôves en demi-cercles ménagées dans la bordure pour accueillir les jetons.

Lorsque le jeu est gravé dans la pierre, comme sur le couvercle de sarcophage de Javarzay, dans les Deux-Sèvres (au XII^e siècle, musée de Niort), sur un chapiteau du cloître de Notre-Dame-de-la-Daurade (XI^e s., Musée des Augustins de Toulouse) sur les graffitis du château de Castle Acre à Norfolk (XII^e s.) ou du château de Falaise (après 1207, voir art. p.34), les pointes sont parfois représentées par de simples rainures. Tous montrent la rainure centrale caractéristique. Les flèches sont obtenues le

plus souvent dans des côtes de grand herbivore sciées puis fendues en deux : Mayenne, Saint-Denis et Château-Thierry. C'est aussi le cas, peut-être, à Gloucester, et de certaines bordures d'Andone.



Scène biblique : Judith et Holoferne, jeton de tables de l'ouest de la France, D : 5,5 cm., Bayeux, XII^e s. – Paris, Musée du Louvre.

© D.R.

© Erick Allain



Deux aigles buvant dans la même coupe, X-XII^e siècle, bois de cerf, D : 36-37 mm, Ep : 5 mm, Château de Mayenne.

Cette scène est un symbole eucharistique fréquent sur les chapiteaux romans (Villesalem, Secondigny, Tavant...).

crâne de cerf à Gloucester, mais les jetons retrouvés montrent une préférence pour les mandibules de grands herbivores (plusieurs à Mayenne, Boves et un à Andone). Plusieurs mâchoires avec des cercles prélevés ont été retrouvées à Schleswig.

Il est usuel de séparer le bois de cerf de l'os bien que les bois de cerf soient constitués d'os. Ainsi, la grande majorité des jetons des X-XII^e siècles de jeu de tables étaient taillés dans du bois de cerf. C'est le cas de l'essentiel des jetons d'Andone (X-XI^e s.), Niort et Curzon (XI^e s.), Poitiers et une partie de ceux de Mayenne (X-XII^e s.), Saint-Denis (XII^e s.). Ce matériau provenait principalement de la chasse, mais aussi parfois du ramassage de bois de chute en forêt comme en témoigne une base de ramure de mue retrouvée à Andone.

Les plus raffinés ont joué avec des inclusions de métal comme le cuivre dans de l'os ajouré et riveté, ils correspondent au type C de Kluge-Pinsker. Plusieurs ont été retrouvés en France à Mayenne, mais aussi à Tours, Boves ; et d'autres en Allemagne des XI-XII^e s. entre les bords du Rhin et de l'Elbe, certains pouvant remonter aux VIII-IX^e s.

Un autre matériau a été utilisé de façon minoritaire à cette époque pour réaliser des jetons. Il s'agit du recyclage de céramique. Un pion a été trouvé à Charavines (début XI^e s.), sept à Tours (IX-XII^e s.) et deux autres à Strasbourg, place des Halles (XII^e s.). Ces derniers ont été limés jusqu'à leur diamètre de 22 mm (ép : 4,5mm).

Enfin, à partir de la seconde moitié du XII^e siècle, la production de jetons de tables en ivoire de morse se développe dans le Nord de la France et à Cologne (comme certains exemplaires du Victoria & Albert Museum). Les quatorze jetons de Lewis ont été fabriqués dans un atelier de Trondheim à cette même période. D'autres, en ivoire de morse, du XII^e siècle, peuvent être aperçus au Louvre, à Cluny et au Musée National du Danemark de Copenhague. On a aussi utilisé l'os de cétacé (abbaye d'Iona, Londres et Mayenne).

Mais l'os plat ne permet qu'un travail d'incision en surface de tracés géométriques. Le bois de cerf, l'os de cétacé et l'ivoire de morse permettent une gravure plus profonde pour faire apparaître le bestiaire et les personnages.

DIMENSIONS

Les jetons de tables ont pu servir de autres jeux comme les marelles puis à partir du XIII^e siècle au jeu de fientes (dames) auquel l'évêque de Tournai fait allusion dans son éloge de Philippe Auguste.

Le jeu de dames naît de la fusion du matériel de trois autres jeux : les jetons gravés du jeu de tables ou des pions d'échecs (mais

dans ce cas, le nombre disponible pour un jeu est insuffisant et il faut donc réaliser un matériel spécifique), les règles de prise de l'alquerque sur un échiquier. Les jetons de tables ont pu à cette époque être aussi des pions de fientes, sans qu'il n'ait été nécessaire de fabriquer de pions, spécialement pour ce nouveau jeu. Les jetons de tables ne sont donc pas différenciables de prime abord de pions de dames.

M. Pastoureau proposait en 1982 des critères de reconnaissance des jetons de table et de marelles à partir de leur motif, de leur diamètre et de leur épaisseur, attribuant les petites pièces épaisses au jeu de tables (< 45mm) et les grandes plus fines au jeu de marelles. Ces derniers ont été remis en cause par les études des fouilles d'Andone, notamment. Luc Bourgeois s'appuie sur le sarcophage de Javazay pour légitimer l'utilisation de jeton à décor géométrique sur un tablier de tables, en accord avec leur forte proportion sur le site de Mayenne en relation avec deux tabliers de tables et aucun marelle. Par ailleurs des petite marelles (Andone, Kilwinning en Ecosse) nécessitaient de petits méreaux pour jouer, inférieurs à 30mm.



Bestiaire fantastique : dragon, XII^e s, découvert dans l'Upper Thames, St Brooks, Londres, os, D : 40x43, Ep : 7-9mm – Londres, Museum of London.



© MET Museum

Pion de trictrac : Samson et les renards, ivoire de morse, Cologne, fin XII^e s – Paris, musée du Louvre.



© RMN (Musée du Louvre) / Jean-Gilles Beitzel

Pion de trictrac : Samson tuant les Philistins, ivoire d'éléphant, v.1140-1150 – New-York, Metropolitan Museum.

► Les pions X-XII^e siècle que nous avons inventorié vont de 2,6 cm à 7,6 cm (valeurs fréquentes : 3,5-6,5 cm) de diamètre et possèdent une épaisseur de 0,3 à 1,9 cm (valeurs fréquentes : 0,3-0,9 cm en os, 1,0-1,4 cm en ivoire).

UNE FABRICATION SUR SITE CASTRAL

Aux X-XII^e s, présence d'ébauches et de jetons abandonnés pour des problèmes de fracture ou d'inclinaison sur les côtés, parfois aussi lorsque la zone spongieuse

occupe trop de surface et s'étend vers un des bords à Mayenne et Andone montrent une fabrication sur site castral par des artisans fixes ou itinérants.

Des ateliers d'artisans tabletiers-peigniers reprendront ensuite dans les grandes villes la fabrication de ce matériel de jeu comme à St Denis, Strasbourg, Cologne.

Pour le bois de cerf, les jetons étaient sciés, puis tracés au compas avant que leur périphérie extérieure ne soit découpée au couteau ou au tranchoir. Beaucoup de jetons ont conservé la trace du trou de compas central comme ceux de Curzon, Andonne et Mayenne. L'utilisation du compas se retrouve pour les motifs de cercles concentriques et surtout de rosaces. Une notamment au Château de Mayenne porte l'imprécision de son tracé.

Un arc ne passe pas exactement au centre ni ne rejoint la pointe à l'endroit voulu. Certains arcs sont prolongés au-delà de la pointe. Chaque extrémité de lobe de cette rosace porte également la marque de la pointe d'un compas. Sur le jeton en os de Charavines, les deux demi-cercles ne se rejoignent pas.



Jeton de tables à ocelles périphériques et trou central - Norwich Castle Museum.

Certaines pièces en os ont été réalisées avec un tour comme celles à cercles concentriques du remblai XI^e s. de Tours. Parallèlement, l'extrême régularité des ocelles gravés incite à proposer l'utilisation d'un autre outil que le compas, comme un tube avec une pointe au centre, un outil d'un manche muni de deux pointes fixes proches ou d'une pièce, à trois pointes comme ceux en métal retrouvés en Europe de l'Est. Car il est très difficile de tracer de petits cercles avec cette qualité de rendu. Ce motif à ocelles se retrouve très fréquemment et sur une large période allant des Romains à la Renaissance. L'outil à pointes pourrait fonctionner pour les ocelles doubles et triples. L'utilisation d'outils comme poinçon est attestée par les chevrons des flèches de St Denis incisées par un ciseau droit que l'on a fait pivoter alternativement sur l'une puis l'autre de ses extrémités. Les ocelles ont pu être réalisés par poinçonnage également par un outil commun pour le travail du cuir, du type emporte-pièce. On voit sur les jetons et dés un positionnement « à vue » des ocelles. Le point central a pu être réalisé après la marque circulaire, avec un centrage lui aussi « à vue ».

Les jetons de tables en bois de cerf se sont parfois fait enlever la partie spongieuse centrale et comportent donc pour certains un trou central (quadrupède fantastique d'Andone, lion de Mayenne, oiseau de La flotte-en-Ré, Norwich et Waterford, XII^e s.) tandis que plusieurs ont été rebouchés d'une cheville en bois de cerf et repolis avant gravure (Andone).

LES MOTIFS

Les jetons sont difficiles à dater, indépendamment de leur contexte de fouille, justement en raison de la continuité des motifs utilisés. Les plus épais étaient gravés en réserve de motifs en bas-relief figuratifs qui leur conserveraient d'épaisses bordures facilitant l'empilement. Les plus fins ne permettaient pas cette technique et ne pouvaient accueillir qu'un décor superficiel géométrique.

Les décors géométriques comprennent des cercles concentriques (Blois, Mayenne, Tours), des ocelles sur périphérie (Colletières XI^e s., Andonne X-XI^e s., Château-Thierry, Grimbosq, jeton polonais), des ocelles

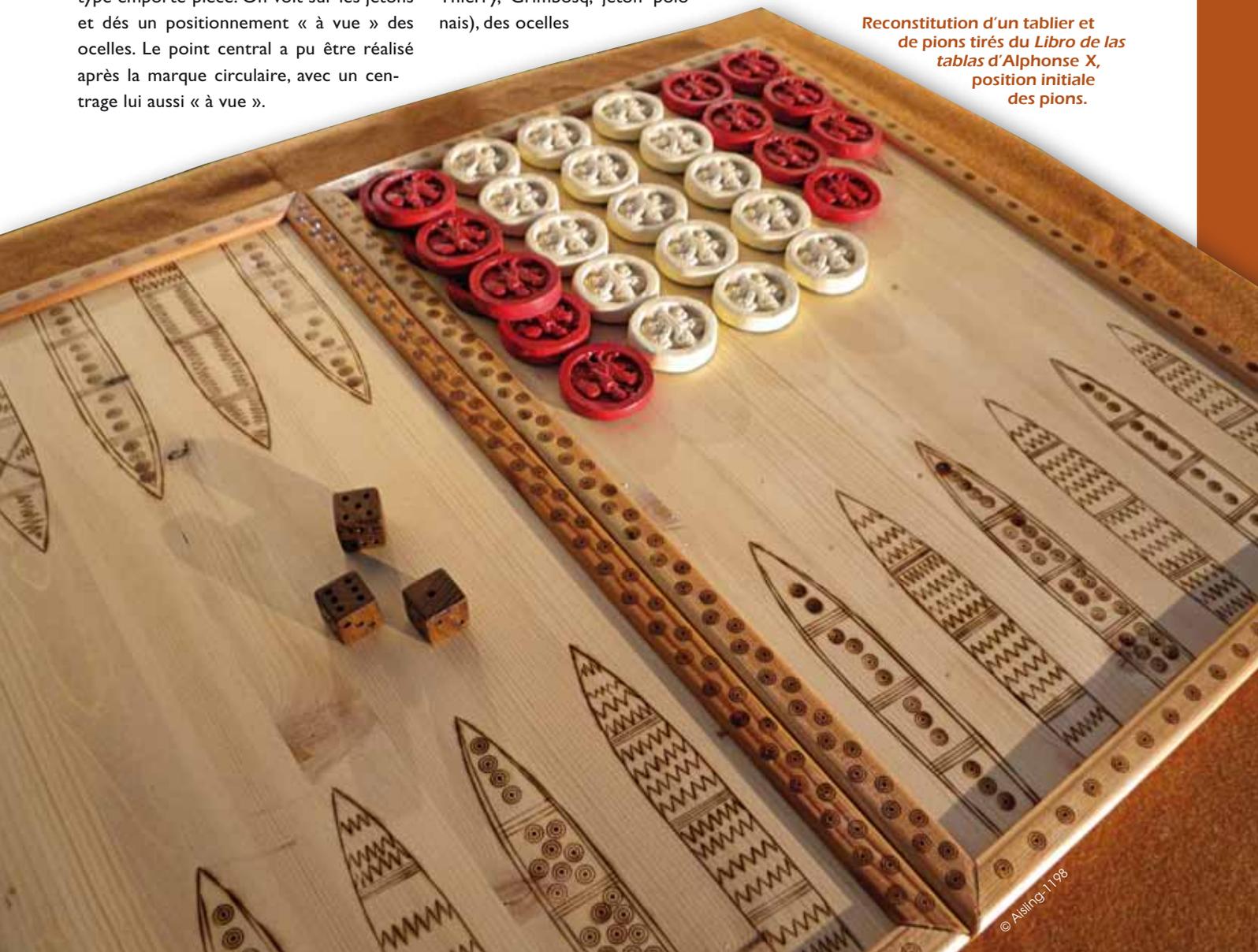
regroupés autour d'ocelles ou cercles centraux (Andonne X-XI^e s., Charavines, Loisy), des rosaces (Mayenne, Trim Castle), spirales et croix formée par quatre demi-cercles centrés sur une rangée périphérique d'ocelles (Mayenne, I ; Andone, I ; Boves, 8).

Les jetons figuratifs comprennent un bestiaire réel et fantastique, des évocations de scènes bibliques, de l'Antiquité ou du Zodiaque. Ils dépeignent aussi la vie quotidienne de l'époque avec ses travaux associés aux mois de l'année, ses scènes de divertissements aristocratiques. Plus surprenante est la représentation de plusieurs catégories dans le même jeu.

Ceci s'appuie bien sûr sur l'unique ensemble de jetons complet retrouvé à Gloucester.

Enfin, certains jetons représentent des scènes de chasse, ou des joueurs de tables eux-mêmes. ▶

Reconstitution d'un tablier et de pions tirés du *Libro de las tablas* d'Alphonse X, position initiale des pions.



► COMMENT DISTINGUER LES CAMPS

Un camp pouvait comporter des gravures toutes différentes. C'est le cas des trente tables exhumées avec le tablier de Gloucester. De la même façon, les tables figuratives de Mayenne sont toutes différentes.

Elles ont pu être regroupées par thème. C'est ainsi que Vivianne Mann a montré la correspondance entre différents jetons, aujourd'hui éparpillés dans le monde, autrefois peut-être, sur le même tablier.

Elle a ainsi mis en évidence un cycle du zodiaque (Cologne) qui a pu être en correspondance avec les travaux des mois ; des cavaliers chevauchant des créatures monstrueuses de Paris-Florence-Londres-Michigan.

Viviane Mann a relié la pièce d'Hercule de Cologne à neuf autres qui pourraient avoir fait partie du même jeu : un côté chrétien et un côté païen, différenciés de plus par la couleur. Quatre pièces de la vie de Samson, en rouge, et cinq pièces de celle d'Hercule, non teintées.

L'opposition des thèmes a donc été parfois rendue plus lisible par la coloration d'un des deux camps. Cela n'était pas si rare. Outre un jeton en os de grand luxe, carolingien, trouvé à Saint-Denis, Stewart envisage la chose possible sur les tables de Gloucester et plusieurs pièces anglaises du XII^e s conservées au Victoria et Albert Museum, dont une d'un cycle de Samson, présentent une coloration en brun.

La couleur a été aussi utilisée pour distinguer des pièces au motif identique. C'est le cas du rouge, présent à l'état de traces sur des jetons de Charavines (XI^e s.) et de Boves (XII-XIII^e s.) ou parfaitement conservé sur ceux à motifs animaliers de Cologne (vers 1200). Le rouge est utilisé pour la moitié des tables du *Carmina Burana* 207, du *Livre des Jeux* d'Alphonse X et de la copie du *Bonus Socius* du XIV^e s. conservée à la BnF.

Comble de richesse, une des deux pièces en ivoire d'éléphant de Cologne du XII^e s. présente des traces de dorure. Un rare exemplaire polychromique XII^e s., est conservé au Victoria and Albert Museum, il présente des traces d'outremer au fond de la couronne, du brun au fond du motif central et du vert sur la gueule et les jambes du quadrupède (Williamson, 2010, n°110). Plus modestement, des pièces ont été teintées en vert. Il en a été retrouvé un à Andone, deux à Curzon et un au Bernard. Des neuf de Curzon trouvées dans un sou-

terrain en 1863 par l'abbé Baudry et dessinées par lui, cinq ont été acquises par le Musée de Niort, les autres sont perdues. Il fut d'abord pensé que la teinte verte était accidentelle et provenait de l'oxydation d'objets en cuivre ou en bronze, en contact. Mais celui de Le Bernard a la même coloration, et des jetons de Curzon, retrouvés avec les jetons verts étaient entièrement blancs. L. Bourgeois envisage la possible utilisation de bains d'oxyde de cuivre. La teinture de l'os en vert avait déjà été utilisée pour résoudre un problème d'identification des pièces d'échecs de Nischapur au VIII^e s. Plus près de nous, des dés en os teinté en vert du XIV^e s ont été retrouvés à Montpellier et York.

Un autre moyen utilisé pour dissocier les deux camps fut la forme et le motif.

Pour la forme, nous retrouvons des jetons ronds et carrés au XI^e s en bois à Charavines et représentés sur un chapiteau du cloître de la Daurade, conservé au Musée des Augustins de Toulouse (XI^e s). Le joueur de gauche a des tables rondes et celui de droite en a des carrées.

Luc Bourgeois a émis une hypothèse quant à des jetons comportant des lobes, à la manière d'une fleur. Il l'a ensuite écarté, car un seul jeton d'Andone représente cette catégorie. Mais les 8 pièces de Blois (IX-X^e s.), à 6 ou 8 lobes rendent cette piste possible. Quatre autres pièces lobées existent à Beitingheim-Bissingen dans le Bade Wurtemberg (XI^e s.), Nîmes, Montaigne-Blin et Tour (XI-XII^e s., côtoyant un jeton au même motif ajouré et à bords lisses).

