

NOUVELLES PERSPECTIVES SUR LES JEUX A LA LUMIERE DE PLATEAUX DU KERMAN

PAR

Anne-Elizabeth DUNN-VATURI* & Ulrich SCHÄDLER**

(* Musée du Louvre) & (** Musée Suisse du Jeu)

L'actualité archéologique iranienne, avec les découvertes récentes de Jiroft, nous amène à reconsidérer la question des jeux dans l'Iran ancien. C'est un sujet qui mérite que l'on s'y intéresse car jusqu'à présent, les différentes études englobaient cette question dans un contexte plus large traitant des régions voisines. Ainsi, John Curtis et Irving Finkel soulignent dans leur article sur les graffiti de Persépolis que peu de travaux ont porté sur les jeux en Iran (Curtis & Finkel 1999, p. 45). Cette remarque ne s'applique évidemment pas aux échecs et au backgammon dont la tradition est très importante en Perse (Daryaei 2002).

Lorsque l'on s'intéresse aux jeux orientaux¹, nous sommes limités à ceux qui nécessitent un support car ce sont essentiellement les traces matérielles qui nous permettent d'entrevoir ce domaine peu renseigné par l'iconographie et les textes. Nous traiterons ici de jeux, dits jeux de parcours, retrouvés en plus grand nombre, non pas parce qu'ils étaient plus répandus, mais surtout parce qu'ils étaient souvent plus élaborés. Dans ce type de jeux, les adversaires s'affrontent sur un circuit qu'ils doivent parcourir en parvenant au but le plus rapidement possible. Le déplacement des pions dépend du résultat obtenu par les dés ou les astragales, représentant l'intervention divine, mais la victoire appartient à celui qui a le mieux exploité ses possibilités en choisissant quelle pièce avancer.

En qualité d'objets de prestige, déposés comme offrande funéraire ou divine, les tabliers de jeu de parcours se distinguent de jeux plus sommaires, parfois éphémères. Certains jeux étaient simplement improvisés dans le sol ou bien fabriqués en matériau périssable (bois, tissu). Une partie donc du matériel ludique manque et il convient d'en tenir compte dans notre analyse.

¹ Sur l'iconographie et la symbolique des jeux orientaux, voir Romain 2000. Pour une classification des plateaux de jeu babyloniens voir: Allinger-Csollich 2003.

Les données égyptiennes éclairent parfois le mobilier oriental — dès le III^e millénaire, les mêmes jeux se pratiquent en Egypte et au Proche-Orient — car elles sont plus complètes grâce à l'iconographie des peintures des tombes et des papyrus égyptiens, mais aussi grâce aux conditions climatiques de l'Egypte ayant permis de conserver le mobilier de bois.

Les trouvailles les plus récentes de jeux iraniens proviennent du fameux «butin» de Jiroft principalement attribué au III^{ème} millénaire d'après sa célèbre vaisselle de chlorite². Ce matériel n'a jusqu'à présent fait l'objet que d'une courte note soulignant le problème de l'identification d'accessoires ludiques souvent ignorés dans le matériel archéologique (Dunn-Vaturi 2004). Depuis, l'étude de ce mobilier a suscité plusieurs sujets de réflexion méritant que l'on consacre un nouvel article à ce thème. Ainsi, après avoir présenté les différents plateaux du Kerman et formulé quelques remarques concernant le jeu de 20 cases, nous aborderons la question de leur rôle dans les tombes puis du symbolisme des animaux retenus comme support. Enfin, ces nouvelles données sur les jeux, ont motivé la recherche de leurs possibles représentations dans la glyptique orientale.

Le jeu de 20 cases

Les fouilles clandestines opérées à Jiroft, dans la vallée du Halil Roud, au début de l'année 2001, ont livré de nombreuses plaques en stéatite, dites «étendards» (Madjidzadeh 2003, pp. 130-136; Perrot & Madjidzadeh 2003, pp. 56-61). Il s'agit en fait de plateaux de jeu. Leur identification va être justifiée et discutée plus en détail ci-dessous. On considère en premier lieu comme plateau de jeu, une plaque en pierre de 37,4 cm, sur au maximum 11,4 cm, et d'une épaisseur de 1,7 cm (Fig. 1) (Madjidzadeh 2003, p. 120, texte p. 197). La plaque, cassée à divers endroits, se compose d'une extrémité large, presque carrée, et d'un prolongement étroit partant du milieu comme une sorte de passerelle. Sur le dessus, la plaque présente des cases creuses, en forme de cercle d'environ 2 cm de diamètre, formées en relief

² Au cours de ces derniers mois, de nouveaux éléments sont apparus. D'autres exemplaires de plateau de jeu ont été retrouvés en Iran, ce qui a valu des articles sur le Web annonçant la découverte du «plus vieux backgammon du monde» à Shahr-i Sokhta. Ces articles soulignent le problème des mythes autour de l'origine des jeux, il s'agit en fait très probablement d'un jeu de 20 cases. Des jeux de table iraniens sont également parvenus jusqu'en Europe. En l'absence de données fiables, nous ne parlerons pas de ces objets.

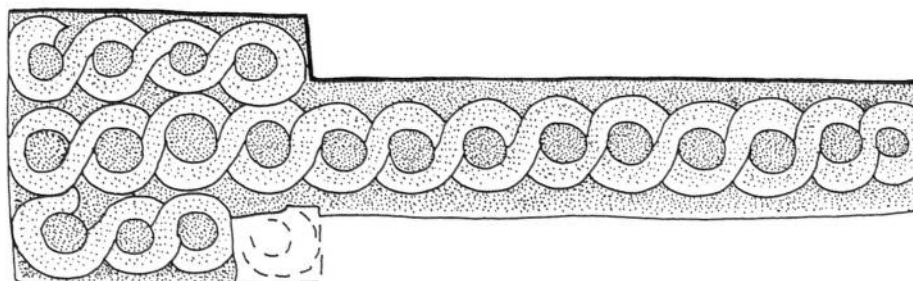


Fig. 1. Jeu de 20 cases sur plaque en chlorite, Jiroft
(Dessin de Caroline Florimont d'après Madjidzadeh 2003, p. 120).

par le corps sinueux d'un serpent. Les cases se répartissent sur la partie la plus large de la plaque avec trois rangées de quatre cases (dont l'une n'est pas conservée) tandis que la rangée médiane en compte 13 au total. La forme de la plaque, ainsi que la disposition des cases correspond à un plateau de jeu qui était connu en Égypte ancienne sous le nom de «jeu des vingt» (il faut comprendre jeu des vingt cases)³. De nombreux exemples de ce jeu sont connus, principalement en provenance d'Égypte, où ce jeu apparaît à partir de la 17^{ème} dynastie. Mais on connaît également des modèles provenant de la Mésopotamie, de la Syrie, du Levant et de la région égéenne (Pusch 1997; id. (sous presse); Bielinski & Taracha 1992). Il se compose de deux rangées parallèles de quatre cases et d'une rangée médiane allongée de douze cases, de sorte qu'au total il en résulte vingt cases qui ont donné le nom au jeu.

Il semble que la forme du plateau de jeu, avec son prolongement de la rangée médiane, qui apparaît dans la première moitié du II^{ème} millénaire, représente la variante tardive (Fig. 2, b); tandis que la forme plus ancienne (Fig. 2, a) est documentée par les plateaux de jeu découverts de la dernière moitié du III^{ème} millénaire découverts dans les Tombes Royales d'Ur (Woolley 1934, pp. 274-279, pls. 95-98) et à Shahr-i Sokhta (Fig. 3) (Piperno & Salvatori 1983, pp. 179-189, figs. 5-7, pl. VI). Il existe également des jeux dont le prolongement est replié de différentes façons (Meyer

³ Pour la dénomination Pusch 1977, p. 199-212, en particulier pp. 209-211; id. (sous presse) avec modifications. Nous remercions Edgar Pusch pour la généreuse mise à disposition de son manuscrit non publié.

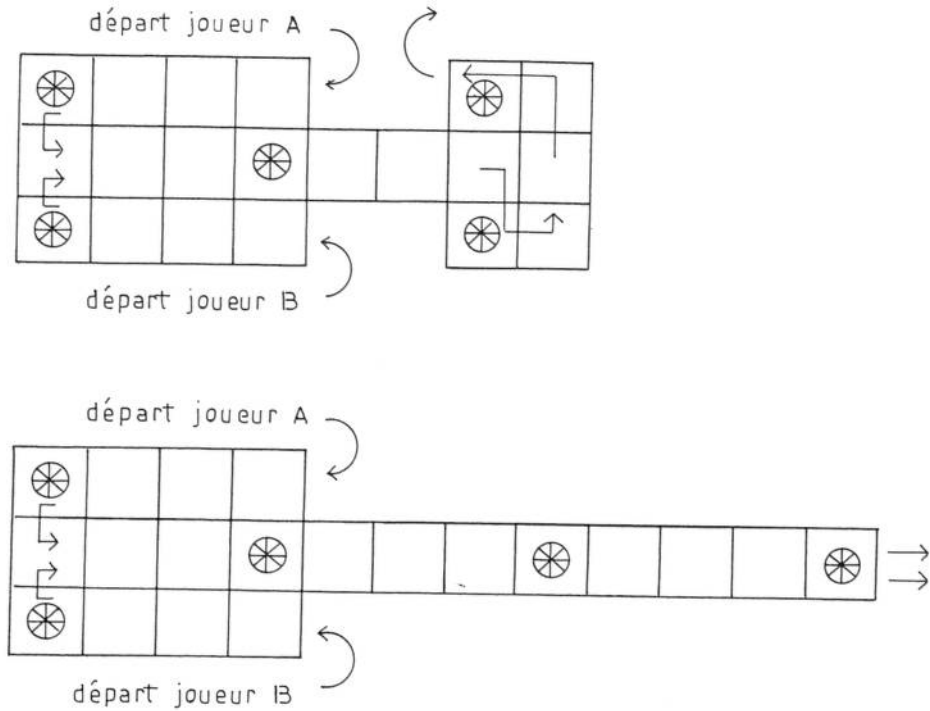


Fig. 2, a. Schéma du jeu de 20 cases à l'époque des Tombes royales d'Ur (Dessin d'Ulrich Schädler); b. Schéma du jeu de 20 cases vers 2000 av. J.-C. (Dessin d'Ulrich Schädler).

