Éditions Safran

Jeux et jouets à travers les âges

Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux

INÉDIT
Avec reconstitution des règles de jeu



Catherine Breyer

Jeux et jouets à travers les âges

Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux

par

Catherine Breyer

Collaboratrice scientifique d'archeolo-J

Éditions Safran

2010

01_ptitre.indd 3 14/03/10 11:36:33

Avec la collaboration de :

Florence Bertrand,
Pascale Demeulenaere,
Ingrid Nachtergael

Avec tous nos remerciements à :

Karine Bausier,
Pierre Claeys,
Anne-Sophie Dagneau,
Jean-Marie Degolla,
Dominique Dupuis,
Dominique Longrée

Dessins :

Maggy Destrée,
Jérémie Magermans,
Jérémie Obsomer

Illustration de couverture :
Fragment de table de jeu en bois, pions et dés découverts à Vimose au Danemark.

Monde nordique, III^e^-IV^e^ siècle.
Danemark, Vimose (Funen).
(Copenhague, National Museum of Denmark).

© 2010

Éditions Safran
Rue des Genévriers, 32
B – 1020 Bruxelles, Belgique
editions@safran.be
www.safran.be

Toute reproduction intégrale ou partielle, faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'éditeur ou de ses ayants droit est illicite.

ISBN 978-2-87457-019-3
D/2010/9835/51

Imprimé en Belgique

01_ptitre.indd 4 14/03/10 11:36:33

Préface

Sensibiliser le public, et plus particulièrement les jeunes, à toutes les traces du passé de nos civilisations est la mission que s'est fixée le Service des Jeunesses archéologiques de Belgique. Depuis 1969, cette association, plus sympathiquement appelée archeolo-J, accueille des stagiaires dès l'âge de 12 ans, lors d'activités liées à l'archéologie et au patrimoine (stages de fouilles archéologiques, de prospection, voyages, excursions…).

À travers celles-ci, le passé est abordé, touché, perçu, visualisé sur base de traces réelles. Mais archeolo-J est avant tout une association de « loisirs actifs » qui vise à apprendre tout en s'amusant.

C'est dans cet esprit que le thème des jeux fut abordé. Lors d'un week-end centré sur cette thématique, des jeux anciens ont pu être expérimentés sur base de règles reconstituées à partir de diverses études scientifiques sur ce sujet. Le thème s'est dès lors révélé un moyen original et concret pour aborder certains aspects des civilisations anciennes tout en s'amusant. Ainsi, l'on constate que les jeux égyptiens se fondent avant tout sur le hasard (les pions avancent selon un nombre de points obtenus par un lancer de petits bâtonnets faisant office de dés) comme si les joueurs s'en remettaient à une volonté divine. Avec un peu d'expérience toutefois, le joueur peut développer certaines manoeuvres qui lui permettent de bloquer le jeu de son adversaire. Les jeux grecs et romains, au contraire, révèlent un esprit de tactique digne des grands stratèges de l'époque.

Depuis lors, une exposition itinérante a vu le jour, accompagnée d'une mallette contenant des reconstitutions de jeux de société égyptiens, romains… Offrant un aperçu des connaissances actuelles sur les jeux, depuis l'Antiquité jusqu'aux Temps modernes, elle se divise en deux parties principales : les jeux de société et les jeux et jouets de l'enfance. Chaque partie aborde le thème dans l'Égypte ancienne, à l'époque gréco-romaine et en Europe médiévale et post-médiévale.

Mise gratuitement à la disposition des écoles, centres culturels, musées… qui en font la demande, cette exposition circule depuis 1999, à un rythme soutenu, dans toute la Belgique et en France.

Une conférence sur « Les jeux de société dans l'Antiquité », largement illustrée, est également proposée aux établissements scolaires et culturels.

SPECIMEN

01_ptitre.indd 5 14/03/10 11:36:33

Elle est suivie d'une animation permettant de tester les jeux reconstitués et d'aborder ainsi de manière ludique certains aspects de la vie et des croyances de cette époque.

Le succès remporté par ces activités démontre l'intérêt du public, jeune ou moins jeune, amateur, passionné ou curieux, et cet engouement nous a décidés à entreprendre ce projet de publication.

Cet ouvrage n'aborde que les jeux de société et les jeux et jouets des enfants, laissant de côté tous les autres loisirs (sports, spectacles…). Pour ceux-ci, archeolo-J a publié une synthèse des connaissances archéologiques et historiques, illustrée de documents iconographiques, ainsi qu'une série de textes antiques et leur traduction. Elle fut éditée conjointement avec l'espace gallo-romain d'Ath sous le titre *Se divertir en Gaule Belgique à l'époque romaine* et parut dans la série des dossiers pédagogiques Gallia Belgica.

Cet ouvrage a pu voir le jour grâce à la réflexion et au travail de plusieurs personnes, non seulement celles qui ont collaboré directement à la publication ou celles qui ont pris plaisir à tester les règles des jeux ici présentées, mais aussi les personnes qui ont réfléchi, mis au point les diverses activités qui sont à l'origine de cette publication. Qu'elles en soient ici remerciées.

