

Jouer comme au temps des Romains



Dossier des règles

Véronique Dasen
Ulrich Schädler

Les osselets

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Matériel : 2, 4 ou 5 osselets

Les osselets se prêtent à différents types de jeux : jeux de devinette, jeux d'adresse et jeux de dés que les garçons pratiquent au gymnase selon Platon, *Lysis* 206 E (428-349 av. J.-C.).

Jeu de devinette

Le jeu appelé *artiasmos* (en latin: *par - impar* = pair - impair) consistait à deviner si le nombre d'osselets enfermés dans le poing de l'adversaire était pair ou impair (voir aussi les jeux de noix).

Jeux d'adresse

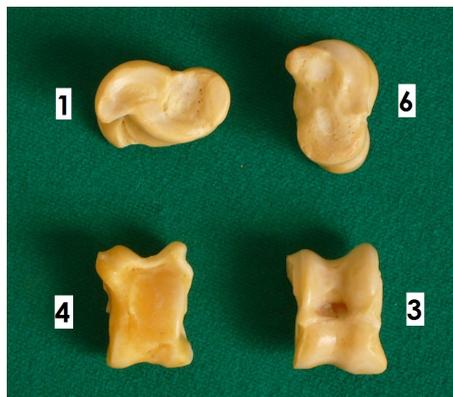
Dans l'*omilla*, chaque joueur place des osselets au centre d'un cercle d'un diamètre entre 60 et 90 cm (2 - 3 pieds romains), tracé dans le sol. L'objectif est de déloger les astragales des adversaires hors du cercle en lançant ses osselets. Ce jeu est encore très répandu en Turquie et au Moyen-Orient. Pour tirer leurs osselets, les joueurs se placent exactement à l'endroit où l'osselet du joueur précédent s'est immobilisé. Ceux qui parviennent à faire sortir un osselet du cercle peuvent le garder.

Dans le *tropa*, les joueurs doivent, depuis une certaine distance, viser et lancer des osselets dans un trou ou un vase (voir aussi les jeux de noix).

Le *pentelitha*, le jeu des cinq pierres (en grec: *penete* = 5, *lithos* = pierre) était le jeu préféré des filles. Selon le lexicographe Pollux (IIe siècle apr. J.-C.), les osselets jetés en l'air doivent être rattrapés sur le dos de la main ; ceux qui tombent doivent être ramassés sans que les osselets sur le dos de la main touchent terre. Par contre le jeu appelé en allemand « Fangsteinchenspiel » et en français simplement « jeu d'osselets » encore bien connu en France et au Proche-Orient, n'est pas attesté dans l'Antiquité. Il consiste à lancer un osselet appelé « père » en l'air, tout en ramassant un autre avec la même main avant de rattraper le « père » pour avoir deux osselets dans la main. Le jeu se poursuit en ramassant deux, puis trois, puis quatre osselets pour finalement avoir les cinq dans la main.

Jeux de dés avec osselets

L'astragale se prête aussi aux jeux de dés car il tombe toujours sur l'une de ses quatre faces: le côté large convexe (appelé « ventre », 4 points), le côté large opposé concave (appelé « dos », 3 points), le côté étroit relativement plat (appelé « Chios » ou « chien », 1 point) ou le côté étroit tortueux (appelé « Cos », 6 points). La différence entre l'osselet et le dé cubique à six faces réside dans le nombre de faces (4 au lieu de 6), et dans la probabilité, puisque que l'astragale tombe plus souvent sur l'un des côtés larges et rarement sur les côtés étroits.



Pleistobolinda : « le jeu du coup le plus haut » est généralement joué à deux. Chaque joueur a deux ou plusieurs osselets. Quand les points du premier osselet lancé sont mauvais, il est possible de jeter aussitôt le deuxième osselet sur le premier en tentant de le faire tourner sur une face de valeur plus élevée afin d'obtenir un meilleur résultat . Le proverbe « En présence d'un homme de Chios, celui de Kos ne peut pas s'exprimer » fait allusion à une règle particulière. Il signifie que le 1 (« Chios ») annule un précédent 6 (« Cos ») afin que le résultat soit un ou nul. Cette règle s'explique par le fait que parmi les dix résultats possibles ($1+1=2$, $1+3=4$, $1+4=5$, $1+6=7$, $3+3=6$, $3+4=7$, $3+6=9$, $4+4=8$, $4+6=10$, $6+6=12$), seul le total de 7 se produit deux fois. La règle « 1 élimine 6 » supprime donc l'un des deux résultats, ne permettant qu'à $3+4$ d'obtenir 7. La combinaison $1+6$ devient ainsi le plus mauvais coup.

