

## DES JEUX ET LEURS RÈGLES

Parcours dans l'exposition « Art du jeu, jeu dans l'art - De Babylone à l'Occident médiéval » (28 novembre 2012 - 4 mars 2013)

Rares sont les jeux de plateau antiques et médiévaux dont les règles sont connues ; les textes conservés sont rares et l'iconographie, source majeure, est difficile à interpréter. Si bien que c'est souvent de la configuration même des plateaux qu'il faut déduire les règles. L'Égypte et le Proche-Orient ont en commun toute une série de jeux qui sont des jeux de course-poursuite consistant à faire sortir le premier ses pions du plateau.



Plateau de *mehen*  
Égypte, époque thinite (3100-2700 av. J.-C.)  
Londres, The British Museum

Le *mehen*, ou **jeu du serpent**, naît en Égypte dès la deuxième moitié du IV<sup>e</sup> millénaire av. J.-C. (époque pré-dynastique). Son nom, connu par des inscriptions, signifie « celui qui est enroulé », « le serpent » : sa piste en spirale de 70 à 90 cases en creux et en relief figure le corps lové d'un serpent dont la tête forme habituellement le centre. On jouait avec des billes colorées et des figurines de félins couchés, à la longueur démesurée par rapport aux cases et aux billes.

Aucun texte ne mentionnant les règles de ce jeu, c'est le recours au comparatisme ethnographique qui permet de les imaginer : dans le jeu de la Hyène, qui se pratique encore au Soudan sur un plateau en spirale, chaque joueur déplace un de ses pions, la « mère », de la première case à l'extérieur (le « village ») à la dernière au centre (le « puits », où elle va faire la lessive) puis ramène la « mère » au village. Un autre pion du même joueur, la « hyène », peut alors effectuer le même parcours à pas doubles pour boire au puits, avalant au passage les mères adverses encore en chemin. La taille double des félins du *mehen* correspondrait à ces pas doubles, les billes figurant les mères. On ignore en revanche comment on avançait les pions, l'usage de dés ou d'autres instruments de hasard n'étant attesté ni par l'archéologie ni par l'iconographie. Le *mehen* disparaît d'Égypte à la fin de l'Ancien Empire (v. 2200-2000 av. J.-C.) mais survit quelques temps à Chypre et au Levant.



Jeu de *senet* et pions  
Égypte (Thèbes), Nouvel Empire, 18<sup>e</sup> dynastie  
(vers 1390-1353 av. J.-C.)  
New York, Brooklyn Museum, 49.56 et 49.571-13

Le *senet* connut un succès plus durable : apparu à la période pré-dynastique, il fut pratiqué jusqu'à l'époque romaine, avec un pic de popularité au Nouvel Empire (v. 1500-1000 av. J.-C.). Trois rangées parallèles de dix cases appelées « *peru* » (maisons) forment un parcours en S inversé où évoluent deux types de pions, les uns en forme de poulie, les autres plus hauts, en forme de motte pincée ou de cylindre, et prenant parfois des formes plus élaborées (animales ou humaines). On les avançait grâce à des bâtons de lancer, puis à partir du Nouvel Empire grâce à des astragales (osselets). L'iconographie suggère qu'au début de la partie les pions des deux joueurs (cinq à sept chacun) étaient placés en alternance sur les premières cases du parcours, la véritable case départ étant donc la quinzième, marquée sur certains plateaux d'une rosette.

Les cinq dernières cases des plateaux sont souvent inscrites : la vingt-sixième du hiéroglyphe *nefer* (bon), qui indique un bénéfice ; la vingt-septième du signe de l'eau

ou d'un « X », abréviation signifiant « préjudice » et « traverser » (celui qui y tombe, noyé, retourne à la case départ) ; la vingt-huitième et la vingt-neuvième des chiffres 3 et 2, soit le nombre de cases avant la fin du parcours. Ces indications sommaires sont progressivement remplacées à partir du Nouvel Empire par des signes plus élaborés, quand le jeu se charge de symbolique religieuse. On ne voit plus alors sur les peintures qu'un seul joueur, à qui la victoire permet d'accéder à l'au-delà (jeu de mots sur « *senet* » : le passage) : devenu un instrument du rite funéraire, le *senet* est commenté dans le *Livre des Morts*, ce qui explique que ses règles soient bien connues.



