Sapere Aude!

Horace



rand livre des jeux de bonne société

Où l'auteur et plaisant joueur Pépin le verbeux couche sur le vélin son expérience en matière de dés, de tables, de mérelles, d'échiquiers et d'autres divertissements fort utiles à la récréation des esprits habiles...

Où, surtout, l'auteur lettré déjà mentionné restitue le savoir qu'il lui fut donné à consulter dans la bibliothèque du Roy Henry le quatrième de Castille où il découvrit le manuscrit commandé deux siècles avant par le Roy Alfonso X el sabio, Seigneur de Castille, de Gallice et de Léon, et qui porte pour titre :

Libro de los juegos,
libro de acedrex, dados e tablas

Où, aussi, l'auteur voyageur susmentionné disserte des jeux qu'il lui fut donné à découvrir et à jouer durant ces nombreux périples, du nord du Royaume de Danemark jusqu'au midi de la Castille en passant par le ponant du Royaume d'Angleterre jusqu'au levant du Saint Empire Romain et Germanique...

Toutes choses ainsi bien faites sur commandement et pour le plaisir de son Seigneur et Maistre, Baron Auberon de Jambes sur Isère, Chevalier du Daulphinois, plaisant joueur et grand stratège.

Préambule précédé d'une alerte au divulgachage

Attention, gente[1] lectrice et gentil lecteur, le présent préambule est susceptible de te livrer des vérités qui pourraient altérer la magie de ce moment, ton innocence et ton asme d'enfant. Si tu souhaites conserver intacte l'immersion vécue à l'ouverture du présent codex[2], l'auteur verbeux t'invites à ignorer le présent préambule en contournant cette page-ci que tu lis par la dextre[3] afin de n'en point poursuivre la sinistre lecture.⁋[4]

♦♦♦

Si vous estes toujours ici, c'est bien que le besoin de vérité surpasse en vous toutes choses et notamment cette fragile illusion de consulter un véritable manuscrit, soit disant écrit à la main sur du vélin au XVème siècle par un érudit au service d'un noble Seigneur... Car soit ! Oui, Lépin le verbeux est un personnage imaginaire et le présent livre une grossière imitation qui n'a rien de manuscrite, qu'on pourrait éventuellement qualifier de tapuscrite en référence à la frappe de petites touches carrées soigneusement ordonnées au sein d'un cadre de plastique nommé clavier (clavis en latin) qui constitue un périphérique de saisie permettant d'interagir avec un ordinateur. Les textes somme toute verbeux qui composent ce tapuscrit empruntent à diverses sources tout à fait doctes et savantes pour tenter de livrer un résumé accessible des connaissances historiques contemporaines sur le sujet des jeux dans l'Europe médiévale entre le IXème et le XVème siècle. La plupart des illustrations présentées sont, sauf référence explicite, des copies des enluminures du véritable Livre des jeux d'Alphonse X, dont la numérisation est disponible sur :

https://rbme.patrimonionacional.es/s/rbme/item/13125#

En outre, si vous trouvez dans le texte à partir de la présente page un petit chiffre arabe en exposant, nous vous invitons à consulter les notes anachroniques de toute fin de tapuscrit afin de débloquer de doctes informations complémentaires et/ou correctives, quoique tout à fait anachroniques dans le contexte du XVème siècle. Enfin, les propos de Lépin le verbeux dans les textes qui suivent ne reflètent pas nécessairement les opinions du véritable auteur et pour plus encore de détails sur le contenu de cet ouvrage, je vous invite à vous référer à l'avertissement de fin fond de la toute fin du tapuscrit, précédant les sources bibliographiques et sitographiques tout à fait anachroniques également.



Alfonso el sabio[6] Alphonse X, dit le sage ou le savant, Roy de Castille, de Galice et de Leon entre MCCLII et MCCLXXXIV, naquit à Tolede en novembre de l'an MCCXXI. Il eut une longue et glorieuse vie jusqu'à sa mort à Séville le quatrième jour d'avril de l'an MCCLXXXIV. Représenté ci-dessus au milieu de sa cour, il fut un monarque éclairé et érudit qui s'entoura de savants de toutes origines et de toutes confessions, juifs, chrétiens et musulmans, travaillant sur moults matièress, à l'instar de la législation, l'astronomie, l'histoire, la poésie, la musique, les fables et les religions. Pour ce qui nous concerne au premier chef dans le présent ouvrage, on lui doit surtout des recherches poussées sur les jeux, ainsi que la commande d'un brillant et savant ouvrage : el Libro de los juegos, el libro de acedrex, dados e tablas, que vostre serviteur se plait à traduire Livre des jeux, le livre des échecs, dés et tables.

Ce livre constitue l'une des plus anciennes et incontournables source de savoir sur l'histoire des jeux en Europe. Le manuscrit original se trouve en Espagne, dans la bibliothèque du palacio de Galiana[7] de Tolede. Il se compose de quatre-vingt-dix-huit pages et de pas moins de cent-cinquante somptueuses enluminures en couleur dont une partie est reproduite aussi fidèlement que possible dans le présent manuscrit.

Il est relié en pleine basane, de la peau de mouton tannée pour estre plus explicite, et sa taille de plus de seize pouces[8] par onze pouces en fait un ouvrage presque trois fois plus grand que celui que vous tenez en main.

Le contenu des textes démontre l'influence considérable du monde arabe sur la péninsule hispanique à cette époque. Ainsi, le Libro de los juegos n'aborde pas les jeux d'un point de vue moralisateur comme c'est la cas de nombreux autres écrits en Europe. Il met en valeur les qualités intellectuelles nécessaires pour devenir un bon joueur d'échecs tandis que le hasard qui domine les jeux de dés et de tables est abordé par le prisme de l'astrologie qui établit des correspondances entre configurations célestes et affaires humaines.

Le livre d'Alphonse est ainsi divisé en trois parties : la première sur les échecs, faisant appel uniquement au raisonnement ; la deuxième sur les jeux de dés, faisant appel uniquement au hasard ; la troisième sur les jeux de tables, faisant appel à la fois au raisonnement et au hasard.



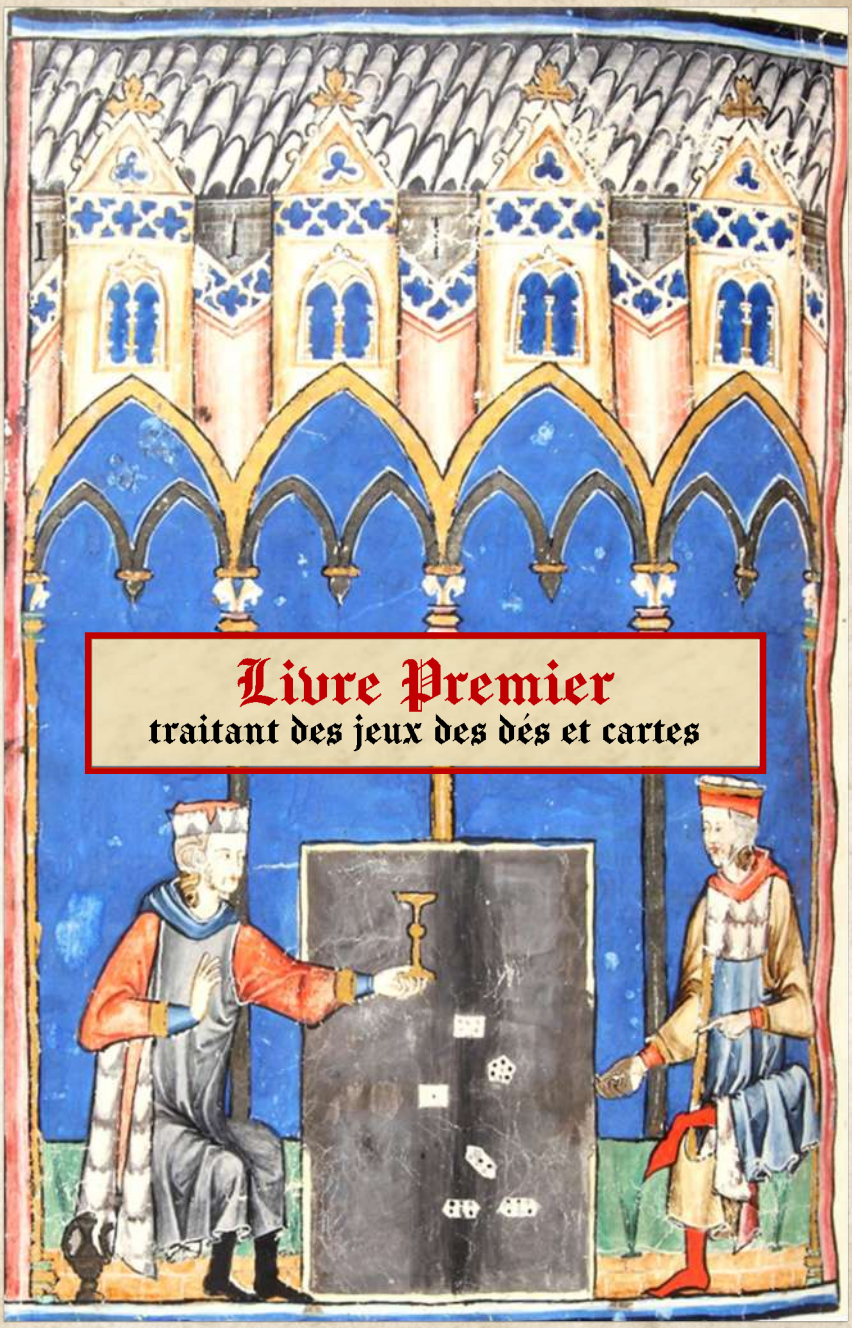
Il est un codex qui compile et rapporte une grande partie du savoir contenu dans le livre des jeux d'Alphonse X et c'est ycelui manuscrit que vous tenez entre vos mains, réalisé sur commandement de nostre Seigneur et bon Maistre[9], le Baron Auberon[10] de Jambes sur Isère, homme de lettres comme de guerre, fin stratège et grand amateur de jeux d'esprit avec ses pairs et devant Dieu. Bon chrestien, nostre Seigneur et Maistre Baron ne gouste guère les jeux de dés et d'argent. C'est ainsi que le présent ouvrage s'attardera peu sur le sujet des jeux de hasard que les bons croyants laissent aux coquins et mécréants. Si cette partie du livre des jeux d'Alphonse le sage sera donc rapidement survolée, nous nous attarderons bien davantage sur les jeux qui éveillent et forgent les esprits brillants des plus grands stratèges, à l'instar du jeu d'échecs.