Joël GILLET
Président d'archeolo-J

www.archeolo-j.be

SPÉCIMEN

Sommaire

Jeux de société

Prélude

De l'origine du jeu… 12
De la socialisation du jeu… 14
De l'étude des jeux anciens… 15
Des limites de nos connaissances… 17
De la classification des jeux… 19
Des règles des jeux… 20
Des apports de l'expérimentation des jeux… 23
De l'évolution de la mentalité du jeu… 23
Comment préparer ou rassembler facilement le matériel à prévoir pour ces jeux ? 24



Les jeux de société en Égypte ancienne et au Proche-Orient

Introduction 28
Mehen ou Jeu du Serpent 35
Jeu des 58 trous 45
Senet ou Jeu du Passage 49
Aseb (?) ou Jeu des Vingt Cases 57



Règles de jeu

Mehen ou Jeu du serpent 40
Tjau ou Jeu des voleurs 42
Mehen ou Jeu du Serpent (Autre hypothèse) 43
Jeu des 58 trous 46
Senet ou Jeu du Passage 54
Aseb (?) ou Jeu des Vingt Cases 58
Jeu royal d'Ur 64
Jeu royal d'Ur (variante tardive) 66



SPECIMEN

Les jeux en Grèce ancienne

Introduction 68

Les jeux de table 70
Jeu de Polis 70
Pente Grammai ou Jeu des Cinq Lignes 71
Diagrammismos 71

Les jeux de hasard 74
Dés et osselets 74



Règle de jeu

Pente Grammai ou Jeu des Cinq Lignes 73



Les jeux dans le Monde romain



Les jeux de table 76
Ludus Latrunculorum ou Jeu des Latroncules 79
Ludus Duodecim Scriptorum ou Jeu des Douze Caractères 87
Tabula ou Jeu des Tables 95
Jeu de la Marelle 99

Les jeux de hasard 104



Règles de jeu

Latrunculi ou Jeu des Latroncules (1) 81
Latrunculi ou Jeu des Latroncules (2) 82
Latrunculi ou Jeu des Latroncules sur un plateau marqué de lignes (1) 84
Latrunculi ou Jeu des Latroncules sur un plateau marqué de lignes (2) 86
Duodecim Scripta ou Jeu des Douze Caractères 88
Jeu des Tables 96
Jeu de la Marelle 101
Jeu de la Marelle à trois 103
Jeux de dés 108

SPECIMEN

Les jeux de société en Europe médiévale et post-médiévale

Introduction 110
Les sources d'information 110
Jeu d'Échecs 115
Jeu des Tables, ancêtre du Trictrac 119
Jeu de la Marelle ou des Mérelles 140
Jeu du Renard et des Poules et ses origines 146
Jeu de l'Oie 152
Jeu de Dames 156
Les jeux de cartes 156
Les jeux de dés 161



Règles de jeu

Trictrac 124
Revertier 130
Jeu des Dames rabattues 132
Jeu du Tourne Case 133
Backgammon 134
Jacquet 136
Garanguet 138
Mérelles avec dés (1) 142
Mérelles avec dés (2) 143
Mérelles avec douze pions par joueur 145
Cercar la liebre 147
Alquerque de doze 149
Jeu du Renard et des Poules ou du Renard et des Oies 151
Jeu du Serpent ou Passe-temps royal de Cupidon 155

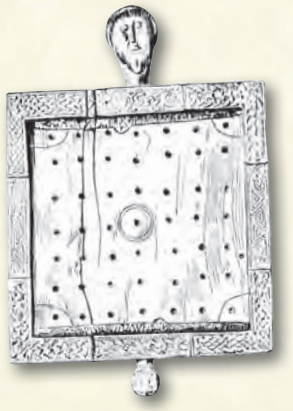
Les jeux de société dans le Monde nordique

Introduction 162
Les jeux de *Hnefatafl* 166
Jeu de *Brandub* 167
Le *Fidchell* irlandais et le *Gwyddbwyll* écossais 172
Jeu de *Tawlbwrdd* 175
Jeu de *Tablut* 179



Règles de jeu

Brandub 169
Gwyddbwyll ou Jeu de *Fidchell* 173
Tawlbwrdd 176
Tablut 180



SPÉCIMEN

Jeux et jouets de l'enfance



Jeux et jouets de l'enfance à travers les âges

Jeux et jouets de l'enfance dans le Monde antique 184

Jeux et jouets de l'enfance aux Moyen Âge et Temps modernes 188

Jouets et jeux de l'enfance à travers les âges 190
Jouets de la prime enfance 192
Les poupées 193
Mobilier et dînette 197
Pantins et marionnettes 198
Les animaux 199
Les moyens de transport 202
Les noix 203
Les billes 208
Les osselets 209
Le yo-yo 212
Les jonchets 213
Le bilboquet 214
Le diabolo 214
Sabot, toupie et toton 215
Le cerceau 217
La balle 218
Les quilles 220
La balançoire et la bascule 220
La corde à sauter 221
Jeux sans jouet 221
Autres jeux de hasard et jeux de société 223

Les jeux de Gargantua décrits par François Rabelais 226

Les jeux d'enfants de Pierre Breughel 231



Règles de jeu

Jeux de noix
Nuces Castellatae ou Tours de Noix 205
Jeu du Plan incliné 205
Jeu de Pair-Impair 206
Jeu de l'Orca 206
Jeu du Delta 207
Jeu du Cercle 207

Jeu d'osselets
Pente Litha ou Jeu des Cinq Osselets 210

Jeux sans jouet
Micatio ou *Micare Digitis* 225
Jeu de la main chaude 225

SPÉCIMEN

Conventions

Nombre de personnes	Durée moyenne d'une partie
Niveau de difficulté	Classification du jeu

Chaque règle de jeu est illustrée d'un schéma de départ, utilisant les conventions suivantes :

Départ des pions

Sens de déplacement des pions

Sortie des pions à la fin du jeu

Annexes

Notes 236
Bibliographie 240
Crédits photographiques 251
Index 254

Europe, XVI^e siècle. Publié par Hieronymus Cock. Feuillet de papier, imprimé par gravure. L. 51,9 cm × H. 33,2 cm. (Londres, British Museum inv. 1866,0407.43)