Jeu de 20 cases et pions  
Égypte (Deir el-Médineh), Nouvel Empire,  
vers 1500-1200 av. J.-C.  
Paris, musée du Louvre

À partir du Nouvel Empire, le *senet* est fréquemment associé au **jeu de 20 cases** sur des boîtes bifaces munies d'un tiroir où ranger les ustensiles de jeu. L'orientation des hiéroglyphes de la tranche indique que c'est souvent le 20 cases qui figurait sur la face supérieure, et avait donc la préséance. C'est aussi le jeu dont on a le plus d'exemplaires au Proche-Orient. Connue en Mésopotamie et en Iran dès la première moitié du III<sup>e</sup> millénaire, il gagne le Levant, Chypre et la Crète au II<sup>e</sup> millénaire, puis l'Égypte à la faveur des invasions Hyksos (XVIII<sup>e</sup> siècle av. J.-C.) ; on trouve d'ailleurs en Égypte pour le désigner le terme babylonien *aseb*. Il disparaît au I<sup>er</sup> millénaire.

L'agencement des vingt cases est variable, sans que l'on sache s'il s'agit d'une évolution chronologique ou d'une variante géographique : tantôt bloc de 3 x 4 cases relié par un pont de deux cases à un bloc de 3 x 2 cases, tantôt bloc de 3 x 4 cases prolongé dans sa rangée médiane par une enfilade de huit cases. Sur de nombreux plateaux, chaque quatrième case est marquée d'une rosette (ou d'un autre signe de bonne fortune). Une tablette cunéiforme d'époque séleucide (177-176 av. J.-C.) indique qu'y tomber rendait « fort comme un lion » quand ne pas s'y arrêter causait une pénalité, et précise que les pions, différenciés, réclamaient des valeurs particulières aux dés pour être mis en jeu et avancer. On suppose que chaque joueur les faisait entrer, alignés sur les bandes vierges, sur la rangée de quatre cases qui lui faisait face, avant de tourner sur la rangée du milieu pour un parcours commun avec les pions adverses.



Jeu royal d'Ur  
Mésopotamie, 2600-2400 av. J.-C.  
Londres, The British Museum

Le **jeu dit de 58 trous** est aussi appelé **jeu du chien et du chacal** à cause des fiches de jeu zoomorphes égyptiennes, ou encore jeu du palmier par référence au plus bel exemplaire conservé. Apparue en Égypte à la fin du III<sup>e</sup> millénaire, il rencontre un vif succès au Moyen et au Nouvel Empire avant de disparaître, mais se maintient plus longtemps au Proche-Orient, en Mésopotamie et en Iran.

Le déroulement de la partie se déduit du plateau, sur lequel deux rangées centrales de 10 ou 11 trous et deux rangées extérieures de 18 ou 19 trous se rejoignent en un orifice plus important, décoré sur certains exemplaires égyptiens du hiéroglyphe *shen* (« fin du cercle »), où les deux joueurs arrivaient après avoir progressé sur deux parcours distincts. Les lignes qui relient certaines cases (souvent remplacées sur les exemplaires proche-orientaux par des rosettes ou des cercles) indiquent des raccourcis ou des retours en arrière. On ignore en revanche le bénéfice qu'impliquait le hiéroglyphe *nefer* présent sur certaines stations. Particularité de certains plateaux iraniens du XI<sup>e</sup> au IX<sup>e</sup> siècle av. J.-C., des lignes permettaient le passage d'un parcours à l'autre.



Jeu du chien et du chacal  
Égypte (Thèbes), Moyen Empire, 12<sup>e</sup> dynastie  
(vers 1814-1805 av. J.-C.)  
New York, The Metropolitan Museum of Art

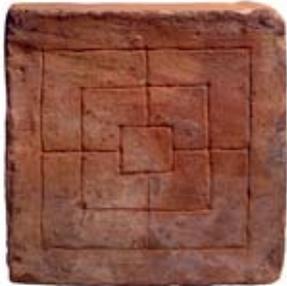
Alors qu'en Égypte et au Proche-Orient c'est le hasard des dés qui conditionne le déplacement des pions, les jeux grecs et romains laissent davantage de choix au joueur dans le déplacement des pièces : ce sont des jeux de stratégie. Paradoxalement, on connaît moins bien leurs règles que celles des jeux orientaux : les traités sur les jeux de l'empereur Claude et de Suétone sont perdus et les autres textes sont laconiques et allusifs. Cependant, les jeux grecs sont connus par l'iconographie (notamment des vases) et de nombreux plateaux de jeux romains, portatifs ou tracés à même le sol, ont été retrouvés dans tout l'Empire.