Nostre présent ouvrage se verra aussi enrichi de connaissances dont le scriptorium du Roy sage ignorait tout par la force des choses ; de ce savoir qui fut découvert, inventé, connu et colporté depuis la fin du règne d'Alphonse X ; de cette science qu'il nous fut donné à apprendre, dans d'autres livres ou bien dans les cours des maistres ou à l'occasion de nos nombreux voyages ; entre la fin du règne du Roy sage et la présente année MCDLVI qui marque l'achèvement de ce codex, cent-soixante-douze années d'évolution et d'histoire des jeux qui nous font vibrer, resver, penser et batailler.

Il est temps d'entrer dans nostre sujet et d'organiser nostre pensée, de ranger et classer ce qu'il faut donner à savoir !

Nostre ouvrage se verra ainsi composé de trois livres :

- Le livre premier, traitant des jeux des dés et des cartes
- Le livre second, traitant des jeux de tables et de mérelles
- Le livre troisième, enfin, traitant des plus nobles jeux, dont le Roy des jeux, le jeu des Roys !



Livre Premier
traitant des jeux des dés et cartes



Le mot hasard nous viendrait de l'arabe populaire "الزهر", az-zhar qui, selon ce qu'on raconte, désigne les dés, et qui viendrait lui-mesme du mot zhar, désignant une fleur, car une fleur était souventement dessinée sur la face du dé de valeur un. Az-zhar deviendra azar en espagnol. Le mot latin alea ne désigne t'il pas tout à la fois le sort, la risque et le dé... Et quand le latiniste lance la locution "Alea jacta est", veut-il vraiment dire que le sort en était jeté ? ... Ou n'étais-ce pas plutost les dés qui sont jetés ? Les dés, ces petits objets peu couteux, de bois ou d'os, transportables facilement et accessibles à tous ; tout autant que les règles de la plupart de ces jeux. Ce sont sans doute les jeux tout à la fois les plus simples et les plus populaires, dans tous les sens du terme. Un historien italien, Polydore Virgile[11], a très récemment dénombré plus de six cents jeux de dés différents. Si le dé cubique à six faces reste le plus commun, les historiens font état de dés de formes très diverses : On trouve des dés à deux faces, souventement sous la forme de bastonnets plats, mais aussi à quatre, huit et douze faces.

En MCCXCII, on recense pas moins de sept déciers, les artisans fabriquant les dés, dans la seule cité de Paris qui comptait soixante mille habitants cette mesme année selon les estimations effectuées à partir du registre de la taille[12], tenu par la ville. Jusqu'au début du siècle dernier, il n'existait guère de norme traitant de la position des valeurs sur les différentes faces du dé. Au jour d'huy[13], la somme de chaque face opposée doit estre égale à VII. Ainsi le VI est à l'opposé du I, le V à l'opposé de II, et le IV du III.

Dans mille ans de cela, les historiens ne connaistront toujours probablement pas l'origine des dés[14]. Ils semblent de toutes époques, de toutes civilisations, de tout lieux et de toutes occasions... On sait que les étrusques en utilisaient. Il est attesté que les dés étaient fort populaires à Rome, et de fait dans tout l'Empire Romain. Horace, le poète latin, décrivait par exemple le jeune homme typique de son époque comme un pendard et un inconséquent qui préfère perdre son temps aux dés plutost que travailler à dompter son cheval. Tacite, historien et sénateur de Rome, rapporte que les tribus germaniques adoraient jouer avec le sort et le destin, éprouvant ainsi une fascination particulière pour les dés qui pouvaient les pousser à mettre en jeu toute leur fortune et tout leurs biens, jusque mesme leur liberté.

Des siècles plus tard, de nos jours, les dés sont joués partout et par tous... Au grand dépit des hommes de raison comme des hommes de foi...

Car ces gens-là, hommes de raison et de foi, le savent, ces jeux là, de hasard et d'argent, favorisent non seulement l'oisiveté et le vice, mais bien pis encore, l'avidité et la violence. Ils détournent les hommes de raison de la sagesse, les hommes laborieux de leur labeur et les hommes de foi de Dieu ! Ces jeux là, et je parle des dés comme je parle aussi des cartes que je traiterais quelques pages plus loin, procurent un malin plaisir à jouer avec le destin, le sort et le hasard, un vain délice à se croire béni par Dieu ou à voir son adversaire maudit par quelque puissance occulte et vengeresse... Et s'il ne s'agissait encore que de cela, nous parlerions volontiers de péché véniel, sans trop prendre la chose au sérieux... Mais ces jeux de hasard sont tous aussi jeux d'argent, apportant autant d'émotions et de sensations fortes que les enjeux sont grands... Et de grands enjeux dépassent le jeu qui se fait alors le prétexte à la triche, au vol et à la violence la plus brutale. Le livre des jeux d'Alphonse X ne décrit-il pas avec force détails sanglants, dans quelques enluminures, les bagarres brutales au couteau qui sont trop souvent l'épilogue des partie de dés de nos tavernes les plus mal fréquentées.

Le fameux poète et joueur Rutebeuf[15] témoigne dans son poème, La grièche d'hiver, reproduit ci-contre, des tourments du joueur de grièche qui, s'il ne finit pas toujours par perdre la vie, peut cependant perdre sa chemise ou sa dignité. Le texte nous rappelle à propos que la pratique du jeu était privilégiée quand les taches laborieuses étaient moins impérieuses et nombreuses, notamment en hiver.

La grièche d'hiver de Rutebeuf

Extrait - MCCLVI ou MCCLX

or voi[ie] ge bien tot va, tot vient,
tout venir, tout aleir convient,
fors que bienfait.
li dei que li decier on fait
m'ont de ma robe tot desfait,
li dei m'ocient,
li dei m'agaitent et espient,
li dei m'assaillent et desfient,
ce poize moi.
se n'en puis mais se se m'esmai:
ne voi venir avril ne mai,
veiz ci la glace.
or sui entreiz en male trace.
li traïteur de pute estrace
m'ont mis sens robe.
li siecles est si plains de lobe !
qui auques a si fait le gobe;
et ge que fais,
qui de povretei sent le fais?
griesche ne me lait en pais,
mout me desroie,
mout m'assaut et mout me guer-
roie;
jamais de cest mal ne garroie
par teil marchié.
trop ai en mauvais leu marchié.
li dei m'ont pris et empeschié:
se les claim quite!

Mais à présent, je le vois bien : tout
va, tout vient,
Il faut bien que tout aille et vienne,
Hormis les bienfaits.
Les dés que le décier a fait
M'ont dépouillé de mes habits,
Les dés me tuent,
Les dés me guettent, les dés
m'épient,
Les dés m'attaquent et me défient,
Cela me pèse.
Je n'y puis rien mais m'en émeus :
Ne vois venir avril ni mai,
Voici déjà que vient le gel.
Or, me voilà sur la mauvaise pente.
Les traistres de basse extraction
M'ont laissé sans aucun habit.
Ce monde est si plein de tromperies !
Dès qu'on possède un peu, on fait le
vaniteux ;
Et moi, qu'est-ce que je fais,
Qui sens le fardeau de la pauvreté ?
La grièche ne me laisse en paix,
Elle ne cesse de m'égarer,
de m'attaquer, me guerroyer ;
Jamais je ne guérirai de ce mal
Au vu de ma situation
Je me suis placé dans un trop
mauvais pas.
Les dés se sont saisis de moi :
J'y renonce désormais.

Voici ici plus bas reproduite une des enluminures du manuscrit d'Alphonse qui dépeint, dans une violence rare et un réalisme cru, les outrances et débordements malheureux qui concluent trop de parties de dés quand les joueurs sont plus attirés par le gain que le jeu.