« La grande fête de notre village »

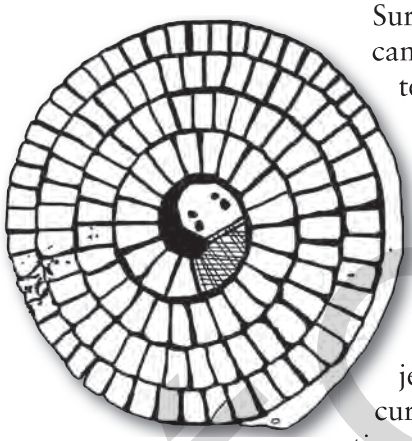
Feuillet imprimé s'inspirant du tableau de Pierre Breughel intitulé « La Kermesse de Saint George ». Parmi les paysans se divertissant aux multiples activités festives (boire, danser, jeux de balle, balançoire, reconstitution de la bataille entre saint George et le dragon…), des enfants prennent part à la fête, jouant avec un cheval-bâton ou à d'autres amusements.

SPECIMEN

Mehen ou Jeu du Serpent

Ce jeu est l'un des plus anciens qui soit attesté en Égypte. Il est pratiqué durant tout le III^e^ millénaire, mais il disparaît soudainement à la fin de l'Ancien Empire (vers 2200-2000 avant J.-C.), peut-être à cause des troubles de la première période intermédiaire ou pour des raisons religieuses.

Le Mehen est connu par une quinzaine d'exemplaires retrouvés dans des tombes, ainsi que par quelques représentations sur des parois de tombeaux et de rares inscriptions qui en mentionnent le nom. Les tables de jeu ont la forme d'un serpent lové autour de sa tête d'où son nom de *Mehen* qui signifie « enrouler » ou « celui qui est enroulé », mais qui s'utilise aussi pour désigner le serpent.



Jeu de Mehen en albâtre dont la queue du serpent prend la forme d'une tête de canard ou d'oie, sculptée dans la masse[12].

Égypte, Ancien Empire (vers 3150 avant J.-C.). Provenance inconnue. Albâtre. Ø 38 cm × ép. 4,5 cm. (Original conservé à Chicago, Oriental Institute Museum inv. 16950)

Sur certains exemplaires, une tête d'oie ou de canard émerge de la queue du serpent (à l'extérieur de la spirale). Cette tête pourrait être une allusion à une très ancienne tradition du Mythe de la Création selon laquelle la vie est apparue sous la forme d'un œuf pondu par une oie (ou un jars dans la version plus récente) et fertilisé par un dieu ayant pris l'aspect du serpent.

Il est vraisemblable en tout cas que le jeu recèle toute une symbolique encore obscure à nos yeux ; dans beaucoup de civilisations, le cercle symbolise le temps et l'éternité tandis que la spirale est signe d'immortalité. Dans la civilisation égyptienne plus particulièrement, le serpent symbolisera généralement la vie perpétuellement renouvelée car il semble renaître après chaque mue.

Le serpent se trouve indifféremment enroulé dans un sens ou dans l'autre. La spirale concentrique du corps de l'animal présente un nombre variable de circonvolutions divisées par des cases en creux et en relief. Le nombre de cases varie suivant la taille du plateau (d'une trentaine jusqu'à 400 sur une représentation iconographique !).

Aucune pièce n'a été retrouvée en association directe avec les plateaux de jeu. Cependant, la fresque de la tombe de Hésy (illustrée plus haut) montre à côté du Jeu de Mehen une boîte à casiers contenant, bien rangés, trois lions, trois lionnes et 36 billes noires, rouges et blanches. Il semble donc que le jeu se pratiquait avec deux sortes de pions : des billes et des figurines d'animaux sauvages, le plus souvent des lions et des lionnes couchés. De tels pions ont

SPECIMEN

été découverts dans plusieurs tombeaux de l'Ancien Empire.

L'usage de bâtonnets de lancer ou d'osselets n'est pas attesté, ni parmi les découvertes archéologiques, ni sur les représentations iconographiques ; toutefois, les scènes montrant des joueurs en train de jouer au Mehen pourraient indiquer qu'il s'agit néanmoins d'un jeu de hasard.

L'organisation du jeu reste cependant très hypothétique. D'après les représentations iconographiques et le nombre de pions associés à ce jeu, il semble que, contrairement aux autres jeux égyptiens connus, le Mehen pouvait se jouer à plus de deux joueurs. Le nombre de billes qui figurent sur la fresque de la tombe de Hésy induirait même la participation de six joueurs.

Certains spécialistes[13] établissent un rapprochement avec un jeu encore pratiqué de nos jours au Soudan qui pourrait permettre de se représenter les règles du Jeu du Serpent. En effet, le Jeu de la Hyène[14] se joue sur un tracé en spirale fait de trous marqués dans le sable, le nombre de trous n'étant pas constant. La dernière case, au centre, figure le puits et la première représente le village. Chaque joueur bouge d'abord un pion, nommé la « mère », qui part du village pour aller laver les habits au puits ; elle passe sur les cases intermédiaires nommées « journées de voyage ». Une fois au puits, les « mères » peuvent retourner au village après avoir effectué un nombre de points



Jeu de Mehen en terre émaillée bleu turquoise provenant de la tombe du roi Peribsen à Abydos. À noter que cet exemplaire est reconstitué à partir d'un fragment du plateau de jeu.