1982, fig. 5). Le plateau de jeu de Jiroft — nous reviendrons sur le nombre de cases non conforme — pourrait être un représentant relativement ancien de la forme évolutive, car avec son décor d'entrelacs de serpents, il est proche du type de la tombe IUP G.731 de Shahr-i-Sokhta.

Une fois repéré le type de structure des tabliers de jeu de 20 cases, ($2 \times 4 + 12$), il est aisé d'identifier d'autres plateaux de jeu du même type, parmi les antiquités de Jiroft. Tout d'abord il y a deux plaques en chlorite de 35 et de 41 cm de long sur une même largeur de 16,5 cm, chacune en forme d'aigle, qui présentent, gravées sur leurs surfaces, des cupules dont la disposition et le nombre sont conformes au jeu (Pl. 1) (Madjidzadeh 2003, pp. 130-131, texte p. 200; Perrot & Madjidzadeh 2003, pp. 58-59): sur chacune des deux ailes à droite et à gauche, se trouvent quatre cupules; tandis que quatre autres se trouvent sur le corps — délimité par des incrus-

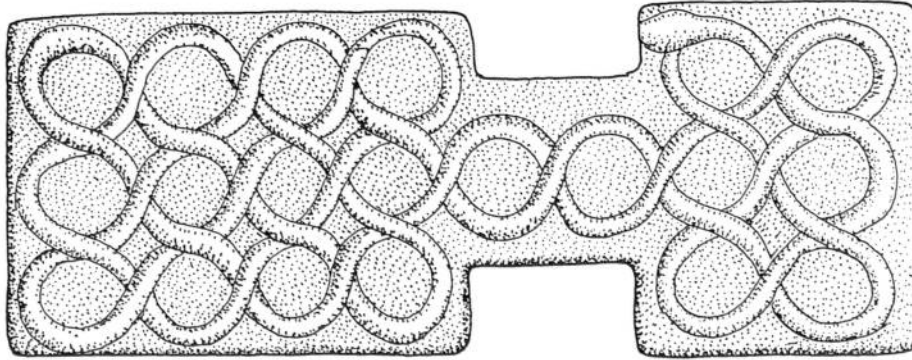


Fig. 3. Plateau de jeu en bois de Shahr-i Sokhta
(Dessin de Caroline Florimont d'après Piperno & Salvatori 1983, fig. 6).

tations du plumage — et huit sur la queue du rapace, formant ainsi la ligne médiane des douze cases. La disposition en bloc de 3×4 cases avec un prolongement de 8 cases correspond donc au plateau de jeu non figuratif. La forme du jeu semble vraiment être appliquée à celle de l'aigle. Sur le revers lisse des plaques se trouvent trois trous qui ont probablement servi pour la fixation des supports. Alors que le plumage des aigles était incrusté de pierres on n'en trouve pas dans les cupules; aussi est-il incertain qu'elles aient été incrustées. Il est plus vraisemblable qu'elles restèrent vides pour faciliter le placement des pions (qui n'ont malheureusement pas été retrouvés jusque là).

On ne se contenta pas à Jiroft de plateaux de jeu en forme d'aigle. Un autre jeu de 20 cases est en forme de scorpion (Pl. 2, a) (Madjidzadeh 2003, p. 136, texte p. 201; Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 56). Sur cette plaque, de 28 sur 20 cm, les cupules de 2 à 2,5 cm de diamètre sont disposées de sorte que les deux rangées opposées, de quatre cases, se trouvent dans les deux pinces du scorpion tandis que 12 cases, correspondant à la rangée médiane, recouvrent le corps et la queue recourbée de l'animal. Dans ce cas aussi, on trouve sur le revers lisse de la plaque trois trous, carrés cette fois-ci, pour la fixation de supports.

La découverte de ce plateau de jeu en forme de scorpion, permet d'éclaircir la fonction originale d'un fragment d'une plaque comparable de Tepe Yahya, qui fut identifié, de manière clairvoyante, comme un jeu potentiel par ses découvreurs (Pl. 2, b) (Lamberg-Karlovsky 1970, p. 55,

pl. 19:B, fig. 22:C; id. 1988, p. 76, fig. 2:F, pl. XX:C). Il s'agit de la partie centrale d'un plateau semblable, en forme de scorpion, sur lequel trois cupules sont conservées. Cet objet qui proviendrait finalement du niveau IVA, et non IVB, de Tepe Yahya a d'ailleurs été considéré comme «une excellente référence stratigraphique, pour le tournant du III^e au II^e millénaire» (Amiet 2004, p. 9, fig. 2).

Trois autres plaques en chlorite sont à rattacher aux plateaux de jeu examinés. Il s'agit encore d'un aigle (Madjidzadeh 2003, p. 132, texte p. 201; Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 60), d'un aigle bicéphale (Pl. 3, a) (Madjidzadeh 2003, p. 133, texte p. 201; Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 61) ainsi que d'un homme-scorpion (Pl. 3, b) (Madjidzadeh 2003, p. 135, texte p. 201; Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 57). Dans les trois cas, les plaques sont comparables: le revers est lisse, muni de cavités pour la fixation des supports. L'endroit présente également des cases circulaires, dans la même disposition connue, toutefois en plus faible nombre, à savoir $2 \times 4 + 8$, au lieu des $2 \times 4 + 12$ cases. La plaque de 38 sur 17,7 cm représentant un aigle, est celle, qui se rapproche le plus, des plateaux de jeu en forme d'aigle, présentés précédemment. Certes, en ce qui concerne le style, celui-ci se différencie clairement des autres: le plumage n'est pas marqué par des incrustations de pierres de couleurs différentes mais par des triangles constitués de fines lignes incisées parallèlement. Le bec ressemble plutôt à celui d'un perroquet, le corps et la queue forment un profil étrange et les ailes entourent le corps d'un cercle presque parfait. Il y a également quatre cases gravées dans chacune des ailes mais cette fois-ci, ce ne sont que huit cases qui recouvrent le corps et la queue de l'oiseau. Il en est de même pour l'aigle bicéphale dont le style se différencie de façon considérable des autres plateaux en forme d'aigle. Cette tablette de 25,5 sur 13 cm se trouve être nettement plus petite que les autres plateaux en forme d'aigle. Le plumage est marqué par des lignes incisées entrecroisées et les plumes de la queue sont mises en évidence. Étonnamment les cases circulaires ne sont pas évidées. Si l'on considère la plaque de l'homme-scorpion de 27 sur 14 cm, on ne trouve également que huit cases dans la rangée médiane, c'est-à-dire deux sur la partie du corps et six sur la queue recourbée; quatre cases se trouvent sur les bras élevés et sur la poitrine. Nous pouvons admettre que ces trois exemplaires représentent un plateau de même type de jeu. En effet, les cases circulaires ($2 \times 4 + 8$) sont disposées comme sur les autres plaques. De

plus, ces cercles sur les corps des animaux sont caractéristiques des plaques de Jiroft. On ne les retrouve pas sur d'autres supports.

Quelques remarques sur les règles du jeu de 20 cases

Il semble que l'on puisse faire quelques suppositions concernant les règles du jeu de 20 cases, en se fondant sur les plateaux de jeu, notamment ceux découverts dans les Tombes Royales d'Ur, ainsi que sur deux tablettes cunéiformes d'époque séleucide qui esquisseraient les règles du jeu (Finkel 1995; Schädler 1996; Pusch 1997, pp. 17-19; Cazaux 2003, pp. 24-26; Finkel (sous presse); Pusch (sous presse).

Dans les Tombes Royales d'Ur on a retrouvé à côté des plateaux de jeu, des pions pour deux joueurs ainsi que des dés en forme de tétraèdre et en forme de parallépipède rectangle allongé (Woolley 1934, pp. 274-279, pls. 95-98). On a donc considéré qu'il s'agissait d'un jeu de course-poursuite pour deux joueurs. D'après la décoration symétrique des deux rangés de cases extérieures sur le plateau du British Museum (PG 513) et sur celui de la «tombe royale» (PG 789), les deux joueurs devaient se trouver face à face, de part et d'autre des longs côtés du plateau. En règle générale, chaque joueur utilisait sept pions: des ensembles de deux fois sept pions ont été retrouvés dans six tombes (PG 513, PG 789, PG 800, PG 580, PG 341, PG 1326). Cependant, en plus des fragments d'un panneau représentant des scènes d'animaux, deux ensembles de dix pions ont été mis au jour à Ur dans la tombe la plus ancienne contenant des jeux (PG 779). Par ailleurs, on a aussi retrouvé dans cette tombe trois dés en forme de tétraèdre avec deux pointes marquées, ainsi que quatre dés, en forme de parallépipède rectangle allongé d'une longueur de 6,5 cm, marqués de lignes sur l'un des côtés et de cercles sur les trois autres.