« **Le coup de Vénus** » : Contrairement aux enfants, qui jouaient plutôt avec deux osselets, les adultes semblent en avoir utilisé quatre. Le coup gagnant, « lorsque aucun osselet t'aura montré la même face » (Martial, 1er siècle ap. J.-C., *Epigrammes*, XIV, 14) portait le nom de Vénus ou Aphrodite, la déesse de l'amour. L'importance du coup de Vénus apparaît dans un jeu peut-être inventé personnellement par l'empereur Auguste (63 av.- 14 apr. J.-C.) – la seule règle de jeu transmise de l'Antiquité.

Elle se trouve dans un passage de Suétone qui cite une lettre d'Auguste à son beau-fils et successeur, Tibère: « Durant le repas, nous avons joué comme des vieillards ; soit hier soit aujourd'hui ; on jetait les osselets et, chaque fois que l'un d'entre nous amenait le coup du chien [1] ou le 6, il ajoutait aux enjeux un denier par osselet, et celui qui faisait le coup de Vénus [1-3-4-6] ramassait tout. » (Suétone, *Auguste*, 71.4)

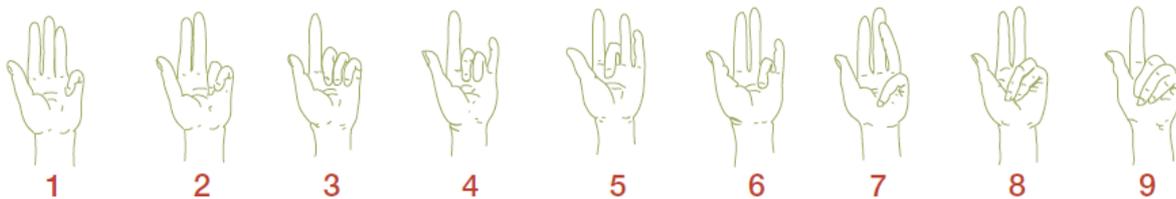
La Moure – en latin *micare digitis*, en grec *kleros dia daktylon*

Nombre de joueurs : 2

Matériel : un bâton (optionnel)

Les deux joueurs se font face et montrent en même temps, avec une main, un nombre de doigts quelconque, le zéro étant représenté par le poing fermé. Ils doivent au même moment prononcer un chiffre compris entre 0 et 10. Le premier qui énonce le chiffre qui est égal à la somme des doigts montrés par les deux joueurs marque un point.

Les Romains montraient les chiffres de 1 à 9 de la façon suivante :



En Grèce ancienne, le jeu se joue avec un bâton, tenu d'une main par chaque joueur : au début de la partie, les mains se trouvent au centre du bâton. Celui ou celle qui gagne la recule. Le premier qui atteint l'extrémité du bâton a gagné.

Le jeu semble avoir servi à tirer au sort, souvent dans un contexte amoureux. Il possédait aussi une dimension divinatoire.



Hydrie attique (vers 440-420 av. J.-C.) Varsovie 14299.3 (vers 440-420 av. J.-C.). Dessin d'après *Journal of Hellenic Studies* 18, 1898, p. 130, fig. 2.

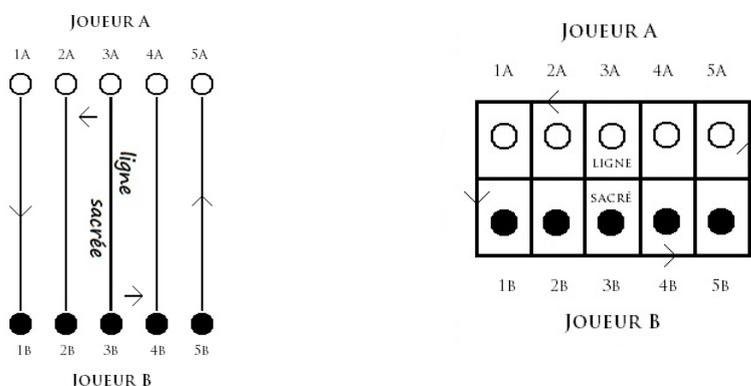
Jeux de pions

Le jeu des 5 lignes (*pente grammal*)

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 2 x 5 pions de couleur différente, 1 dé. Le plateau de jeu se compose soit :

- De cinq lignes parallèles. La ligne du milieu (la 3ème ligne) est appelée la « ligne sacrée ». Il est possible de dessiner une ligne transversale pour couper la planche en deux moitiés.
- De deux rangées parallèles de cinq cases : les deux cases centrales représentent la « ligne sacrée ».