Égypte, Ancien Empire (IIe dynastie, vers 2800 avant J.-C.). Égypte, Abydos, tombe de Peribsen. Ø 20 cm × ép. 2,5 cm. (Morlanwelz, Musée royal de Mariemont inv. B.102)

Mehen

Le terme *Mehen* désignera, dans les textes religieux à partir du Moyen Empire, le dieu Serpent de l'ancien culte solaire égyptien, divinité bénéfique dont le corps entoure et protège la barque solaire durant son passage nocturne dans le monde souterrain. Certains spécialistes ont émis l'hypothèse que le jeu aurait été abandonné, voire interdit après l'Ancien Empire, en raison de cette implication religieuse. D'autres posent la question de savoir si c'est la divinité qui s'est inspirée du jeu ou si le jeu a été tiré d'une mythologie existante, auquel cas, le jeu pourrait avoir eu une signification religieuse également. Une hypothèse avancée pour expliquer la présence de plateaux de jeu à côté du défunt serait que le Mehen aiderait celui-ci à prendre place, symboliquement, dans l'embarcation de Ré, et lui permettrait ainsi de renaître.

SPECIMEN

requis. Lorsque la mère d'un joueur atteint le village, elle est remplacée sur le parcours par un nouveau pion appelé « hyène » qui se dirige vers le puits à pas doubles pour boire et essayer d'avaler, sur son trajet de retour, les mères encore sur la piste.

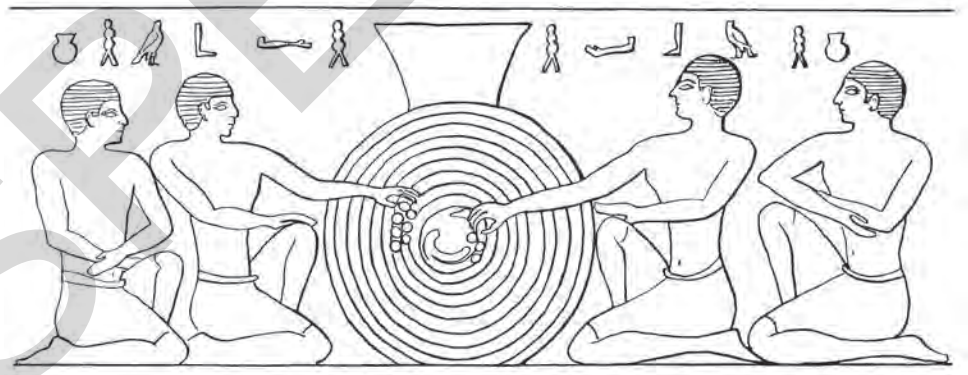
Les points permettant de déplacer les pions sont obtenus par un lancer de trois bâtonnets ayant chacun une face verte et une face blanche. Il est intéressant de remarquer que les lions et lionnes découverts avec les jeux égyptiens peuvent couvrir au moins deux cases, ce qui permet le rapprochement avec les hyènes du jeu africain qui vont à pas doubles. Dans le Jeu de la Hyène, toutefois, chaque joueur ne possède que deux pions (une mère et une hyène) alors que dans le Mehen, il semble que chaque joueur disposait de plusieurs billes (peut-être six) et d'un lion ou lionne. De plus, outre le fait qu'on ne sait pas quelle signification les anciens Égyptiens donnaient aux billes et au parcours sur le corps du serpent, d'autres auteurs mettent en doute ce rapprochement en raison du grand écart chronologique entre ces deux jeux.



Pions en forme de lions et lionnes couchés utilisés pour le Jeu de Mehen.

Égypte, Ancien Empire (I^re^ dynastie, vers 3100-2900 avant J.-C.). Égypte, Abou Roach. Ivoire d'éléphant. L. 9,2 cm × H. 5 cm. (Paris, Musée du Louvre inv. E 16667-16670)