Aussi, l'Eglise, suivie par moult seigneurs et monarques chrétiens, à l'instar de Saint Louis, interdit régulièrement la pratique des jeux de hasard, contraire aux bonnes moeurs. Les interdictions et sanctions pénales n'eurent guère d'effets face à la popularité de ces jeux et aux espérances de gains associées. Si bien que les souverains les plus avisés finirent le plus souvent par remplacer les interdictions par des amendes venant remplir les caisses et pour le coup réellement transformer des espérances en gains : Ainsi par exemple, sous le règne de Charles V, sont punis d'une amende de 40 sous les joueurs de dés et de tables... Et ce n'est que justice !



Extrait de la grande ordonnance de Saint Louis le neuvième sur les baillis en date de décembre de l'an MCCLIV

« Nous Louis, par la grasce de Dieu Roy de France, établissons que tous nos baillis, vicomtes, prévosts, maires et tous autres, en quelque affaire que ce soit, ou en quelqu'office qu'ils soient, fassent serment que tant qu'ils seront en office ou en fonction de baillis, ils feront droit à chacun, sans exception de personne, aussi bien aux pauvres qu'aux riches et à l'étranger qu'à l'homme du pays ; et ils garderont les us et coutumes qui sont bons et éprouvés. [...]

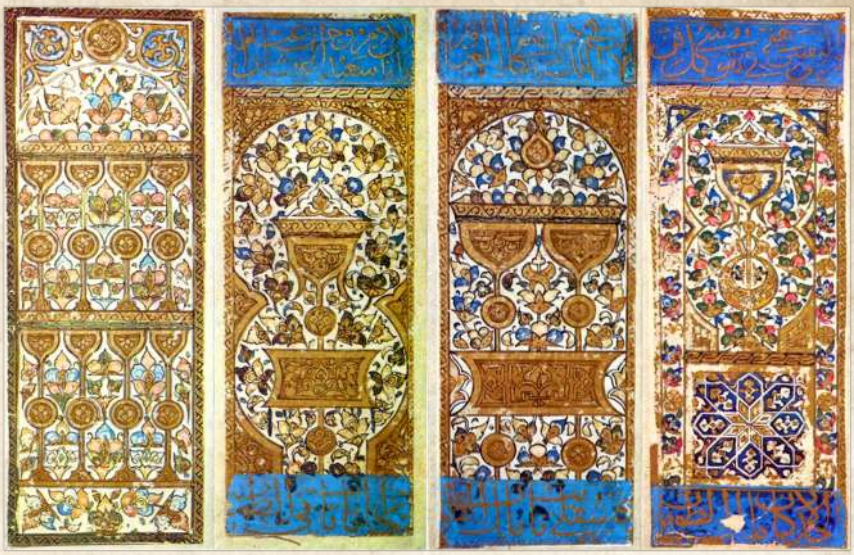
Nous voulons et établissons que tous nos prévosts et nos baillis s'abstiennent de prononcer nulle parole qui tourne au mépris de Dieu, de Notre Dame et tous les saints, et qu'ils se gardent du jeu des dés et des tavernes. Nous voulons que la fabrication des dés soit défendue par tout notre royaume, et que les femmes perdues soient mises hors des maisons et quiconque louera maison à femme perdue, il rendra au prévost ou au bailli le loyer de la maison pendant un an. [...] »

S'il est vrai que les jeux de cartes restent à ce jour moins populaires que les jeux de dés, le développement des techniques de xylographie, qui utilisent la gravure sur bois pour reproduire des séries d'images sur un support plat, tissu ou papier en l'occurrence, favorisent très largement leur démocratisation récente. Avant la découverte de cet astucieux procédé venant d'Orient, la plupart des jeux de cartes restaient l'ouvrage artisanal de quelques maistres cartiers réalisant les dessins et enseignes à la main sur trois couches de papiers collées ensemble avant la découpe finale ; ce qui réservait l'acquisition de ces jeux, parfois de vrais chefs d'oeuvre artistiques, aux bourses les mieux garnies.



Les historiens établissent que les premières cartes en papier ont été créées en Chine (ci-contre la copie d'une carte de la Dynastie Ming). Le jeu a été diffusé par les routes de la soie à travers l'Inde, la Perse pour arriver au début du XIIIème siècle dans le Sultanat Mamelouk d'Egypte. C'est de là que les premiers jeux arrivent à Venise avant de se répandre dans toute l'Europe durant le siècle suivant.

Les symboles ou enseignes[17] du jeu Mamelouk, appelé jeu de Naïb (en haut à dextre quatre cartes d'un jeu de Naïb), sont La Coupe, la Pièce, le Sabre et le Baston. Ces enseignes restent globalement les mesmes dans le sud de



l'Europe. Les figures ou personnages prennent de l'importance et font l'objet de gravures détaillées : Ce sont le Roy, le cavalier et le valet dans les royaumes d'Italie, comme sur les cartes reproduites ci-dessous avec de latines enseignes tandis qu'on trouve dans le Saint Empire Romain Germanique, aux cotés du Roy et du Cavalier deux autres figures appelés Ober (un homme aisé) et Unter (un homme de basse extraction). Les enseignes se diversifient aussi selon les régions. Chez les helvètes, les enseignes deviennent la Rose, le Grelot, le Gland et le Bouclier. En Germanie,



la Rose est remplacée par le Coeur et le Bouclier par la Feuille.

Dans nostre Royaume de France, on trouve de plus en plus de jeux où la seconde figure est une Dame ou Reine, plutost qu'un cavalier. Quant aux enseignes, elles sont le Coeur, le Carreau, le Trèfle et le Pique. Des esprits en queste d'interprétations rapportent que ces quatre enseignes[18] représentent une armée en marche : Le Coeur symbolise la noblesse dirigeante ; le Trèfle le fourrage nourrissant les chevaux ; le Pique les piquiers qui s'opposaient à la cavalerie et enfin le Carreau des arbalétriers. Je sais de source fiable que les cartiers François ont un grand succès et on dit les modèles de cartes de Rouen massivement copiés par les Anglois[19].

La cité de Lyon qui maitrisait déjà la xylographie sur étoffes compte également de nombreux cartiers. Après encrage des plaques gravées, ces dernières sont pressées sur le papier. On procède ensuite au contre-collage de plusieurs couches de papier pour obtenir la texture cartonnée, d'où par ailleurs le nom de carte. Les cartes sont ensuite peintes à la main avant la découpe, le passage au savonnage, puis le passage au lissoir pour rendre l'objet facile à manipuler.

Le jeu de tarot apparaist au milieu du XVème siècle en Italie du nord. Très tost sa structure se fixe : quatre couleurs composées de dix cartes numérales de las au dix, quatre figures (valet ou fante, cavalier, reine et Roy) ; à ces quatre séries est ajoutée une cinquième série de vingt-deux cartes, les triomphes qui sont parfois aussi nommés atouts.

Enseignes des cartes à jouer

Enseignes latines d'Europe du Sud



Coupe, Coppe ou Copas



Denier, Denari ou Oros



Baston, Bastoni ou Bastos



Epée, Spade ou Espadas

Enseignes helvètes du Saint Empire



Rose ou Rosen



Grelot ou Schellen



Gland ou Eichel



Bouclier ou Shilten

Enseignes germaniques du Saint Empire



Coeur ou Herz



Grelot ou Schellen



Gland ou Eichel



Feuille ou Laub

Nouvelles enseignes du Royaume de France



Coeur



Carreau



Trèfle



Pique



Jeux de dés et de cartes

ou comment bien en comprendre le but, les manières idoines d'y jouer et les stratégies qu'il convient d'adopter afin de n'y point perdre sa chemise, ni sa dignité

Le Demi hasard



Il est un jeu de dés qui se joue à deux joueurs et avec trois dés et que l'on nomme Medio azar ou Demi hasard et qui est décrit dans le Livre d'Alphonse. Vostre bon et verbeux serviteur qui ne gouste guère ces jeux comme il s'en est déjà épanché plus tost s'autorise ici une bienveillante mise en garde : Les joueurs de demi hasard vivent assez rarement de grands moments ludiques, et pourtant la lecture de règles de jeu à la complexité superflue s'avère une épreuve encore plus ardue que le jeu lui-mesme. Or donc, à moins de vouloir tester cette historique mécanique de jeu, posez donc vostre dévolu sur un austre jeu de dés !

But de ce jeu : Remporter autant de mises que possible en obtenant un des scores gagnants, azar ou score de chance. D'abord les deux joueurs engagent trois fois la mise convenue, puis lancent les dés pour faire le plus haut score et ainsi savoir qui commence.

Phase première - Chaque joueur lance les dés à tour de rosle et fait la somme des valeurs. Aucun des joueurs n'a encore de score de chance. Si un joueur obtient un azar qui est un des scores parmi les plus improbables qui sont entre le III et le VII ou entre le XIV et le XVIII, il prend une mise convenue, directement depuis la réserve de son adversaire pour la mettre dans sa propre réserve. S'il obtient un autre nombre, c'est un reazar qui définit le score de chance pour son adversaire. On entre alors en phase seconde.