Les joueurs sont assis aux extrémités du plateau de jeu. Les cinq lignes sont donc placées verticalement devant eux. Dans la variante romaine, chaque joueur a une rangée de 5 cases devant soi.

But du jeu : placer ses cinq pions sur la moitié opposée de la ligne sacrée (une variante plus simple consistait à placer les cinq pions n'importe où sur la « ligne sacrée »).

Déroulement : Au début du jeu, les joueurs placent leurs pions sur les extrémités des lignes ou dans les cases (désormais appelées « points ») de leur côté de telle sorte que les dix points soient occupés par un pion.

Les joueurs lancent tout à tour le dé et déplacent un de leurs pions selon le résultat obtenu.

Les pions sont déplacés de point en point (ou de case en case), dans le sens antihoraire. Un pion qui a atteint le dernier point sur un côté du plateau de jeu est déplacé au point opposé, où il continue son chemin jusqu'à ce qu'il atteigne la première ligne, où la même manœuvre est répétée et ainsi de suite.

Les pions peuvent être placés uniquement sur un point libre ou sur la « ligne sacrée ». Cela signifie qu'un seul pion peut se trouver sur un point, à l'exception de la « ligne sacrée » où plusieurs pions (même des deux joueurs simultanément) peuvent se tenir ensemble. Si, au premier lancer de dés un 5 est obtenu, le seul mouvement possible est d'un côté de la ligne sacrée à l'autre, car tous les autres points sont occupés.

Contrainte: si un mouvement est possible, il doit être exécuté, même si pour cela un pion doit être retiré de la « ligne sacrée ». Dans le cas où aucun mouvement n'est possible, le joueur perd son tour.

Fin du jeu : Le joueur qui atteint en premier son objectif, à savoir placer ses cinq pions sur la « ligne sacrée », gagne la partie.

La petite marelle – nom latin inconnu

Ovide (43 av. J.-C.-18 apr. J.-C.) semble décrire le jeu dans deux poèmes :

L'art d'aimer, III 365-66

«*Parva tabella capit ternos utrimque lapillos,
in qua vicisse est continuasse suos.*»

« Une petite tablette contient trois pierres des deux côtés,
la victoire est à celui qui a aligné les siennes. » (trad. U.S.)

Eine kleine Tafel nimmt auf beiden Seiten je drei Steine auf,
auf der gewonnen zu haben darin besteht, die seinen verbunden zu haben. (trad. U.S.)

Les Tristes, II, 480-81

« Parva sedet ternis instructa tabella lapillis :
In qua vicisse est, continuasse suos. »

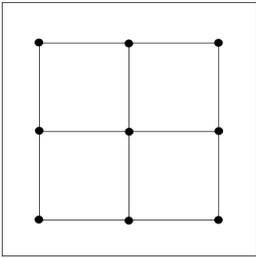
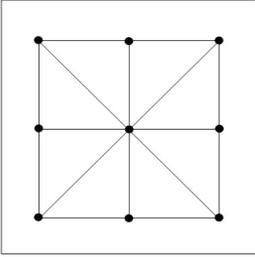
« Une petite tablette contient trois pierres des deux côtés,
la victoire est à celui qui a aligné les siennes. » (trad. U.S.)

Ein kleines Spielbrett gibt es, mit 3 Steinen darauf gestellt,
auf dem gewonnen zu haben darin besteht, die seinen verbunden zu haben. (trad. U.S.)

Règles

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 2 x 3 pions de couleur différente. Il y a 2 sortes de plateau :

a) un carré croisé en horizontal et en vertical	b) un carré croisé en horizontal, vertical et diagonal
	

But du jeu : aligner trois pions.

Déroulement : Les joueurs placent, à tour de rôle, un pion sur un point d'intersection de lignes (il y en a 9) de leur choix. Une fois les trois pions placés, on les déplace le long des lignes d'un point à un point voisin.