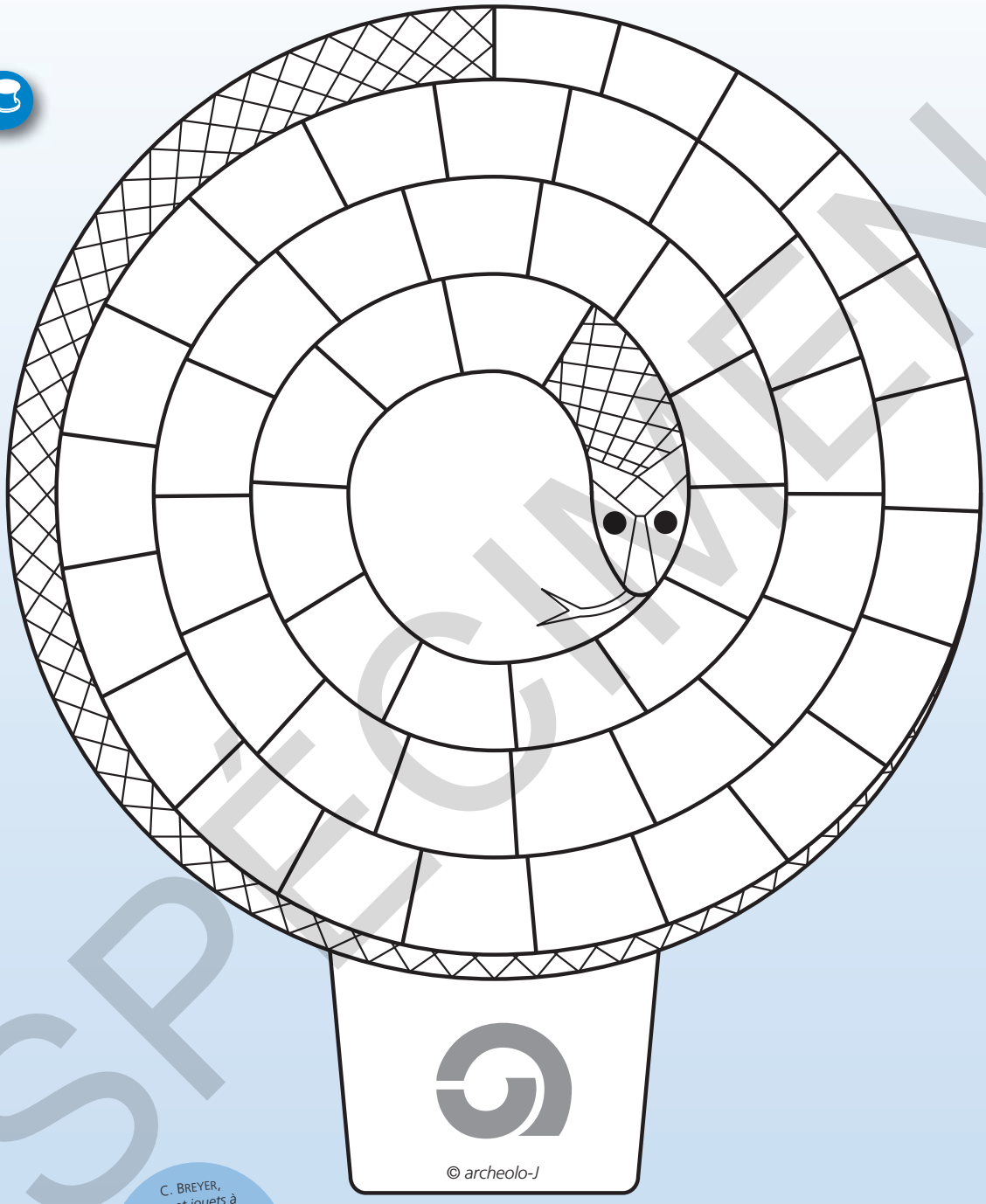
Une hypothèse plus récente[15] avance que les pions utilisés pour le Mehen étaient bien les lions et lionnes, mais que les billes auraient servis de moyen d'avancement des pions, en relation avec un jeu (identifié comme étant le *Tjau* ou Jeu des Voleurs) dans lequel un des joueurs cache un certain nombre de billes à deviner par l'adversaire.



Quatre hommes jouant au Mehen. L'inscription « jouer au Mehen » confirme bien le nom du jeu par rapport à sa forme. Deux des joueurs semblent manipuler des billes, tandis que les deux autres ont les bras croisés[16].

Égypte, Ancien Empire (V^e^ dynastie, vers 2480-2330 avant J.-C.). Égypte, Saqqara, tombe de Rashepses. (Original *in situ* ?)

SPÉCIMEN



© archeolo-J

C. BREYER, *Jeux et jouets à travers les âges. Histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Éditions Safran, Bruxelles, 2010, p. 38. Reproduction interdite, sauf dans le cadre familial.

Jeu du Serpent

SPÉCIMEN

Le jeu semble en tout cas complètement abandonné à la fin de l'Ancien Empire. Il apparaît encore sur deux représentations d'époque saïte, à la XXVI[e] dynastie (664-525), mais il est fort probable que les règles n'en étaient plus connues. Aucun témoignage archéologique ne vient corroborer une possible survivance du jeu aussi tardivement et cette époque est, en outre, réputée pour reprendre des représentations de l'Ancien Empire sans en comprendre le sens.

Des fouilles récentes à Chypre ont révélé l'existence au II[e] millénaire avant notre ère de plateaux de jeux comportant une spirale percée de trous que les archéologues rapprochent du jeu égyptien du Mehen. Aucun élément probant ne vient toutefois étayer cette hypothèse.



Jeu de Mehen en calcaire jaune comportant des cases alternativement en creux et en relief. Deux têtes (et départ de corps) de serpent au centre de la spirale entourent un creux circulaire, figurant peut-être un œil.

Le plateau repose sur un pied, lui donnant l'aspect d'une table d'offrande.

Égypte, I[re]-II[e] dynastie. Provenance inconnue.
Calcaire. Ø 37 cm.
(Londres, British Museum inv. EA 66216)

SPECIMEN

Mehen ou Jeu du Serpent

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit **6 pions de même couleur** et **1 pion « prédateur » de couleur assortie** qu'il place **au centre du jeu** (près de la tête du serpent).

But du jeu

Faire rentrer ses pions sur la case de départ (la queue du serpent), puis les déplacer jusqu'au centre de la spirale pour les mettre en sécurité. Le premier pion d'un joueur qui arrive au centre libère le pion prédateur de ce joueur, **à condition que tous ses pions soient engagés sur le parcours**. Le pion « prédateur » peut alors entamer le voyage retour lors duquel il tentera d'avaler le plus possible de pions adverses.

Déplacement des pions simples

Le déplacement des pions s'effectue de la queue du serpent vers sa tête et d'après les indications données par le lancement simultané, en l'air, des trois bâtonnets dont on examine la combinaison une fois retombés. Les faces tournées vers le haut sont prises en compte comme suit :

Une surface décorée	1 point et rejouer
Deux surfaces décorées	2 points et passer la main
Trois surfaces décorées	3 points et rejouer
Trois surfaces « neutres »	6 points et rejouer

Le nombre de points obtenu peut être joué avec n'importe quel pion de sa couleur, mais ne peut **en aucun cas** être réparti entre plusieurs pions. Si aucun pion ne peut avancer, un des pions doit **reculer** du nombre de points obtenus.
Il est permis de sauter au-dessus de pions (propres ou adverses). Dans ce cas, les cases occupées comptent aussi dans le nombre de points d'avancement.