Phase seconde - Un seul joueur a un score de chance, mais point l'autre. Chaque joueur lance les dés

à tour de rosle. Si un joueur obtient un azar, les deux joueurs ajoutent une mise au pot. Si le joueur obtient le score de chance déjà défini, il doit relancer immédiatement les dés et s'il obtient un azar sur ce nouveau lancer, il remporte la totalité du pot et le jeu recommence en phase première, mais si le second lancer obtient un reazar, c'est le nouveau score de chance pour le joueur qui avait déjà un score de chance. Si le joueur obtient un reazar qui n'est pas le score de chance déjà défini. Ce score devient le score de chance du second joueur et on entre en phase troisième.

Phase troisième - Les deux joueurs ont un score de chance. Chaque joueur lance les dés à tour de rosle. Si un joueur obtient un azar, les deux joueurs ajoutent une mise au pot. Si un joueur obtient un reazar qui n'est pas un score de chance, rien ne se passe. Si un joueur obtient un des deux scores de chance, le joueur propriétaire du score de chance gagne les mises au pot et le jeu peut recommencer an phase première.



La Rafle

Il est un jeu de dés fort simple lui et qui se joue à deux joueurs ou plus et avec trois dés. Le jeu se nomme Rifa en espagnol ou Rafle en François et il est décrit dans le Libro de los juegos du sage monarque Alphonse X. D'abord les joueurs engagent tous une mise convenue pour former un pot.

But de ce jeu : Remporter autant de mises que possible en obtenant le score le plus fort.

Chaque joueur à son tour, l'ordre n'ayant pas d'importance, lance les trois dés jusqu'à obtenir au moins un doublet ou mieux une rafle.

Si deux dés parmi les trois ont mesme valeur, formant une paire, c'est un doublet qui vaut comme force la somme des trois dés Si les trois dés ont valeur égale, formant un brelan, on dit que le joueur fait une rafle. Une rafle est toujours gagnante sur un doublet. Si deux joueurs font une rafle, c'est la rafle de plus haute valeur qui l'emporte.

Dès que tous les joueurs ont obtenu un score, on compare leur valeur et le joueur ayant obtenu la plus haute valeur rafle[20] la mise !

Le jeu d'autant sur l'un que sur les deux autres

Il est un jeu de dés qui se joue à deux joueurs ou plus et avec trois dés et qu'Alphonse ne nomme point, si ce n'est en décrivant ce qu'il faut y faire pour gagner, c'est-à-dire autant sur l'un que sur les deux autres.

But du jeu : D'abord les joueurs engagent tous une mise convenue pour former un pot. Le joueur dont le résultat d'un dé est égal à la somme des deux autres remporte la mise.

Chaque joueur lance les dés et ycelui[21] joueur qui réalise le plus haut score commence à jouer et ainsi de suite. Pour jouer il existe deux variantes. Soit le joueur lance un premier dé, puis ensuite les deux autres et c'est là la somme des deux autres qui doit estre égale au premier. Soit aussi et c'est plus simple le joueur lance les trois dés et voit si deux font la somme du troisième.





La Rafle pavoisée gagée velue de haute volée

Il est un jeu de dés qui ne figure point dans le Libro de los juegos et qui m'a été décrit par un voyageur croisé dans une auberge du Daulphinois[22] et qui, disait-il, mesle plusieurs mécaniques basiques de jeux connus, à l'instar de la Rafle, avec un système d'annonces. Il disait ce jeu là joué localement par des pécores qui trouvaient le Cul de chouette[23] trop compliqué. Pour tout dire, je n'ai oncques[24] ouï parler ailleurs ni de l'un ni de l'autre, tant et si bien que je doute que ces jeux soient bien répandus en dehors de la vallée du Grésivaudan.

But du jeu : Remporter autant de mises que possible en obtenant le score le plus fort.

Chaque joueur lance un dé et celui qui fait le plus haut score est le premier joueur. Les joueurs se mettent d'accord sur la valeur de la mise et payent chacun leur mise pour former un pot. Chacun à

son tour à partir du premier joueur puis à senestre[25], les joueurs lancent trois dés jusqu'à obtenir au moins un doublet.

Si deux dés parmi les trois ont une valeur égale, formant une paire, on dit que le joueur a fait un doublet. La valeur d'un doublet est égale à la somme des trois dés.

Si le joueur obtient un lancer où la somme de deux dés est égale à la valeur du troisième dé, il annonce "Elle est velue !". Tous les autres joueurs ajoutent une mise pour le coup en cours, et répondent "Ripailles !". Si ce n'était pas un doublet ou mieux, les dés sont relancés.

Si le joueur obtient un doublet de faible valeur, c'est-à-dire inférieur à quatre, il peut crier "Ouh, la sale beste !" et reprendre en main les deux dés de son doublet. Il ne relancera qu'une fois, mesme s'il n'obtient rien et sera dans ce cas perdant pour ce coup. Avant qu'il ne relance, chacun des autres joueurs ; à partir du relanceur vers sa senestre, peut annoncer "je gage" ou "je pavoise". Un joueur, mesme frileux ou indolent, doit obligatoirement faire une annonce. Un joueur qui gage parie que le relanceur va obtenir au moins un doublet, mais doit ajouter une mise au pot. Si le relanceur obtient un doublet, il récupère immédiatement trois fois sa mise ; six fois sur un triplet. Les gains sont récupérés dans l'ordre du tour à partir du relanceur et ne peuvent excéder la valeur du pot. Si ce dernier est épuisé, le gagnant annonce "je rafle la mise et pavoise à raison" et le coup est alors terminé. Un joueur qui pavoise parie que le joueur n'obtiendra pas de doublet. Si c'est pourtant le cas, tous les joueurs ayant pavoisés doivent ajouter une mise au pot.

Une figure velue, où la somme de deux dés est égale à la valeur du troisième dé, peut aussi advenir sur les trois plus petits doublets (I, II ou III). Le joueur, s'il veut relancer, peut alors annoncer "Elle est velue, la sale beste !", ce qui oblige les autres joueurs à ajouter deux mises plutost qu'une. L'annonce en réponse pourra donc estre "Ripailles ! Je gage !" ou "Ripailles ! Je pavoise !" S'il ne veut point relancer, l'annonce sera seulement "Elle est velue !"

Si les trois dés ont une valeur égale, formant un brelan, on dit que le joueur a fait une rafle. Une rafle est toujours gagnante sur un doublet. Entre deux rafles, c'est la rafle de plus haute valeur qui l'emporte.

Quand tous les joueurs ont joué, ils comparent la valeur de leur figure et le joueur gagnant emporte la mise, annoncant "je rafle la mise"

Si un joueur a commencé le coup en s'acquittant de sa mise de départ, mais ne peut pas durant le coup payer une mise obligatoire et due, il continue de jouer malgré tout, mais ne peut plus ni gager, ni pavoiser, ni faire aucune annonce ni payer d'amende.

L'usage exige que toute annonce non respectée impose une amende d'une mise au pot pour le fautif. L'amende est réclamée en s'exclamant "Maudit maraud !" ou "Maudite maraude !", le cas échéant. Réaliser cette annonce sur une mise velue non annoncée permet de s'affranchir de la mise obligatoire, puisqu'elle est acquitté par le maraud en question. S'il y a défaut d'annonce du fait d'un défaut d'argent, on dira plutost "Maudit posvre !" ou "...posvresse !", ou remplacer posvre par sans-dents si on le souhaite.

Le Dringuet



Il est un jeu que l'on dit de dés, mais qui n'en n'est point vraiment un comme les autres car la valeur des dés n'y compte en rien et qu'on y joue aussi sur un échiquier bicolore. C'est un jeu fort commun que j'ai croisé souvent en Royaume de France et on le trouve par ailleurs mentionné dans quelques écrits comme la Farce de Maistre Trubert et d'Antrongnard du poète Eustache Deschamps. Il me fut par ailleurs donné d'observer dans la cathédrale de Chartres un fort beau vitrail[26] qui, j'en jurerai, reproduit deux vilains qui pratiquent ce jeu que l'on appelle par ailleurs et selon les régions aussi, le Noir et blanc, le Dringuet ou encore le Point de l'échiquier.

But du jeu : En lançant donc deux ou trois dés à la fois d'une seule main, le gagnant est le joueur dont tous les dés se retrouvent sur une case de la couleur qui l'aura choisie sans qu'aucun dé ne morde sur une case d'une autre couleur.

Le premier joueur est choisi au hasard en jouant à la bataille de dés ou en tirant à la courte paille. Chacun des joueurs en commençant par le premier des deux choisit une des couleurs d'un échiquier. Puis chaque joueur lance à son tour deux ou trois dés comme il aura été convenu. Si un dé mord entre deux cases de l'échiquier, on dit qu'il "boit" et le coup est annulé. Si tous les dés se trouvent sur la couleur choisie par le lanceur, la partie est gagnée, sinon, c'est au tour du joueur suivant.