Pour le motif, les jetons qui ont permis une gravure profonde sont systématiquement entourés d'une bordure ou couronne chargée d'un motif. Ce sont entre autres ces couronnes qui ont permis à V. Manne de faire ses rapprochements entre différentes pièces de musées différents. Les deux jetons (Williamson 2010, n°107 et 108) du Victoria and Albert Museum font partie d'un groupe de plus de trente pièces reliées stylistiquement avec des bordures cannelées ou perlées et permet à Williamson de les rattacher à un jeu de jetons de St Petersburg, Oxford et Basel. Plus près de nous, nous avons des couronnes à dents de loup : deux à Andonne, deux à Mayenne. De nombreux jetons en bois de cerf et os présentent un trou central (Andonne, Bishopsgate Street, Londres (XI-XII^e s.), Norwich (XII^e s.), Mainz, Iona. Pourquoi ne pas utiliser ce retrait de la partie spongieuse pour identifier un camp ?

Enfin, nous pensons qu'un camp à motifs géométriques a pu s'opposer à un autre à motifs figuratifs. Cette hypothèse s'appuie sur des ensembles homogènes de pions à motifs géométriques comme les 9 jetons à ocelles périphériques d'Andone (X-XI^e s.) ou les sept du même motif de Rubercy. Ces motifs d'ocelles périphériques se retrouvent sur de nombreux sites où sont également présents des jetons historiés de la même période (Andonne, Mayenne, Orléans, Rubercy) ou à motif géométrique très différent (plusieurs cercles : Mayenne, Tours).

Enfin, comme l'évoquait Luc Bourgeois dans son article sur la diffusion des échecs en Europe (voir *Histoire et images médiévales* bim. n°22, p.17) de la concentration des pièces d'échecs, de tables et de dés retrouvés à Andone), les pièces d'échecs des X-XII^e s ont été majoritairement retrouvées sur des sites liés à l'aristocratie. La comparaison a été menée également sur les pièces de tables et a livré les mêmes conclusions. ♦

POUR EN SAVOIR PLUS



Bourgeois L., Pièces de jeu et milieu aristocratique dans le Centre-Ouest de la France (X^e-XII^e siècles), *"Aquitania"*, t. XVIII, 2001-2002 (2003), p. 373-400.

Bourgeois L. (dir), *Une résidence des comtes d'Angoulême autour de l'an mil. Le castrum d'Andone, Fouilles d'André Debord*, CRAHM, Caen, 2009.

Goret J.-F., *Les pièces de jeu en os / Les pièces de jeu en matières dures d'origine animale découvertes sur le site du château de Mayenne*, Brochure du Musée du château de Mayenne.

Goret J.-F., *Le mobilier osseux travaillé découvert sur le site du « Vieux-château » de Château-Thierry (Aisne). IX^e-XII^e siècles*, Revue archéologique de Picardie. N°3-4, 1997.

Williamson P., *Medieval ivory carvings, early Christian to Romanesque*, Victoria and Albert Museum, 2010.

Chandeveau F., *La motte castrale de Boves (Somme). Tabletterie et petits artefacts (X^e-XV^e siècles)*, Revue archéologique de Picardie, n°1-2.

Stewart I. J., « *A Late Eleventh-Century Tabulae Set from Gloucester* », dans Finkel I. L., *Ancient board games in perspective*, Publications du colloque du British Museum de 1990 et nouvelles contributions, The British Museum Press, 2007/2008.

Meyer N., *Wyss M., Un jeu de tables du XII^e s. provenant de Saint-Denis*, Archéologie Médiévale T. XXI, CNRS, 1991.

Retrouvez l'intégralité de la bibliographie sur notre site internet.

COMMANDEZ VOS NUMÉROS Y COMPRIS ÉPUISES SUR CLÉ USB !

ASTROLABE VOUS PROPOSE
DE COMMANDER TOUS VOS
NUMÉROS SUR CLÉS USB **2 GO**

12 €

LA CLÉ USB SEULE

OU

15 €

LA CLÉ USB + 1 NUMÉRO
(2 € le numéro supplémentaire)



Nom :

Prénom :

Adresse :

.....

Code postal : Ville :

Pays : Tél.:

Adresse e-mail :

Je règle par chèque à l'ordre d'AXIOME ABONNEMENT PRESSE

Je paye par mandat

Je paye par carte bleue (Visa, EuroCard, MasterCard)

N°carte : | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration : Mois | | | Année | | |

Cryptogramme visuel : | | | | |

(Les 3 derniers chiffres figurant au dos de votre carte)

DATE ET SIGNATURE (obligatoires)

(des parents pour les mineurs)

À DÉCOUPER OU À PHOTOCOPIER
ET À RENVoyer À L'ADRESSE SUIVANTE :
AXIOME ABONNEMENT PRESSE
LENGARVIN - 06390 COARAZE
TÉL.: +33 (0)4 92 00 05 72

1 Je commande clé(s) USB à **12 €**

2 Je commande 1 clé USB + 1 magazine format PDF à **15 €**** *
numéro(s) souhaité(s) sur la clé [2€ par numéro supplémentaire] :

Frais de port : **10 €**

TOTAL : €

** + frais de port unique 10 €, pour la France métropolitaine et la Corse
dans la limite des clés USB disponibles.

MA SÉLECTION

<input type="checkbox"/> HIM01	<input type="checkbox"/> HIM11	<input type="checkbox"/> HIM21	<input type="checkbox"/> HIM31	<input type="checkbox"/> HIMT03	<input type="checkbox"/> HIMT13	<input type="checkbox"/> HIMT23
<input type="checkbox"/> HIM02	<input type="checkbox"/> HIM12	<input type="checkbox"/> HIM22	<input type="checkbox"/> HIM32	<input type="checkbox"/> HIMT04	<input type="checkbox"/> HIMT14	<input type="checkbox"/> HIMT24
<input type="checkbox"/> HIM03	<input type="checkbox"/> HIM13	<input type="checkbox"/> HIM23	<input type="checkbox"/> HIM33	<input type="checkbox"/> HIMT05	<input type="checkbox"/> HIMT15	<input type="checkbox"/> HIMT25
<input type="checkbox"/> HIM04	<input type="checkbox"/> HIM14	<input type="checkbox"/> HIM24	<input type="checkbox"/> HIM34	<input type="checkbox"/> HIMT06	<input type="checkbox"/> HIMT16	<input type="checkbox"/> HIMT26
<input type="checkbox"/> HIM05	<input type="checkbox"/> HIM15	<input type="checkbox"/> HIM25	<input type="checkbox"/> HIM35	<input type="checkbox"/> HIMT07	<input type="checkbox"/> HIMT17	<input type="checkbox"/> HIMT27
<input type="checkbox"/> HIM06	<input type="checkbox"/> HIM16	<input type="checkbox"/> HIM26	<input type="checkbox"/> HIM36	<input type="checkbox"/> HIMT08	<input type="checkbox"/> HIMT18	
<input type="checkbox"/> HIM07	<input type="checkbox"/> HIM17	<input type="checkbox"/> HIM27	<input type="checkbox"/> HIM37	<input type="checkbox"/> HIMT09	<input type="checkbox"/> HIMT19	
<input type="checkbox"/> HIM08	<input type="checkbox"/> HIM18	<input type="checkbox"/> HIM28	<input type="checkbox"/> HIM38	<input type="checkbox"/> HIMT10	<input type="checkbox"/> HIMT20	
<input type="checkbox"/> HIM09	<input type="checkbox"/> HIM19	<input type="checkbox"/> HIM29	<input type="checkbox"/> HIMT01	<input type="checkbox"/> HIMT11	<input type="checkbox"/> HIMT21	
<input type="checkbox"/> HIM10	<input type="checkbox"/> HIM20	<input type="checkbox"/> HIM30	<input type="checkbox"/> HIMT02	<input type="checkbox"/> HIMT12	<input type="checkbox"/> HIMT22	

LES JEUX D'ÉCHECS DU MOYEN ÂGE

ou la quête du jeu parfait

Les échecs sont peut-être l'un des plus anciens jeux qui aient subsisté jusqu'à nos jours. Cependant, de nombreuses variantes existent et les règles d'aujourd'hui sont tributaires de nombreuses évolutions.

Fig. 1

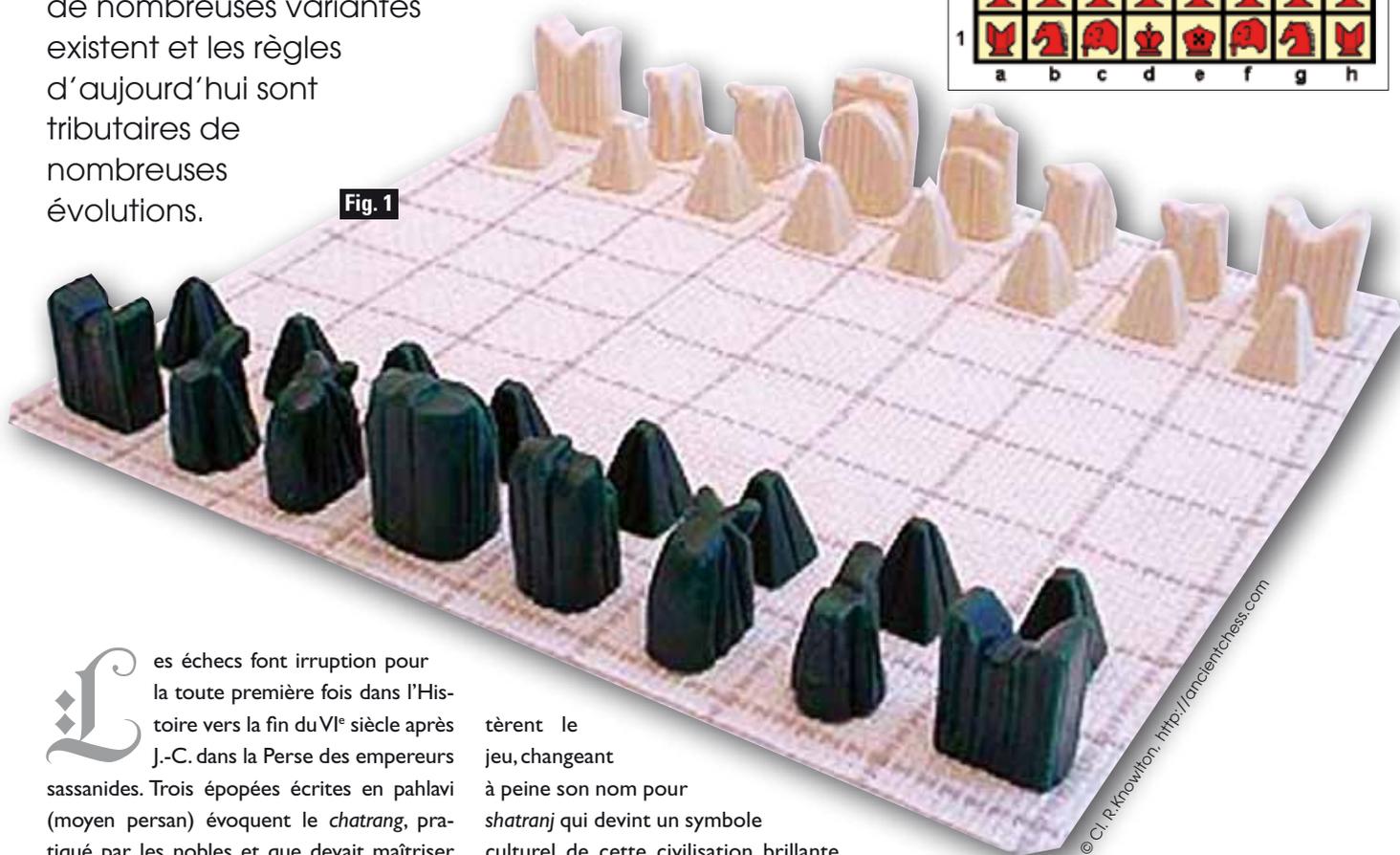
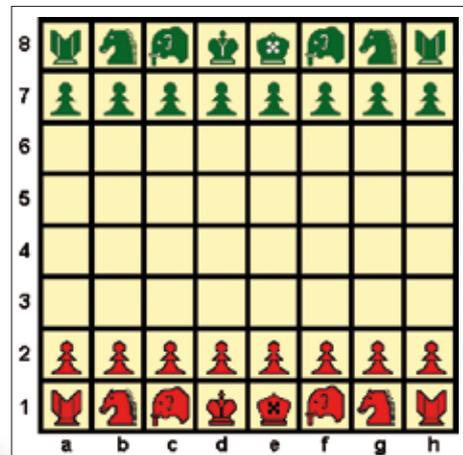


Fig. 2

Position de départ
et reconstitution
du shatranj



Les échecs font irruption pour la toute première fois dans l'Histoire vers la fin du VI^e siècle après J.-C. dans la Perse des empereurs sassanides. Trois épopées écrites en pahlavi (moyen persan) évoquent le *chatrang*, pratiqué par les nobles et que devait maîtriser tout prince à la cour. Le poème le plus ancien décrit en détail comment le *chatrang* parvint à la cour du roi Khusraw I^{er} (531-579) avec une riche ambassade d'un roi du nord de l'Inde. Légende ou réalité ? La question reste posée tout comme l'origine même du jeu que se disputent la Perse, l'Inde et la Chine. Les caravanes qui parcouraient la fameuse Route de la soie ont recouvert de leur poussière le berceau originel.

Peu importe, entre 636 et 651, l'empire sassanide devait tomber devant les assauts des cavaliers mahométans venus d'Arabie, non sans leur transmettre toutes ses richesses, son organisation et son savoir. Ils adop-

tèrent le jeu, changeant à peine son nom pour *shatranj* qui devint un symbole culturel de cette civilisation brillante qui dominait le monde, des berges de l'Indus aux portes des Pyrénées, et rayonnait bien au-delà. Vers le milieu du IX^e siècle, les meilleurs joueurs de *shatranj* affluèrent à la cour abbasside de Bagdad, en quête de faveurs et de célébrité. Ces champions musulmans rédigèrent les premiers traités, élevant le jeu au rang d'un art et d'une science.

Le *shatranj* paraîtrait plus étrange que familier au joueur d'aujourd'hui. Il se jouait sur un échiquier de 64 cases unicolores avec 16 pièces dans chaque camp, rouges contre vertes ou noires : 8 Pions, 1 Shah, 1 Vizir (*firzân*), 2 Éléphants (*fil*), 2 Chevaux et 2 « Roukhs » (voir fig. 2). D'origine perse,

le sens de cette pièce représentée par une forme en V reste très mystérieux. Certains voyaient un officier juché sur un char. Si Shah, Cheval, Roukh possédaient déjà les mouvements associés à nos Roi, Cavalier et Tour (sauf le roque qui n'existait pas), les autres pièces étaient beaucoup plus limitées. Restant sur les diagonales, le Vizir ne se déplaçait que d'une seule case et l'Éléphant sautait à deux cases. Le Pion arabe était semblable à l'actuel à la différence qu'il ne pouvait jamais se déplacer de deux cases. En atteignant la dernière rangée, il était obligatoirement promu en Vizir.

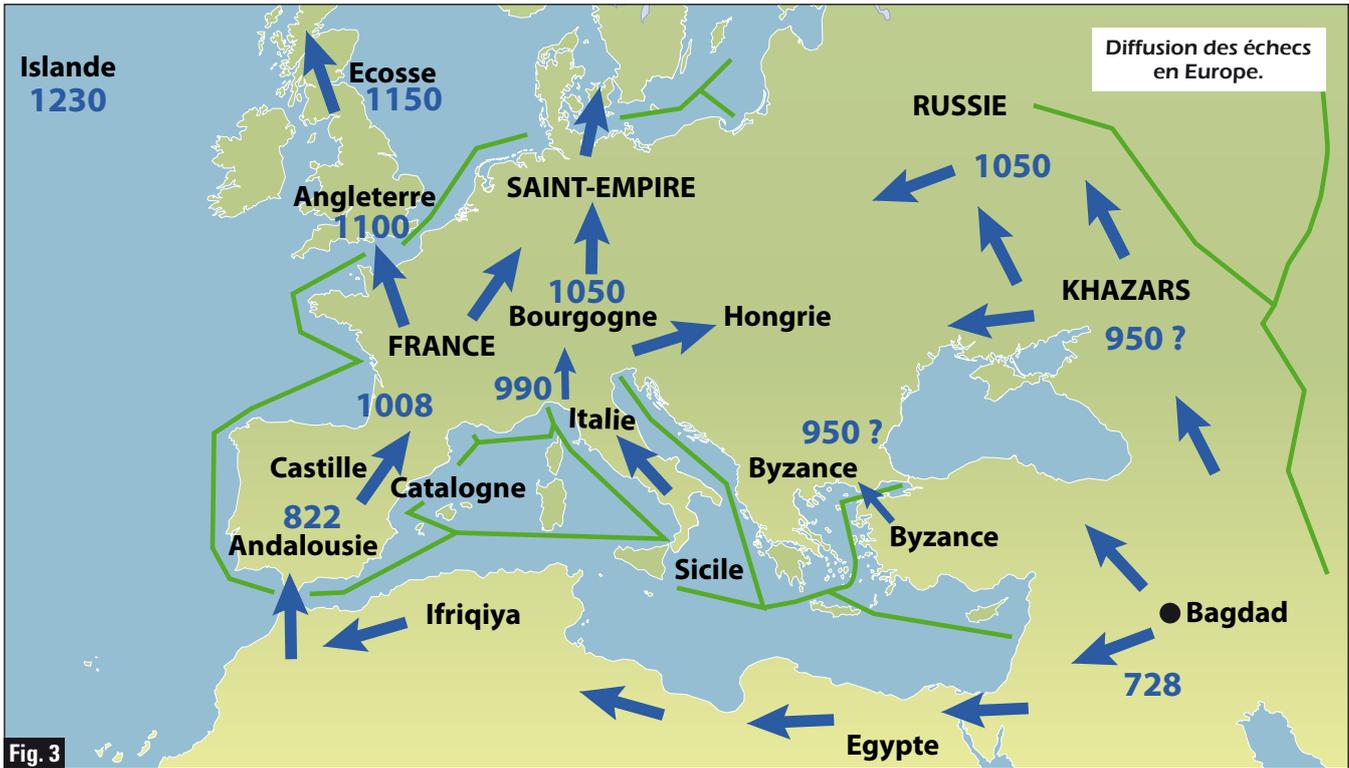


Fig. 3

© Infographie éditions Astrolabe, d'après une proposition de Jean-Louis Cazaux.