Quatre dés en forme de tétraèdre font également partie du plateau de jeu de Londres. Dans la tombe PG 800, on a retrouvé six dés en forme de tétraèdre en coquillage, et quatre en lapis. Des dés en forme de parallépipède rectangle allongé, ont été retrouvés dans trois autres tombes, c'est-à-dire deux dans la tombe PG 1326 et un dans chacune des tombes: PG 261, et PG 254 qui se trouve être la plus récente des tombes contenant du matériel ludique (vers 2200-2100 av. J. C.)⁴.

⁴ Pour la datation: H.J. Nissen, *Zur Datierung des Königsfriedhofes von Ur*, Bonn 1966.

Il est intéressant de constater que les deux sortes de dés trouvés à Ur, influent différemment sur le déroulement du jeu. Concernant les tétraèdres, il s'agit de dés binaires puisque deux des quatre pointes sont marquées. Pour les dés allongés à quatre faces, c'est différent car trois côtés sont identiques. Avec les dés allongés, selon le côté qui comptait le plus, le jeu était, soit plus rapide soit plus lent qu'avec les dés en forme de tétraèdre. Plus tard, d'après une des boîtes de jeu de Toutankhamon (Pusch 1979, p. 252 ss. tab. 62b Br. 36; Tait 1982, 17, 19; T. 8-9) et selon le texte d'époque séleucide, on jouait avec deux fois cinq pions et deux astragales. Les accessoires accompagnant le plateau de jeu de Shahr-i-Sokhta s'avèrent moins clairs à interpréter en tant que matériel de jeu (Fig. 4). Quatre objets représentent de façon évidente des dés en forme de parallélépipède allongé portant des points de 1 à 4 (à la différence des dés allongés de Ur). Deux objets coniques différents peuvent certainement être considérés comme des pions mais il est improbable que les plaquettes triangulaires, carrées, et étagées, fassent partie du jeu. De toute façon, nous n'avons aucune possibilité de déterminer s'il s'agit, en ce qui concerne ces trouvailles accessoires, d'un ensemble «complet».

Les plateaux apportent certaines indications quant au déroulement du jeu: sur de nombreux plateaux de jeu de 20 cases, il y a au moins trois cases marquées de croix ou rosettes, symboles de chance. Sur les plateaux de types plus tardifs ce sont les cases 4, 8 et 12, c'est-à-dire la dernière case de la ligne médiane allongée. Sur les trois panneaux complets d'Ur (U 10557 de PG 789, U 9000 de PG 513 et U 10478 de PG 800) ce sont la quatrième case de la rangée médiane et les deux cases, des coins inférieurs, de la partie supérieure. En outre, sur l'exemplaire de Londres les deux cases aux angles de l'autre extrémité du plateau sont garnies de rosettes. On admet généralement que les deux joueurs faisaient pénétrer leurs pions sur les quatre cases situées de leur côtés et les amenaient ensuite, en empruntant la rangée médiane, vers la dernière case, la vingtième (Fig. 2a & b). Le plateau de jeu de Jiroft en forme de scorpion, suggère le même sens de circulation — en partant des pinces pour aller jusqu'au bout de la queue. Et, sur les deux plateaux de jeu de la tombe de Toutankhamon ainsi que sur un plateau conservé au Metropolitan Museum de New York, la dernière case est encore soulignée par le fait qu'elle n'est pas de forme rectangulaire, mais carrée (Pusch 1979, p. 250 s. tab. 62a Br. 35, (Caire, Mus. Eg. JdE 62059; 593), p. 255 s. tab. 62c Br. 37 (Caire, Mus. Eg. JdE 62061; 393) et p. 274 ss. tab. 70

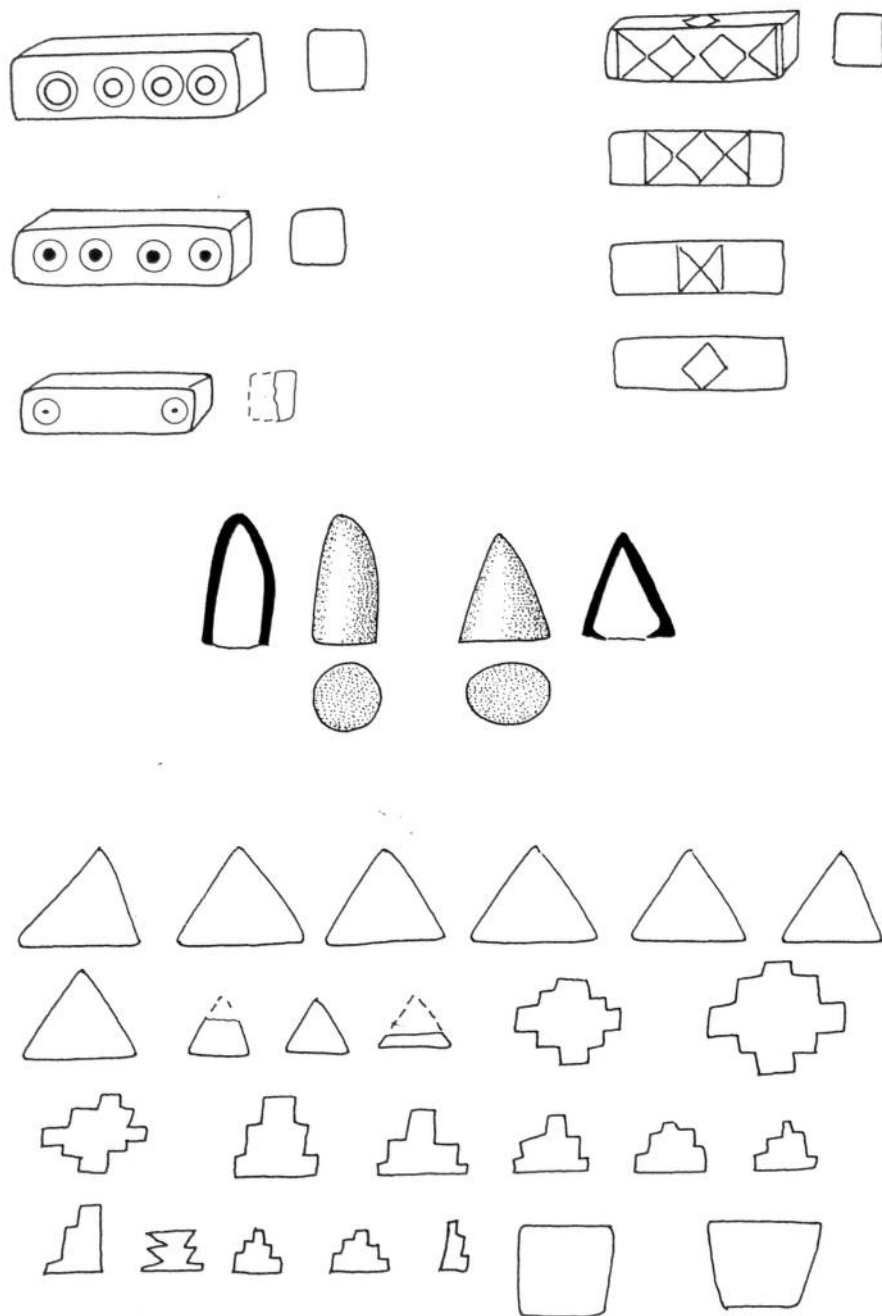


Fig. 4. Accessoires retrouvés avec le plateau de jeu de Shahr-i-Sokhta
(Dessin de Caroline Florimont d'après Piperno & Salvatori 1983, fig. 7).

r,
s,
s.
nt
u
e.
9,
te
s.
è-
re
le
)
ie
s,
s-
s-

lu
is
ix
re
Jr
nt
é-
es
le
er
nt
g-
n,
er
be
an
le
'9,
s.
70

Br. 45 (New York, MMA 12.182.72). C'est uniquement sur la rangée médiane que les pions des deux joueurs se faisaient obstacle. L'intérêt particulier du jeu devait se trouver, d'une part dans l'entrave mutuelle, et d'autre part dans le profit tiré de l'occupation des cases marquées d'un symbole de chance. On remarque que les cases «bénéfiques» sont toujours disposées à une distance de quatre cases les unes des autres. Si ceci est applicable également au type de jeu d'Ur, on doit admettre qu'il fallait bifurquer de l'avant-dernière case de la rangée médiane sur l'une des deux cases à rosette pour arriver, en passant par les trois cases supérieures, sur la case à rosette d'en face (Fig. 2, a). C'est le seul itinéraire envisageable pour que les rosettes se retrouvent sur la 4^e, 8^e, et 12^e case. Or, sur le plateau de jeu de Shahr-i-Sokhta, la tête et la queue du serpent se rencontrent précisément sur l'une des deux cases de la partie supérieure (Piperno & Salvatori 1983, pl. VI, b), celles qui sont justement ornées d'une rosette dans le cas du plateau de jeu d'Ur. Il est donc probable qu'il s'agit de la dernière case sur le plateau de jeu. La partie supérieure du jeu d'Ur n'est en fait rien d'autre que le prolongement de la rangée médiane⁵.