Le Karnöffel

Il est un jeu qui date de nostre siècle, qui nous vient des tudesques[27] pays que d'autres disent germaniques et se joue avec un jeu de cartes spéciales qui se nomme Karnöffelspiel[28] en bon teuton. Je l'ai moi-mesme vu jouer en MCDXXVI dans une honneste maison de Nördlingen alors que je visitais la Bavière, et les gens qui le pratiquaient ne jouaient point d'argent.

Le jeu lui-mesme compte quarante-huit cartes de quatre enseignes différentes et qui sont souventement feuille, gland, coeur et grelot, mais parfois la feuille est remplacée par un écu et le coeur par une fleur.

L'ordre des cartes de la plus forte à la plus négligeable est le suivant :

König - le Roy
Ober - l'homme aisé
Unter - l'homme de basse extraction
Banner - la bannière
puis du IX jusqu'au II

Cet ordre est modifié pour l'enseigne qui devient l'atout, ou le triomphe comme on dit aussi de certaines des cartes de tarot et cet ordre se trouve alors estre :

Karnöffel - qui est le Unter d'atout et bat toutes les cartes

Teufel - qui est le Diable et le VII d'atout, qui, s'il est joué en ouverture bat toutes les cartes sauf le Karnöffel, sinon il ne vaut pas plus qu'un VII

Papst - qui est le Pape et le VI d'atout et qui bat toutes les cartes sauf les atouts plus forts

Kaïser - qui est l'Empereur et le II d'atout et qui bat toutes les cartes sauf les atouts plus forts

König - le Roy d'atout qui bat toutes les cartes sauf les atouts plus forts

Barde - qui est le Barde et le III d'atout et qui bat toutes les cartes sauf les atouts plus forts et tous les Königs

Ober - l'homme aisé qui bat toutes les cartes sauf les atouts plus forts et tous les Königs

Herzog - qui est le Duc et le IV d'atout et qui bat toutes les cartes sauf les atouts plus forts et les Königs et les Obers

Ritter - qui est le Chevalier et le V d'atout et qui bat toutes les cartes sauf les atouts plus forts et les Königs, les Obers et les Unters

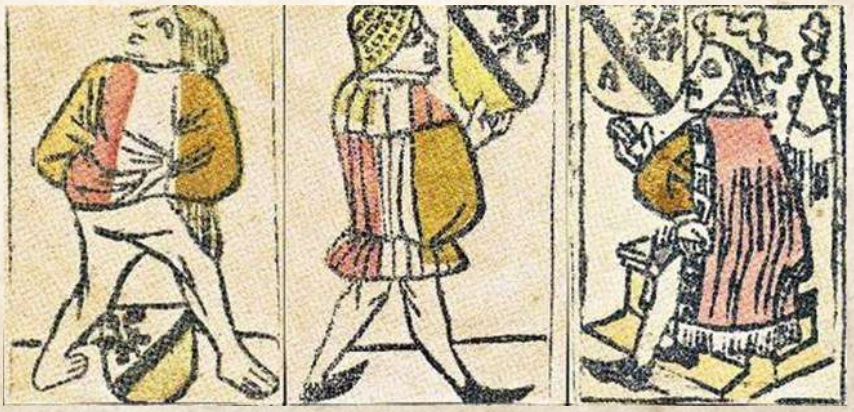
Puis le IX et VIII

But du jeu : L'équipe gagnante qui atteint la première la somme de points convenue est gagnante. Cette somme doit estre un multiple de dix auquel on ajoute un, comme par exemple LI ou CI. Il faut savoir que la valeur de base de chaque manche ou donne est de quatre points, mais qu'il est possible durant la donne de surenchérir sur ces points par tranche de trois points. Le jeu se joue idéalement à quatre joueurs par équipe de deux et les équipiers sont placés en alternance autour de la table. Il existe aussi des versions à deux, huit et douze joueurs avec de légères différences de règles.

La donne : Chaque joueur pioche une carte du paquet et ycelui joueur qui tire la carte la plus faible devient premier donneur. Le donneur distribue cinq cartes à chaque joueur en trois tours de donne. Au premier tour de donne, il donne une carte à chaque joueur, face visible. L'ouvreur qui se trouve à senestre du donneur a le droit d'enchérir, ce qui augmente de trois points la valeur de la manche. Il peut en discuter avec son partenaire. S'il enchérit, son opposant qui se trouve à senestre peut réagir de trois façons :

- Il peut accepter pour son équipe et la manche aura une valeur de sept points.
- Il peut refuser pour son équipe, auquel cas l'équipe du donneur cède la manche et quatre points à l'équipe de l'ouvreur qui devient le nouveau donneur.
- Il peut accepter et surenchérir à son tour, portant la valeur de la manche à dix points. A ce moment, l'ouvreur peut à son tour accepter, refuser ou surenchérir. Le premier tour de donne terminé, l'atout est déterminé par l'enseigne de la plus basse des cartes distribuées. Si deux cartes sont de mesme rang et les plus basses valeurs, c'est la première carte donnée qui détermine l'atout. Au deuxième tour de donne, le donneur distribue deux cartes faces cachées à tous les joueurs. Le processus d'enchères peut reprendre à ce stade. Au troisième tour de donne, le donneur distribue encore deux cartes faces cachées à tous les joueurs et le processus d'enchères peut reprendre une dernière fois. Si un tour d'enchères mène la valeur de la main en cours au-delà de ce qui est nécessaire à un camp pour remporter la victoire, les enchères sont immédiatement stoppées.

De la conduite du jeu : A l'issue de la donne, chaque joueur possède donc cinq cartes qu'il prend en main, toutes faces cachées maintenant. L'ouvreur joue le premier et ne peut jouer le Diable s'il le possède. Ce dernier ne peut pas estre joué lors du premier pli. Le joueur à senestre de l'ouvreur pose à son tour une carte et ainsi de suite.
Il n'est pas obligatoire de jouer la mesme enseigne que l'ouverture du pli et on peut donc aussi jouer un atout mesme si on possède une carte de l'enseigne ouverte. Le pli est emporté par le joueur dont la carte possède la plus haute valeur dans l'enseigne demandée à l'ouverture, ou par tout atout de valeur supérieure.
Au cours du jeu, il est possible de partager avec son équipier toutes les informations et tous les conseils que l'on souhaite pour peu qu'ils soient aussi entendus de l'équipe adverse.
La manche est remportée par la première équipe qui gagne trois plis. Chaque joueur rend alors ses cartes restantes qui sont mélangées au paquet par le nouveau donneur et l'équipe gagnante marque autant de points que la valeur de la manche.



L'Hofämterspiel



Il est un jeu très récent et tout à fait exceptionnel qu'il m'a été donné à voir il y a peu à la cour du Roy de Bohème et de Hongrie, le Duc d'Autriche Ladislas le premier. Le jeu se nomme Hofämterspiel[29], ce qui se pourrait traduire par Jeu des offices de la Cour.

C'est un jeu de quarante-huit cartes toutes colorées de riches et vifs pigments, certaines réhaussées de détails en feuilles d'or ou d'argent. Il se constitue de quatre suites de cartes représentant chacune les fonctions importantes à la cour de quatre Royaumes qui sont la Bohème, la France, l'Allemagne et la Hongrie. Le choix de l'Allemagne, de la Bohème et de la Hongrie est incontestablement un hommage à Ladislas le premier lui-mesme. On m'a dit que l'ajout du Royaume de France serait un hommage de Sigismond du Luxembourg à son grand père Jean 1er l'aveugle, Roy chevalier mort héroïquement pour la France à la bataille de Crécy contre l'ennemi anglois. Chaque Royaume est représenté par ses armoiries, reproduites plus loin, qui remplacent ainsi les habituelles enseignes des jeux de cartes. Les dix fonctions représentées et numérotées vont du Maistre de maison au Bouffon en passant par bien d'autres nobles métiers qui different selon chaque Royaume ; dix fonctions qui s'ajoutent au Roy et à la Reine pour donc former quatre ensembles de douze cartes.

Les cartes ont été gravées sur bois et reproduites sur papier par procédé de xylographie avant d'estre chacune peinte à la main. L'artiste a pris grand soin

de reproduire tout à la fois la hiérarchie sociale de chaque cour, mais aussi les coiffes, tenues et objets spécifiques de chaque région. Les couleurs vives et claires utilisées sont le produit d'une remarquable tempera[30]. L'artiste ajouta ensuite à la plume et à l'encre le nom de chaque fonction et son rang en chiffre romain dans l'ensemble de cartes.

Dans les quatre ensembles, la carte la plus basse est le bouffon ou la bouffonne, tandis que la carte la plus haute, après bien entendu le Roy et sa Reine, est le Maistre de maison qui est le responsable de la Cour en l'absence du Roy. Vient ensuite le Maréchal, commun aux quatre ensembles, qui commande à toutes choses concernant chevaux et calèches. A l'exception de ces trois sujets et de la dame d'honneur, toutes les autres fonctions sont spécifiques à chaque Royaume. Notons seulement le Trompettiste qui est commun à la Bohème et la Hongrie.