LES DÉBUTS DES ÉCHECS EN EUROPE

Naturellement, le shatranj arabe profita des conquêtes des armées musulmanes qui lui donnaient accès à un immense empire. En 711, les soldats de Mahomet traversaient le détroit de Gibraltar et s'emparaient de la péninsule ibérique, à l'exception de quelques vallées cantabriques et pyrénéennes. Un siècle plus tard, l'Espagne abritait deux mondes, l'islam au sud et la chrétienté au nord. Cependant, en dehors des raids et de razzias menés de part et d'autre, cette frontière resta perméable au commerce, au savoir et aux hommes. Des érudits et des médecins allaient d'écoles en universités, voyageant et propageant les idées. Des alliances, des allégeances, souvent même des mariages, liaient un comte chrétien à un prince maure. Sans surprise, le jeu d'échecs finit par être adopté dans les marches septentrionales. Aux alentours de l'an 900, les échecs avaient fait irruption dans la chrétienté. Les fouilles archéologiques confirment ce scénario, car les plus anciennes pièces retrouvées en Europe datent de cette période et proviennent de monastères du nord de l'Espagne. Et vers 1010, Ermengol I^{er}, comte d'Urgell, légua ses échecs et autres bijoux au monastère de Saint-Gilles près de Nîmes.

Les échecs s'installent très vite dans toute l'Europe. Ils fascinent et se diffusent partout. Jamais le jeu d'échecs ne rencontra autant de ferveur en Europe occidentale qu'en ces temps-là. Le *Versus de scachis* conservé au

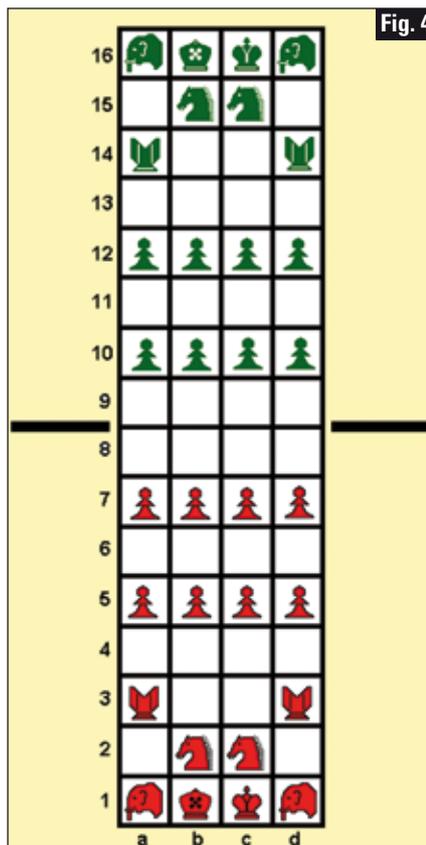


Fig. 4

Plateau de shatranj. La forme du plateau répondait à un besoin pratique, car il figurait ainsi sur le revers d'une étoffe portant un nard (notre backgammon) brodé sur l'envers. Cette proximité explique peut-être l'emploi d'un dé pour déterminer la pièce à jouer : 6 = Shah, 5 = Vizir, 4 = Éléphant, 3 = Cheval, 2 = Roukh et 1 = Pion.

monastère d'Einsiedeln en Suisse, un poème latin de l'an 990, contient les premières règles connues en Europe. D'emblée, il innove en mentionnant qu'une Reine siège à côté du Roi. Selon toute évidence, les chrétiens n'ont pas compris la fonction du Vizir arabe qui accompagnait le Shah. Quand à l'Éléphant, *al-fil*, il n'évoquait rien aux joueurs européens. Par déformation phonétique, il devint un Aulin, puis, via le provençal *fol*, il deviendra un Fou au XVII^e siècle.

Pendant cinq cents ans, les échecs pratiqués en Europe sont demeurés semblables au shatranj du Moyen-Orient. Le pèlerin, croisé ou marchand, qui aurait engagé une partie à Damas ou au Caire n'aurait eu aucune difficulté pour s'y adapter. La différence la plus notable résidait dans la coloration alternée de l'échiquier qui devint le symbole incontournable du noble jeu, multipliant sa présence dans l'héraldique, les beaux-arts et la littérature.

LES VARIANTES MUSULMANES

Les auteurs arabes et persans du Moyen Âge ont montré beaucoup d'intérêt pour les variations du shatranj. Loin d'être confidentielles, ces règles alternatives attirèrent le regard de l'historien arabe al-Mas'ûdî qui en présenta cinq différentes dans son livre *Les prairies d'or*, en 947. Bien plus tard, vers 1350, l'encyclopédiste persan al-Âmulî les décrivait à nouveau dans son « *Trésor des sciences* » attestant ainsi d'une étonnante longévité pour ces curiosités. Le *shatranj al-mustatîla* ou échecs oblongs employait un plateau allongé de 4 x 16 cases (fig. 4). ➤



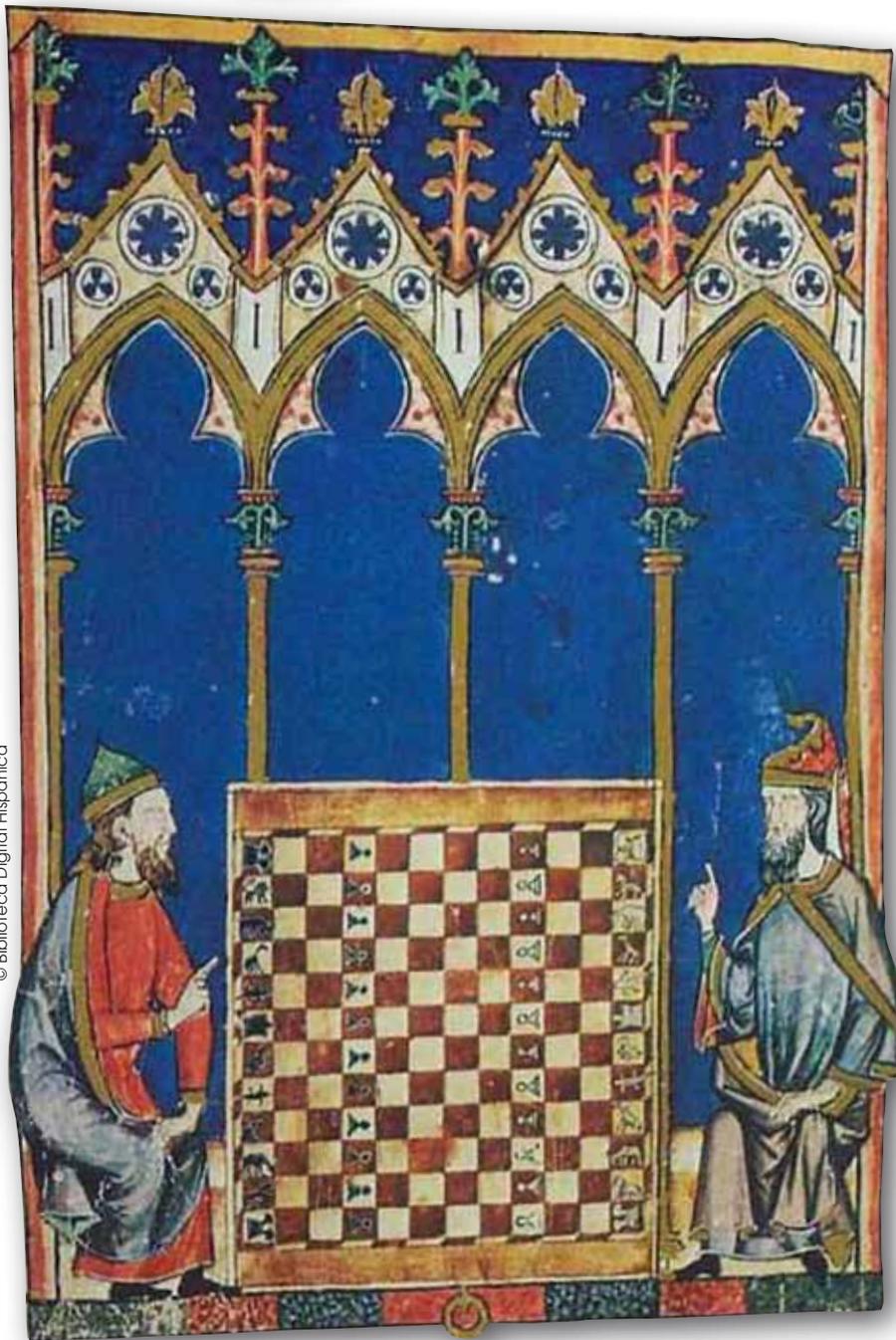
Fig. 5

Reconstitution moderne des échecs byzantins

► Faut-il croire al-Mas'ûdî qui affirmait que des échecs circulaires se jouaient à Byzance ? Les Byzantins connaissaient certainement les échecs (fig. 5), qu'ils appelaient *zatrikion*, mot dérivant du persan *chattrang*, mais rien n'indique que ce jeu était circulaire. En vérité, le

jeu rond semble arabe car aucun témoignage direct n'atteste de sa pratique chez les Byzantins. Les Arabes opposaient des échecs « romains » sur un disque, occidentaux et modernes, à des échecs « indiens » carrés, orientaux et traditionnels. Les joueurs de Bagdad se voyaient au centre du monde.

Comme pour les échecs oblongs, deux Pions côte à côte au centre peuvent complètement bloquer le passage. Le pouvoir du Roukh s'accroît : il peut accomplir un tour complet et revenir à sa case de départ, ce qui est une façon élégante de passer son tour !



© Biblioteca Digital Hispánica

Fig. 6 Illustration du grant acedrex dans le codex d'Alphonse X, f° 82 v° – Madrid, Bibliothèque du monastère de Saint-Laurent de l'Escorial.

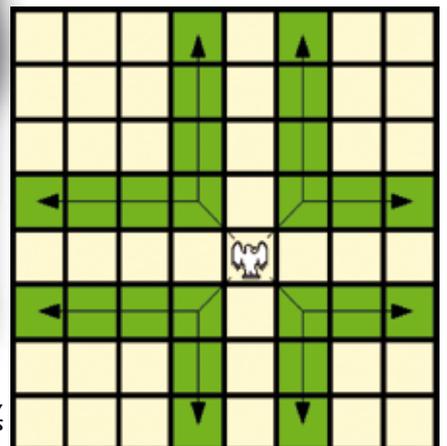
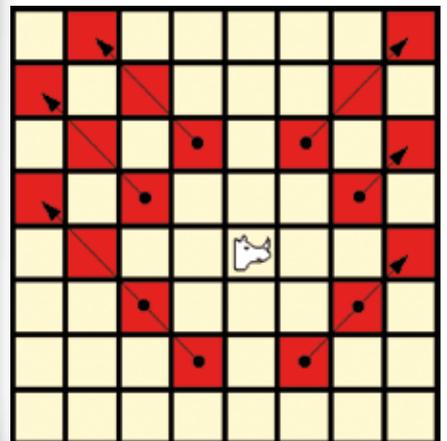
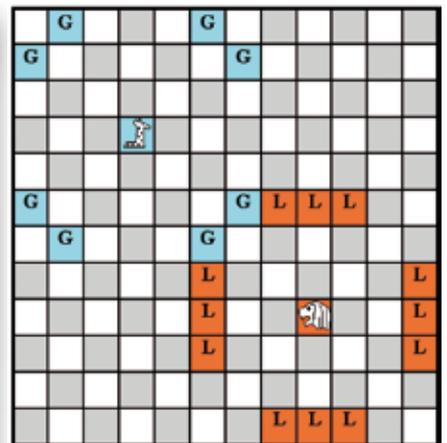


Fig. 7 Déplacements de la Girafe, du Lion, du Rhinocéros et de l'Oiseau Géant.

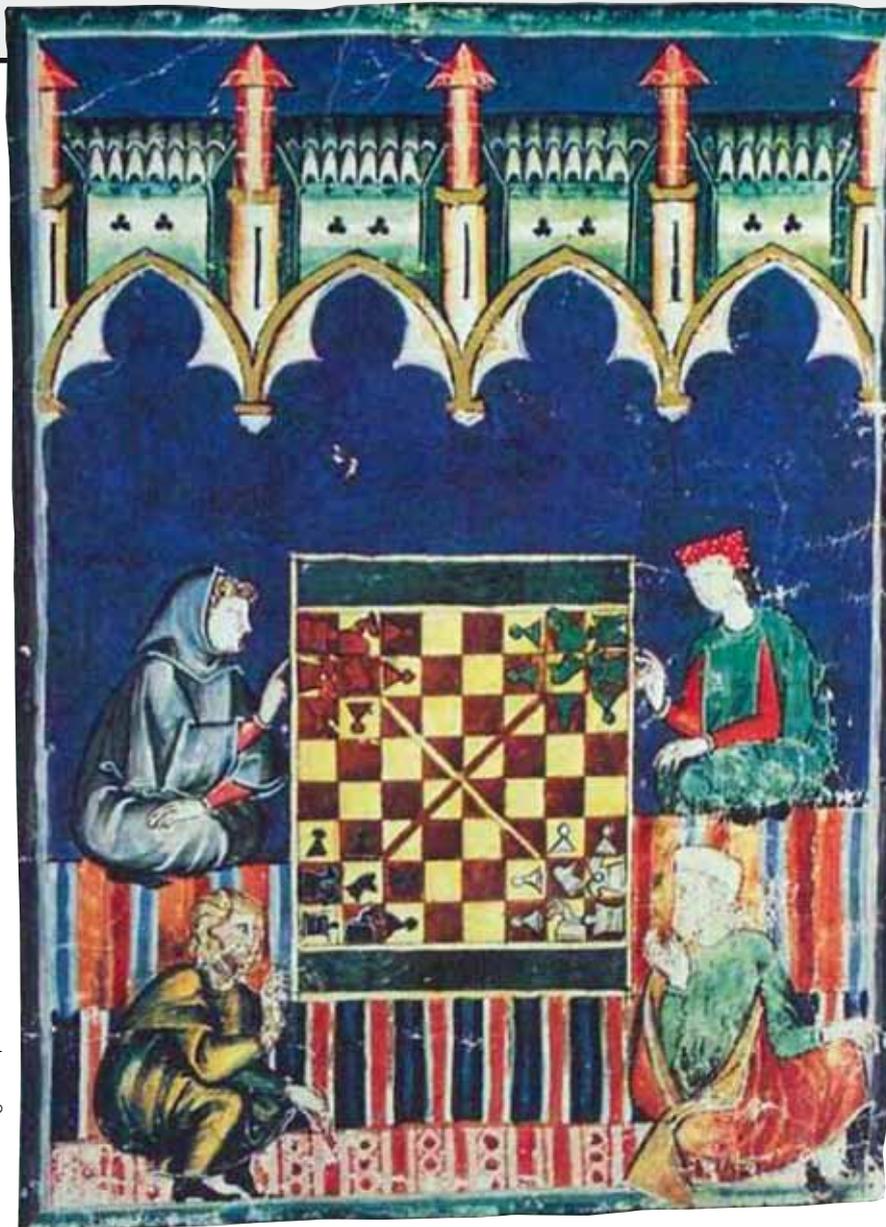


Fig. 8 Le « Quatre Saisons » : chacun joue pour soi. Les pièces se déplacent comme aux échecs médiévaux de l'époque, dans le codex d'Alphonse X, f° 88 v° – Madrid, Bibliothèque du monastère de Saint-Laurent de l'Escorial.

Le Lion et la Girafe, un monstre effrayant pour l'époque, opèrent par des bonds de géants. Mais la pièce la plus étrange de tout ce bestiaire est « l'Aanca », un oiseau terrifiant issu des légendes arabes, décrit dans *Les Mille et une nuits* et dans le récit de Marco Polo, aussi appelé « roukh » (comme la Tour arabe, est-ce une coïncidence ?). Un oiseau coureur géant de Madagascar, disparu au XVII^e siècle, le *vorompatra* (*Æpyornis maximus*), aurait pu servir d'inspiration à cette légende orientale et sa trace serait donc parvenue jusqu'en Espagne.

D'AUTRES CURIOSITÉS ALPHONSINES

Le codex castillan contenait également des échecs pour quatre joueurs : les « Quatre Saisons » (fig. 8). Ce jeu reflétait une vision carrée de l'univers où tout se ramène à une décomposition en quatre concepts primaires. Chaque joueur portait une couleur symbolisant une saison, un élément et une « humeur » (au Moyen Âge, on pensait que les humeurs étaient la manifestation de fluides qui parcouraient le corps humain) :

COULEUR	SAISON	ÉLÉMENTS	HUMEUR
Vert	Printemps	Air	Sang
Rouge	Été	Feu	Colère
Noir	Automne	Terre	Mélancolie
Blanc	Hiver	Eau	Flegme

Le même livre présentait encore un jeu intitulé « Les escaques » (fig. 9), mais qui, malgré l'étymologie rattachant ce nom aux échecs réguliers, obéissait à des principes très différents. Sept protagonistes s'affrontaient sur un plateau circulaire formé par sept cercles concentriques correspondant aux astres mobiles du ciel (Lune, Mercure, Vénus, Soleil, Mars, Jupiter et Saturne) divisés en douze secteurs représentant les constellations du zodiaque. Chaque joueur déplaçait son astre selon le résultat d'un dé à sept faces et cherchait à réaliser certaines configurations avec les autres « planètes ». Jeu de pari sans aucune capture, il est vraisemblable que ce jeu était proche du *al-falakīya*, le « céleste », un jeu astronomique sur un tablier identique décrit également par al-Mas-ûdî et al-Âmulî.