Le plateau de 36 cases

Auprès des plateaux de jeu de 20 cases, mis au jour à Jiroft, se trouve un plateau de jeu dont le type n'était pas encore connu pour une époque si lointaine. Il s'agit d'une plaque de 35 sur 13 cm, et d'une épaisseur de 0,7 cm au revers de laquelle sont ménagées deux plaques de piètement d'environ 11 cm de hauteur (Pl. 4, a) (Madjidzadeh 2003, p. 108, texte p. 192; Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 50). Sur l'endroit quatre serpents, en partie entrelacés, forment un plateau de jeu de trois lignes de deux fois six cupules. Les serpents sont en relief et incrustés de pierres de couleur. Leurs têtes apparaissent, vues du dessus, aux quatre coins du plateau. Les entrelacs se dessinent depuis la tête du serpent, à un angle du plateau, jusqu'au milieu dans le sens de la longueur puis retournent sur eux-mêmes vers le coin d'où ils viennent pour s'engager vers le milieu où ils forment avec le serpent d'en face, la moitié des cases de la rangée médiane. Étant donné que seuls les deux serpents parallèles sont reliés, il en résulte une

⁵ Sous cette forme les plateaux de jeu du type Ur ressemblent à des plans de temples du 4^e millénaire: voir par exemple le temple V de Eanna: E. Heinrich, *Die Tempel und Heiligtümer im alten Mesopotamien*, Berlin 1982, ill. 29 et p. 74 avec ill. 114.

division de deux volets symétriques, avec une césure au milieu du plateau. Deux anomalies se sont glissées dans les entrelacs compliqués des quatre serpents. Ainsi, la première case du coin extérieur n'est pas entière (voir en bas à droite) et il existe, à l'extrémité de la rangée médiane (voir à gauche) une partie d'entrelacs injustifiée.

Ce type de jeu n'est pas représenté parmi les jeux des anciennes civilisations orientales connus jusque là. Nous le connaissons pourtant, à l'époque romaine où le jeu s'y référant s'appelle «Ludus Duodecim Scriptorum» («jeu des 12 points») et plus tard «Alea» («dés») (Schädler 1995). Cependant, sur les plateaux du jeu romain de ce type, les cases ne sont pas marquées par des serpents, mais de manières différentes, soit par des traits, des cercles (Pl. 4, b), des carrés, des feuilles ou d'autres symboles; souvent aussi par des lettres. L'exemplaire le plus tardif de ce type de jeu, de provenance orientale la plus éloignée, se trouve sur une fresque de Pendzhikent (Objet VI, no. 13) près de Samarkand au Tadjikistan et date d'environ de 700 apr. J.-C.⁶ Étant donné que dans le cas du jeu romain il s'agit clairement d'un représentant de la famille du Backgammon, le plateau de jeu trouvé à Jiroft soulève de nouvelles questions sur la provenance et l'histoire de ce dernier (Schädler 2005).

Compte tenu de l'existence de ce type de plateau simultanément et parallèlement au jeu de 20 cases, il est maintenant certain, que le plateau du type «Backgammon» ne dérive ni de ce jeu, ni des plateaux mixtes — plus tardifs — combinant la trame du Senet et du jeu de 20 cases avec 3 rangées de 12 cases (Pusch 1979, p. 312, Br. 51; Br. 64, 56d; Da 27; Wiedemann 1897, p. 40: la boîte de jeu de Ak-hor). Ce type est une invention toute à fait indépendante.

⁶ L'identification comme « XII scripta » a été proposée par A. Panaino, *La novella degli scacchi e della tavola reale*, Milano, 1999, p. 204. A.M. Belenitskii, in *Materiali i issledovaniia pro Archeologii, SSSR 66, 1958* (Trudy Tadžikskoj archeologičeskoj ekspedicii, tom III 1951-1953, Moskva/Leningrad 1958), p. 146 s., ill. 48 (A.M. Беленицкий, Общие результаты раскопок городища древнего пенджикента 1951-1953 гг.); A.M. Belenitskii et al., *Skulptura i živopis' drevnego Pjandzhikenta* (A.M. Беленицкий, Скульптура и живопись древнего Пянджикента), Moskva 1959, tab. XIV-XV; M. Bussagli, *Die Malerei in Zentralasien* (Die Kunstschatze Asiens), Genève, 1963, p. 46 ill. A.C. 17 et p. 48; G. Azarpay, *Sogdian Painting. The Pictorial Epic in Oriental Art*, Berkeley/Los Angeles/London, 1981, p. 194; G.L. Semenov, *Studien zur sogdischen Kultur an der Seidenstraße*, Wiesbaden 1996, p. 17. Pour la datation: Azarpay, p. 181, et communication personnelle par Markus Mode, Universität Halle-Wittenberg.

Jeux véritables ou mobilier funéraire?

Il est frappant de constater que tous les plateaux de jeu cités donnent l'impression d'être restés pratiquement inutilisés. D'où la question: s'agit-il de plateaux vraiment utilisés et déposés ensuite parmi le mobilier funéraire, ou ont-ils plutôt été fabriqués en tant qu'offrande funéraire, c'est-à-dire comme jeux uniquement symboliques? Bien des faits viennent appuyer cette dernière hypothèse. D'une part, l'absence totale de pions et de dés; il est vrai que la négligence lors des fouilles effectuées de manière clandestine et/ou l'utilisation de matières périssables pourraient en être la cause. D'autre part, on remarquera les 21 cases du jeu de 20 cases d'époque plus tardive. Certes, le nombre exact des cases est insignifiant pour le déroulement du jeu, mais le chiffre 12 semble avoir joué un rôle particulier. Les plateaux de jeu ordinaires, présentent exactement 12 cases dans leur rangée médiane; les plateaux raccourcis de Jiroft ne présentent pas un nombre arbitraire de cases, elles sont arrangées de façon à ce que chacun des deux joueurs ait exactement 12 cases à parcourir. Il est très concevable de rapporter le chiffre 12 aux mois de l'année ou au zodiaque et de lui donner une signification cosmique ou astrologique. Dans le texte de l'époque séleucide, analysé par Irving Finkel, il est fait allusion au jeu dans un contexte astrologique divinatoire. Donc, si le plateau du jeu de 20 cases cité, contient une case en trop, ceci pourrait être dû au souci d'occuper toute la place disponible — le dernier entrelacs du serpent étant nettement plus petit que les autres — ou alors, à une erreur de fabrication qui n'a pas été corrigée. La plaque étant peut-être seulement destinée à un usage funéraire, seule comptait sa signification symbolique. Dans ce contexte, le plateau de jeu en forme d'aigle bicéphale est particulièrement digne d'attention⁷. La dimension réduite du plateau, le façonnage des cases, leurs différentes dimensions variant de 1,2 à 1,9 cm de diamètre, semblent démentir le fait que ce plateau ait vraiment pu servir de jeu. A Tepe Sialk, un plateau de jeu de 58 trous ainsi que des médaillons imitant ce jeu, figurent parmi le mobilier de la nécropole B datant de l'âge du Fer (Ghirshman 1939, pp. 42-44, pl. XXI, 8 & pl. XXVII, 9-10). Ainsi, les jeux de Jiroft s'inscrivent dans une longue tradition, observée dès le milieu du III^e millénaire à Shahr-i Sokhta, de jeux, ou modèles, déposés comme offrande funéraire.

⁷ Retenons le fait que cet exemplaire se différencie tellement des autres pièces, que l'on peut peut-être mettre en doute son authenticité.

Le symbolisme du bestiaire des plateaux

A Jiroft, les plateaux adoptent tous des formes animales. Mais nous ne retrouvons pas tout le répertoire jiroftien, dont une large part est d'inspiration mésopotamienne. Il n'y a pas de capridés, cerfs, buffles, panthères et lions, ni d'eau ou d'arbre. L'iconographie utilisée dans les jeux se limite à un groupe très particulier et bien distinct d'animaux — l'aigle, le serpent, et le scorpion — dont le caractère astral rejoint ce qui a été dit plus haut sur l'utilisation des tabliers à des fins cosmologiques. Sur un « sac à main » de Jiroft, ces animaux semblent former avec l'homme-scorpion, un groupe partageant une même signification car apparaissant ensemble (Pl. 5) (Madjidzadeh 2003, p. 126; Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 63). On retrouve également l'aigle, le serpent et le scorpion, étroitement réunis, sur un vase en chlorite de Khafadje (British Museum) (Collon 1995, pp. 68-69, fig. 51): d'un côté, un héros empoigne des serpents afin de les maîtriser, de l'autre, un taureau est attaqué par un lion et un aigle. Ces deux tableaux où s'affrontent divers protagonistes (héros et animaux et animaux entre eux) contrastent avec la troisième scène du vase figurant un homme agenouillé au-dessus de deux zébus et tenant des flots. Cette dernière catégorie, paisible, évoquant la maîtrise de la fertilité se distingue des scènes de destruction.

Le rôle du serpent dans la morphologie des jeux iraniens, déjà perçu avec le jeu de Shahr-i Sokhta, se confirme avec les plateaux du Kerman. Le motif du serpent entrelacé se prête parfaitement à la confection des circuits tandis que les qualités de cet animal, aux mouvements compliqués et rapides, correspondent au but d'un jeu de course-poursuite. Ce motif, fort répandu en Mésopotamie et en Iran, a fait l'objet de nombreuses études (Van Buren 1935-36; Keel 1992, pp. 224-232). Les italiens Piperno et Salvatori recensent les attestations de ce motif pour la Mésopotamie et l'Elam au III^e millénaire (Piperno & Salvatori 1983, pp. 183-185, fig. 9, table 1). Selon eux, la documentation mésopotamienne est plus importante et ils pensent que son utilisation à Shahr-i Sokhta témoigne d'une influence directe, ou indirecte, de la Mésopotamie. Ils soulignent qu'un sceau-cylindre portant ce motif a d'ailleurs été retrouvé dans la même tombe qu'un jeu de 20 cases, à savoir la tombe de l'Étendard (PG 779) (Piperno & Salvatori 1983, p. 185). Pour d'autres, ce thème « est peu mésopotamien. Il a, en revanche, une longue filiation à Suse, ce qui

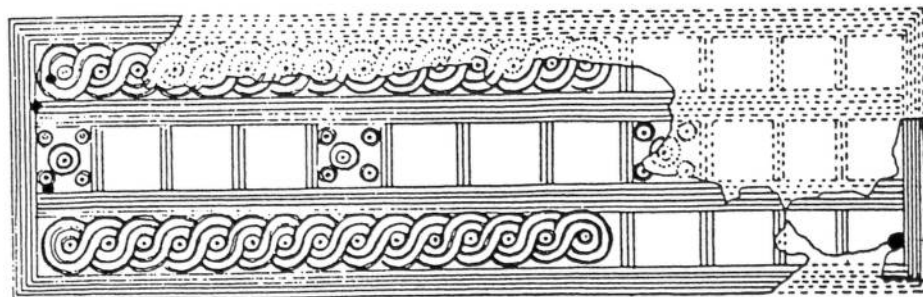


Fig. 5. Jeu de 20 cases en ivoire trouvé dans une tombe de Hama (D'après Riis 1948, fig. 218).

veut dire que les voies d'échange (et les influences iconographiques qui suivent celles-ci) passaient par Suse» (Forest 2003, p. 132).