But du jeu : Au risque de décevoir, je dois avouer ne pas avoir pris le temps durant cette courte visite à la cour de Ladislas Ier, de savoir si le jeu des offices de la cour fut créé pour des règles particulières ou non. Le jeu en lui-mesme constitue déjà une si somptueuse collection d'images que l'on ne pense pas spontanément à y jouer. Je réalise après coup que la hiérarchie de I à XII des cartes divisées en quatre ensembles en font toutefois un jeu tout à fait adapté pour s'affronter à la Bataille, sans doute l'un des plus anciens jeux de cartes. On peut aussi s'y affronter au Mécontent, voire mesme au Trente-et-un si on compte Roy et Reine avec X pour valeur et le Bouffon pour XI.

Pour le bon plaisir de mes gentilles lectrices et gentils lecteurs, j'ai pris le temps de modestement reproduire ici quelques-unes de ces incroyables cartes à jouer et il me plait de commencer par quelques cartes de la Maison de France.

La Reine de France



Le Porteur de coupe ou Echanson



La Dame d'honneur



Le Cuisinier



Si le dessin tente maladroitement de rester fidèle à l'original, il m'a été fort compliqué de reproduire l'incomparable éclat des couleurs originales de ces cartes d'autres rangs de la Maison d'Allemagne.

Le Maréchal d'Allemagne



Le Chapelain



Le Barbier



Le Messager



Mes plaisants lecteurs que je sais d'un goust certain noteront assurément les admirables détails du dessin ainsi que la maistrise des perspectives dans ces cartes de la Maison de Hongrie.

Le Roi de Hongrie



Le Maistre de Maison



L'Arbalétrier



Le Trompettiste



Notons aussi que la longue liste de fonctions essentielles à l'intendance des cours royales, dressée par le jeu, apporte un éclairage de grand intérest sur nostre siècle, comme y participent ces cartes de la Maison de Bohème.

Le Docteur



Le Fauconnier



Le Hérault



Le Bouffon



Le Mécontent



Il est un jeu fort récent qui m'a été rapporté, comme le suivant d'ailleurs par une rencontre de voyage faite à Paris. C'est une personne peu recommandable et de moeurs dissolues qui aime à jouer et parier de concert, entre autres vices ; un coquin qui se fait appeler François de Montcorbier[31] et qui a manifestement eu maille à départir[32] avec la justice, mais qui a cependant pour mérite de bien connaistre des jeux dont j'ignore tout et c'est bien pour cela que je souffris un temps sa fréquentation. Le jeu simple et rapide qui se nomme le Mécontent[33] est un prétexte à parier fort populaire en France et qui se joue avec un jeu de trente-deux cartes s'il rassemble entre deux et sept joueurs, ou avec un jeu de cinquante-deux cartes s'il y en a plus de sept. Les As valent seulement pour un, les couleurs n'ont pas d'importance et seul compte le rang de chaque carte.

But du jeu : Comme bien d'autres jeux de dés et de cartes, le but du jeu et de s'enrichir au dépens d'autrui, et pour y parvenir, il suffit de posséder la carte de plus forte valeur à la fin d'un tour de jeu.

De la conduite du jeu : Les joueurs échangent généralement de l'argent contre des jetons et chaque joueur prend le nombre convenu de jetons. Le donneur, désigné au hasard, mélange les cartes et distribue une unique carte à chaque joueur, puis en prend lui trois qu'il regarde avant d'en choisir une et de mettre les deux autres sous le talon. Le talon est ensuite placé près du joueur à dextre du donneur qui sera le prochain à donner. Le joueur à dextre du donneur commence à jouer et ainsi de suite. Chaque

joueur peut faire une des deux actions suivantes :

- Garder : Le joueur annonce à voix haute qu'il garde, confiant dans le rang de sa carte et la conserve donc en main.
- Echanger : Le joueur annonce qu'il échange et donne sa carte à son voisin de dextre qui lui donne la sienne. Le voisin ne peut pas refuser l'échange, sauf s'il possède un Roy, auquel cas il annonce qu'il est mécontent. Le dernier joueur à gauche du donneur ne peut pas échanger avec le donneur et s'il veut échanger doit échanger sa carte avec celle sur le dessus du talon. Si ycelle carte est un Roy, il doit la reposer au dessus du talon et le donneur l'y laissera à la prochaine donne.

Une fois un tour complet réalisé, les cartes sont dévoilées et ycelui ou yceusses joueurs qui ont la carte de plus bas rang perdent un jeton qu'ils mettent au pot. Un joueur qui n'a plus de jeton quitte la partie et le gagnant du pot est le dernier joueur restant.

Le Trente-et-un



Il est un autre jeu qui est tout autant un prétexte à parier que le précédent et qui m'a justement été décrit par le mesme gredin déjà évoqué et qui se joue avec un jeu de cinquante-deux cartes comme on en trouve en Royaume de France et qui est dit-on fort populaire en terres de France, d'Irlande et d'Angleterre, qui se nomme le Trente-et-un[32] et se joue à deux joueurs ou plus.

But du jeu : Comme bien d'autres jeux de dés et de cartes, le Trente-et-un est un jeu où il est coutume

de parier et le but devient donc de s'enrichir au mépris des commandements de Dieu tandis que d'autres s'appauvrissent au mépris des commandements d'une saine intendance, mais yceusses derniers évoqués n'ont d'autre raison de rester à ces maudites tables de jeux que le vain et illusoire espoir de voir le sort tourné en leur faveur, bientost, à la prochaine main, ou à la suivante si non... Pour revenir aux règles du jeu, il convient d'obtenir une main de trois cartes dont la valeur est la plus proche possible de trente-et-un, ceci avant que le talon soit épuisé.

Les As valent XI points, les figures valent toutes X points et les autres cartes leur valeur affichée, mais on ne compte que les valeurs des cartes d'une mesme couleur si bien qu'il faut oeuvrer à regrouper autant de cartes que possible de la mesme couleur.

De la conduite du jeu : Les joueurs échangent généralement de l'argent contre des jetons et chaque joueur prend le nombre convenu de jetons. Le donneur, désigné au hasard, mélange les cartes et distribue trois cartes à chaque joueur, une à une, puis pose le talon au milieu de la table et révèle une carte qui commence la défausse.

Le joueur à gauche du donneur commence à jouer et ainsi de suite. Chaque joueur peut faire une des trois actions suivantes :

- Echanger une carte : Il prend la carte visible en haut de la défausse ou tire une carte dans le talon, puis en défausse une pour toujours garder une main de trois cartes.
- Frapper la table : Le frappeur annonce le dernier tour et chacun après lui peut jouer encore une fois

score le plus près de trente-et-un prend un jeton au joueur qui en est le plus éloigné. S'il y a plusieurs perdants de valeur égales, chacun donne un jeton au gagnant. S'il y a des égalités sur la valeur haute, chaque gagnant prend un jeton à chaque perdant, sauf le frappeur s'il en est, qui perd alors et donne un jeton au gagnant.

- Frapper et annoncer Trente-et-un : Le jeu s'arreste immédiatement et le frappeur prend un jeton de chaque autre joueur. La partie s'arreste de mesme si le talon est vide.



Miniature du manuscrit Guiron le courtois de Meliadus (fin XIVème siècle)

Le Pochen ou Poque



Ce jeu là, aussi évoqué par ce fieffé coquin de Montcorbier est bien évidemment un autre jeu d'argent, mais ycelui jeu vient d'Allemagne où il se nomme Pochen[33], ce qui signifie Frapper et que l'on nomme ainsi car les joueurs frappent la table de l'index et du majeur joints pour défier les autres joueurs et bien dire qu'il restent dans le coup. Ce jeu prit en Royaume de France le nom de Poque, mais c'est en tudesque terre de Cologne qu'il me fust donné d'assister à une vraie partie opposant trois joueurs, mais j'appris qu'on pouvait avec un jeu de trente-deux cartes jouer jusqu'à quatre joueurs, sinon avec un jeu de cinquante-deux cartes jusqu'à dix joueurs.

La carte la plus forte est l'As, puis viennent Roy et Reine suivis du Valet et enfin les cartes de dix à deux.

But du jeu : Le Pochen est un jeu où on parie de l'argent et le but devient donc de plumer son prochain comme disent certains joueurs qui ont du vocabulaire faute d'avoir de la vertu. Pour cela faire, il convient de remporter des mises lors de trois phases consécutives de jeu, l'Atout, le Poch et le Délestage.

De la mise en place : On doit déposer au centre de la table, soit un tablier de huit alvéoles, soit huit petits pots. Les alvéoles ou pots, dont sept sont marqués, sont destinés à recevoir les mises des joueurs. Les huit alvéoles ou pots marqués le sont d'un A pour l'As, d'un R couronné pour le Roy, d'un D couronné pour la Dame du Roy qui est Reine, d'un V pour le Valet, d'un X pour le X, d'un MR pour

Mariage Royal et d'un S pour la Séquence.