On ne retrouve aucune trace de ces variantes atypiques dans les textes européens postérieurs. Manifestement, leur présence en Espagne au XIII^e siècle démontre une influence orientale qui débordait largement des frontières de l'Andalousie islamique. ➤

Le pèlerin, croisé ou marchand, qui aurait engagé une partie à Damas ou au Caire n'aurait eu aucune difficulté à s'y adapter

HÉRÉSIES EN EUROPE

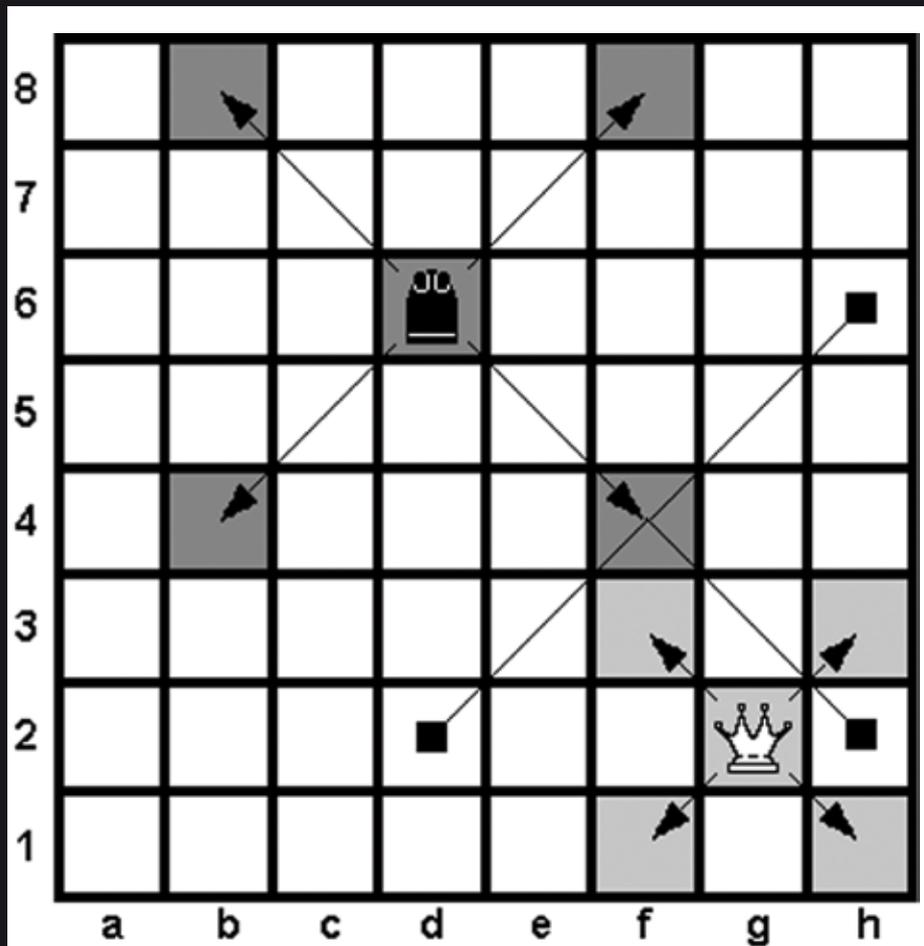
Témoin de l'influence musulmane dans la culture médiévale européenne, le *Libro de los juegos*, un codex composé en 1283 à la demande d'Alphonse X, roi de Castille et de León (1251-1284), reste l'ouvrage le plus important pour l'étude des jeux au Moyen Âge. En 98 feuilles illustrées par de magnifiques miniatures, il se découpe en sept « livres » avec 103 problèmes d'échecs, la plupart copiés sur les sources musulmanes, 12 jeux de dés, 15 jeux de « tables » dont le « *todas tablas* » très similaire au backgammon, des échecs et des tables pour quatre joueurs, l'alquerque

(ancêtre du jeu de dames) et les marelles, les escaques zodiacaux et un jeu de tables pour sept joueurs. Le dernier livre présentait des tables à 28 flèches et le *grant acedrex*.

EL GRANT ACEDREX

Ces « grands échecs » mettaient aux prises deux armées de 24 pièces sur un échiquier de 144 cases. À côté des figures habituelles, figurait toute une ménagerie d'animaux exotiques et fabuleux (fig. 6). L'Unicorne représente un rhinocéros et le Cocatrix est un crocodile, qui glisse sur les diagonales exactement comme le Fou moderne.

LES RÈGLES DES ÉCHECS MÉDIÉVAUX EUROPÉENS



Les déplacements réguliers : Chevaliers et Rocs (adaptation du *Roukh* arabe) sont identiques aux Cavaliers et Tours modernes. Rois et Pions aussi. Reines et Aufins diffèrent des Dames et Fous actuels et ont conservé les mouvements des échecs arabes. Par conséquent, la Reine se déplace d'une seule case en diagonale. Elle reste toujours sur sa couleur d'origine. L'Aufin saute à deux cases en diagonale, ce qui le limite à huit cases possibles seulement, inaccessibles aux trois autres Aufins.

La promotion du Pion : Un Pion atteignant la dernière case d'une colonne peut être remplacé par une « Fierce » qui joue exactement comme une Reine, même si la Reine initiale ou d'autres Fierces sont déjà présentes sur l'échiquier.

Fin de partie : Il y a deux façons de gagner la partie : l'échec et mat, et par Roi « havé », mot de vieux français signifiant que le Roi adverse reste seul, ayant perdu toutes ses pièces.

Les points qui suivent ne se trouvaient pas aux échecs arabes et sont des innovations européennes. Cependant, ces règles pouvaient connaître des variations mineures d'un pays à l'autre.

Double pas initial du Pion et prise en passant : Le Pion gagne la possibilité d'avancer de deux pas si aucune capture n'est encore intervenue. Par suite, un Pion qui, en avançant de deux pas, passerait par-dessus une case sous la menace d'un Pion adverse, peut alors être pris *en passant* par ce même Pion.

Saut initial de la Reine et du Roi : La Reine a la possibilité de faire un saut à deux cases en ligne droite, mais sans capture ni échec. Le même privilège s'applique aussi à la Fierce obtenue par promotion du Pion. S'il n'est pas en échec, le Roi peut effectuer un saut à deux cases en ligne droite ou comme un Chevalier, mais sans passer par-dessus une case menacée par une pièce adverse. Ce mouvement est l'ancêtre du *roque* moderne.

► LES ÉCHECS « COURRIER »

À l'autre bout de l'Europe, la sphère allemande allait aussi fournir un terreau fertile pour la naissance d'une autre « hérésie », les mystérieux échecs « courrier ». En effet, ceux-ci surgissent vers 1205, cités dans le *Wigalois*, un poème de Wirnt von Gravenberg. On les retrouve ensuite mentionnés dans des traductions allemandes des *Échecs moralisés* et dans le *Schachbuch* d'Heinrich von Beringen vers 1300. En 1337, Kunrat von Ammenhausen affirmait les avoir vu joués à Constance et énumérait les pièces s'ajoutant au jeu standard.

Ils auraient peut-être disparu de la mémoire collective si le peintre hollandais Lucas de Leyde ne les avait pas mis au centre d'un tableau, composé vers 1508 (fig. 10). En effet, c'est bien autour d'un échiquier allongé de 12x8 cases que se pressent les personnages de cette scène. Chaque joueur disposait de 24 pièces : 1 Roi, 1 Reine, 1 Conseiller, 1 Espion, 2 Courriers, 2 Archers (*Aufin*), 2 Chevaliers, 2 Rocs et 12 Pions. Les six pièces classiques se déplaçaient et capturaient comme aux échecs médiévaux. La véritable innovation s'aurait le *Courrier* qui se déplaçait exactement comme le Fou moderne (fig. 10 et 11).

On doit à Gustavus Selenus, duc Auguste de Brunswick-Lüneburg (1579-1666), d'avoir donné les règles de ces échecs agrandis dans un livre paru en 1616. Il raconta comment à Ströbeck en Saxe-Anhalt, tous les habitants se passionnaient pour ce jeu depuis le plus haut Moyen Âge. La réputation échiquéenne de ce village lui attira de nombreux visiteurs et le musée local conserve toujours un échiquier de « courrier ».

L'histoire de ce jeu particulier s'étale donc sur plusieurs siècles, ce qui est très étonnant, d'autant que sa renommée n'a pas dépassé quelques coins d'Allemagne. Il s'agit de la première variante agrandie conçue en dehors de l'influence arabe, à moins que... Les idées circulaient beaucoup dans l'Europe médiévale et il ne faut exclure aucune hypothèse.

D'Allemagne, du district de Dithmarschen dans le Schleswig-Holstein exactement, provient encore une autre variante parfois présentée comme médiévale : le *gala* ou les échecs « paysans ». Ce jeu échiquéen présente plusieurs caractères évoquant une autre famille des jeux de pions, celle du *hne-fatafl*, *fidchell*, *tablut*, etc., des anciens Celtes et des Vikings. Il pourrait s'agir d'un hybride toutefois son ancienneté est mise en doute, car la plus ancienne source retrouvée



© Biblioteca Digital Hispánica

Fig. 9

Illustration des échecs dans le codex d'Alphonse X, f° 96 v° – Madrid, Bibliothèque du monastère de Saint-Laurent de l'Escurial.

par les historiens s'avère être un livre allemand de... 1937 ! D'autres recherches éclairciront peut-être un jour l'origine de ce jeu mystérieux.

UNE VARIANTE APPELÉE À UN GRAND SUCCÈS

Les joueurs du Moyen Âge réalisaient que les échecs restaient un jeu passionnant mais largement perfectible. La lenteur de certaines pièces bridait l'engagement jusqu'au plaisir de jouer. Face à ce problème, le Moyen-Orient favorisa la recherche d'échiquiers différents, souvent élargis avec de nouvelles pièces. On sait que le redoutable empereur de Samarkand, Tamerlan (1336-1405) ne pouvait

Fig. 10 Les Joueurs d'échecs de Lucas de Leyde, huile sur panneau, premier tiers du XVI^e siècle – Berlin, Gemälde Galerie, n°574A.



© Gemälde Galerie

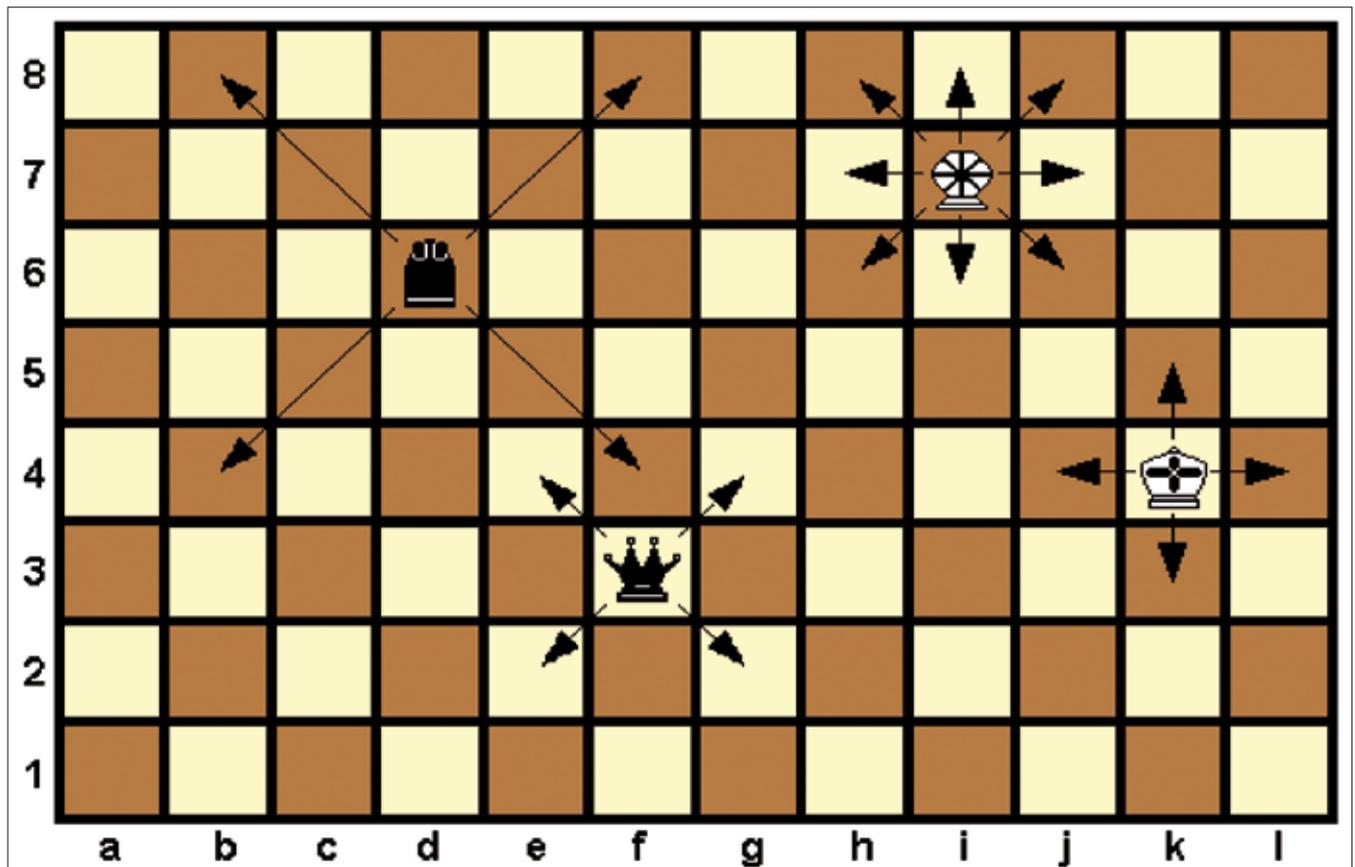
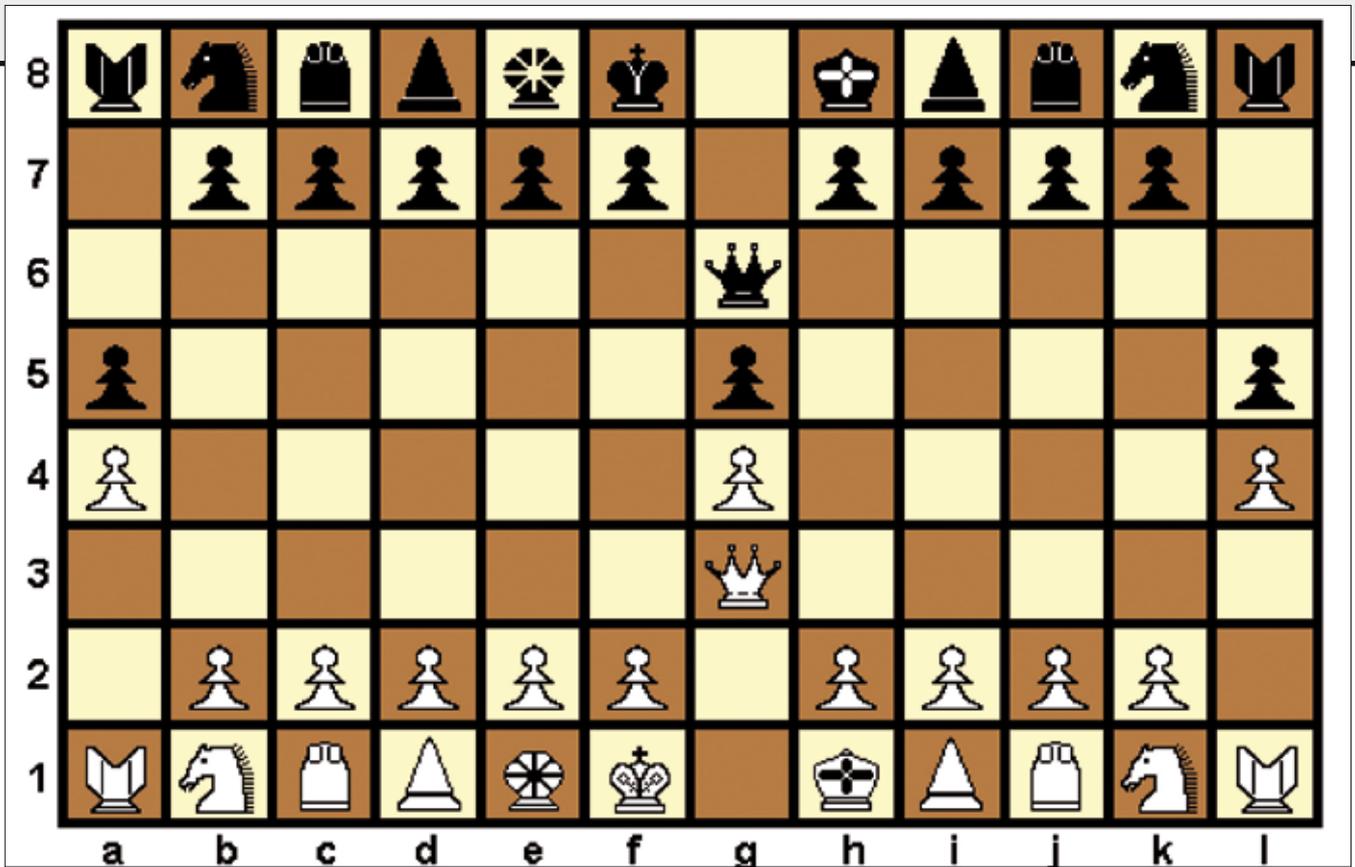


Fig. 11
 Position de départ aux échecs
 « courrier ».
 Mouvements de l'Archer,
 de la Reine, du Conseiller et de
 l'Espion (de gauche à droite).

► se satisfaire des « petits échecs » et qu'il leur préférerait de grands échecs aux règles complexes sur 112 cases et 56 pièces. D'autres échecs géants naquirent également aux Indes et en Mongolie.
 En Europe, le succès de ces inventions resta confidentiel et local. Les joueurs audacieux cherchèrent plutôt à augmenter le pouvoir des pièces qu'ils jugeaient trop limitées. Cela

mena, on l'a vu, à autoriser un double pas initial au Pion, un saut à la Dame ou au Roi (qui mènera au roque). Peut-être d'autres propositions fleurirent-elles, mais nous n'en avons gardé aucune trace, sauf pour une, mais quelle innovation !
 La Renaissance déchirait le voile épais du Moyen Âge et le Monde allait connaître bien des bouleversements. Il se tramait des

© R. Knowlton. <http://ancientchess.com>

Fig. 12 Reconstitution des échecs courrier.

À Valence, les intellectuels offrirent à la Dame un mouvement illimité dans toutes les directions. Se sont-ils inspirés d'Isabelle la Catholique ?