Le reptile est associé aux puissances chtoniennes, avec un double caractère, d'une part bénéfique et d'autre part menaçant. Il revêt des pouvoirs de vie et de mort, de guérison et de destruction. La mue du serpent était une preuve de puissance, en gagnant une nouvelle peau chaque année, il retrouve sa vigueur: c'est comme un signe d'éternité. Les serpents, surgissant près des cours d'eau, sont associés aux sources souterraines, et par conséquent considérés comme responsables de la fertilité de la végétation. Le motif entrelacé fait référence à l'accouplement de deux serpents assurant une lignée et se confond également avec des flots. Une fonction de remplissage a été attribuée au guillochis sur des tabliers de 20 cases levantins car il comble l'espace de part et d'autre des huit cases de l'avenue centrale (Fig. 5) (Erdös 1986, p. 121, pl. 28). Au regard des découvertes de Jiroft et Shahr-i Sokhta, il semble que ce motif schématique des entrelacs du serpent puisse être un rappel de son rôle dans le domaine des jeux.

Il est intéressant de noter que le serpent, non pas entrelacé mais lové, est également en faveur en Egypte avec le jeu Mehen qui sera transmis au Levant (Rothöhler 1999). Dans la mythologie égyptienne, il est le grand serpent *mhn* qui accompagne Ra, le dieu Soleil, dans sa traversée des ténèbres. Comme le python nubien protégeant ses œufs dans ses anneaux, Mehen s'enroule autour de la barque de Ra et lui permet d'accomplir son dangereux voyage nocturne sans encombre pour renaître chaque matin. Un tableau de Mehen, une piste en spirale représentant le serpent enroulé, était

placé à côté du mort pour l'aider à prendre place, symboliquement, dans la barque de Ra et ressusciter sous les traits du nouveau pharaon.

Au second millénaire, le serpent représente la constellation de l'Hydre. Plusieurs sceaux archaïques établissent déjà une relation entre serpents entrelacés, scorpions et astres; parfois même le motif d'entrelacs est situé dans le ciel (Amiet 1961, figs. 1249, 1297, 1380). Pierre Amiet souligne l'«interpénétration des mondes animaliers, mythologiques et astral» (Amiet 1961, p. 133). La disposition horizontale du serpent, comme celle de l'homme-scorpion, au-dessus de scènes terrestres lui accorde une dimension cosmique. L'homme-scorpion, et son prototype le scorpion atlante, sont des génies «cosmiques» qui supportent soit des astres, soit toute la voûte céleste. Ainsi, bien que le scorpion soit un animal chthonien, il se range parmi les signes du zodiaque. Diverses prédictions sont annoncées en fonction des mouvements de cet animal (Labat 1933, p. 30). Il succède au serpent en tant qu'animal attribut de la déesse Ishara dont l'une des prérogatives est la divination. Symbole de fécondité et de destruction, le scorpion a une belle forme plastique qui a inspiré des représentations très variées, notamment sur la vaisselle peinte susienne et la glyptique orientale (Toscanne 1917; Van Buren 1937). Son poison lui confère une image puissante et protectrice.

Sur un ostrakon satirique de Deir-el Medineh, un singe imite un joueur s'appêtant à déplacer son pion, tandis qu'un scorpion se trouve sous son siège (Vandier-D'abbadie 1937, p. 58, t. 52; Pusch 1979, p. 135). Ce fragment a été interprété comme une leçon où le scorpion enfoncerait son dard dans la queue du singe pour l'enjoindre, dans un geste moralisateur, à s'arrêter (Keimer 1947, p. 23) à moins que la piqûre ne soit une punition infligée au mauvais joueur (Brunner-Traut 1965, p. 135). La présence du scorpion à proximité d'une table de jeu implique l'animal dans le déroulement de la partie mais il est difficile de se prononcer sur son geste. Une série de jeu de 20 cases mentionnées plus haut ont la particularité d'avoir une extrémité recourbée «formant ainsi un bloc compact qui rappelle les modèles de foies d'animaux» (Romain 2000, p. 30). Dans cette catégorie de plateau, il nous semble que l'on puisse également déceler la schématisation d'un scorpion, la bifurcation de l'avenue centrale pouvant imiter la queue recourbée de l'animal (Pl. 6, a) (May 1991, fig. 143).

Après les animaux chthoniens jouant un rôle astral, viennent les plaques découpées en forme de rapaces et d'aigle à deux têtes. Les rapaces, d'allure

ui
c-
rs
uit
e,
s,
s,
la
ix
ne
de
es
es
a-
le
ré,
au
nd
les
ix,
on
Un
ait

majestueuse, sont représentés au repos, les ailes repliées. Le comportement des animaux, et en particulier des oiseaux, a été observé attentivement pour la divination. Dans les règles du jeu de 20 cases déchiffrées sur la tablette séleucide, les cinq pions sont désignés par des noms d'oiseaux: l'oiseau-orage, l'hirondelle, le corbeau, le coq et l'aigle qui comme le rappelle Irving Finkel correspondent à des constellations (Finkel 1995, p. 70).

Propositions d'identification de jeux dans la glyptique orientale

Pour l'ensemble de l'Orient ancien, il peut paraître étrange de n'avoir aucune représentation de joueurs si ce n'est ceux aux osselets appartenant à la cour de Carchémish (Orthmann 1975, pl. 359). Dans ce domaine, l'Égypte et la Grèce antique ont quant à eux un répertoire très riche. A la lumière des nouvelles données de Jiroft, il nous a paru nécessaire de reconsidérer l'absence des jeux dans l'iconographie orientale. Nous avons été inévitablement tenté par l'ampleur et la richesse de la glyptique mésopotamienne et élamite du III^e millénaire. Or, parmi les sceaux-cylindres dits archaïques (selon l'intitulé retenu par Pierre Amiet pour l'étude de son corpus), nous sommes confrontés à un foisonnement de serpents, scorpions et aigles. Il a évidemment fallu opérer une sélection.

Pierre Amiet évoque la possibilité que le scorpion figurant sur les scènes de banquet (Amiet 1961, p. 126, figs. 1169, 1171) puisse être une allusion au thème des «agaceries nuptiales» où le scorpion accompagne des couples s'étreignant (Van Buren 1937, pp. 14-16, fig. 16). Sur un sceau de Fara, un scorpion se dresse sur une table entre deux convives (Fig. 6) (Amiet 1961, fig. 1169). Peut-être s'agit-il d'un plateau en forme de scorpion? Sur un autre sceau (Amiet 1961, fig. 1267), deux personnages assis de part et d'autre d'un grand aigle sont décrits comme des fidèles en adoration devant l'aigle aux ailes éployées (Fig. 7). A l'arrière, un motif de lignes entrecroisées renferme des petits éléments évoquant des pions disposés sur un circuit. Les personnages prennent-ils part à un culte ou bien s'affrontent-ils sur un plateau en forme de rapace?

Plusieurs plateaux de jeu ont été retrouvés dans les Tombes royales d'Ur. Or, la glyptique issue de la même nécropole offre une iconographie très variée, notamment pour le thème du banquet, caractéristique du Dynastique Archaïque. La vaisselle et les aliments sont souvent représentés sur ces tableaux miniatures parfois agrémentés de musiciens. Ainsi, sur un



Fig. 6. Sceau-cylindre, Fara (D'après Amiet 1961, fig. 1169).



Fig. 7. Sceau-cylindre mésopotamien, sans provenance (Musée du Louvre, AO 4764) (Amiet 1961, fig. 1267).

sceau figure une table chargée de petits objets (Fig. 8) (Woolley 1934, pl. 194:30). Il est intéressant de noter que Trois formes ont été différenciées et pourraient bien correspondre aux trois types d'accessoires ayant

ent
our
ette
au-
elle

voir
tant
ine,
A la
de
ons
ésos-
lres
son
cor-

les
être
om-
16).
eux
pla-
67),
crits
. 7).
élé-
ages
1 en

l'Ur.
très
nas-
ntés
ir un

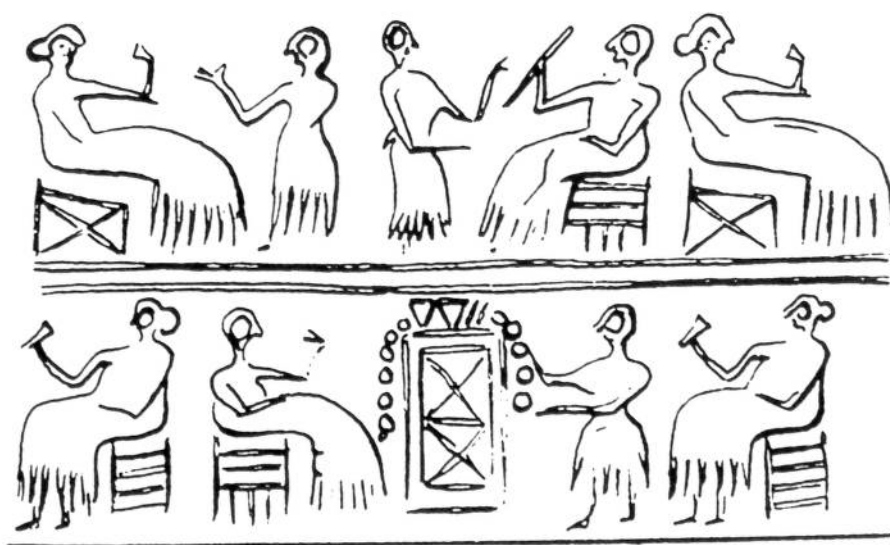


Fig. 8. Sceau-cylindre, Ur (PG 1315, U.12258) (D'après Amiet 1961, fig. 1188).

