

II règles pour jouer comme les Romains

L'arène, les courses de quadriges et les combats de fauves et de gladiateurs ! Voilà les images qui viennent à l'esprit quand on évoque les jeux romains. Pourtant, les Romains appréciaient aussi d'autres loisirs, loin de ces dérapages cruels. Il faut dire que les citoyens laissaient tout travail aux esclaves : ils étaient donc avides de distractions. Cicéron ou Sénèque prônaient un repos favorable à la réflexion, loin de l'oisiveté. Dans ces conditions, il n'est guère étonnant qu'ils aient affectionnés les jeux de « société ». Le vertige du hasard les poussaient à parier aux dés (*tesseræ*) ou aux osselets (*tali*). Plus élaborés étaient les jeux de plateau : marelles, jeux de parcours et jeux d'affrontement. Nous allons nous intéresser de plus près à ces deux derniers.

Les *XII Scripta* (les Douze points) :

La famille des jeux de course remonte à la plus lointaine Antiquité puisque le magnifique Jeu Royal du cimetière d'Ur (Irak) et le Senet des premiers Pharaons égyptiens sont tous deux attestés au début du III^e millénaire avant J.-C. Les Grecs connurent aussi ce type de jeu mais ils n'ont laissé que quelques vagues évocations. Par contre, il semble que les Romains appréciaient beaucoup les *Duodecim Scripta*, car cette fois les traces ne manquent pas. Du III^e ou II^e siècle av. J.-C. jusque vers 350 apr. J.-C., elles couvrent la période de la Rome conquérante et dominante.

Pour jouer à ce jeu, il faudra dessiner un plateau avec 36 positions, disposées en 3 rangées et 12 colonnes et se munir de 15 pions, noirs ou blancs, par joueur, ainsi que de 2 dés classiques à six faces (soit 12 points, d'où le nom du jeu). Les Romains utilisaient un godet pour dissuader les tricheurs...

Hélas, aucun texte grec ou latin ne nous livre les règles précises. Néanmoins, un tableau venu d'Ostie en Italie, gravé des lettres A à E, permet de deviner le parcours probable des pions et de reconstituer une règle plausible :



- Le circuit est commun aux deux camps : ligne centrale de gauche à droite (les A), puis ligne supérieure de droite à gauche (les B puis les C), puis saut direct sur la ligne inférieure parcourue de gauche à droite (les D puis les E). Le parcours complet est donc formé de 36 cases. Les 6 premières cases forment la table d'entrée et les 6 dernières la table de sortie.
- Le jeu se déroule en trois temps. D'abord, il faut faire rentrer tous ses pions sur la table d'entrée, ensuite il faut tous les amener sur la table de sortie, enfin, il faut tous les sortir du plateau. Le premier qui y parvient est le vainqueur.
- Les chiffres obtenus avec les deux dés doivent être joués séparément. Si un pion reçoit les points de deux dés, chacun doit correspondre à un coup possible et légal.
- Un pion peut s'arrêter sur une case vide ou sur une case occupée par un ou plusieurs pions de son propre camp.
- Un pion peut s'arrêter sur une case occupée par un seul pion adverse. Celui-ci est alors « frappé » et doit être rentré à nouveau. Son propriétaire ne peut pas exécuter un autre coup avant de l'avoir rentré. Un pion ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par deux pièces adverses, ou davantage.
- Les doubles sont joués normalement (une seule fois) et ne permettent pas de rejouer.
- Les deux dés doivent être impérativement joués chaque fois que cela est possible. Le dé qui ne peut pas être joué l'est par l'adversaire.
- On ne peut commencer à sortir ses pions qu'une fois qu'ils sont tous réunis sur la table de sortie. Un pion pourra être sorti par un dé lui permettant de parvenir au-delà de la dernière case. Si un pion est frappé pendant le processus de sortie et doit recommencer le parcours en entier, la sortie des autres pièces est suspendue jusqu'à ce que le pion frappé ait réintégré la table de sortie.

Au moment du déclin de l'empire, le plateau de ce jeu se simplifia et de nouvelles règles émergèrent : parmi elles, les Tables Royales qui préfiguraient déjà notre Backgammon.