Au **jeu des 12 signes**, très en faveur sous l'Empire, il s'agissait de faire parcourir aux pions un itinéraire donné puis de les faire sortir du jeu tout en empêchant les pions adverses d'en faire autant, sur un plateau comportant trois lignes de douze ou



Table de jeu de 12 signes  
Empire romain (Trèves)  
fin du III<sup>e</sup>-début du IV<sup>e</sup> siècle  
Trèves (Allemagne), abbaye Saint-Matthias

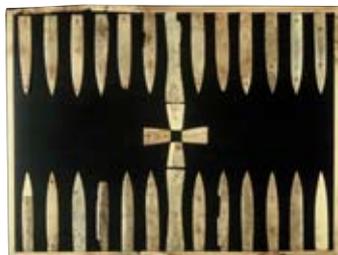
2 x 6 stations, souvent marquées en Occident par des lettres composant des maximes plaisantes. Le nombre de pions est donné par la découverte en Égypte d'un plateau du IV<sup>e</sup> siècle accompagné de 15 pions d'ébène et 15 pions d'ivoire. D'après une mosaïque d'Ostie et des mentions chez Martial, leurs mouvements étaient déterminés par des dés. On ne peut qu'imaginer les règles du jeu des 12 signes, en projetant celles de son lointain descendant, le backgammon : un pion adverse occupant seul une case peut en être chassé, la présence de deux pions adverses en interdisant l'accès. À la fin de l'Antiquité, textes et archéologie montrent un parcours réduit à deux lignes, mais on joue toujours à trois dés et en introduisant les pions sur le plateau dans une première phase de jeu.



Pilette d'hypocauste avec marelle  
Empire romain, II<sup>e</sup>-III<sup>e</sup> siècles  
Trèves (Allemagne), Rheinisches Landesmuseum

Le plateau du **jeu de marelle** ou **mérelles**, qui consiste à « disposer [...] trois pièces par joueur, la victoire étant à celui qui les a placées sur la même ligne » (Ovide, *Tristes* 481-483), se présente comme un carré ou un cercle divisé en 4, 6 ou 8 cadrans, le modèle le plus élaboré comportant trois carrés emboîtés aux côtés coupés par des médiatrices. Les joueurs plaçaient leurs pions (3 à 12) aux intersections à tour de rôle, et pouvaient peut-être les déplacer ensuite pour tenter de former de nouvelles lignes. Le jeu devint très populaire au XIV<sup>e</sup> siècle : à côté de mérelliers portatifs richement ornés, on trouve des mérelles gravées à même le sol ou sur les murs des abbayes, églises et châteaux de toute l'Europe. Preuve de sa popularité, le jeu est cité dans l'ordonnance de Charles V de 1369. Ses règles sont celles de l'Antiquité, avec plusieurs variantes dont certaines avec dés ; le jeu germanique du Moulin (et sa variante bien connue du tic-tac-toe ou morpion) en découle.

On connaît bien les règles des jeux médiévaux car plusieurs traités sont parvenus jusqu'à nous, en particulier le *Libro de los juegos* du roi d'Espagne Alphonse X le Sage (XIII<sup>e</sup> siècle). Mais de nombreuses variantes coexistaient, les règles précises étant fixées au début de chaque partie.



Jeu de tables  
Europe occidentale (Saint-Denis)  
milieu du XII<sup>e</sup> siècle  
Saint-Denis, Unité d'Archéologie de la ville

Le **jeu des tables**, dérivé du jeu des 12 signes, se joue sur un plateau comportant deux séries de douze alvéoles (généralement triangulaires) qu'il s'agit de faire parcourir aux pions (une quinzaine par joueur) grâce à deux ou trois dés. Le traité d'Alphonse X le Sage décrit quinze variantes : les pions pouvaient aller dans le même sens ou se croiser et être ou non déjà positionnés sur le plateau au début de la partie (avec parfois des positions asymétriques), le résultat d'un lancer de dé être réservé ou non pour un coup ultérieur. Mais ni les règles générales ni les termes techniques ne sont expliqués, ce qui montre que les lecteurs étaient familiers du jeu, qui est d'ailleurs cité dans l'ordonnance de Charles V et dont de nombreux ouvrages médiévaux étudient les problèmes. C'est la variante « *todas tablas* » (« toutes tables »), dont la position de départ est la plus proche de celle du backgammon, qui en est probablement l'ancêtre direct ; à partir de 1500, une des variantes prend le nom de *trictrac*, peut-être en raison du bruit des dés sur le bois du tablier.



