

Le jeu de *tavli* de Zénon

Un jeu pour deux joueurs

Matériel de jeu : 15 pions par joueur (noirs ou blancs), 3 dés, un plateau de jeu.

Le plateau de jeu se compose de trois rangées parallèles de 12 cases. Des symboles de séparation divisent les rangées en six « tables » de six cases chacune.

Mise en place

L'écran montre le dessus du plateau de jeu. A droite, vos 15 pions blancs et les 15 pions noirs de l'adversaire ou de l'ordinateur. Un pion est sélectionné et glissé sur le plateau de jeu en cliquant dessus avec le pointeur de la souris (*drag & drop*). Pour lancer les trois dés il faut aussi cliquer avec le pointeur de la souris. L'écran affiche à la fois les cases accessibles et les dés qui peuvent être joués.

2 ^e table							1 ^e table					
12	11	10	9	8	7		6	5	4	3	2	1
o	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
12/13	11/14	10/15	9/16	8/17	7/18		6/19	5/20	4/21	3/22	2/23	1/24
o	o	o	o	o	o		o	o	o	o	o	o
13	14	15	16	17	18		19	20	21	22	23	24
3 ^e table							4 ^e table					

But du jeu

Déplacer les quinze pions le long du parcours, les rassembler sur les six dernières cases, puis les faire sortir du plateau. Le vainqueur de la partie est celui dont les 15 pions ont été sortis du plateau de jeu en premier.

Déroulement du jeu

En début de partie, les pièces sont placées hors du plateau. Le joueur aux pions blancs, donc vous !, débute la partie, puis chaque joueur joue à son tour.

Le jeu se déroule en deux phases.

Phase 1 : Chaque joueur doit placer ses 15 pions dans la première table (cases 1 à 6, en haut à droite de l'écran).

Phase 2 : Une fois tous ses pions sur le plateau, le joueur peut les avancer des maisons 7 à 24 (deuxième phase). Le déplacement des pions se fait dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Pour lancer les dés, cliquez dessus avec le pointeur de la souris. Un, deux ou trois pions se déplacent selon le résultat obtenu. Pour sélectionner et déplacer un pion, cliquez sur un pion et glissez-le dans la case correspondante. Ensuite, vient le tour de votre adversaire.

Les règles suivantes s'appliquent pour le déplacement des pièces :

1. Le résultat du jet des dés peut servir à déplacer un ou plusieurs pions.
Exemple : Les dés indiquent 2, 5 et 6 : un pion peut avancer de $2+5+6$ cases, ou un pion peut avancer de $2+6 = 8$ cases et un second pion de 5 cases. Il est également possible de faire avancer trois pions, chacun du nombre de point obtenus par un des trois dés. Le choix des pions est laissé libre au joueur.
2. Les résultats des dés ne peuvent pas être additionnés. En suivant l'exemple 2, 5 et 6, le pion ne se déplace pas juste de 13 cases, mais d'abord de 2, ensuite de 5 et enfin de 6 cases ou dans n'importe quel autre ordre. Si un ou plusieurs points obtenus ne peuvent pas être joués, ils sont perdus.
3. Doubles : lorsqu'on obtient deux chiffres identiques (double) au lancé de dés, les points sont doublés. Exemple : un double de quatre ($4+4$) équivaut à $4+4+4+4$. Trois valeurs identiques correspondent à trois doubles (dés $A+B$, $A+C$, $B+C$), ainsi le pion peut être déplacé 12 fois de 4.
4. Il n'y a pas de limitation du nombre de pions de même couleur par case.
5. Un pion peut être déposé sur une case vide, sur une case occupée par des pions de même couleur ou sur une case occupée par un seul pion adverse (« blot »). Dans ce cas, le pion de l'adversaire est frappé. Les pions sont protégés de la frappe dès que deux pions de même couleur sont sur la même case, qui n'est ainsi plus disponible pour les pions adverses.
6. Remise en jeu d'un pion frappé : un pion frappé se retrouve directement dans la case correspondante de la rangée du milieu. Avant de pouvoir déplacer d'autres pions, il doit être remis en jeu. Le joueur doit passer son tour s'il ne peut pas remettre le pion frappé en jeu. Par exemple, si les cases correspondant aux points des dés sont toutes occupées par des pions adverses.

Exemple : un pion frappé dans la case 4 se retrouve placée dans la 4^e case de la rangée du milieu. Avec un 2, il est remis en jeu à la case 5, avec un 6 à la case 9. Un pion frappé dans la case 21 se retrouve également dans la 4^e case de la rangée du milieu et doit être réintroduit de la même manière, en recommençant à la case 4. Cela signifie que plus un pion est avancé dans le jeu lors de sa frappe, plus le chemin à parcourir sera long.