Déplacement du pion « prédateur »

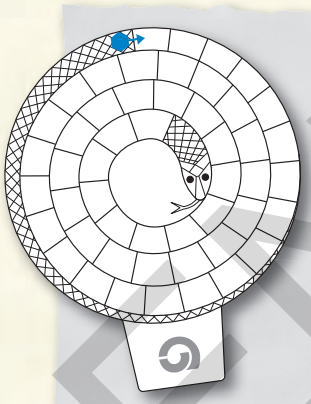
Le pion « prédateur » se déplace en avant et en arrière, d'après les indications données par le lancement simultané, en l'air, des trois bâtonnets dont on double les combinaisons. Les faces tournées vers le haut sont donc prises en compte comme suit :

Une surface décorée	2 points et rejouer,
Deux surfaces décorées	4 points et passer la main
Trois surfaces décorées	6 points et rejouer
Trois surfaces « neutres »	12 points et rejouer

Il lui est permis de sauter au-dessus des autres pions et d'être sauté lui-même par n'importe quel pion. Dans ce cas, les cases occupées comptent aussi dans le nombre de points d'avancement.

Prise de pions adverses

À l'exception de la case de départ (la queue du serpent), deux pions, même s'ils sont de même couleur, ne peuvent jamais occuper la même case.
Lorsqu'un pion simple tombe sur une case occupée par un pion simple adverse, ce dernier doit reculer jusqu'à la case d'où vient l'attaquant (les pions échangent leur position).
Les pions « prédateurs », quant à eux, doivent avaler le plus de pions ennemis possible.
Une fois en jeu, ils doivent donc s'arranger pour viser des cases où se trouvent des pions adverses. Dans ce cas uniquement, les pions sont retirés du jeu.
Lorsqu'un pion prédateur tombe sur une case où se trouve un autre pion prédateur, ils échangent leurs positions.



2 à 6 personnes	45 à 120 minutes
Moyen	Parcours Hasard

Les expérimentations montrent toutefois qu'au plus le nombre de joueurs est élevé, au plus le jeu est dynamique.



Matériel

– **Un plateau de jeu** dont la surface est divisée en plusieurs cases disposées en **spirale**. Le nombre de cases n'a pas d'importance (minimum 30), mais un plus grand nombre augmente la durée du jeu ;
– **6 séries** de couleurs différentes **de 6 pions** (qui peuvent être des billes), soit 6 pions identiques par joueur ;
– **6 pions plus importants de couleurs différentes** (représentant les animaux prédateurs) ou des figurines de lions… soit un pion « prédateur » par joueur ;
– **3 bâtonnets** comportant une face décorée (ou peinte d'une certaine couleur) et une face « neutre » (ou peinte d'une autre couleur).

© Tous droits réservés

SPECIMEN

Mehen ou Jeu du Serpent (suite)

Un pion simple ne peut pas changer de place avec un pion prédateur.

Blocage des pions

Au moins deux pions de même couleur dans deux cases qui se suivent sont imprenables ; le joueur adverse ne peut donc les faire reculer et en prendre la place. Il doit alors déplacer un autre de ses pions ou, si c'est impossible, reculer un de ses pions.
Le pion prédateur d'un joueur protège également un ou des pions de ce même joueur s'il est sur une case adjacente.

Déroulement du jeu

Première phase : Avec les pions simples

On décide ou on tire au sort le joueur qui commence à lancer les bâtonnets.
Il est nécessaire d'obtenir un lancer de « 1 » pour placer un pion sur la case de départ (la queue du serpent).
Les joueurs lancent ensuite les bâtonnets à tour de rôle, chaque joueur continuant à jouer tant qu'il obtient un « 1 », un « 3 » ou un « 6 ».
Lorsqu'il obtient un « 2 », il joue puis passe les bâtonnets au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.
À chaque fois qu'un joueur obtient un « 1 », il peut placer un pion sur la case de départ. C'est la seule case sur laquelle peuvent se placer plusieurs pions, tant propres qu'adverses.
Les joueurs avancent chaque pièce sur le trajet jusqu'au point central où ils ne pourront se rendre que par un lancer exact. Si le nombre de points est trop élevé, ils doivent faire avancer un autre pion.
Une fois sur la case centrale, les pions sont protégés ; ils ne peuvent plus être mangés par un pion prédateur.

Deuxième phase : Avec les pions prédateurs

Le joueur qui a engagé tous ses pions sur le parcours (sur la case de départ ou sur le plateau) et qui arrive à placer un de ses pions sur la case centrale peut mettre son pion « prédateur » en jeu.
Ce pion « prédateur » effectue le parcours inverse, en avançant ou en reculant, mais en doublant les points d'avancement.
Il tente d'avaler le plus possible de pions adverses.
Il ne peut sortir (par la queue du serpent) que par un lancer exact et à la condition que tous ses autres pions soient engagés sur le parcours (il ne peut donc lui rester aucun pion sur la case de départ).
Un joueur qui n'aurait plus que son pion « prédateur » en jeu (les autres se trouvant par exemple sur la case centrale ou ayant été « mangés ») peut continuer à jouer avec ce pion seul.
Une fois tous les pions prédateurs sortis, on comptabilise les pions « avalés » par chacun d'entre eux.

Le gagnant

Le pion « prédateur » ayant « avalé » le plus de pions remporte la partie. Le joueur qui s'est fait « manger » le plus de pions est le grand perdant.