Plateau biface pour échecs et trictrac  
Italie du Nord (plateau) et Pays-Bas méridionaux  
ou Bourgogne (cadre), fin du XV<sup>e</sup> siècle  
Florence, Museo nazionale del Bargello

Le **jeu d'échecs** primitif né en Inde aux V<sup>e</sup>-VI<sup>e</sup> siècles, qui évoquait les différents corps d'une armée (éléphants, cavalerie, chars et fantassins sous le commandement d'un prince), se joua à quatre puis à deux, deux vizirs remplaçant les deux rois supprimés. Passé aux Arabes par la Perse, où il acquit son nom (*shah* : le roi), il arrive en Europe vers la fin du X<sup>e</sup> siècle et se répand rapidement. Une longue période d'acculturation permet de le mettre en conformité avec les valeurs de la société féodale, faisant d'un jeu guerrier un jeu courtois, de l'affrontement de deux armées l'affrontement de deux cours : si le roi, le fantassin et le cavalier sont importés tels quels, d'autres pièces sont réinterprétées, d'autant plus librement que la stylisation des pièces arabes les rend méconnaissables. Ainsi, le char, simple parallélépipède rectangle couronné de pointes, prend la forme de diverses pièces doubles avant de devenir à la fin du Moyen Âge



Pièce d'échecs (roc)  
France (lieu dit « La Mothe », Pineuilh, Gironde)  
2<sup>e</sup> moitié du XI<sup>e</sup> siècle  
Pessac, dépôt INRAP

la tour, les deux pointes étant assimilées à des créneaux. Les deux protubérances rappelant les défenses de l'éléphant (*alfil*), animal presque inconnu en Europe, sont interprétées tantôt comme la mitre d'un évêque (pièce qui demeure dans les pays anglo-saxons), tantôt comme le bonnet du fou (à cause aussi de la quasi-homophonie avec « fol » ?).

Surtout, le vizir (*farzin*) est peu à peu transformé en Vierge (son nom est transcrit en français *fierce* : « vierge ») puis en reine, mutation à mettre en relation avec la diffusion du culte de la Vierge et l'importance politique croissante des reines, et qui s'impose définitivement dans la première moitié du XIII<sup>e</sup> siècle.

L'usage des dés, aboli dès le XI<sup>e</sup> siècle par des aristocrates soucieux d'éviter la condamnation canonique, se perpétue plus longtemps dans les classes populaires. Les sommes mises pèsent également sur la stratégie : après le massacre des pions, on recherche le mat en privilégiant les combinaisons efficaces par rapport à la beauté du coup ; les premiers traités occidentaux se limitent à des problèmes simples sans poser de stratégie générale. Le jeu mime la réalité du combat médiéval : l'assise lombarde permet ainsi de déplacer le roi de deux ou trois cases à son premier coup en sautant les cases occupées, le plaçant rapidement au centre du champ de bataille.

Les pièces ayant toutes sur l'échiquier une valeur plus faible qu'aujourd'hui, le jeu est lent. Il s'accélère dans la deuxième moitié du XV<sup>e</sup> siècle : la reine, auparavant pièce la plus faible (ne se déplaçant qu'en diagonale d'une case à la fois), traverse l'échiquier en ligne et en diagonale, et le fou, qui ne se déplaçait que de deux cases, rayonne sur toute la diagonale. Le pion obtient d'avancer de deux cases à son premier coup et d'être promu, mais seulement en remplacement d'une pièce prise.



Cartes provenant d'un jeu de 52 cartes  
Pays-Bas du Sud, vers 1470-1480  
New York, The Metropolitan Museum of Art,  
The Cloisters

Dernier arrivé en Europe à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle (peut-être importé du monde mamelouk), le **jeu de cartes** connaît une rapide diffusion jusque dans le nord où le premier texte qui le mentionne (1379) est brabançon.

Généralement rectangulaires, les cartes peuvent être carrées ou rondes. Les jeux semblent avoir été dès l'origine constitués de quatre couleurs ou enseignes (parfois cinq) : latines (coupes, épées, bâtons, deniers), germaniques (glands, grelots, feuilles, cœurs) puis à partir du XV<sup>e</sup> siècle françaises (pique, carreau, cœur, trèfle). Chaque couleur comporte treize cartes, dix numérales et trois figures : le maréchal supérieur (tenant son enseigne vers le haut) et le personnage inférieur (la tenant vers le bas) des jeux germaniques sont remplacés au sud de l'Europe par le cavalier et le valet ; seuls les jeux français, nés en pleine période courtoise, présentent des dames.

Premier jeu à information incomplète puisque les cartes des adversaires sont invisibles, le jeu de cartes présente en outre des possibilités combinatoires multipliées par le double paramètre de chaque carte (couleur et valeur). Il marque aussi l'introduction d'un nouvel environnement ludique moins bruyant et plus feutré que les jeux de dés ou de pions, même si les premières mentions littéraires font apparaître les jeux de cartes comme des jeux de hasard et d'argent, recourant souvent aux dés.

A la fin du Moyen Âge, Rabelais ne cite pas moins de trente-cinq jeux de cartes, parmi lesquels le *tarau*, premier jeu de cartes « non conventionnel » né au début du XV<sup>e</sup> siècle dans les cours princières d'Italie.

Parcours réalisé par Ambre Peron,  
agrégée d'histoire, doctorante en archéologie,  
élève à l'École normale supérieure