été mis au jour auprès des plateaux de jeu à Ur: les éléments circulaires pourraient être des pions, les triangles des tétraèdres et les petits rectangles des dés oblongs. Les motifs circulaires ont été identifiés comme des offrandes, collier ou autre parure, pendues à un meuble (Amiet 1961, fig. 1180). On remarque à nouveau dix petits cercles tout autour d'une table représentée au registre inférieur d'un sceau de Suse (Fig. 9) (Amiet 1961, fig. 1342). Le personnage, accordant une audience et siégeant derrière cette table, est-il en train d'interpréter une partie soumise à son jugement?

Seuls les sceaux-cylindres qui nous ont paru les plus pertinents pour notre sujet ont été retenus ici. D'autres témoignages nous ont convaincu qu'il est important de poursuivre nos recherches dans cette voie.

Conclusion

Les données de Jiroft renouvellent notre approche des jeux en révélant l'existence de versions originales du jeu de 20 cases, parmi les plus anciennes connues. Il est difficile de dater ce matériel précisément compte tenu du pillage opéré sur les tombes. C'est pourquoi le contexte

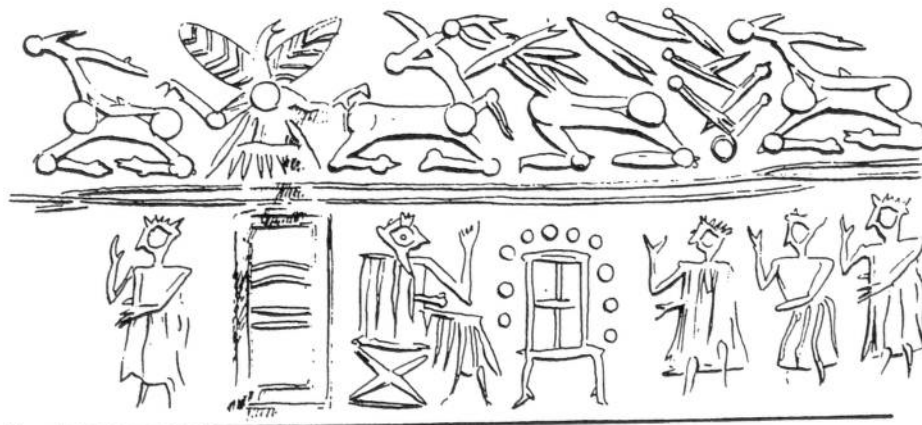


Fig. 9. Sceau-cylindre, Suse (Musée de Téhéran, MT 126)
(D'après Amiet 1961, fig. 1342).

archéologique du fragment de Tepe Yahya est important; son attribution au niveau IVA permet de situer la plaque au scorpion à la fin du III^{ème} ou au début du II^{ème} millénaire. Cette fourchette chronologique coïncide si l'on considère que les plateaux aux reptiles de Jiroft rappellent celui de Shahr-i Sokhta (daté vers 2400-2300 av. J.-C.) tandis que leur trame évoque le quadrillage adopté à partir du début du II^{ème} millénaire en Mésopotamie (Fig. 2, b). Les plateaux zoomorphes étaient jusqu'ici ignorés pour le jeu de 20 cases, à l'exception de celui de Shahr-i Sokhta. Ceux de Jiroft nous permettent de confirmer le rôle du serpent et d'appréhender d'autres animaux dont le symbolisme astral témoigne des liens étroits entre plateaux de jeu et divination. Il est regrettable que les plateaux de Jiroft n'aient pas été retrouvés *in situ* dans les tombes, cela nous aurait peut-être donné des indications sur la position des tabliers par rapport aux défunts — à Shahr-i Sokhta, le plateau avait été déposé juste à l'arrière de la tête du défunt — ou sur d'éventuels agencements des plateaux entre eux. Le syncrétisme des trois animaux retenus pour les tabliers de jeux à Jiroft, s'exprime pleinement dans la glyptique d'Akkad avec une divinité hybride: un dieu ailé portant une tiare à cornes est muni de jambes se terminant en serpent et d'une main en forme de scorpion (Pl. 5) (Black & Green 1992, p. 166, fig. 137). Ce répertoire n'intervient pas sur le jeu de 58 trous qui, jusqu'à présent, est le jeu pour lequel on connaisse le

plus d'exemplaires en Iran⁸; ceux de Suse se rattachent notamment à un groupe dit anthropomorphe. La thématique de Jiroft ne se retrouve pas d'une manière aussi explicite dans le domaine des jeux orientaux aux périodes suivantes si ce n'est avec le guillochis ou les plateaux à extrémité recourbée évoquant un scorpion. La trame du jeu de 20 cases se standardise tandis que le décor sculpté ou incisé sur les tabliers s'enrichit et exprime souvent la confrontation qui se déroule à proximité (animaux affrontés, scène de chasse ou de poursuite...).

En Iran, le jeu de 20 cases est peu attesté. Il a été signalé à Suse, en particulier au revers d'un plateau de jeu de 58 trous du Dépôt du Temple d'Inshushinak (Mecquenem 1905, p. 105, fig. 349). Or, il s'avère que le quadrillage de ce fragment comporte 3×5 cases, ce qui ne correspond pas au modèle du jeu de 20 cases avec un rectangle de 3×4 cases; de plus, les cases marquées d'une croix ne sont pas les mêmes que d'habitude. Il semble donc admis que plusieurs variantes existent pour cette catégorie de jeu⁹. Il peut aussi parfois s'agir de plateaux mixtes associant des jeux différents (Senet et jeu de 20 cases). Une très grande variété de «jeux» et «abaques» est mentionnée dans le matériel archéologique iranien (Mecquenem & Scheil 1934, p. 193, fig. 29; Mecquenem 1943, p. 44, fig. 39; Burney 1975, p. 159, pl. IV, a; Goff 1976, p. 21, pl. VIII, a). Il importe que ces éléments soient étudiés afin d'écarter du corpus des jeux, d'éventuels spécimens douteux.

Enfin, la découverte à Jiroft d'un plateau du même type que celui du jeu romain «XII scripta» soulève de nombreuses questions par rapport à l'origine de ce jeu et du «backgammon», et à la manière dont ce jeu a pu se transmettre depuis l'Iran proto-historique jusqu'aux Romains.

Bibliographie

- ALLINGER-CSOLLICH, W., 2003, Stratifizierte Brettspiele aus Babylonien, *Nikephoros* 16, pp. 7-45.
 AMIET, P., 1961, *La glyptique mésopotamienne archaïque*, Paris.

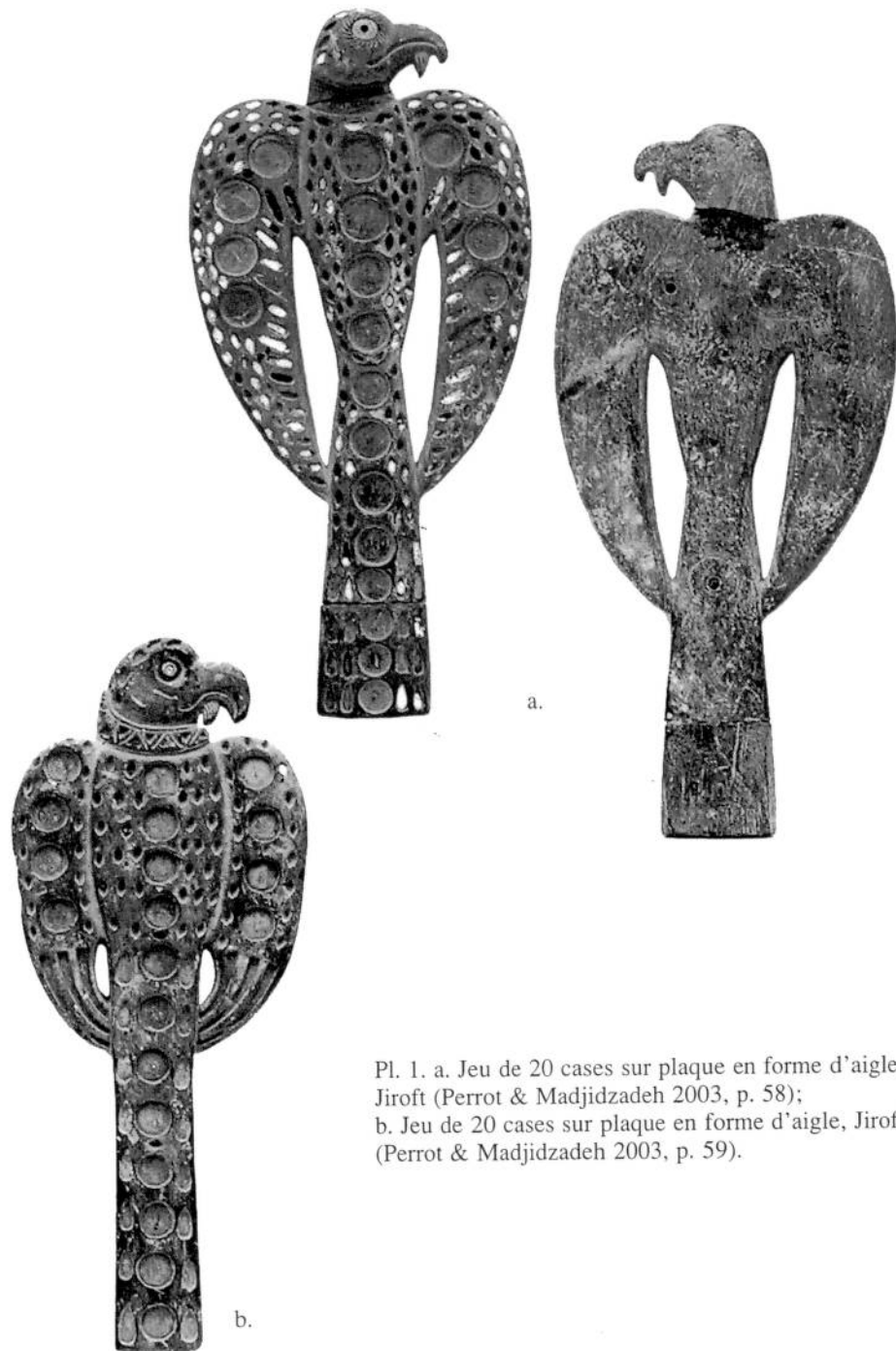
⁸ La liste des plateaux de jeu de 58 trous, connus pour l'Iran, a été dressée dans le cadre d'une étude sur les fiches de jeu (Dunn-Vaturi 2002, p. 291, note 2).