Fin du jeu : Le joueur qui, le premier, a aligné ses trois pions a gagné. On observera que sur le plateau de type a il y a 6 lignes possibles, tandis que sur le plateau de type b il y en a 8.

Remarque : Pour la variante b, le joueur qui commence peut gagner s'il adopte la bonne stratégie.

Le jeu des petits soldats - *Ludus Latruncolorum*

Nombre de joueurs : 2

Matériel : un plan de jeu de 8 x 8 ou 9 x 9 cases, 32 voir 36 pions (16/18 blancs et 16/18 noirs)

But du jeu : réduire l'adversaire à 1 pion

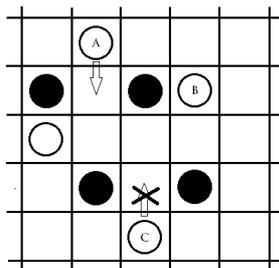
Déroulement : On commence le jeu avec un plateau vide. Chaque joueur va placer à tour de rôle (en commençant par le joueur blanc) l'un de ses pions sur le plateau de jeu. Lors de ce placement, aucune capture n'est possible.

Une fois que tous les pions ont été placés, le jeu proprement dit commence. À tour de rôle, chaque joueur doit :

- déplacer l'un de ses pions OU
- capturer un pion adverse et déplacer l'un de ses pions

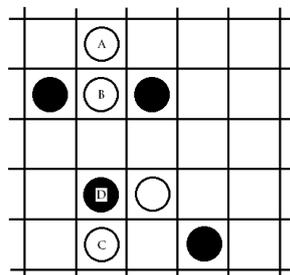
Déplacements : Un pion peut être déplacé horizontalement ou verticalement vers une case adjacente libre. On ne peut pas déplacer l'un de ses pions vers une case où il serait piégé sauf si cela piège également un pion adverse.

Capture: en encerclant 1 pion adverse des deux côtés.



Le pion blanc A peut effectuer librement le déplacement même s'il se piège lui-même car il piège un pion noir avec l'aide du pion blanc B. Mais C ne peut pas effectuer le déplacement car il se retrouverait encerclé entre 2 pions noirs.

Il est possible de sauter par-dessus n'importe quel propre pion adjacent, verticalement ou horizontalement. On peut enchaîner plusieurs sauts au cours du même déplacement. Le saut n'est conditionné que par la destination finale du pion, ainsi un pion peut entrer et sortir d'un piège mais ne peut pas finir son déplacement sur une case où il est piégé.



Le pion blanc A peut sauter au-dessus du pion blanc B pour aider C à encercler le pion noir D. En effet, B ne peut pas bouger, car il est encerclé par les deux pions noirs à gauche et à droite.

Captures : Un pion encerclé est immobilisé, mais reste sur le plateau. Au prochain tour, le joueur peut retirer du plateau de jeu le pion adverse piégé, avant de jouer. Entre l'immobilisation et la capture définitive, il est possible de libérer un pion piégé en piégeant l'un des 2 pions qui l'encadrent. Un pion immobilisé (comme le pion D ci-dessus) ne peut pas servir à encercler un pion adverse.

Fin du jeu : Le jeu se termine quand

- un joueur ne possède plus qu'un pion
- Lorsque plus aucun coups permis n'est possible
- lorsque les joueurs s'accordent à dire qu'il n'a plus de coup utiles à faire.

Le joueur qui a capturé le plus grand nombre de pions adverses a gagné.

Le jeu des 5 points (*Iudus duodecim scriptorum*) ou *Alea*

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 2 x 15 pions de couleur différente, 2 dés ou 3 (*Alea*). Le plateau de jeu se compose de trois rangées de 12 cases, séparées en groupes de six par des symboles au milieu de chaque rangée :

C ₆ C ₅ C ₄ C ₃ C ₂ C ₁	•	B ₆ B ₅ B ₄ B ₃ B ₂ B ₁
A A A A A A	•	A A A A A A
D ₁ D ₂ D ₃ D ₄ D ₅ D ₆	•	E ₁ E ₂ E ₃ E ₄ E ₅ E ₆

Etant donné qu'il s'agit d'un jeu de la famille du backgammon et du trictrac, les règles se reconstituent sur la base de celle-ci.