L'Espagne victorieuse des Rois Catholiques contre les juifs et les *conversos*. Les Valenciens se dispersent et partent pour l'Italie ou la France, favorisant la promotion des nouvelles règles que l'imprimerie en plein essor va diffuser très largement. Le jeu, que l'on dit alors de la « Dame enragée », convainc et s'impose dans toute l'Europe en moins d'un siècle. Les échecs sont sauvés et l'avenir leur appartient ! ♦



choses en Espagne (encore !). Là, les couronnes de Castille et d'Aragon décidaient de s'unir et l'islam andalou vivait ses derniers instants. Une génération de marins intrépides se lançait à l'assaut des océans ; ouvrant des nouvelles routes et découvrant des nouvelles terres. À Valence, un cercle d'intellectuels, poètes, imprimeurs, proches des *conversos*, anciennes familles juives converties, inventa une nouvelle variante : le Fou ne sautait plus mais pouvait glisser à loisir sur les diagonales. Mais surtout, peut-être inspirés par leur redoutable reine, Isabelle la Catholique, ils offrirent à la Dame un mouvement illimité dans toutes les directions. Le Catalan Francesch Vicent publie le premier traité – aujourd'hui perdu – en 1495, bientôt suivi par celui de Lucena, deux ans plus tard. Mais l'Inquisition sévit dans

POUR EN SAVOIR PLUS



- **L. Bourgeois**, « L'introduction du jeu d'échecs en Occident », *Histoire et Images Médiévales* n°22, oct.-nov. 2008.
- **H.-J. Ruthven Murray**, *History of Chess*, Oxford University Press, 1913, réédition, 1962.
- **S. Musser**, *Los libros de acedrex dados a tablas : Historical, artistic and metaphysical dimensions of Alfonso X's Book of Games*, PhD, University of Arizona, 2007.
- **D. B. Pritchard**, *The Classified Encyclopedia of Chess Variants*, Harpenden, édité par John Beasley, 2007.

Sur internet :

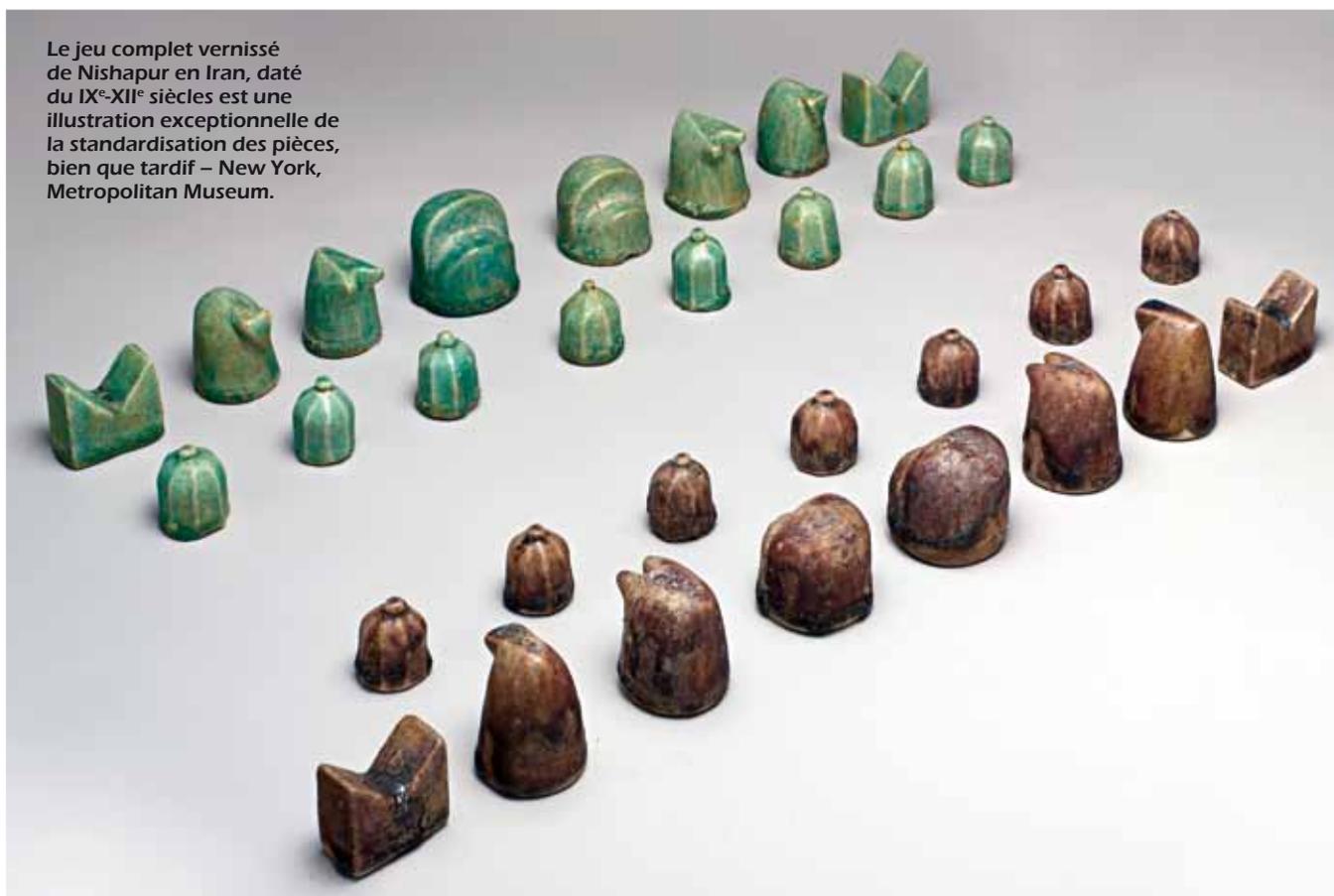
<http://history.chess.free.fr> : site de l'auteur.
<http://historicgames.com/alphonso/index.html> : le codex d'Alfonse X traduit en anglais et richement illustré en téléchargement.

L'ÉVOLUTION DES PIÈCES D'ÉCHECS NON FIGURATIVES

Dans l'Occident chrétien médiéval

De son introduction en Europe occidentale jusqu'à la fin du Moyen Âge, le jeu échecs évolue de façon constante et régulière, répondant aux interdits de l'église, à la probité affichée de l'aristocratie et aux attentes des joueurs. Comme nul autre, ce jeu qui véhicule de multiples conceptions sociologiques et sociopolitiques, a suscité une fascination sans égale.

Le jeu complet vernissé de Nishapur en Iran, daté du IX^e-XII^e siècles est une illustration exceptionnelle de la standardisation des pièces, bien que tardif – New York, Metropolitan Museum.



© MET Museum

À partir d'un riche corpus archéologique pour la période romane, et d'une abondante documentation iconographique à l'époque gothique, nous pouvons suivre de façon précise l'évolution des échiquiers et des pièces du X^e au XVI^e siècle.

L'analyse montre qu'il est possible de séquencer cette évolution en trois périodes :

- X^e – milieu XIII^e siècle « période carolingienne et romane » ;
- milieu XIII^e – début XV^e siècle « période gothique » ;

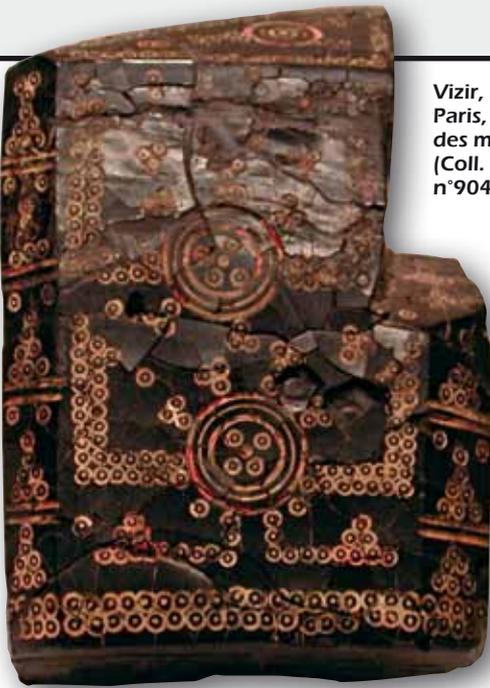
- début XV^e – début XVI^e siècle « fin du Moyen Âge et Renaissance ».

Les modifications ne sont pas brutales. Durant chaque siècle charnière la transformation semble progressive. L'étude qui suit, privilégie l'analyse des changements de formes des pièces et l'évolution de leur

Vizir, ivoire, IX^e s., pièce mozarabe – Paris, BnF, Cabinet des médailles, (Coll. Froehner n°9043).



© BnF



© MET Museum

Roi, jais, VIII^e-X^e s., pièce mozarabe – New York, Metropolitan Museum.

fabrication, à la transformation des règles du jeu, mais tout semble intimement lié. En dehors de quelques jeux figuratifs complets, comme le jeu dit de Charlemagne, de Lewis et d'autres pièces isolées comme celles du Louvre ou du Musée de Macon qui représentent parfois de façon très réaliste les différents protagonistes de l'échiquier, les autres pièces anciennes ou archéologiques sont non figuratives. C'est à ces dernières que nous consacrons cette étude.

LES PIÈCES DE L'ÉPOQUE CAROLINGIENNE ET ROMANE, X^e- MILIEU XIII^e S.

L'unanimité des historiens ne règne pas quant au sujet de l'introduction du jeu en Occident. « On associe son adoption à l'installation dans la péninsule ibérique d'un pouvoir arabe présent dès le début du VIII^e siècle, c'est cependant durant la seconde moitié du IX^e siècle qu'aurait été apporté ce jeu dans la péninsule » (Makariou 2005 : 127).

En France, un texte très précoce daté de 764 parfois cité pour la première fois au XIX^e siècle par Sir F. Madden, repris récemment par Michel Melh n'est pas validé par tous historiens des échecs. Le premier texte européen reconnu est un poème en vers daté de 997, le *Versus de scachis* du Monas-

tère d'Einsiedeln (région de Zurich, Suisse). Les historiens semblent s'accorder toutefois pour penser que la diffusion du jeu en Occident à partir de la péninsule ibérique (ou de la Sicile) est lente et progressive. Qu'elle est rare avant le XI^e siècle et que le jeu reste limité à quelques cercles aristocratiques. Les archéologues constatent pourtant que dès la fin du X^e siècle, les échecs sont utilisés de façon courante dans des habitats occupés par des hobereaux qui sont loin d'être des seigneurs de premiers rangs, comme ceux des mottes de Pineuilh (Gironde) ou de Loisy (Saône et Loire). Dans l'Occident chrétien les pièces d'échecs répondent très tôt à des modèles bien établis. Cette standardisation bien réelle, malgré la dispersion géogra- ➤

Pièces d'un échiquier mozarabe, cristal de roche, fin IX^e siècle -début XI^e siècle, église de San Pere d'Ager, Musée diocésain d'Urgel, Lérida, Catalogne.



© Cl. J.-L. Cozauz history.chess.free.fr

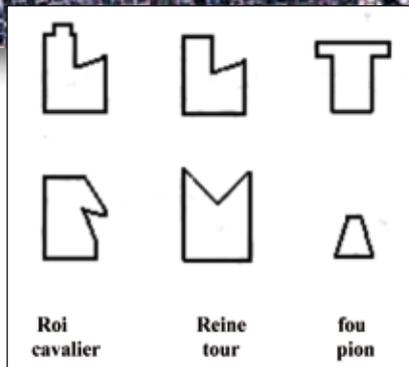


© D.R.

Mosaïque de San Savino à Piacenza (Italie, vallée du Pô), XII^e siècle.

Pièces d'échecs représentées sur la mosaïque. →

► phique des découvertes, découle directement des modèles arabo-persans non figuratifs importés. La stylisation des pièces orientales découle des lois islamiques qui prescrivent très tôt l'éradication des figurines indiennes et perses. Les autorités reli-



gieuses sans bannir le jeu, intiment l'ordre aux artisans de fabriquer des pièces abstraites et aux joueurs de s'y conformer.

Lorsque l'Occident chrétien adopte les échecs, les pièces arabes sont reprises en l'état, seuls les noms pour la plupart persans vont changer :

- Le « Shah » de la version orientale devient le Rex : le Roi.

- Le « Visir » ou « fers » le général, devient phonétiquement fierce, fiercia : la Reine puis la Dame. L'occident la substitue très tôt au vizir, *Régina* apparaissant déjà dans le *Vessus de scachis*.

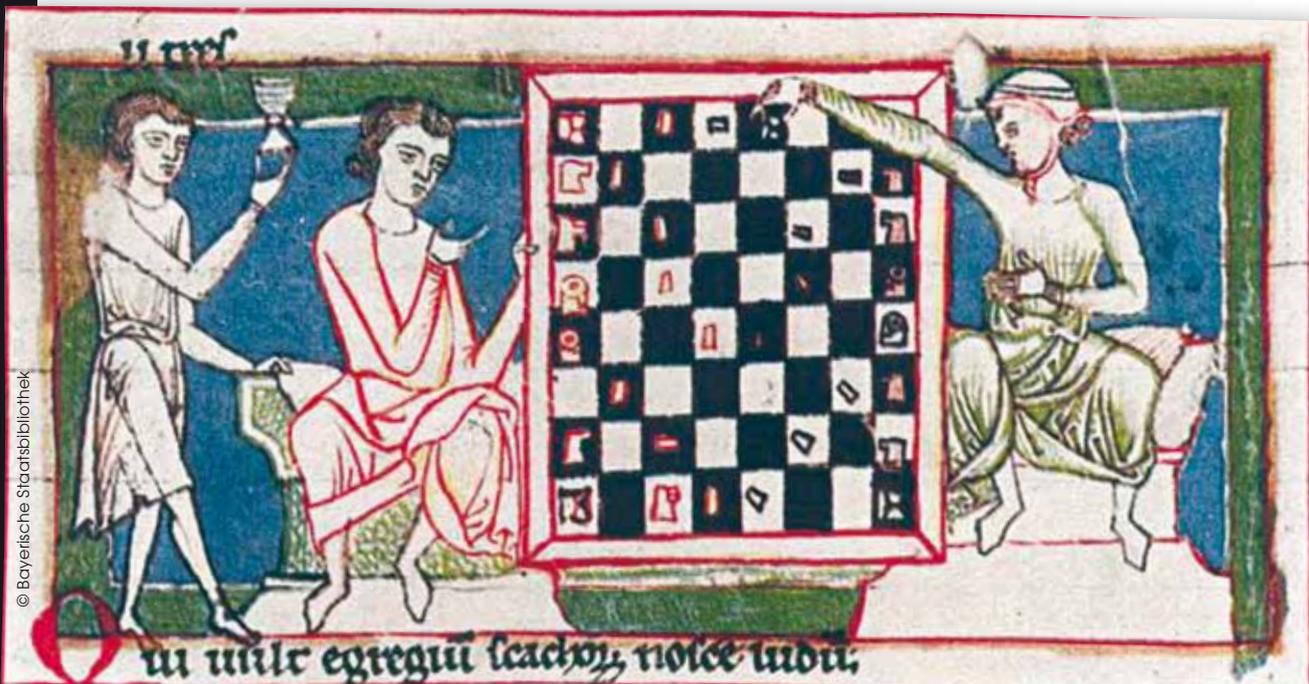
- Les « Faras » (chevaux) sont les cavaliers,

- Les « Alfil » les éléphants : alphini, aufin, deviennent les fous ou les évêques (*episcopi*) outre Manche. « Les deux protubérances pointues évoquant les défenses de l'animal dans le jeu arabe ont été comprises par les occidentaux comme la mitre cornue d'un évêque, ou bien comme le bonnet d'un bouffon. D'où le choix de deux figures différentes pour occidentaliser la pièce : le fou et l'évêque. Ces deux représentations ont traversé les siècles » (site internet de la BnF).

- Les « rukh » le char, la traduction phonétique devient rochi, roc : les tours ;

- Les « baidaq » fantassins sont identifiés aux *pedes*, piétons : les pions.

Plusieurs jeux quasi complets d'Occident, nous permettent effectivement de voir que les pièces arabo-persanes ont été reprises sans changement notable, nonobstant les matières premières dans lesquelles elles sont sculptées qui leur confèrent quelques différences morphologiques et dimensionnelles.



Codex Buranus – Munich, Bayerische Staatsbibliothek, cim. 4660 et 4660a, f° 92r.

© Bayerische Staatsbibliothek

Le hasard hante l'échiquier, un coup de dés pouvant décider du cours de la partie

La mosaïque de San Savino de Piacenza (Emilie-Romagne, Italie, fin XII^e siècle), nous permet encore d'en juger. Le *Codex Buranus*, de l'abbaye bénédictine de Beuern (Bavière, Allemagne), composé entre 1225 et 1250, constitue apparemment le document le plus récent de cette première période.

À l'époque romane, l'échiquier le plus communément représenté et utilisé compte 64 cases alternant les carrés noirs et blancs. Les pièces sont le plus souvent rouges et blanches (ou or), ce dernier détail apparaissant dans de nombreux documents (*Versus de scachis*, *Codex Buranus*, l'ouvrage de S. Nicholai)

Dans les parties figurées, les 32 pièces standardisées (6 distinctes) sont disposées de manière très semblable à celle que nous connaissons aujourd'hui. Mais la marche, la valeur des pièces et les règles sont encore très éloignées des nôtres. On joue encore avec des dés, comme le suggère une partie composée sur un vitrail de la cathédrale de Chartres, où apparaissent à la main droite d'un des joueurs, 2 ou 3 dés.

Transmis en Occident avec ou sans dés, le jeu avait été immédiatement condamné par l'Église qui stigmatise tous les jeux de hasard. Il faudra attendre le XII^e siècle pour que l'interdiction totale soit levée et que les échecs soient admis sans dés, pour le seul amusement et sans espoir de gain. On constate pourtant que jusqu'au début du XIII^e siècle, les deux manières de jouer sont encore pratiquées, comme elles le sont encore au milieu du XIII^e siècle lorsque Louis IX prohibe les échecs où s'y mêle l'emploi des dés.

LES ROIS ET LES REINES

Ces deux pièces se confondent, souvent seuls la taille et quelques détails les distinguent, comme le petit appendice sommital qui semble caractériser les Rois. La forme de ces deux pièces majeures découle très certainement de modèles figuratifs, semblables à cette Reine en ivoire, originaire d'Espagne (voir ci-dessus). Bien que celle-ci soit plus tardive, XII^e siècle, on peut penser que des modèles plus anciens identiques ont du servir d'exemples aux pièces stylisées.