⁹ En effet, d'autres plateaux ont été attribués à la catégorie du jeu de 20 cases bien qu'ils ne reprennent pas la disposition habituelle (May 1991, fig. 145).

- , 2004, L'élargissement des échanges inter-iraniens. Essai de mise à jour, *Akkadica*, 125, pp. 5-18.
- BIELINSKI, P. & TARACHA, P., 1992, Board Games in the Eastern Mediterranean. Some Aspects of Cultural Interrelations, *Studia aegaea et balcanica in honorem Ludovicae Press*, Warszawa, pp. 41-52.
- BLACK, J. & GREEN, A., 1992, *Gods, Demons, Symbols of Ancient Mesopotamia. An Illustrated Dictionary*, London.
- BRUNNER-TRAUT, E., 1965, *Altägyptische Märchen*, Düsseldorf.
- BURNEY, Ch., 1975, Excavations at Haftavan Tepe, 1973; Fourth Preliminary Report, *Iran*, XIII, pp. 149-164.
- CAZAUX, J.L., 2003, *Du Senet au Backgammon. Les jeux de parcours*, Paris.
- CURTIS, J. & FINKEL, I., 1999, Game Boards and Other Incised Graffiti at Persepolis, *Iran*, XXXVII, pp. 45-48.
- DARYAEE, T., 2002, Mind, Body, and Cosmos: Chess and Backgammon in Ancient Persia (Transcription, Translation, and Text of the Wizarisn-I Catrang ud Nihisn I New-Ardaxsir), *Iranian Studies*, 35/4, pp. 281-312.
- DUNN-VATURI, A.-E., 2002, A propos d'un nouveau jeu de l'Iran ancien, *Cahiers de Studia Iranica*, 25, pp. 289-296.
- , A.-E., 2004, «Course-poursuite» au Kerman!, *Orient-Express*, 2004/3, pp. 72-74.
- ERDÖS, S., *Les tabliers de jeu de l'Orient ancien*, Maîtrise d'archéologie orientale sous la direction du Professeur J.-L. Huot, Université Paris I — Panthéon Sorbonne, 1986.
- FINKEL, I.L., 1995, Board Games and Fortune Telling: a Case from Antiquity, in A.J. de Voogt, *New Approaches to Board Games Research. IAS Working Papers Series 3*, Leiden, pp. 64-72.
- FINKEL, I.L., (ed.), (sous presse), *Board Games in Perspective*, London.
- FOREST, J.-D., 2003, in PERROT, J. & MADJIDZADEH, Y., 2003, Jiroft. Fabuleuse découverte en Iran, *Dossiers d'Archéologie*, n° 287, pp. 126-133.
- GHIRSHMAN, R., 1939, *Fouilles de Sialk II*, Paris.
- GOFF, C., 1976, Excavations at Baba Jan: The Bronze Age Occupation, *Iran*, XIV, pp. 19-40.
- KEEL, O., 1992, Das Recht der Bilder gesehen zu werden, *Orbis Biblicus et Orientalis*, 122.
- KEIMER, L., 1948, «Recension: Vandier d'Abbadie, J. 1946, *Catalogue des ostraca figurés de Deir el-Médineh*, fasc. 3, Le Caire», *Biblioteca Orientalis*, V, 1, pp. 19-25.
- LABAT, R., 1933, *Commentaires assyro-babyloniens sur les présages*, Bordeaux.
- LAMBERG-KARLOVSKY, C.C., 1970, Excavations at Tepe Yahya, Iran 1967-1969, Progress Report I, *Peabody Museum, Harvard University, Bulletin 22*.
- , 1988, The «Intercultural Style» carved Vessels, *Iranica Antiqua*, XXIII, pp. 45-95.
- MADJIDZADEH, Y., 2003, *Jiroft, The earliest Oriental Civilization*, Ministry of Culture and Islamic Guidance, Iran Cultural Heritage Organization Research Center.

- MAY, R. (ed.), 1991, *Jouer dans l'Antiquité*, Catalogue d'exposition, Marseille, Musée d'Archéologie Méditerranéenne, Paris.
- MECQUENEM, R. de, 1905, *Mémoires de la Délégation en Perse*, VII, Paris.
- MECQUENEM, R. de & SCHEIL, V., 1934, *Mémoires de la Mission Archéologique en Perse*, XXV, Paris.
- MECQUENEM, R. de, 1943, *Mémoires de la Délégation en Perse*, XXIX, Paris.
- MEYER, J.W., 1982, Lebermodell oder Spielbrett, in: R. Hachmann, *Kamid el-Loz 1971-74, Saarbrücker Beiträge zur Altertumskunde* 32, Bonn, pp 53-79.
- ORTHMANN, W., 1975, *Der Alte Orient, Propyläen Kunstgeschichte*, XIV.
- PERRON, J. & MADJIDZADEH, Y., 2003, Jiroft. Fabuleuse découverte en Iran, *Dossiers d'Archéologie*, n° 287.
- PIPERNO, M. & SALVATORI, S., 1983, Recent Results and New Perspectives from the Research at the Graveyard of Shahr-i Sokhta, Sistan, Iran, *Annali*, 43, pp. 172-191.
- PUSCH, E.B., 1977, Eine unbeachtete Brettspielart, in H. ALTENMÜLLER & D. WILDUNG (eds.), *Studien zur altägyptischen Kultur*, Band 5, Hamburg, pp. 199-212.
- , 1979, *Das Senet-Brettspiel im Alten Ägypten, Teil 1.1: Das inschriftliche und archäologische Material*, München / Berlin.
- , 1997, *Zwischen Diesseits und Jenseits. Senet und Zwanzig-Felder-Spiel — Zwei Brettspiele Altägyptens*, Hannover.
- , (sous presse), *Das Verhältnis von Zwanzig-Felder-Spiel, Kugel-Spiel und Schlangenspiel*, in FINKEL, I.L. (ed.), *Board Games in Perspective*, London.
- RIIS, P.J., 1948, *Hama, fouilles et recherches de la fondation Carlsberg, 1931-1938, Les cimetières à crémation*, Copenhague.
- ROMAIN, P., 2000, Les représentations des jeux de pions dans le Proche-Orient et leur signification, *Board Games Studies*, 3, pp. 11-38.
- ROTHHÖHLER, B., 1999, Mehen, God of the Boardgames, *Board Games Studies* 2, pp. 10-23.
- SCHÄDLER, U., 1995, XII Scripta, Alea, Tabula — New evidence for the Roman history of «Backgammon» in A.J. de Voogt, *New Approaches to Board Games Research. IAS Working Papers Series* 3, Leiden, pp. 73-98.
- , 1996, Meute von Hunden, *Spielbox* 3, pp. 4-7.
- , 2005, An Iranian gaming board and the origins of backgammon, *Board Games Studies*, 8 (à paraître).
- TAIT, W.J., *Game-Boxes and Accessoires from the Tomb of Tut^{ankhamun}*, Oxford 1982.
- TOSCANNE, P., 1917, Sur la figuration et le symbole du scorpion, *Revue d'Assyriologie*, XIV, pp. 187-203.
- VAN BUREN, E.D., 1935-36, Entwined Serpents, *Archiv für Orientforschung*, X, pp. 53-65.
- , 1937, The Scorpion in Mesopotamien Art and Religion, *Archiv für Orientforschung*, XII, pp. 1-28.