But du jeu : déplacer ses 15 pions le long du parcours (en direction B-C-D-E), les rassembler sur les dernières 6 cases E₁-E₆, puis les faire sortir du plateau.

Déroulement : Les deux joueurs tiennent leurs 15 pions en main et les introduisent tour à tour dans la même rangée de cases (B₁-B₆) selon le résultat des lancers de 2 dés (*Alea* se distingue par l'utilisation de 3 dés). Les résultats des dés ne peuvent pas être additionnés. Ainsi, si on a lancé 2 et 5, on peut :

- avancer 1 pion de 2 cases et un deuxième pion de 5 cases ou
- avancer 1 pion d'abord de 2, puis de 5 cases ou vice-versa.

Il est donc interdit d'avancer simplement de 7 cases.

Un nombre illimité de pions de la même couleur peuvent demeurer sur une même case.

Captures : Un pion sur une case peut être capturé et doit être réintroduit avant de continuer. La présence de deux ou de plusieurs pions sur une même case bloque celle-ci. Ainsi, les pions ne peuvent pas être mangés.

La rangée de cases au milieu A : Certains plateaux de jeu montrent que la rangée du milieu avait une fonction particulière. Nous proposons de l'utiliser pour « parquer » les pions capturés. Ainsi, un pion capturé sur la case B₄ sera placé sur la case A correspondante et réintroduit par la case B₄ (c-à-d avec 3 il sera placé sur B₆); ceci vaut également pour un pion capturé sur la case E₃ : il sera également placé sur la case correspondante A et réintroduit par la case B₄. Ainsi, moins un pion était avancé et plus il y aura de chemin à refaire.

Les pions font donc le tour du plateau (B-C-D-E) afin d'être rassemblés dans le dernier segment (E₁-E₆) pour finalement faire sortir du plateau.

Sortir les pions : Les pions sortent du plateau en lançant plus de points qu'il ne reste de cases à parcourir. Un pion sur la case E₂ par ex. peut sortir avec un 5 ou un 6. Si un joueur lance un résultat correspondant à une case sur la quelle il n'y a plus de pions, il doit

- avancer un pion d'une case supérieure, s'il y en a, ou
- sortir un pion d'une case inférieure, si sur les cases supérieures il n'y en a plus de pions.

Exemple : Le joueur lance 4 et 5. Il peut faire sortir 1 pion de la case E₃ avec 4. Par contre, avec 5, il doit avancer un pion de la case E₁ jusqu'à la case E₆, car il n'y a pas de pion sur la case E₂.

D ₁ D ₂ D ₃ D ₄ D ₅ D ₆	•	E ₁ E ₂ E ₃ E ₄ E ₅ E ₆
		3 0 6 2 1 1

Fin du jeu : Le joueur qui sort le premier ses 15 pions gagne la partie.

Jouer avec des noix

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Matériel : noix, planche (en option)

Voici ce qui dit l'auteur d'une élégie consacrée au noyer attribuée au poète Ovide (43 av. J.-C.-18 apr. J.-C.) :
« Les noix servent également aux jeux des enfants, soit que [1 : *nuces castellatae*] debout, et à l'aide d'une noix lancée sur les autres, ils rompent l'ordre dans lequel elles sont disposées ; soit que, [2 : jeu de billes] baissés, ils atteignent en un ou deux coups le même but, en la poussant du doigt. Quatre noix suffisent pour ce jeu [1 : *nuces castellatae*]; trois au-dessous et la quatrième au-dessus. D'autres fois [3 : jeu de la planche] on fait rouler la noix du haut d'un plan incliné, de manière à ce qu'elle rencontre une de celles qui sont à terre sur son passage. Avec elles aussi [4 : *par impar*] on joue à pair ou non, et le gagnant est celui qui a deviné juste. Ou bien [5 : *delta*] on trace avec de la craie une figure pareille à la constellation du Delta, ou à la quatrième lettre des Grecs ; sur ce triangle, on tire des lignes, puis on y jette une baguette ; Le joueur dont la baguette reste dans le triangle gagne autant de noix qu'en indique l'intervalle où elle est restée. Souvent enfin [6 : jeu du vase] on place à une certaine distance un vase dans lequel doit tomber la noix qu'y lance le joueur. »

1 Les châteaux de noix - *nuces castellatae*

Les joueurs construisent des « châteaux » avec 4 noix. Pour cela, ils placent 3 noix par terre et posent la quatrième par-dessus ; on obtient ainsi une sorte de pyramide. Les joueurs se mettent à une certaine distance des « châteaux » et les visent en lançant une noix afin de démolir les pyramides. Celui qui réussit gagne les noix de la pyramide ainsi détruite.