Reine, ivoire de morse, Espagne XII^e siècle – Baltimore, Walters Art Museum.

Le personnage est figuré assis sur un trône à large dossier arrondi et devant une écrioire elle-même arrondie.

© Walters Art Museum

Les cavaliers

Pour le cavalier seul le cheval est stylisé. La tête de l'animal latérale, petite et triangulaire, émerge toujours d'une « encolure » massive.

Les fous

Les fous stylisés présentent tous un corps cylindrique ou conique. La partie sommitale est très souvent arrondie et toujours pourvue latéralement de deux appendices jumeaux.

Les tours

Les tours sont d'une uniformité remarquable, qu'elles soient de sections rectangulaires ou ovales, elles présentent toujours une entaille en V.

Les pions

On distingue deux types principaux : ceux en forme d'ogive, facettés ou lisses, décorés ou non et ceux en forme de tronc de cône facettés ou lisses souvent taillés en

pointe courte. Les premiers semblent les plus anciens, comme ceux du jeu de Lewis (les seules pièces non figuratives de ce jeu) ou ceux du Château de Mayenne. Le troisième type de pions n'est représenté que par deux exemplaires connus (corps tronconique décoré à sommet bouleté). Ce modèle de pions préfigure apparemment celui qui se répandra à partir de la seconde moitié du XIII^e siècle en Europe.

LA TECHNIQUE DE FABRICATION

Au niveau technique, les pièces carolingiennes et romanes sont dans l'ensemble sculptées. En dehors du Vizir mozarabe du cabinet des médailles (BnF) (ivoire), de celle du château de Méta-plana (Catalogne), en os, du pion de Brandes-en-Oisans (bois), ou encore celles du site du Corné (Isle-Bouzon, Gers) en os, toutes les autres sont taillées. >



© Cl. J.-L. Cazaux history.chess.free.fr

Pièces d'un échiquier, os ?, IX^e ou XII^e siècle – Nuremberg, Germanische Nationalmuseum.

ment. « Le hasard hante encore l'échiquier, un coup de dés pouvant décider du cours de la partie » (site internet de la BnF).

Chaque changement de support inaugure une nouvelle période et c'est bien se qui va se passer à la période suivante. « Les siècles végétaux » du bois succèdent à cette période romane « archaïque et animale ».

LES PIÈCES DE L'ÉPOQUE GOTHIQUE, MILIEU XIII^e – DÉBUT XV^e S.

Dès le milieu du XIII^e siècle, le canon des pièces va changer. Cette évolution est visible sur les ouvrages peints des XIII^e et XIV^e siècles et décelable sur quelques pièces archéologiques conservées.



© Cl. J.-L. Cazaux history.chess.free.fr

Certainement roi en cristal de roche, fin IX^e siècle - début XI^e siècle, église de San Pere d'Ager - Musée diocésain d'Urgel à Lérida en Catalogne.



© MET Museum

► Cette prépondérance de la taille reste surprenante dans la mesure où le tournage est connu et répandu par ailleurs. Ce choix procède apparemment des corps de métiers « autorisés » à la fabrication des pièces. Les deux métiers qui semblent se partager cette tâche sont les cristalliers (cristal de roche, gemmes) et les tabletiers (ivoire, bois de cerf, os) qui sont effectivement des métiers de sculpture plutôt que de tournage.

Durant cette période carolingienne et romane, les matériaux, nonobstant quelques exemples en bois à Charavines ou à Brandes (Isère), des pièces sont en grande majorité en cristal de roche, en bois de cerf, en os ou en ivoire. Ces matériaux sont intimement liés à la conception que l'on s'est faite alors du jeu. Dans la symbolique médiévale, ces matières renvoient à la terre et à l'animal, c'est-à-dire à un monde naturel, sauvage et indomptable. Les pièces gardent par là une fougue et une autonomie que l'homme est incapable de maîtriser totale-

Cavalier, ivoire, IX^e-X^e siècle, art nordique d'après un modèle arabe – Paris, Musée national du Moyen Âge.



© RMN / Droits réservés

Cette transformation apparaît pour la première fois dans l'ouvrage Lombard de Nicolas de S. Nicholaï en 1275 dont une copie peinte a été faite au début du XIV^e siècle à Paris (voir enluminure p.72). Ici, comme pour les représentations de la période précédente les cases sont noires et blanches et les pièces sont rouges et or. Le livre des jeux d'Alphonse X le Sage un peu plus tardif, *Libros del Axedrez, dados et Tablas*, composé en Espagne en 1282 signale également ce changement de forme. Le troisième document, le *Codex Manesse* est composé à Heidelberg entre 1305 et 1340. Le jeu à cette période est très influencé par la mode courtoise.

Ces nouvelles pièces innovantes de la seconde moitié du XIII^e siècle sont techniquement très différentes des précédentes. Alors que les pièces de l'époque romane étaient sculptées dans leur très grande majorité, celles du XIII^e et XIV^e siècles sont quasiment toutes fabriquées au tour et sont donc toujours de section rigoureusement circulaire et à décors concentriques, à l'exclusion d'une taille partielle effectuée sur les cavaliers et les fous. Elles apparaissent toujours courtes et trapues. Sur les trois documents cités, les six pièces distinctes possèdent néanmoins quelques différences. Si les rois, reines, les tours et les fous sont très semblables, les cava-

liers présentent comme les pions quelques dissemblances. Les cavaliers du manuscrit d'Alphonse X le Sage sont singuliers, presque figuratifs. Les pions sont en forme d'ogives dans l'enluminure la plus ancienne alors qu'ils sont à tête bouletée dans les deux documents les plus récents : pions standards de l'époque gothique. On constate encore que sur le document lombard le plus ancien, les pièces sont rouges et or comme il était courant de les peindre à l'époque romane, alors que sur les deux autres plus récents, ces mêmes pièces sont noires et or, les couleurs les plus usitées à cette période et encore actuellement.

Durant la seconde moitié du XIII^e siècle, voire avant, les métiers autorisés à la fabrication des pièces de jeu d'échecs ont donc changé. Ce ne sont plus les cristaliers, ni les tabletiers, mais les tourneurs qui deviennent les nouveaux artisans du jeu et ces derniers travaillent principalement le bois. Les pièces de cette période gothique sont donc en bois et le plus souvent en buis.

Jean-Michel Melh nous dit que les échiquiers étaient alors d'ébène, de cyprès, de noyer ou plus modestement de frêne. Les pièces pouvaient être d'ébène de brésil ou de buis. Néanmoins quelques échiquiers luxueux réservés à la noblesse étaient fabriqués en pierres semi précieuses, comme le jaspe, le béryl, le jais ou l'ambre. >



© Colardelle M., Verdel E., Centre de Charavines.

Fou en noisetier, début XI^e siècle, Charavines, Isère, France.



© Cl. Leo Hovesstact



© Cl. L.Petit, F. Prodeco INRAP.

Tour, bois de cerf, fin X^e – début XI^e siècle, Pineuilh (Gironde).

- Cette évolution de forme, de couleur, de matière s'explique probablement par la volonté des puissants de s'affranchir de l'opprobre de l'Eglise. Le bois dans la symbolique chrétienne est associé à la croix et à l'arbre qui recèle encore la sagesse et la science surnaturelle. Appliqué aux échecs, le bois confère donc au jeu sa respectabilité qui quitte ainsi sa condition animale et acquière cette humanité tant recherchée.

La symbolique du buis renforce encore cette honorabilité, car cet arbre toujours vert est le symbole de l'éternité et l'emblème de la chasteté. Il est aussi celui de la fermeté et de la persévérance, ces qualités sensées se transmettre aux joueurs eux-mêmes. En adoptant le buis et en renonçant aux dés, le jeu acquiert une considération louée enfin par l'Eglise, et c'est bien ce qui va se passer dès 1300 avec Jacques de Cessolis (Jacques de Cessoles), moine dominicain lombard qui compose à Genève : *De Liber moribus hominum officiis Nobilium sive super ludo scacchorum*. Il moralise et légalise le jeu en invitant les joueurs à la réflexion et à la stratégie.

Contrairement à la période carolingienne et romane, les pièces « gothiques » archéologiques sont très peu nombreuses. Cette rareté s'explique malheureusement très bien, puisqu'à l'inverse de la période précédente où les pièces étaient faites dans de matières qui résistent au temps, celles de la période gothique, le sont dans un matériau périssable. Les découvertes sont donc exceptionnelles. Ils en existent pourtant quelques unes en France, comme celles de Besançon daté du XIV^e siècle (voir p.72).

Pièces en cristal de roche (à droite, une tour), fin IX^e - début XI^e siècle, Osnabrück, Niedersachsen, Allemagne.



Tour, noisetier, Charavines (Isère), première moitié du XI^e siècle.

© Colardelle M., Verdel E., Centre de Charavines.



Ces deux pièces en buis courtes et trapues possèdent chacune un corps cylindriques décoré de trois séries de deux stries horizontales. Un épaulement bien marqué sépare le corps de la tête hémisphérique incisée d'une croix en son sommet (couronne royale). Ces artefacts ont été très soigneusement façonnés au tour par un professionnel du bois. L'incision en croix

a été faite au couteau après le tournage. Le bois n'a pas été teinté, ces pièces correspondent donc très certainement à un Roi blanc et à une Reine blanche. Ces deux pièces sont très certainement copiées à partir de modèles issus des traités du XIII^e siècle, particulièrement celui d'Alphonse X le Sage.

Dans la boîte à jeu du Musée de Cluny, les 31 pièces de la fin du Moyen Âge appartiennent à deux ou trois jeux différents (Fritsch Julia, 2001). Les sept pièces présentées ici, bien qu'en os, sont comme les précédentes obtenues au tour. Elles sont courtes et trapues. Reste qu'il est très difficile de distinguer parmi elles les 6 pièces distinctes de l'échiquier, seul le pion peut être facilement individualisé.

Ces pièces « gothiques », circulaires, courtes et trapues, sont encore reconnaissables :

- sur le *codex Willehalm* de 1334 (Universitätsbibliothek Kassel ms. poet. I, f^o 24r),
- le manuscrit Bodley 264 de l'université d'Oxford exécuté entre 1338-1344 (Oxford Bodleian Library ms. Bodley 264 f^o 112),
- la copie italienne de l'ouvrage de Jacques de Cessoles conservée au Musée de Chantilly (Ms. Lat. 286/1075 f^o 25r)
- ou sur les documents présentés dont le dernier de cette période pourrait être une version *De Ludo scachorum* de Jacques de Cessoles conservée à Cambridge.

Vers la fin du XIV^e siècle, mais plus sûrement vers le début du XV^e siècle les formes des pièces vont à nouveau changer. Ce nouvel âge inaugure « l'ère moderne » des échecs.

LES PIÈCES DE LA FIN DU MOYEN ÂGE ET DE LA RENAISSANCE, DÉBUT XV^E – DÉBUT XVI^E S.

Durant le XV^e siècle s'accomplit une seconde mutation morphologique. Celle-ci semble concomitante à la mise en place de nouvelles règles du jeu qui tendent à rendre les parties plus rapides et plus attractives. C'est à cette période que la Reine devient la pièce maîtresse du jeu et que le fou acquiert son statut et sa marche particulière. Cette nouvelle manière de jeu est pour la première fois révélée en 1475 en Espagne. Elle est l'œuvre d'un Catalan : Francesch Vicent. Son ouvrage publié en 1495 à Valence, dont les copies sont actuellement perdues, est considéré comme le premier de l'ère moderne des échecs. Ces études inspirent les publications de Lucena en 1497, de Luca Pacioli vers 1500 et de Pedro Damiano imprimées en 1512.

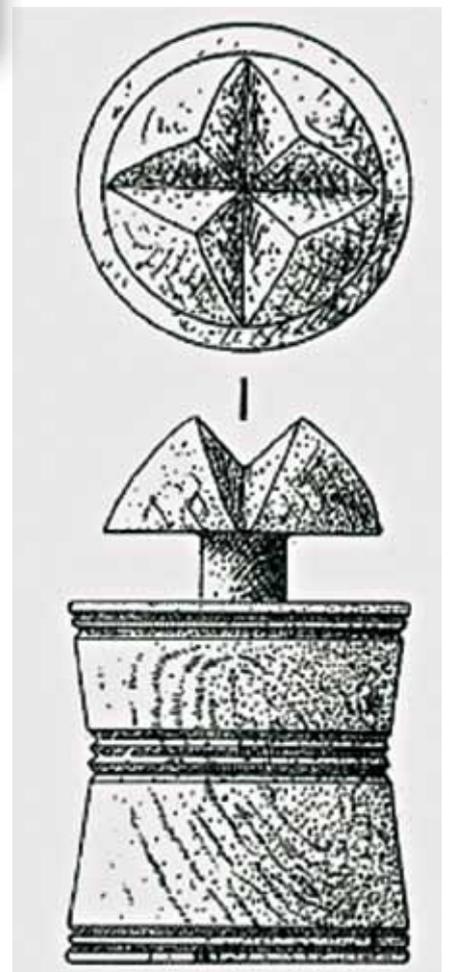
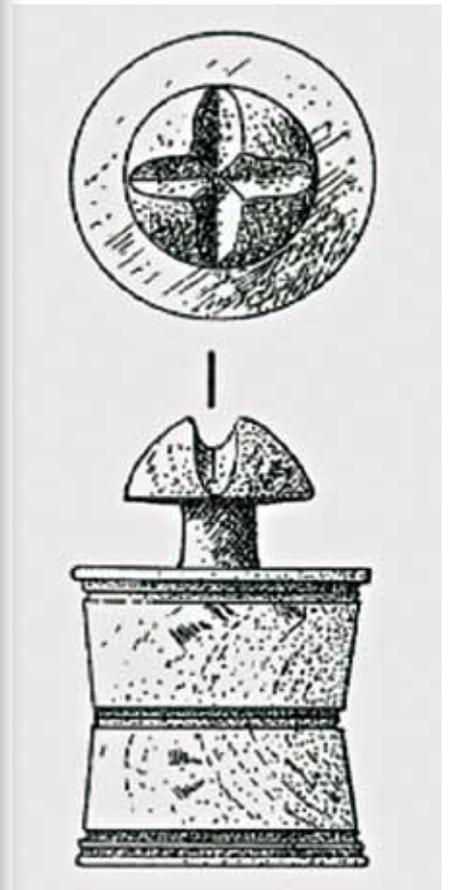
Si les textes rendent compte de cette mutation des règles à partir de la fin du XV^e siècle, l'iconographie, nous montre en revanche une mutation plus précoce des formes, certainement dès le début du XV^e siècle, voire même avant. C'est en effet, sur la miniature castillane : *le roman du Chevalier de Cifar* qu'apparaissent pour la première fois les pièces de ce nouvel âge, fines et élancées qui n'ont rien de commun avec celles de la période précédente. Mais sur ce document l'échiquier n'est pas

Six des quatorze pions en ivoire, milieu XII^e siècle, découverts dans l'île de Lewis (Angleterre) – Londres, British Museum.





Roi blanc et reine blanche, Besançon.



An XIII^e s., le bois confère au jeu sa respectabilité

► figuré de façon très précise (25 cases), par contre sur la tempera sur bois de Nicolo di Pietro, peint entre 1405 et 1410 et sur le vitrail de la Bessée exécuté vers 1430, l'échiquier et les pièces sont rigoureusement représentés et ne souffrent d'aucune équivoque. Nous pouvons découvrir ces pièces fines et élancées sur de nombreux documents, tous plus anciens que les écrits de Fransesch Vicent.

Ce changement de forme implique-t-il obligatoirement un changement de règles antérieur à la fin du XV^e siècle ? Bien que le fait ne soit pas avéré, on peut toutefois mettre en parallèle, la nouvelle forme élancée des pièces et l'attractivité nouvelle des parties, comme si la légèreté des formes invitait à cette nouvelle mobilité et inversement.

Ces pièces toutes fines et élancées présentent de nombreux ressauts et tors de

tournage, qui en font des pièces esthétiquement complexes. Les quelques modèles archéologiques (bois) qui nous sont parvenus en témoignent. Citons les pièces en buis de Constans (fin XV^e siècle), celles en provenance d'Italie et conservées au Ashmolean Museum d'Oxford (XV^e siècle), le Fou trouvé à Tours, ou le pion de Lyon tous deux attribués au tout début du XVI^e siècle, ou encore les pièces du début du XVI^e siècle, mises au jour au Château de Conche en Belgique.

Si les pièces archéologiques rendent compte d'une certaine variété de forme, c'est sans aucune mesure avec celles décelables sur les ouvrages imprimés et les peintures de cette fin du Moyen Âge. Sur les tableaux apparaît une diversité inépuisable de types qui ont tous en commun cette forme fine et élancée. Le lecteur pourra se rapporter



Une femme et un homme jouant aux échecs, Jacques de Cessoles, *De ludo scachorum*, 1390-1400 - Cambridge Harvard, University Harghton Library, ms. typ. 045 f° 75v°.



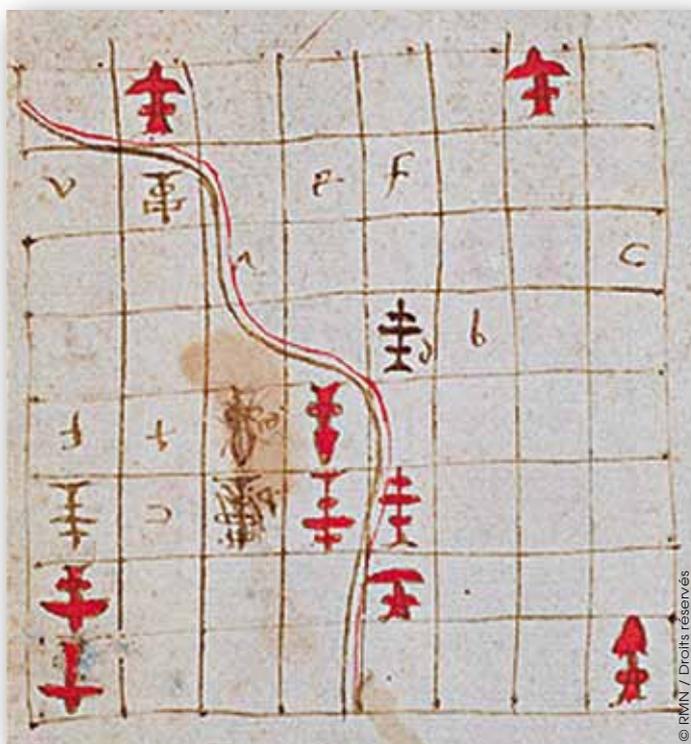
Sept des 31 pièces d'un échiquier, ivoire de morse, Europe du Nord, XIV^e s. – XV^e siècle – Paris, Musée national du Moyen Âge.