Les règles suivantes s'appliquent pendant la première phase :

1. Un pion ne peut se placer que sur une case inoccupée ou occupée par des pions de sa couleur. Les pions seuls (« blots ») qui occupent une case ne peuvent pas être frappés.
2. Il faut d'abord mettre tous les pions en jeu, avant de pouvoir les déplacer. Sauf si un lancer de dés ne permet pas de mettre un nouveau pion en jeu, dans ce cas un pion déjà introduit peut être déplacé dans la première table, mais pas au-delà de la case 6.

3. Dès qu'un joueur aura introduit ses 15 pions, et en aura avancé au moins un hors de la 1^{ère} table (cases 1-6), ses « blots » se trouvant encore dans la 1^{ère} table pourront être frappés.

Les règles suivantes s'appliquent pendant la seconde phase :

1. Un joueur ne peut commencer à sortir ces pions du plateau que lorsqu'il les a tous rassemblés dans la dernière table (cases 19-24, en bas à droite de l'écran). Les pions peuvent être sortis du plateau selon la valeur des dés obtenue. Exemple : Si la valeur des dés jetés est de 4, 2 et 1, un pion de la case 21 (4^e case comptée à partir du bord du plateau) et un de la case 23 (avant-dernière case) et un de la case 24 (dernière case voir 1^e case comptée du bord du plateau) peuvent être enlevés du plateau. Les pions sortis du jeu apparaissent sur l'écran en bas à droite du plateau. On peut aussi choisir de déplacer un pion dans le plateau au lieu d'en sortir un.
2. Si un joueur obtient un résultat correspondant à une case sur laquelle il n'y a pas de pion, et qu'il n'y a pas non plus de pions sur les cases supérieures, il peut sortir un pion de la case inférieure la plus proche. Exemple : le joueur obtient un 4, mais il n'a pas de pion sur la case correspondante (case 21). Mais il a encore des pions sur les cases 20 ou 19. Il peut donc en avancer un de quatre cases. S'il n'a pas de pions sur les cases 20 ou 19, mais sur la case 22 (troisième avant-dernière case), ce dernier peut être sorti du plateau. Et ainsi de suite...
3. Quand un de ses pions est frappé en phase de sortie, le joueur ne peut pas continuer à sortir ses pièces. Il doit remettre le pion frappé en jeu et le faire atteindre la dernière table.

Fin de la partie

Le premier joueur qui sort ses quinze pions gagne la partie.

Au sujet de notre reconstitution des règles du jeu

Nos règles du jeu sont basées sur le poème d'Agathias de Myrine (*Anthologia Graeca* IX, 482), dans lequel il décrit un jeu présumé de l'empereur Byzantin Zénon (V^e siècle de notre ère). D'après sa description, le plateau de jeu se composait de 24 cases, les deux joueurs avaient 15 pions qui se déplaçaient dans la même direction et ils jouaient avec 3 dés. D'autres détails issus de son récit indiquent clairement que le jeu appartient à la famille des jeux du backgammon. Jusqu'à l'époque Byzantine, cependant, les plateaux de jeu romains de ce type se composaient principalement de trois rangées de deux fois six cases au lieu de deux. Toutefois, la rangée du milieu diffère souvent des deux rangées extérieures. Nous avons donc conçu une fonction spéciale pour la rangée du milieu. Sinon, nous nous sommes inspirés des règles du jeu de « Puff » médiéval allemand.

Agathias termine son poème par la recommandation « *Tablên pheugete pantés* ». Il est difficile à déterminer si « *tablê* » signifie ici simplement « jeu de plateau » ou « plateau de jeu » ou carrément le nom du jeu. La phrase peut être ainsi traduite par « Évitez tous le jeu de plateau » ou par « Évitez tous le jeu de *tavli* ».

Pour en savoir plus

- Ulrich Schädler, XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of "Backgammon", in: Alexander J. de Voogt (ed.), *New Approaches to Board Games Research*, Leiden 1995, p. 73-98.
- Ulrich Schädler, Du 36 cases au backgammon, in: Isabelle Bardiès-Fronty, Anne-Elisabeth Dunn-Vaturi (éds.), *Art du jeu, jeu dans l'art*, Paris 2012, p. 146-149.
- Ulrich Schädler, Zwischen perfekter Balance und Hochspannung – die Geschichte des Backgammon im Überblick, in: U. Schädler (Hrsg.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt 2007 (= *Jeux de l'Humanité. 5000 ans d'histoire culturelle des jeux de société*, Genève 2007), p. 31-41.
- Véronique Dasen (éd.), *Ludique. Jouer dans l'Antiquité*, catalogue de l'exposition, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1er décembre 2019, Gent, 2019.

U. Schädler © ERC Locus Ludi