De la conduite du jeu : Tous les joueurs tirent une carte et ycelui joueur qui tire la plus basse est donneur pour la première donne. Le donneur suivant sera le joueur à senestre du précédent donneur qui était ouvreur le tour d'avant. Chaque joueur place une mise dans chaque pot. Le donneur distribue cinq cartes à chaque joueur, d'abord trois puis enfin deux, puis viennent consécutivement chacune des trois phases de jeu qui se répètent chaque tour :

- L'Atout : A la fin de la distribution, le donneur retourne une carte qui sera l'Atout pour ce tour. Chaque joueur qui possède une des cartes marquées sur les pots dans la couleur de l'atout emporte la mise contenue dans le pot en montrant la carte concernée aux autres joueurs. Si une de ces cartes est ycelle carte retournée par le donneur, c'est le donneur qui emporte la mise qui lui correspond. Si un joueur possède à la fois le Roy et la Dame dans la couleur de l'atout, il emporte la mise du pot Mariage Royal en plus des pots des dites cartes. La mise du pot Séquence revient au joueur qui possède le sept, le huit et le neuf dans la couleur de l'atout. Si personne ne possède telle séquence, la mise est alors emportée d'abord par la plus longue séquence à l'atout, puis par la plus longue séquence d'une autre couleur. En cas d'égalité, c'est la plus haute qui gagne. Les mises qui ne sont pas remportées car une carte est restée au talon sont remises en jeu au prochain tour.

- Le Poch : Les joueurs se disputent maintenant le contenu du pot non marqué. Chaque joueur, en commençant par l'ouvreur, puis en tournant de senestre

en senestre frappe la table s'il veut jouer le coup ou couche ses cartes. Celui qui montre à la fin une paire peut emporter le pot, s'il n'est point battu par une paire de plus haute carte, qui est battue par une double paire qui est battue par une double paire de plus haute carte de la paire la plus haute, qui est battue par un brelan, qui est enfin battu par un carré. Quand la parole revient à l'ouvreur après un premier tour, chaque joueur resté dans le coup peut soit passer et abandonner le coup, soit frapper à nouveau et rester dans le coup, soit annoncer qu'il ouvre et ajouter une nouvelle mise dans le pot non marqué. Dès qu'une mise a été ajoutée au pot, les autres joueurs toujours dans le coup doivent passer ou payer au moins la mise ajoutée. Quand un nouveau tour complet est fait sans qu'une nouvelle mise soit faite, tous ceux qui ont frappé lors du dernier tour montrent leur cartes et la plus forte combinaison emporte le pot. Un joueur qui n'a plus rien à miser reste dans le coup jusqu'à la fin. S'il reste au dernier tour de mise deux joueurs ou plus dans le coup, les joueurs montrent leurs combinaisons et celui qui a la plus forte l'emporte. Si personne n'a de paire, c'est la plus haute carte de chaque main qui l'emporte. S'il ne reste qu'un joueur dans le coup; il emporte la mise sans rien n'avoir à montrer.

- Le Délestage : Le joueur ayant remporté le Poch est ici le premier à jouer et il doit jouer une carte de son choix. Le but ici est d'estre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes en réalisant des séquences de valeurs dans la mesme couleur. La première carte posée, le joueur qui possède la carte de valeur immédiatement supérieure de

la mesme couleur pose sa carte sur la première. Si personne ne joue, le dernier joueur ayant posé une carte annonce la valeur au-dessus et si un joueur la possède, il s'en défausse. Quand la carte appelée est la plus haute de la couleur et qu'il reste pourtant des cartes de cette couleur, on reprend de la plus basse pour remonter. Une fois posée la dernière carte d'une couleur, le joueur qui l'a posé reçoit une mise de chaque autre joueur et il peut alors entamer une séquence d'une autre couleur de son choix.

Quand un joueur n'a le premier plus de cartes en main, les autres joueurs lui donnent chacun autant de jetons qu'ils leur restent respectivement de cartes en main.
Alors, tous les joueurs qui peuvent encore s'acquitter des mises initiales d'un tour de jeu, peuvent entamer un nouveau tour de jeu. L'ouvreur du tour précédent devient donneur et mélange les cartes avant de les distribuer, et chaque joueur de miser à nouveau avant de commencer à nouveau les trois phases de jeu.



Joueurs de cartes - Auteur inconnu



Livre Second
traitant des jeux de tables et de mérelles



Voici venir, gente lectrice, gentil lecteur, un second livre qui ravira les esprits affutés, amateurs de tactique et de stratégie, plus assurément que ne le fit le premier des livres, consacré aux dés et aux cartes, mais moins cependant que le troisième livre qui approche et ne laissera nulle place au hasard.

Ainsi ce second livre sera divisé en deux parties. La première sera consacrée aux jeux de tables. Ces jeux sont fort nombreux et ont tous pour points commun de se jouer sur un mesme plateau, nommé tablier ou table, à l'aide de palets et de plusieurs dés ; tout comme il est possible avec un jeu de cartes de se divertir avec des dizaines de jeux aux règles différentes.

Le jeu semble avoir pour origine le jeu de Tabula, signifiant table, joué dans la Rome antique, peut-estre lui-mesme dérivé du jeu turc Tavla également très ressemblant. Après la chute de l'Empire romain, le terme table devient pluriel car désignant plutost les palets ronds que le tablier lui-mesme. Si les jeux de tables demandent de raisonner et de prendre des décisions tactiques, ils laissent encore la part belle au hasard avec l'utilisation des dés.

La seconde partie sera l'opportunité de présenter des jeux qui ne laissent enfin rien au hasard, où deux joueurs s'affrontent autour de plateaux ou de mérelles avec pour seul arme un esprit qu'il faut plus vif ou exercé que celui de l'adversaire pour espérer vaincre.

En fait, gente lectrice et gentil lecteur, s'il faut dire les choses franchement, il me faut vous livrer ici et sans détour le fond de ma pensée : Rédiger le premier livre fut grande source de doute et de tourment. Je prie pour que sa lecture ne soit point épreuve comparable à sa rédaction. Nous approchons pourtant page après page du véritable savoir digne d'intérest véritable que renfermera ce codex. Il reste cependant encore à deviser des tables et je ne gouste pas plus yceusses jeux que dés qui sont souventement prétextes à parier. Je sais cependant qu'il est aussi possible de trouver de plaisants moments à jouer aux dés et aux tables pour peu que l'on s'y trouve en bonne compagnie et que l'on ait renoncé aux paris. J'espère que premier et présent livres trouveront leurs lecteurs, mais si vous ne trouvez point vostre bonheur ici, ne fermez point le codex et retrouvons-nous tantost[34] quelques pages plus loin.



Les jeux de tables se jouent en principe à deux joueurs autour d'un tablier carré divisés en quatre quarts de six cases, pour un total de vingt-quatre cases, soit en forme de flèches ou matérialisées par des logements de bois en demi-cercle. Les palets, au nombre de quinze par joueur ou moins, sont nommées tables et sont positionnés selon les instructions de la règle du jeu concerné. La moitié des palets sont d'une couleur et l'autre moitié d'une autre afin d'estre reconnues. Les cases peuvent accueillir plusieurs tables, en ligne ou superposées. On joue avec deux ou trois dés par joueur selon les règles. Comme il est dit dans le livre des jeux d'Alphonse le sage : "Les dés sont indispensables aux tables, car, tout comme le corps ne pourrait se mouvoir sans les pieds, les tables aussi ne pourraient

Le livre des jeux d'Alphonse décrit l'existence d'une version d'un jeu de tables proposant à quatre joueurs de se rassembler autour d'un tablier rond. Les règles du jeu ne semblent point affectées. On notera alors que les couleurs des tables deviennent le noir, le rouge, le vert et enfin le blanc, et le lecteur endurant qui terminera les pages du troisième livre verra qu'il en va de mesme pour les échecs à quatre joueurs.



se déplacer sans les dés quel que soit la règle, car contraintes par les scores des dés, elles doivent jouer sur les emplacements qu'ils leurs indiquent." Ainsi chaque valeur résultant du lancer des dés permet de déplacer une table au choix du joueur d'un nombre de cases égal à la valeur du dé. Les valeurs de plusieurs dés peuvent permettre de déplacer la mesme table, ou chaque dé peut permettre le déplacement de tables différentes, au choix du joueur. Si le hasard garde encore une place importante dans ces jeux utilisant les dés, les choix d'un joueur averti devront estre orientés afin de favoriser la probabilité de choix plus importants et plus avantageux lors des lancers de dés suivants. Tout le secret des tactiques gagnantes réside donc dans la connaissance des probabilités et la faculté opportuniste à ouvrir le jeu pour soi-mesme et à le fermer pour l'adversaire.

Si la plupart des jeux de tables sont des jeux de parcours consistant à estre le premier joueur à sortir toutes ses tables du tablier, certaines variantes offrent d'autres types d'objectifs : bloquer un adversaire, marquer des points selon des situations de jeu spécifiques ou réaliser des figures. De mesme, il en ai qui laissent plus ou moins de place au hasard, ou bien qui sont plus ou moins adaptés aux jeunes joueurs.

Nous reproduisons dans les pages suivantes quelques-unes des variantes les plus populaires.