Pions en forme de lions et lionnes couchés utilisés pour le Jeu de Mehen.

Égypte, Ancien Empire (Ire dynastie, vers 3100-2900 avant J.-C.). Égypte, Abou Roach.
Ivoire d'éléphant. L. 9,2 cm × H. 5 cm.
(Paris, Musée du Louvre inv. E 16667-16670)

SPÉCIMEN

© Tous droits réservés

Ludus Latrunculorum ou Jeu des Latroncules

L'un des jeux les plus appréciés des Romains est le Jeu des Latroncules, dont le nom proviendrait de *latrones* qui signifie « mercenaires » sous la République romaine (V^e^-I^er^ siècle avant J.-C.).

Le Jeu des Latroncules est cité chez :

Varron
(I^er^ siècle avant J.-C.),

Ovide
(I^er^ siècle avant – I^er^ siècle après J.-C.),

Sénèque
(I^er^ siècle après J.-C.),

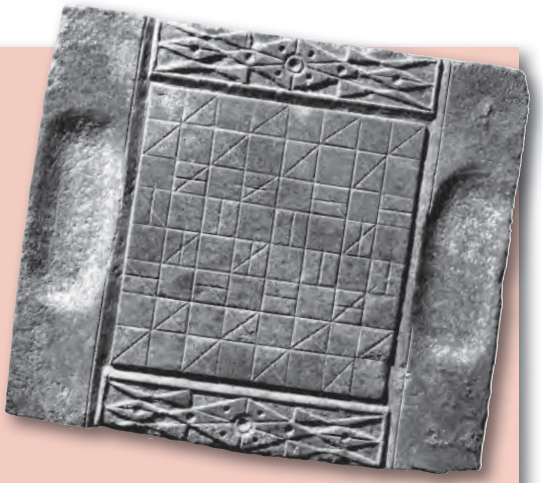
Martial
(I^er^ siècle après J.-C.)

et Macrobe
(vers 400 après J.-C.)

Les mentions littéraires de ce jeu sont nombreuses, mais c'est surtout un long passage de (Pseudo) Calpurnius Siculus[28] (I^er^ siècle après J.-C.) qui nous donne les indications les plus intéressantes pour son déroulement. Il se pratique entre deux joueurs sur un échiquier le plus souvent de 8 cases sur 8 (64 cases), avec des pions de deux couleurs. Plusieurs plateaux de jeu comportant 64 cases ont d'ailleurs été retrouvés dans tout l'Empire romain, notamment aux endroits où étaient casernées des légions romaines.

Peut-être, d'après les termes donnés dans les textes, chaque joueur disposait-il de deux sortes de pions, les *calculi* et les *milites*, à moins qu'il ne s'agisse d'une simple différenciation poétique. Cela donne néanmoins une procédure de jeu intéressante à exploiter. D'après les découvertes archéologiques, il semble que le nombre de pions pouvait varier entre 10 et 16 pions. Enfin, il transparaît, d'après les textes, que le vainqueur pouvait être déclaré *Imperator*[29].

Des schémas de jeu avec un grand nombre de cases faisant penser au Jeu des Latroncules apparaissent sur quelques bas-reliefs romains. Ceux-



Sur cet exemplaire, des lignes obliques ou transversales coupent certaines des cases du jeu. Ces lignes pourraient indiquer les possibilités de déplacement des pions sur ces cases et ainsi contraindre ces pions à n'avancer que dans la ou les directions indiquées par la ou les lignes.

Jeu des Latroncules (?).

Monde romain, III^e^-IV^e^ siècle.
(Lieu actuel de conservation inconnu, anciennement à la Galerie Nefer à Zurich)

SPÉCIMEN

Quant à l'Église, qui considère que jouer pourrait provoquer le mépris de Dieu, elle en interdit la pratique, du moins aux ecclésiastiques. Cependant, il y a lieu de faire une distinction entre les jeux sportifs (qui sont autorisés), les jeux intellectuels (qui sont tolérés) et les jeux de hasard (qui sont férocement interdits).



Sur cette impression, les habitants de Nurenberg jettent au feu cartes, dés et plateaux de jeux, exhortés par le sermon du Cardinal Johannes Capistran (1385-1456), arborant un crucifix.

Europe, seconde moitié du XV^e siècle.
H. 13,3 cm × l. 13,1 cm.
(Londres, British Museum inv. 1896,0501.1644)

Au Moyen Âge, tout le monde joue !

Cependant, les sources écrites parlent davantage des nobles, des officiers royaux, des domestiques et des clercs.

À certaines époques, les pouvoirs civils tentent de proscrire la pratique des jeux, mais constatant que cette interdiction est partout détournée, autant en tirer profit en réglementant les conditions de jeu et en faisant payer des taxes !



Plaque (détail) en ivoire sculpté, avec une scène de jeu dans la moitié supérieure. L'homme tient un faucon, signe de noblesse.