3 Le jeu de la planche

Pour ce jeu, il faut disposer des noix en ligne. A tour de rôle, les joueurs font rouler une noix sur la planche inclinée qu'ils tiennent en tentant de viser les noix. On gagne la ou les noix que l'on réussit à toucher.

4 Pair-Impair *par impar*

Ce jeu consiste à deviner si les noix cachées dans la main de son partenaire sont en nombre pair ou en nombre impair. Ce jeu se joue aussi avec toutes sortes de petits objets, comme le précise Pollux (II^e s. apr. J.-C.) dans son dictionnaire (*Onomastikon*, IX 101) : cailloux, fèves, noix, amandes, coquillages ou osselets.

Règles : Répartissez les noix de manière équivalente entre les deux joueurs. Les deux joueurs se tiennent face à face. On décide ou on tire au sort le joueur qui commence. Dans le poing fermé d'une main, cachée dans son dos, ce joueur tient un certain nombre de noix. Il tient l'autre main devant soi. Ensuite, il pose la question : « pair ou impair ? » Son adversaire doit deviner s'il en cache un nombre de noix pair (2, 4, 6 etc.) ou impair (1, 3, 5 etc.). S'il devine juste, il reçoit une noix de son adversaire. Lorsqu'un joueur n'a plus de noix, il est éliminé.

5 Delta

Pour y jouer, dessinez sur le sol un triangle (la lettre D de l'alphabet grec ressemble à un triangle : Δ), traversé de lignes parallèles de bas en haut . On peut par exemple diviser le triangle en 10 bandes, numérotées de 1 à 10, le 1 se trouvant à la base et le 10 dans la pointe du triangle. Le jeu consiste à lancer une (ou plusieurs) noix dans le triangle en essayant d'obtenir le plus de points possibles. Chez les Romains, les joueurs remportent autant de noix que de lignes franchies.

6 Le jeu du vase - *tropa*

Ce jeu consiste à lancer une noix dans un vase placé à environ deux mètres des joueurs.

La piste de billes

Nombre de joueurs : illimité

Matériel : une piste et des billes

Des pistes de billes peuvent être identifiées sur le sol en marbre des anciennes villes romaines. Elles ont souvent été gravées dans le pavement d'une place ou d'un bâtiment public, voire sur les marches des temples.



Nous ne connaissons pas les règles originales. Il existait probablement beaucoup de variantes. Voici une proposition :

Les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de billes à jouer (par ex. 4 ou 5 par joueur).

But du jeu : Le but est de faire passer ses billes de la ligne de départ jusque dans le trou d'arrivée à l'extrémité de la piste, en évitant les trous qui constituent les obstacles.

Déroulement : Les joueurs placent, à tour de rôle, une bille entre les deux lignes de départ. Ensuite, ils donnent une impulsion à la bille pour la faire rouler jusqu'au but. Une fois que tous les joueurs ont lancé leurs billes, chacun reprend à tour de rôle les billes immobilisées sur la piste afin de leur faire atteindre le but. L'ordre des joueurs se décide après avoir joué ce premier tour : le joueur qui a atteint le but ou qui en est le plus proche commence. Il peut jouer n'importe quelle bille, aussi les billes des autres joueurs. Tant qu'il réussit, il peut recommencer jusqu'à ce qu'il manque le but. C'est alors au tour du 2^e joueur et ainsi de suite.

Fin du jeu : Le vainqueur est celui qui met la première bille dans le but. Il gagne toutes les billes qui se trouvent dans le but.

Piste de bille sur l'escalier du temple de Venus et Roma à Rome. Photo U. Schädler

Une variante :

On peut capturer les billes des autres joueurs lorsqu'on arrive à faire glisser sa propre bille dans le trou où se trouvent déjà une ou plusieurs billes. Après la capture, le joueur peut ensuite rejouer sa bille.

En savoir plus : V. Dasen et U. Schädler (éds), *Jeux et jouets gréco-romains*, *Archéothéma* 31, 2013.