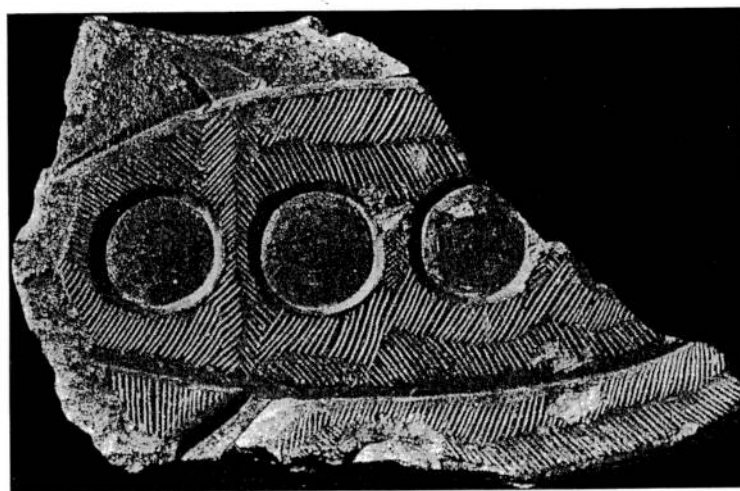
- VANDIER D'ABBADIE, J., 1946, *Catalogue des ostraca figurés de Deir el-Médineh*, fasc. 3, Le Caire.
- WIEDEMANN, A., 1897, Das Brettspiel bei den alten Ägyptern, *Actes du X^e congrès international des orientalistes, Genève 1894*, 4e partie, Leiden, p. 40.
- WOOLLEY, C.L., 1934, *Ur Excavations vol. II: The Royal Cemetery*, New York.



Pl. 1. a. Jeu de 20 cases sur plaque en forme d'aigle, Jiroft (Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 58);
b. Jeu de 20 cases sur plaque en forme d'aigle, Jiroft (Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 59).



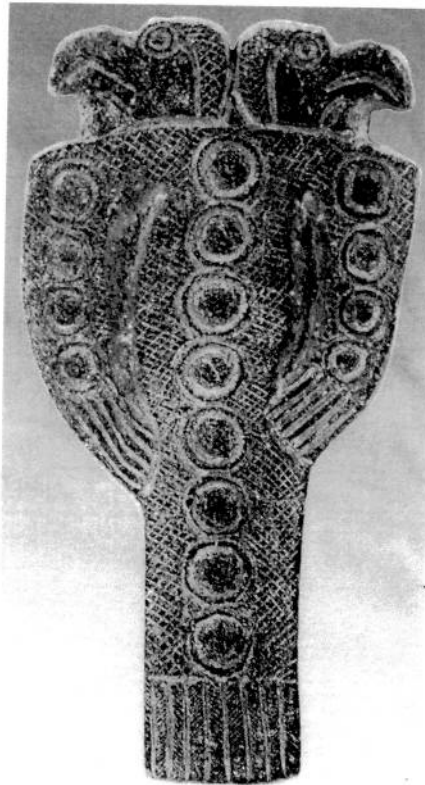
a.



b.

Pl. 2. a. Jeu de 20 cases sur plaque en forme de scorpion, Jiroft (Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 56); b. Fragment de plaque en forme de scorpion, Tepe Yahya, (Lamberg-Karlovsky 1988, pl. XX:C).

gle.
roft

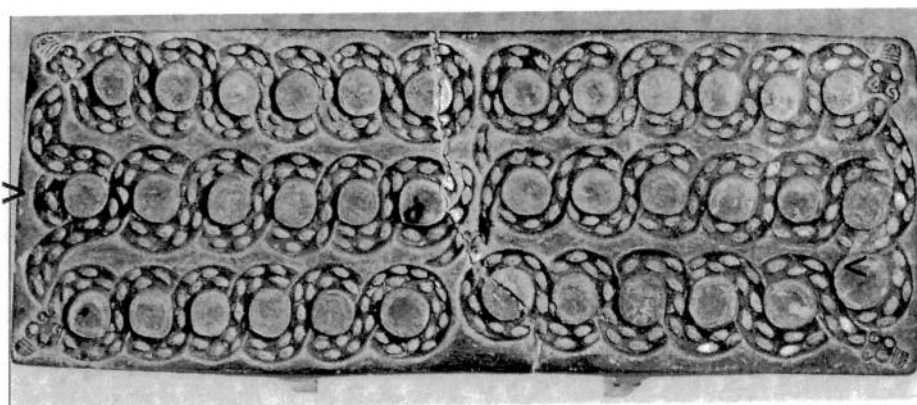


a.



b.

Pl. 3. a. Jeu de parcours sur plaque en forme d'aigle bicéphale, Jiroft (Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 61); b. Jeu de parcours sur plaque en forme d'homme-scorpion, Jiroft (Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 57).

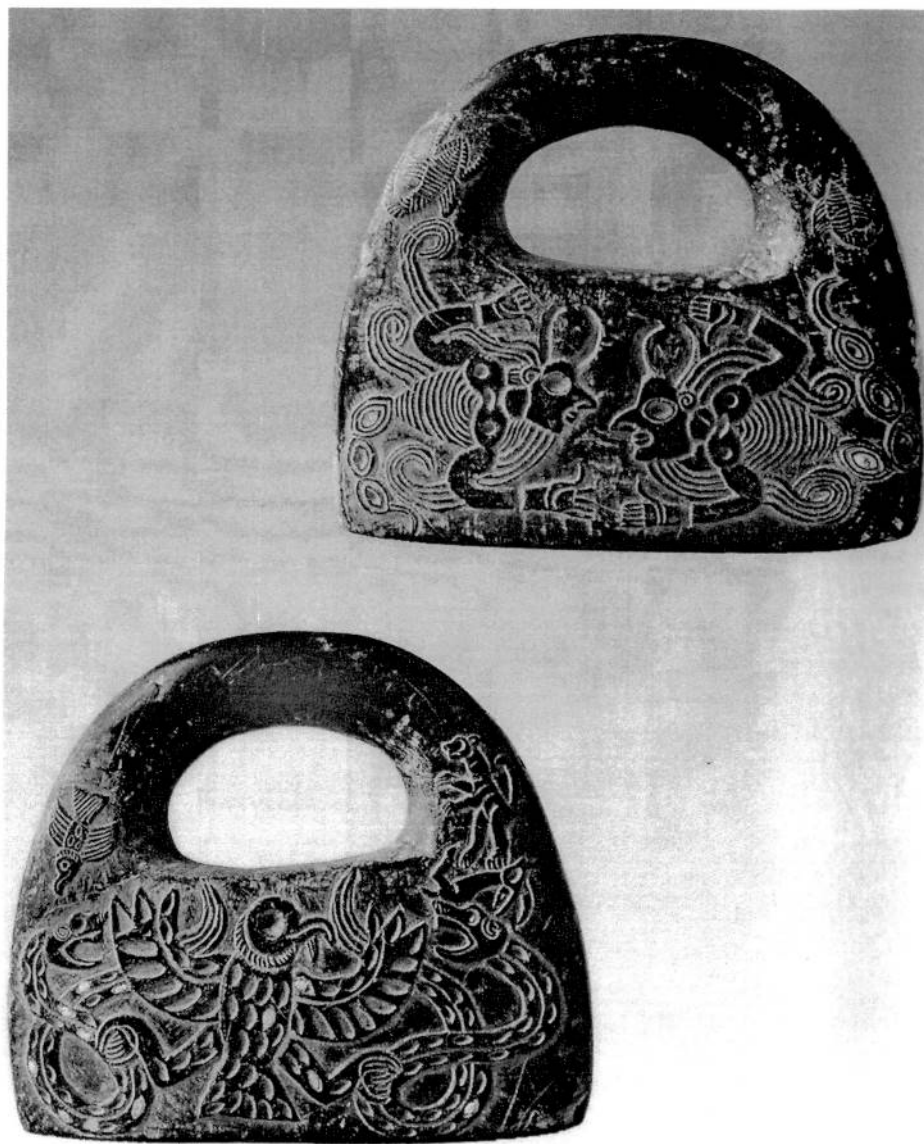


a.

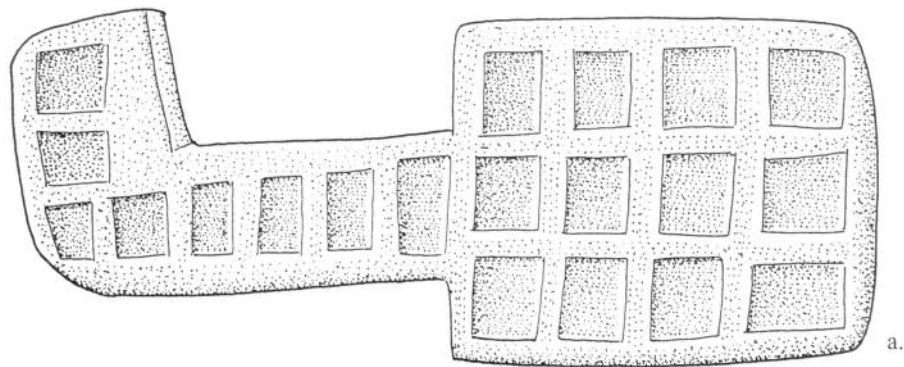
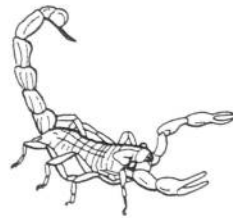


b.

Pl. 4. a. Plateau de jeu de 36 cases, Jiroft (Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 50);
b. Jeu romain «XII scripta», Aphrodisias (Photographie d'Ulrich Schädler).



Pl. 5. «Sac à main», Jiroft (Perrot & Madjidzadeh 2003, p. 63).



Pl. 6. a. Jeu de 20 cases en serpentine, Sam'al Sendschirli (Dessin de Caroline Florimont d'après May 1991, fig. 143).; b. Détail d'un sceau-cylindre de l'époque d'Akkad (Dessin de Caroline Florimont d'après Black & Green, fig. 137).