© Cambridge University Library

aux œuvres de Ludovic Carrache, (1540) ; Anthonis Mor 1549 ; Campi Giulio (1550) ; Sophonisba Anguisciola (1555) et aux multiples bois gravés de cette période. De cette foison de formes à la Renaissance et de celle des XVII^e et XVIII^e siècles, naîtra sans aucun doute la volonté d'établir un langage commun. Ce n'est pourtant qu'en 1850 que le style Staunton sera adopté comme norme internationale.

En peu de temps finalement, le jeu des rois est parvenu au statut de roi des jeux, car nuls autres, ne symbolisent mieux le miroir du monde, cette représentation universelle de l'existence, de la vie à la mort, cet orgueil de toute puissance, de science, d'éthique, de revanche ou de sublimation. « Échec et mat », cette exclamation qui clôt chaque fin de partie, au contraire des pièces et des règles, est restée inchangée depuis plus de quinze siècles, le *Shah mat* perse est toujours notre "Roi est perdu", notre "Roi est pris". ♦



© RMN / Droits réservés

Folio 3 r° du *Libros de acedrex, dados e tablas*, Alphonse X le Sage – Madrid, Bibliothèque du monastère de Saint-Laurent de l'Escorial.

Une des 102 miniatures consacrées aux échecs nous montre les différentes pièces de l'échiquier posées sur deux étagères à droite et leur disposition sur l'échiquier central. Les cases et les pièces sont noires et blanches (or) On peut encore apprécier les gestes et les outils des artisans, celui de gauche fabrique une table de jeu, alors qu'à droite un autre artisan façonne une pièce au tour à archet.

POUR EN SAVOIR PLUS



- Contadini A., *Islamic Ivory chess pieces*, in, *Islamic Art in the Ashmolean Museum*, Allan J. 1995 p. 111-144.
- Kluge-Plinsker A., *Schachspiel und Trictrac : Zeugnisse mittelalterlicher Spielfreude in salischer Zeit*, Sigmaringen, 1991.
- Makariou S., « Le jeu d'échecs, une pratique de l'aristocratie entre islam et chrétienté des IX-XIII^e siècles », dans *Les cahiers de Saint Michel e Cuxa*, vol. XXXVI, 2005, p. 127-140.
- Péchiné J.-M., *Roi des jeux, jeu des rois, les échecs*, Gallimard découverte, 1997.

Retrouvez la bibliographie complète de cet article sur notre site.



© Biblioteca Digital Hispánica

LA RITHMOMACHIE

Jeu des philosophes ou des mathématiciens ?

Les intellectuels du Moyen Âge s'adonnaient à un jeu abstrait très complexe, façonné par l'étude des nombres et de l'arithmétique : la *rithmomachie*.



Boëce, avec les chiffres indiens, dépasse Pythagore et son boulier, d'après Gregorius Reisch, *Margarita philosophica nova Anastatic*, gravure sur bois, 1508.

SIX SIÈCLES DE PRÉSENCE

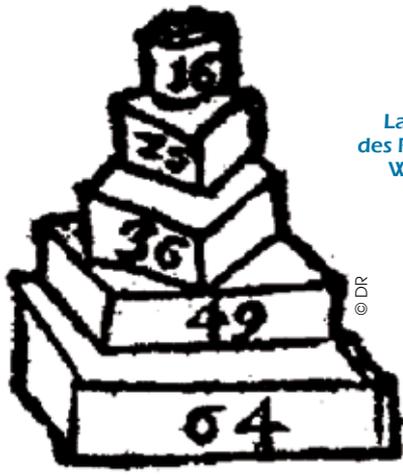
Tous ceux qui considèrent le Moyen Âge comme une parenthèse obscure entre les raffinements de l'Antiquité et les lumières de la Renaissance vont encore être surpris. Les intellectuels de ces temps-là s'adonnaient à un jeu abstrait vraiment

très complexe, façonné par l'étude détaillée des nombres et de l'arithmétique : la *rithmomachie* ou la « bataille des nombres », aussi surnommé *ludus philosophorum*, le « jeu des philosophes ». À côté de ce jeu, les échecs passaient à leurs yeux pour une distraction futile, réservée aux princesses et aux châtelains désœuvrés.

la rithmomachie surgit dans le Saint-Empire romain germanique vers 1030 avec une première mention due à Asilo, un clerc de Franconie. Asilo aurait été le fils du comte de Carinthie. Sous le nom d'Aldabero il devint évêque de Würzburg et fut canonisé. En 1040, vient le témoignage d'un célèbre moine de Reichenau, Hermann le Contrefait. Paralysé depuis son enfance, il consacra sa vie à l'étude de la musique, de l'astronomie et des mathématiques. En 1070, le *Manuscrit de Liège* offre la première description complète qui dénote déjà une certaine maîtrise du jeu. Se pourrait-il que la rithmomachie soit alors bien plus ancienne encore ?

Le terme rithmomachie dérive du grec *rhythmos* et *machia*, signifiant donc la « bataille des nombres ». Au haut Moyen Âge, la numérogie retenait l'attention des moines qui suivaient l'enseignement de Gerbert d'Aurillac (vers 945-1003), philosophe et mathématicien féru. Gerbert sillonna l'Europe, notamment la Catalogne où il s'initia à l'usage des chiffres dits arabes. Il fut le précepteur de nombreux princes et empereurs dont Otton III qui l'aïda à devenir pape sous le nom de Sylvestre II. Cet homme, l'un des plus brillants de son temps, relança l'étude du *quadrivium*, les quatre disciplines des mathématiques : arithmétique, géométrie, astronomie et musique. Le *quadrivium* accompagnait le *trivium* (grammaire, rhétorique, dialectique) pour former les « sept arts libéraux » chers au philosophe romain Boëce (vers 480-525), lui-même héritier de l'école pythagoricienne.

Boëce et Gerbert se trouvent sans aucun doute à la source de la rithmomachie. Ce jeu dit philosophique figurait fréquemment au sein de volumes traitant de musique, d'abaques et de calcul. En ces temps religieux et volontiers moralisateurs, les clercs rivalisaient d'imagination et de créativité pour mettre au point des jeux nobles et instructifs à l'intention



La constitution
des Pyramides selon
William Fulke.

Fig. 2



des élèves des écoles monastiques. La rithmomachie n'est pas un exemple isolé dans ce bouillonnement ludique au tournant de l'an mil. Ainsi, l'évêque de Cambrai Wibold inventa vers 960 un jeu de dés, le *ludus regularis seu clericalis*, d'une complexité édifiante mais exaltant les vertus réputées les plus chrétiennes⁽¹⁾. Et surtout, à la même époque, le jeu d'échecs franchit les Pyrénées, via la Catalogne lui aussi, pour conquérir la Chrétienté.

Mais, contrairement aux échecs, que certains jouaient aux dés, l'Église ne condamna jamais la rithmomachie. Elle resta un jeu éducatif et son public se limita aux élites mâles et cléricales.

D'Allemagne, la rithmomachie se répandit ensuite en France, en Angleterre, et plus tard en Italie, mais resta remarquablement absente d'autres pays européens, dont l'Espagne. Du XII^e au XV^e siècle, de nouvelles mentions attestent de sa vitalité

comme dans le *De Vetula*, poème composé vers 1240, ou dans les recommandations du moine et philosophe anglais Roger Bacon (1214-1294) à ses étudiants.

La rithmomachie évolua avec la Renaissance. Les textes imprimés se succédèrent, chaque auteur essayant de promouvoir ses nouveautés et sa contribution personnelle. En 1482, le futur évêque de Durham (Angleterre) John Sherwood publia un texte où le pouvoir des Pyramides fut codifié. Suivit l'ouvrage latin du théologien français Jacques Lefèvre d'Étaples (dit Faber) en 1496 qui proposa un damier raccourci sur 72 cases. Mais la rithmomachie s'isolait, confinée dans les cercles des savants et des universités. Le XVI^e siècle connut un sursaut d'intérêt, quelques esprits éclairés lut-

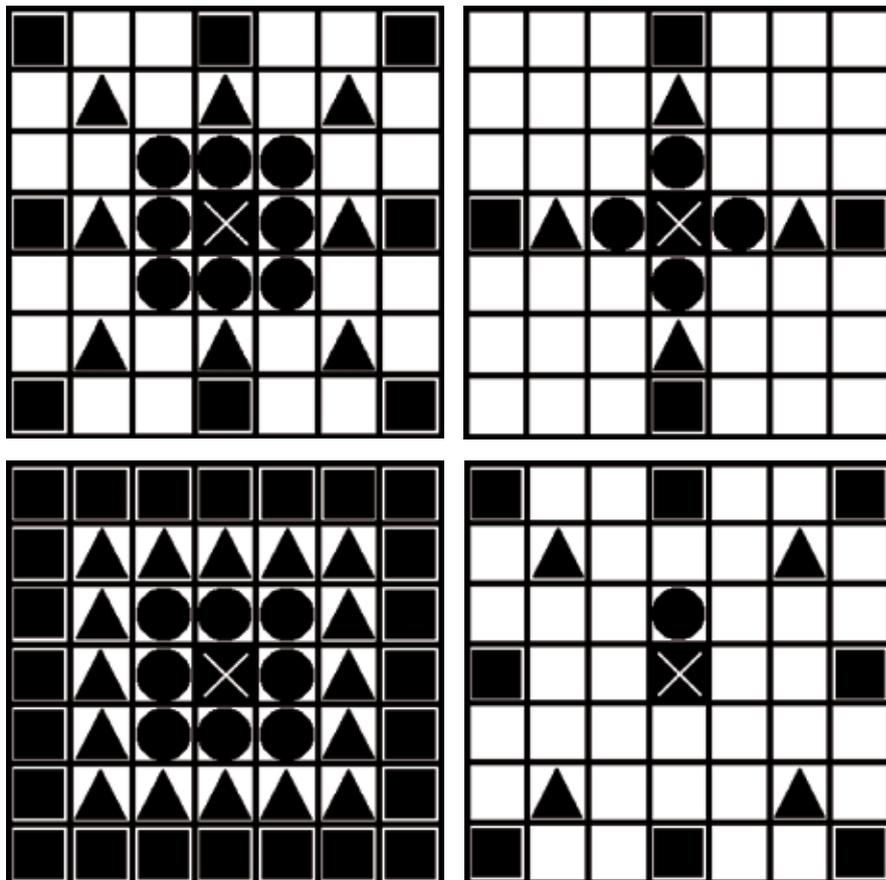
tant contre un déclin irrémédiable. Le premier traité en français (*Le tres excellent et ancien jeu Pythagorique*), publié par Claude de Boissière en 1554, se prévalait de revigorer le jeu. Il ajouta des mouvements dits « irréguliers » (sans capture) afin d'accélérer les parties. En 1563, William Fulke et Ralf Lever, professeurs au collège Saint-John de Cambridge, publièrent un traité (*The most noble, auncient, and learned playe*), fortement inspiré par celui de Boissière et présentant trois variations différentes du jeu sur lequel bien des descriptions modernes reposent. Malgré tout, l'intérêt pour la rithmomachie déclinait rapidement, victime de la concurrence des échecs réformés, devenu le jeu intellectuel par excellence et l'objet d'un intense développement théorique. Le vieux « jeu des philosophes » se voyait encore consacré une annexe dans l'ouvrage échiquéen du duc de Braunschweig-Lüneburg, Gustavus Selenus en 1616. La notoriété de ce livre sauva le jeu des nombres d'un oubli total. Finalement, même si l'écrivain anglais Robert Burton la mentionnait encore dans *Anatomy of Melancholy* (1621) au milieu d'une ▶

(1) Il s'agissait de tirer au sort, par un jet de trois dés, 56 vertus, dont chacune était associée à l'une des combinaisons possibles. De « charité » à « humilité », en passant par « foi » ou « pauvreté », les clercs se partageaient d'abord les vertus puis cherchaient à les associer par paire selon des règles précises. Le vainqueur était celui dont la somme des vertus les plus hautes dans chaque paire s'avérait la plus élevée.

Fig. 3 Position de départ à la rithmomachie.

			25	15	△9									▲100	▲190	■361				h	
			81	45	△6									▲90	■120	■225				g	
				△25	○4	○2							●9	●81	▲64					f	
				△20	○16	○4							●7	●49	▲56					e	
				△42	○36	○6							●5	●25	▲30					d	
				△49	○64	○8							●3	●9	▲36					c	
			169	▲91	△72									▲12	■66	■121				b	
			289	153	△81									▲16	■28	■49				a	
			16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1			

Fig.4
Déplacements des pions depuis la case centrale selon différentes sources.



► liste de distractions d'hiver, l'heure de la rithmomachie était bel et bien révolue. La théorie pythagoricienne des nombres qui la supportait avait, elle aussi, cessé d'intéresser : l'avènement de l'algèbre avait commencé. L'attention des joueurs mathématiciens s'était déplacée vers les jeux de hasard et le calcul des probabilités à la suite de Pascal, Fermat et Huygens.

LE MATÉRIEL

La rithmomachie se joue le plus souvent sur un damier de 8x16 cases. Chaque joueur dispose de 23 pions plats, repérés par des nombres et de forme ronde, triangulaire ou carrée. Ces pions sont réversibles avec des faces blanches et noires, et le même nombre inscrit sur les deux côtés. Les joueurs possèdent aussi une « Pyramide » composée de pions plus petits, non réversibles, numérotés et empilés les uns sur les autres (fig. 2).
Chaque camp se distingue par la parité des Cercles de sa ligne de front.

RÈGLES

Les règles de la rithmomachie présentent des différences importantes d'une source à l'autre. Au demeurant, une même source indiquait parfois plusieurs manières de

MOUVEMENTS

Au Moyen Âge, il était d'usage de compter la case de départ, comme la case d'arrivée. Il s'agit là d'un point très important. Il faut donc insister : à la rithmomachie, se déplacer de 2 (cercles), 3 (triangles) ou 4 (carrés) cases signifie 1, 2 ou 3 pas selon notre façon moderne d'apprécier les mouvements. Si le nombre de cases restaient immuables, on note une extraordinaire variation pour les directions des mouvements selon les auteurs (fig. 4).

PAIRS	IMPAIRS
● 8 Cercles : 2 - 4 - 6 - 8 - 4 - 16 - 36 - 64	● 8 Cercles : 3 - 5 - 7 - 9 - 9 - 25 - 49 - 81
▲ 8 Triangles : 6 - 9 - 20 - 25 - 42 - 49 - 72 - 81	▲ 8 Triangles : 12 - 16 - 30 - 36 - 56 - 64 - 90 - 100
■ 7 Carrés : 15 - 25 - 45 - 81 - 153 - 169 - 289	■ 7 Carrés : 28 - 49 - 66 - 120 - 121 - 225 - 361
△ 1 Pyramide, de valeur 91 : Cercles (1, 4), Triangles (9, 16) et Carrés (25, 36).	△ 1 Pyramide, de valeur 190 : Cercles (16), Triangles (25, 36) et Carrés (49, 64).

Le choix des nombres respecte une logique arithmétique :

	PAIRS				IMPAIRS			
n	2	4	6	8	3	5	7	9
n²	4	16	36	64	9	25	49	81
n (n+1)	6	20	42	72	12	30	56	90
(n+1)²	9	25	49	81	16	36	64	100
(n+1) (2n+1)	15	45	91	153	28	66	120	190
(2n+1)²	25	81	169	289	49	121	225	361

On remarque encore que chaque Pyramide est constituée par une somme de carrés parfaits : $91 = 1^2 + 2^2 + 3^2 + 4^2 + 5^2 + 6^2$; $190 = 4^2 + 5^2 + 6^2 + 7^2 + 8^2$.

La disposition initiale des pions respectait un ordre bien précis, lié aux relations arithmétiques entre les nombres (voir fig. 3).

jouer. Par conséquent, présenter des règles « officielles » n'a aucun sens. Dans la pratique, les joueurs devaient plutôt s'accorder sur un ensemble de conventions. Le lecteur trouvera un exposé détaillé très complet de ces règles dans *l'Odysée des jeux d'échecs*⁽²⁾.

UN PEU D'ARITHMÉTIQUE

Les suites de nombres jouent un rôle capital dans le mécanisme du jeu. Trois catégories rentrent en ligne de compte : la progression arithmétique (suite de nombres qui augmentent ou diminuent d'une valeur constante, appelée raison. Par exemple, les entiers naturels 1, 2, 3, 4 forment une suite arithmétique de raison 1), la progression géométrique (suite de nombres dont le quotient d'un terme quelconque avec le précédent est une constante, appelée également la raison de la suite. Par exemple, la suite des nombres 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 suit une progression géométrique de raison 2) et la progression harmonique ou « musicale » (suite de nombres où le rapport entre deux écarts consécutifs est égal au rapport des nombres extrêmes de ces deux écarts. En langage mathématique, la

« Une même source
indiquait parfois plusieurs
manières de jouer »

suite se compose de nombres de type a, b, c obéissant à la relation $c/a = (c-b) / (b-a)$. Par exemple, les suites (2, 3, 6) et (4, 6, 12) sont des progressions harmoniques).

L'étude de tous les nombres disponibles montre qu'il existe 62 progressions arithmétiques, 30 géométriques et 18 harmoniques possibles à la rithmomachie.

CAPTURES

Les configurations amenant à la capture d'une pièce sont très nombreuses. Il s'agit généralement de réaliser une disposition reliant la nature et le nombre inscrit sur les pièces et le nombre de cases les séparant. Par exemple deux pions A et B peuvent prendre *en embuscade* un pion adverse C selon le résultat d'une opération arithmétique (somme, différence, produit ou quotient) entre A et B (fig. 5).

Dans la plupart des règles, le pion attaquant se déplace, puis prend un pion adverse à distance depuis sa case d'arrivée. Le pion capturé est retourné : il change de camp et peut participer à des combinaisons numériques au profit de son nouveau propriétaire !