Europe, XIV^e siècle.
Provenance et fabrication : France, Ivoire.
L. 5,4 cm × H. totale 9,6 cm × ép. 0,4 cm.
(Londres, British Museum, inv. 1856,0623.96)

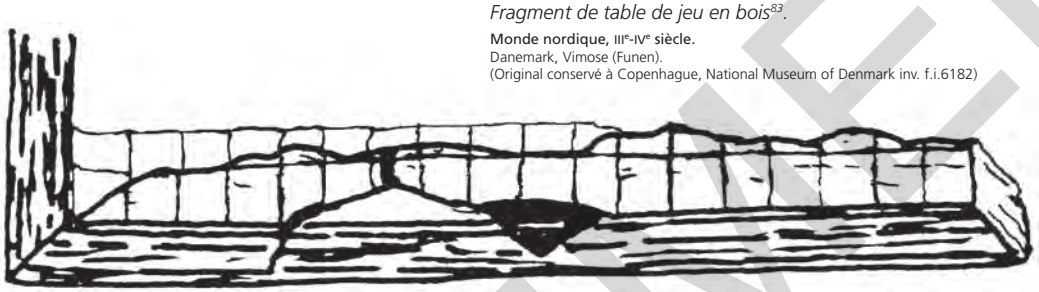
Le jeu est l'occasion de tromperies fréquentes. Tricher est une des spécialités notamment des coquillards qui apparaissent vers la fin de la guerre de Cent Ans. Ils nomment dans leur jargon des types de joueurs dangereux : le *beffleur* qui amène les naïfs à jouer, le *desbochilleur* qui gagne aux dés, aux cartes et aux marelles tout ce que possèdent les gens, le *pipeur* qui joue avec des dés avantagés.

07_MoyenAge.indd 114 25/03/10 13:06:52

Les sources littéraires témoignent de la faveur des jeux de *Hnefatafl* en Scandinavie, mais aussi en Angleterre. La saga islandaise *Fornaldar*[82] raconte que deux guerriers étaient en train de jouer au *Hnefatafl* lorsqu'un messager du roi arriva. Écrite vers 1256, la saga relate des guerres antérieures de plusieurs siècles et attesterait donc l'existence du *Hnefatafl* dès le milieu du IXe siècle.

Il existe peu de plateaux de jeu, mais sans doute étaient-ils majoritairement en bois, matériau périssable par excellence.

Fragment de table de jeu en bois[83].
Monde nordique, IIIe-IVe siècle.
Danemark, Vimose (Funen).
(Original conservé à Copenhague, National Museum of Denmark inv. f.i.6182)



Le plus grand damier connu pour cette catégorie de jeu aurait comporté 18 × 18 cases, d'après un exemplaire découvert à Vimose, au Danemark, et se serait joué avec 1 roi et 24 défenseurs contre 48 attaquants.

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



Fragment de table de jeu, photographié ici avec des pions et dés également découverts à Vimose au Danemark.

Jeu de *Brandub*

Le plateau de *Hnefatafl* le plus simple correspond à un ancien jeu irlandais dénommé *Brandub* (avec quelques variantes d'écriture). Ce terme, signifiant « corbeau noir », serait une allusion à la guerre.

Deux poèmes le disent joué par cinq hommes contre huit, l'un des cinq étant un *Branan* ou *Brenin* signifiant « le chef » et désignant ainsi un pion particulier. La case centrale est dénommée *tara* et les cases des angles portent également des appellations spéciales (*Cashel Croghan Naas Oilcach*). Celles-ci devaient donc avoir un rôle particulier dans le jeu.

Ce plateau, décoré de motifs que l'on peut stylistiquement dater du Xe siècle, comporte 49 petits trous (7 × 7). Des pics devaient donc servir de pions. Un cercle entoure le trou central et des demi-cercles marquent les quatre coins.

SPECIMEN



Enfin, les petits soldats de plomb semblent trouver leur origine au Moyen Âge. Le Musée de Cluny présente une figurine en métal de 7 cm de haut représentant un petit chevalier, vêtu de la cotte de maille, coiffé d'un casque et armé d'un bouclier et d'une lance, à cheval sur sa monture. Ce « petit soldat », repêché dans la Seine, daterait de la deuxième moitié du XIV^e^ siècle.

Petit cavalier en plomb du XIV^e^ siècle.

Europe, vers 1360-1370. France, Paris.
Étain et plomb. H. 6,7 cm × l. 5,1 cm.
(Paris, Musée national du Moyen Âge - Thermes de Cluny inv CI.17751)

Cheval-bâton

Plutarque rapporte, dans ses biographies, que le Roi de Sparte Agésilas (IV^e^ siècle avant J.-C.) ne dédaigne pas de s'associer aux jeux de ses enfants :

« …on raconte que, lorsqu'ils étaient tout petits, il partageait leurs jeux dans sa maison, montant comme eux à cheval sur un bâton, et qu'un de ses amis l'ayant vu dans cette posture, il lui dit : N'en parle à personne avant d'avoir toi-même des enfants ».

Plutarque (vers 46-120 après J.-C.), *Vies parallèles*, Agésilas, XXV, 11.

Rabelais, décrivant l'éducation de Gargantua, raconte qu'« afin que toute sa vie il fût bon chevaucheur, on lui fit un beau grand cheval de bois, lequel il faisait penader (piaffer), sauter, voltiger, ruer et danser tout ensemble, aller le pas, le trot, l'entrepas, le galop, les ambles, le hobin, le traquenard, le camelin et l'onagrier. (…) Et lui-même fit d'une grosse poutre un autre cheval pour la chasse et un autre d'un fût de pressoir pour tous les jours, et d'un grand chêne une mule avec la housse pour la chambre…».

François Rabelais (vers 1494-1553), *Gargantua*, chap. XI.



Petite scène figurant deux enfants sur un cheval-bâton. Dessin d'après un détail extrait de la gravure attribuée à Jérôme Cock, s'inspirant du tableau de Breughel « La Kermesse de la Saint-Georges »[100].

Europe, vers 1600.
Gravure à l'eau-forte et au burin.
L. totale 52,3 cm × l. 33,2 cm.
(Original conservé à Londres, British Museum inv. 1866,0407.43)

SPECIMEN