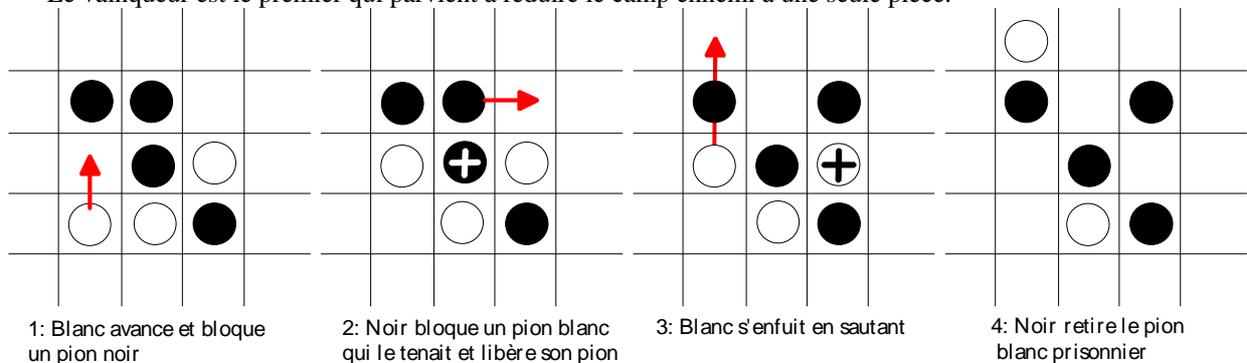
Les *Latrunculi* (les Latroncules)

On doit certainement aux Grecs l'invention des jeux d'affrontement, d'inspiration martiale. Platon et Aristote font allusion à la *Polis* (la Ville), un jeu où le but était l'élimination des pions adverses. Car, contrairement aux jeux de course, ici les joueurs sont adversaires, et non plus concurrents. Les pions n'ont plus à suivre un parcours linéaire mais peuvent se mouvoir sur le plateau sur plusieurs directions. Cette famille comprend aujourd'hui les Échecs et les Dames, mais ni l'un ni l'autre ne dérivent de la *Polis*, pas plus que des *Latrunculi*, ou les « petits soldats », la version romaine du jeu grec.

Les *Latrunculi* restent ainsi un jeu de stratégie très original, avec un mode de capture particulier, dit « custodien ». Du moins, c'est ce que concluent les historiens à partir des renseignements dont ils disposent, car une fois de plus, les règles originales sont perdues. Nous ne disposons donc que de reconstitution ; voici celle établie par Ulrich Schädler, expert reconnu des jeux de l'Antiquité.

Le plateau est un diagramme quadrillé unicolore : 8x8 cases, comme un échiquier, était le plus fréquent, mais on a retrouvé un peu toutes les tailles carrées ou rectangulaires de 7x7 à 10x13. Sur un 8x8, les joueurs conviendront d'utiliser 16 à 24 pions chacun, de deux couleurs et permettant de différencier les côtés : par exemple des pièces jaunes et des pièces rouges, en repérant les côtés pile et face.

- Chaque joueur place à tour de rôle une de ses pièces sur n'importe quelle case libre. Pendant cette phase, aucune capture n'est possible.
- Quand toutes les pièces sont placées, chaque joueur déplace une pièce tour à tour. Les pièces se déplacent d'une case orthogonalement vers une case adjacente libre. Les mouvements en diagonale ne sont pas permis.
- Il est également possible de déplacer une pièce en la faisant sauter par-dessus une autre, quelque soit sa couleur, si la case d'arrivée est libre. Il est permis d'enchaîner plusieurs sauts consécutifs (comme aux Dames).
- Si un joueur parvient à encadrer une pièce ennemie entre deux de ses propres pièces, la pièce ennemie est bloquée : elle ne peut plus être bougée et est retournée pour être distinguée des autres.
- Une pièce bloquée est immédiatement libérée (retournée à nouveau) si l'une des deux pièces qui la retenaient prisonnière est bloquée à son tour.
- Au lieu de déplacer une de ses pièces, un joueur peut choisir de retirer du plateau une pièce adverse bloquée.
- Il est permis de venir placer une de ses pièces entre deux pièces adverses uniquement si cela permet d'en bloquer l'une des deux.
- Le vainqueur est le premier qui parvient à réduire le camp ennemi à une seule pièce.



Ces règles permettent de jouer un jeu subtil et plus difficile qu'il n'y paraît. Il faut croire que les Latroncules furent engloutis avec le démantèlement de l'empire romain. Dans un passage énigmatique, Isidore de Séville (560-636) les évoquait encore brièvement, puis ils disparurent complètement. Seuls certains jeux de Laponie et d'Afrique du Nord (!) conserveraient la trace d'une influence.

Vous en savez maintenant assez pour savourer ces deux anciens jeux de stratégie. Les règles ci-dessus n'ont pas la prétention d'être authentiques, d'ailleurs il est probable que les variations furent « légion » au cours des siècles et sur l'immense territoire que contrôlaient les Romains. Mais elles restent des reconstitutions très plausibles en accord avec le matériel retrouvé et les documents anciens. *Alea jacta est !*

Merci à U.Schädler et T.Depaulis pour leurs commentaires.