LES PYRAMIDES

La Pyramide se déplace comme les pièces qui la composent. Elle peut être capturée, soit d'un seul coup sur sa valeur numérique totale, soit étage par étage en considérant

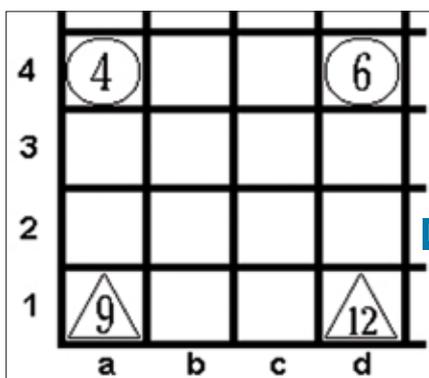


Fig. 5

Victoria excellentissima : les Pairs gagnent par « victoire très excellente » avec une suite arithmétique (6, 9, 12), une suite géométrique (4, 6, 9) et une suite harmonique (4, 6, 12).



Fig. 6 Une reconstitution contemporaine de rithmomachie.

les pions qui la forment pris individuellement. Si elle perd tous ses pions d'un type donné, elle perd aussi la possibilité de se déplacer comme ce type de pion.

FIN DE PARTIE

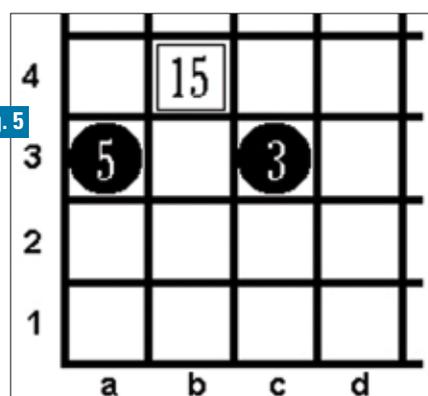
La victoire s'obtient en deux étapes distinctes : il faut d'abord s'emparer de la Pyramide adverse. Ensuite, il faut parvenir à réaliser un *trionphe* qui consiste à placer trois ou quatre pions en ligne droite ou en carré dans

le camp adverse en formant une progression arithmétique, géométrique ou harmonique. Les pions doivent être alignés et équidistants, en ligne, en colonne ou en diagonale. L'arrangement des pions doit respecter l'ordre numérique de la progression (fig. 6).

De nos jours, certains tentent de faire renaître la rithmomachie. Certains avatars, légèrement simplifiés, ont fait l'objet de programmations sur logiciel, voire même de commercialisation. Car les nombres gardent beaucoup de mystères et cette bataille qui les oppose conserve toute sa saveur. ♦

Le Carré 15 blanc est pris par les Cercles noirs 3 et 5 parce qu'il se trouve à 1 pas de ces derniers et que $3 \times 5 = 15$.

(2) J.-L. Cazaux, Praxéo, 2010 (voir bibliographie).



POUR EN SAVOIR PLUS

- M. Boutin, « Découvrez la Rithmomachie », *Jeux & Stratégies* n°26, avril - mai 1984.
- J.-L. Cazaux, *L'Odysée des jeux d'échecs*, Paris, Praxéo, 2010. (Avec un chapitre très complet sur la rithmomachie)
- A.-E. Moyer, *The Philosopher's Game : Rithmomachia in Medieval and Renaissance Europe*, The University of Michigan Press, 2001.

UNE BRÈVE HISTOIRE DES CARTES À JOUER

Arrivées à la fin du Moyen Âge, les cartes à jouer n'ont cessé d'intriguer les historiens. Le père Ménestrier, le premier d'entre eux, jetait en 1704 les bases : les cartes à jouer ne sont pas connues en Europe avant la fin du XIV^e siècle.



Fig.1 Fac-similé des cartes mameloukes du musée Topkapi d'Istanbul.

C'est au père jésuite Claude-François Ménestrier que revient le mérite d'avoir, le premier, esquissé les grandes lignes de l'histoire des cartes à jouer dans son livre *Bibliothèque curieuse et instructive de divers ouvrages, anciens et modernes, de littérature et des arts* (Paris, 1704). Fort de l'exhumation d'un livre de comptes du roi Charles VI, le savant jésuite croyait pouvoir dater l'émergence des cartes de 1392. Parce qu'il y était question d'un peintre nommé Jacquemin Gringonneur, on a par la suite attri-

bué l'invention des cartes à ce personnage. D'autres historiens ont cherché à remonter plus haut dans le temps et à placer au XIII^e, voire au XII^e siècle, l'apparition des cartes en Europe. Un modèle s'imposait : celui des échecs. Comme le « noble jeu », les cartes ne pouvaient être que d'origine orientale ; les Arabes les avaient acheminées en Occident par les voies habituelles de leur « empire » – mais quelques siècles après – et l'Espagne, se trouvant tout naturellement en fin de circuit, ne pouvait qu'être la voie de passage privilégiée.

Mais la plupart de ces sources ont mal résisté à la critique. La mention du roman de *Renard le Contrefait* (vers 1340) n'est présente que dans une version du XV^e siècle, celle du synode de Wurtzbourg (1329) est le fruit d'une confusion de mots (où *chorearum*, « des danses », a été pris pour *chartarum*, « des cartes [à jouer] »). Le « jeu du roi et de la reine », interdit par le synode de Worcester (1240), est – on le sait aujourd'hui – un jeu de compagnie, et le livre de Marco Polo n'a jamais fait état de cartes à jouer. Les Croisés et les Bohémiens, régulièrement invo-



Fig.2
Les trois systèmes de couleurs, respectivement, de gauche à droite : couleurs « latines », « germaniques », « françaises ».

qués, n'ont jamais apporté les preuves que l'on attendait d'eux. En revanche, ni Pétrarque († 1374) ni Boccace († 1375), pourtant tous deux attentifs aux loisirs les plus agréables, ne font la moindre allusion au jeu de cartes.

L'unanimité semblant aujourd'hui se faire sur un certain nombre de documents sûrs qui s'étagent entre 1377 et 1400, sans exclure quelques références plus anciennes (1370, voire 1367), on résumera ce débat en situant vers 1365 l'arrivée des cartes à jouer en Europe.

D'OÙ ?

D'où vient le jeu de cartes ? D'Orient, très probablement. Écartons tout de suite l'hypothèse d'une invention européenne : en dépit des apparences, les symboles de couleurs aujourd'hui encore en usage ne relèvent ni de l'héraldique, ni de l'emblématique traditionnelle. En revanche, l'aspect « numéral » a de tout temps fait pencher en faveur d'une origine arabe. Et l'on a longtemps tenu le tarot, autrefois considéré comme l'ancêtre du jeu de cartes parce que les exemples conservés sont parmi les plus anciens, comme une création « égyptienne ».

C'est un fait : le jeu de cartes émerge dans nos archives comme un tout, déjà constitué. La description qu'en fournit sans équivoque le moine Jean de Rheinfelden en 1377 est celle d'un ensemble de feuillets, divisé en quatre couleurs, dotées chacune d'une hiérarchie comprenant trois personnages – un roi et deux autres figures subalternes, suivies de valeurs du dix au un, soit 52 cartes. Et si, selon cet auteur, il existe des variantes, le jeu décrit est commun.

Certaines des premières mentions du jeu désignent clairement le monde arabe : la chronique de Viterbe (1379) évoque les « Sarrasins », l'inventaire des biens du duc d'Orléans (1408) compte quelques « cartes sarrasines ». L'hypothèse d'une origine orientale a trouvé une confirmation éclatante dans la découverte, au musée Topkapi d'Istanbul, d'un jeu de



cartes mamelouk presque complet (fig. 1), peint à la main, et révélant quatre couleurs – dirhams, coupes, cimenterres, maillets de polo – qui pourraient être les modèles, à peine déformés, des couleurs « latines » encore en usage en Italie et en Espagne ainsi que dans le « tarot de Marseille ». Quelques fragments un peu plus anciens, dispersés dans d'autres musées, complètent cette trouvaille qu'entourent désormais des références puisées dans la littérature arabe et notamment dans certaines des *Mille et une nuits*. ▶

Une figure de carte lyonnaise de la fin du XV^e siècle, gravure sur bois, couleurs au pochoir – Collection du Musée Français de la Carte à Jouer, Issy-les-Moulineaux.

Cette carte fait partie d'un ensemble de 15 cartes à jouer lyonnaises ayant servi à renforcer le plat de reliure d'un ouvrage imprimé avant 1500. De ce fait, elles ont gardé l'éclat de leurs couleurs d'origine.

Lyon, qui semble avoir accueilli les premières cartes venues d'Italie, était un centre très réputé aux XV^e et XVI^e siècles.

Son rôle a d'ailleurs, sans doute, été déterminant pour la fixation des couleurs françaises (trèfle, carreau, pique, cœur) et pour la substitution de la dame, au cavalier des cartes italiennes.

Fig.4



© Musée Français de la Carte à Jouer.

Le « Chariot », carte d'un jeu de Tarot Italien attribué à l'École de Ferrare, vers 1450, peinture à fond d'or étampé sur papier en plusieurs couches, préparé gesso ; dos : uni argent sur bol rouge d'Arménie – Collection du Musée Français de la Carte à Jouer, Issy-les-Moulineaux.

► COMMENT ?

C'est donc sous la forme la plus classique d'un jeu à quatre couleurs que les cartes à jouer, venues du monde arabe, qui les tenait probablement de la Perse, a fait irruption en Europe dans la deuxième moitié du XIV^e siècle. Il est certes difficile de situer le ou les points d'entrée du nouveau jeu, mais tout désigne l'arc qui va de Valence, en Espagne, à Pise, en Toscane, sans oublier Florence et Venise – Venise dont on sait les liens privilégiés qu'elle possède avec l'est du bassin méditerranéen et dont on connaît le goût pour tout ce qui est oriental, objet d'une mode qui marquera profondément la vie et les mœurs de la Sérénissime.

De ces premiers ports d'entrée, les cartes ont connu une diffusion « naturelle » à la fois vers les autres cités de l'Italie du Nord et vers les vallées germaniques, remontant rapidement vers les États bourguignons, puisqu'en 1379, le duc et la duchesse de Brabant jouaient aux cartes. Mais l'extrême précocité des mentions des *naibs* dans les documents catalans – 1370, 1380 et plusieurs inventaires antérieurs à 1400 –, la mise en évidence récente de cartes anciennes au style très mauresque laissent penser que Barcelone a dû accueillir les cartes en même temps que l'Italie du Nord.

Les progrès du nouveau jeu furent spectaculaires : en l'espace de quelques décennies, les cartes à jouer se répandent en Italie et dans les pays rhénans, les États bourguignons – jamais en retard d'une innovation culturelle – et la Catalogne. Par contraste, le royaume de France paraît en retrait, et ce n'est guère avant les toutes dernières années du XIV^e siècle que l'on y trouve les premières mentions du nouveau jeu – notamment celle de Jacquemin Gringonneur. Mais, à partir de 1400, les documents se multiplient comme ailleurs. En 1404, à Creil, le jeu est encore un peu trop nouveau pour les plus âgés, mais en 1408, à Paris, d'intrépides jeunes gens ont déjà compris les mécanismes du « bonneteau » pour gruger un marchand breton.

LES PLUS ANCIENNES CARTES À JOUER

On n'a pas conservé de cartes contemporaines de ces premières mentions. Et, sans le secours de certains textes, nous aurions grand-peine à les imaginer. Leur production relève alors de « peintres », artistes de cour ou artisans aux talents multiples. Si les commandes princières vont à des



Fig.5

Deux cartes italiennes du XV^e siècle.



Dès le milieu du XV^e siècle se forment des corporations de cartiers.

peintres en renom usant de matériaux coûteux, il n'est pas exclu qu'une fabrication plus populaire ait vu le jour dès la fin du XIV^e siècle afin de répondre à une demande croissante. Les paysans de Creil ou les bourgeois de Barcelone n'utilisaient certainement pas des cartes enluminées à grand prix. L'usage d'imprimures (pochoirs), déjà connu au XIV^e siècle, peut avoir aidé à confectionner des cartes de manière plus expéditive. La diffusion de la xylographie, à partir de 1400, a probablement ouvert des perspectives de multiplication rapide des figures. Ainsi, le XV^e siècle voit coexister des cartes de luxe, enluminées, aujourd'hui conservées en nombre, et des productions plus populaires, confiées à la gravure sur bois (et extrêmement rares).

Le jeu de Stuttgart, ainsi appelé parce qu'il est conservé au Württembergisches Landesmuseum, constitue certainement le plus ancien jeu de cartes connu. Peint sur fond d'or, sur papier, avec des pigments de luxe, il offre de grandes cartes représentant des seigneurs et des dames, au milieu d'oiseaux et d'animaux évoquant le thème de la chasse. Des analyses, faites il y a une cinquantaine d'années, ont conclu à une date autour de 1430.

LE TAROT

On ne peut passer sous silence les splendides tarots peints pour les familles Visconti et Sforza, qui régnèrent à Milan au cours du XV^e siècle, dont trois grands ensembles ont été conservés, que l'on attribue au

peintre Bonifacio Bembo : le tarot « Brambilla » (48 cartes à la Pinacothèque Brera, Milan), peint sans doute peu avant 1444 pour Filippo-Maria Visconti ; le tarot « Visconti di Modrone » (67 cartes à l'Université Yale, aux États-Unis), peint un peu après, mais avant 1447 ; enfin, le tarot « Visconti-Sforza » (74 cartes réparties entre New York et Bergame), peint après 1450 pour Francesco Sforza. Milan ne fut pas le seul foyer du nouveau jeu : Florence, Bologne, Sienne connaissent le tarot dès le milieu du XV^e siècle, mais Ferrare, où le jeu est signalé en 1442 – première mention sûre des *trionfi* (nom donné alors au tarot) – connaît une vraie passion qu'alimente la cour des Este. Peu de cartes nous sont restées, mais les archives sont assez parlantes. Dans la deuxième moitié du XV^e siècle, le tarot achève de conquérir la péninsule italienne, jusqu'à Naples où l'on peint des cartes de *trionfi* en 1473. Avec le tarot et sa série supplémentaire spéciale naît la notion d'atout. ▶



© BnF

Tarot de Charles VI, le Valet d'épées, v.1450-1500 – Paris, BnF, Estampes et photographies, réserve KH-24-4.

► LES PREMIERS TYPES POPULAIRES

Les joueurs avaient besoin de dessins aisément identifiables ; très vite, ils exigèrent des cartes une lisibilité que ne pouvaient leur apporter les splendeurs dorées des figures enluminées. Ce besoin de systématisation obligea à constituer des séries homogènes, que la gravure sur bois permettait de répéter sans faillir et qu'elle a sûrement contribué à fixer. Les personnages et les symboles de couleurs y sont stylisés, les types se figent dans des "portraits" bien reconnaissables. Ici et là, passé le foisonnement initial, apparaissent des modèles qui s'installent durablement dans les traditions locales, jusqu'à perdurer encore de nos jours.

Chaque région, chaque ensemble culturel a ainsi donné naissance à des formes et des dispositions bien caractéristiques. Les spécialistes distinguent ainsi trois familles de

couleurs ou "enseignes" (fig. 2) : enseignes « latines » (coupes, épées, bâtons, deniers), installées dans le sud de l'Europe ; enseignes germaniques (cœurs, feuilles, glands, grelots), propres aux pays de langue allemande ; enseignes françaises enfin (cœurs, piques, trèfles, carreaux), qui nous sont aujourd'hui si familières. Dans chaque groupe, des portraits stéréotypés se sont figés, parfois dès la fin du XV^e ou le début du XVI^e siècle.

LA XYLOGRAPHIE AU SERVICE DES CARTES À JOUER

Comment répondre à l'énorme demande pour ce nouveau jeu de hasard ? Coïncidence heureuse, la xylographie faisait son apparition. Probablement destinée à ses débuts à l'impression sur étoffe, la gravure sur bois rencontra le papier à la fin du XIV^e siècle. Elle rendait possible enfin la multipli-

cation mécanique des images. On a beaucoup insisté depuis deux siècles sur cette association, au point de voir parfois dans les cartes à jouer les premiers exemples de la gravure sur bois.

Quand la xylographie se répandit, elle fut au début entre les mains de « tailleurs d'images » qui produisaient aussi bien des estampes religieuses que des cartes à jouer. Mais les métiers tendent à se spécialiser, et l'on voit vite apparaître des « tailleurs de moules de cartes », autrement dit des graveurs de bois d'impression de cartes à jouer. On en signale dès les années 1430-1440 à Venise, à Nuremberg et à Lyon (fig. 3), trois villes où les arts graphiques sont en plein épanouissement. À ces techniciens de la gravure, il convient d'ajouter un nouveau métier : celui d'imprimeur de cartes à jouer ou « cartier »

Le métier de cartier ne pouvait être que florissant et, dès le milieu du XV^e siècle, on voit même se former des corporations : ainsi à Barcelone en 1465, à Toulouse en 1466. Lyon, curieusement, malgré un nombre impressionnant de cartiers, resta longtemps rétive à une telle organisation. La qualité et l'abondance de son papier, la situation géographique centrale de la France, sa démographie en pleine croissance expliquent certainement l'essor spectaculaire de la production de cartes à jouer dans notre pays. Mais une innovation décisive allait imposer les produits français au reste de l'Europe : au lieu de graver et d'imprimer les symboles de couleurs sur les cartes de points, ce que faisaient leur confrères italiens et allemands, les cartiers français avaient compris très tôt qu'il suffisait d'utiliser des symboles stylisés traités en à-plats noirs ou rouges, qui pouvaient être réalisés d'un seul coup de pochoir. On faisait ainsi l'économie de la gravure. Seules les figures étaient désormais imprimées. Ces couleurs « françaises », nées vers 1460/70, vont conquérir la planète. ♦

POUR EN SAVOIR PLUS



- **D'Allemagne**, H.-R. *Les cartes à jouer du XIV^e au XX^e siècle*. 2 vol., Paris, 1906.
- **Depaulis**, T. *Tarot, jeu et magie*. Paris, 1984 (exposition Bibliothèque Nationale).
- **Depaulis**, T. « L'apparition de la xylographie et l'arrivée des cartes à jouer en Europe », *Nouvelles de l'Estampe*, n° 185-6, déc. 2002-fév. 2003, p. 7-19.
- **Hoffmann**, D. *Le monde de la carte à jouer*. Leipzig, 1972.