Jeux de tables et de tabliers

ou comment bien en comprendre les règles comme elles sont décrites dans le Livre des jeux, et comment savoir les choix qui font du hasard son vassal et non son Suzerain



Les Douze frères

C'est un jeu de grande simplicité et de grand hasard qui est adapté au jeune public et se nomme les Douze frères ou les Douze chiens, qui se joue de cette façon. Le tablier est vide au début et chaque joueur tient douze de ses tables avec lui.

But du jeu : Occuper le plus de flèches ou de cases dans le quart de tablier choisi, une fois chaque flèche ou case occupée par une paire.

Le premier joueur qui gagne la bataille de dés choisit la maison d'entrée, un quart de tablier groupant six cases et pas une de plus ni de moins et tout je jeu se jouera sur ycelles cases. Chaque joueur lance deux dés et entre ses jetons sur les cases indiquées par la valeur de chaque dé. Si la case est vide ou contient déjà une table à soi, on ajoute une table à cet endroit. Si la

case contient une table adverse, cette dernière est battue et retirée du tablier ou elle devra ré-entrer. Le joueur qui a battu la table solitaire pose sa propre table sur la case libérée. Si la case indiquée contient déjà une paire de tables, le score est ignoré. On ne peut mettre que deux tables par case et le jeu s'arreste quand elles sont toutes occupées par une paire.

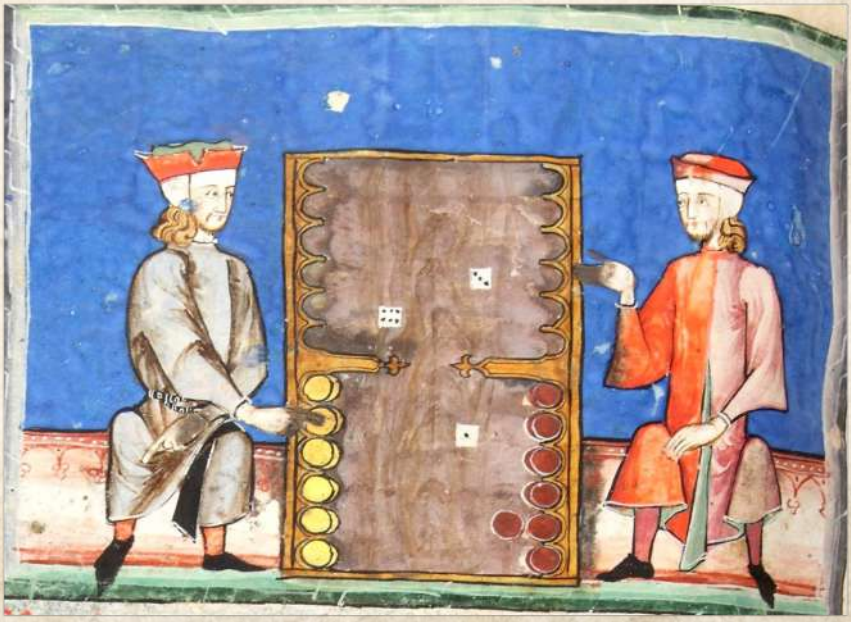
Le Doblet



Encore un jeu simple et régi par un grand hasard, adapté pour un public jeune et qui se nomme Doblet ou Doublet.

But du jeu : Sortir le premier toutes ses tables avant l'autre joueur.

Chacun des joueurs doit tenir les douze tables et les poser doublées l'une sur l'autre, chacun dans son quart de tablier, l'un en face de l'autre. Ici chacun joue dans son seul quart devant lui.



Celui qui gagne la bataille de dés lancera en premier et ainsi de suite chacun à son tour. Les joueurs doivent désempiler ces douze pièces qui sont sur les autres par le nombre de points des dés et doivent également les sortir, et celui qui les sortira en premier gagnera le jeu. Chaque résultat d'un des trois dés indique une case et si la case indiquée contient deux tables empilées, le joueur les désempile, les posant l'une à coté de l'autre. Si la case contient une ou deux tables désempilées, le joueur en sort une. Mais si par hasard l'un des joueurs obtenait un score pour lequel il n'y ait pas de tables à jouer, tant à désempiler qu'à sortir, ce score devrait estre joué par l'autre joueur. Et de cette façon, il arrive de nombreuses fois qu'un des joueurs gagnera par les scores que l'autre joueur aura lancé.

Seys, dos e as



Dans ce jeu populaire dont le nom se traduit par Six, deux et un, le hasard le cède à l'esprit et aux choix tactiques. Chaque joueur se munira de quinze tables et on placera les tables sur le tablier comme indiqué par la miniature page suivante. La maison I, le quart supérieur senestre, comprend de haut en bas les cases de I à VI, puis la maison II, dans le quart inférieur senestre, comprend de haut en bas les cases VII à XII. La maison III à dextre dans le quart inférieur comprend de bas en haut les cases de XIII à XVIII et enfin le quart supérieur les cases de XIX à XXIV de la maison IV.

But du jeu : Estre le premier joueur à faire sortir toutes ses tables une fois ycelles tables toutes rendues dans la maison IV.

Le premier joueur qui gagne la bataille de dés place respectivement VIII, IV et III tables sur les cases VI, II et I, ce qui donne son nom au jeu et correspond au placement des tables rouges ci-dessous. Le second joueur place V tables sur les cases III, IV et V.

Chaque joueur a son tour lance trois dés et déplace ses tables. Si on applique la somme de plusieurs dés au déplacement d'une seule table, les cases intermédiaires appliquent les mesmes règles que la case d'arrivée. Les tables ne peuvent pas s'arrester sur une case occupée par plus d'une table adverse. Si une table s'arreste sur une case ou se trouve une seule table adverse, alors ycelle table est frappée et le joueur adverse ne pourra rien faire d'autre que de commencer par faire entrer les pièces frappées par la maison diagonalement opposée à la maison dans laquelle elle a été frappée. Ainsi, une pièce frappée dans la maison III devra réintégrer le jeu en maison I, par la case I.



En conséquence de quoi il est tactiquement préférable de ne point frapper de table adverse en deçà de la case XIII. Une pièce frappée doit estre placée sur le bord du tablier, près de la plus petite valeur de case de la maison où elle doit entrer à nouveau. S'il n'est pas possible de réintégrer une pièce frappée, le joueur concerné passe son tour. En partant de la maison I, les tables doivent bien entendu passer par les maisons II puis III avant d'arriver en maison IV.

Pour pouvoir commencer à sortir ses tables, ces dernières doivent toutes se trouver en maison IV, et s'il advenait qu'une table soit frappée, elle devra entrer à nouveau et revenir en maison IV avant que le joueur puisse continuer à sortir d'autres tables.

La Faille



Il est un jeu de tables qui se nomme la Faille et qui se dispose ainsi sur le tablier comme montré sur l'enluminure : Treize tables sont placées sur les cases VI et XIX tandis que les deux tables restantes se posent sur le quart en face, cases XXIV et I. Quand les tables sont ainsi disposées, chacun des joueurs doit essayer d'emmener ces deux tables isolées jusqu'à sa propre maison, traversant les trois autres maisons donc, aussi vite qu'il peut, parce qu'il doit prendre garde que l'autre joueur ne puisse les frapper.

But du jeu : Estre le premier à sortir toutes ses tables sans jamais se trouver dans l'impossibilité de jouer un résultat de dé, car ce serait la Faille qui provoque la défaite.

Les tables de chaque joueur se déplacent dans des sens opposés. Ainsi sur la miniature, les tables jaunes vont de la maison I

vers la IV tandis que les tables rouges de déplacent de la IV vers la I. Chaque joueur lance à son tour trois dés et peut avancer une table avec la somme de deux ou trois dés, ou avancer trois tables avec les résultats de chacun des trois dés. Si on applique la somme de deux dés ou plus à une seule table, les cases étape obéissent aux mesme règles que les cases d'arrivée.

Les tables ne peuvent pas s'arrester sur les cases occupées par plus de deux pions adverses. Une table isolée peut estre frappée si une table adverse parvient sur la mesme case. Le joueur dont la pièce est frappée ne peut point déplacer d'autres tables avant d'avoir rentré à nouveau ycelle pièce frappée à partir de la case en face de celle où se trouvaient initialement les deux tables isolées. On peut commencer à sortir ses tables quand toutes les tables sont dans le quart de sortie, en déplaçant sa table au-delà de la dernière case.





Noël ! Noël ! Voici qu'arrivent à point nommé, et comme annoncé plus haut, les jeux que les esprits affutés savent attendre, jeux de plateaux ou de mérelles[35]. Le joueur doit à partir de ce point renoncer à jeter les dés, car le hasard n'a plus sa place dans les jeux décrits sur cette présente page et les suivantes.

Parmi les plus simples et populaires de ces jeux, on trouve les jeux de mérelles, où deux joueurs rivalisent de malice et de stratégie pour composer des alignements de pions sur les lignes de grilles ou diagrammes plus ou moins complexes. Ces jeux demandent peu de matériel : la grille peut estre tracée au sol ou gravée dans la pierre. J'en ai d'ailleurs aperçu quelques unes dans des salles de gardes de bonne réputation. De simples cailloux peuvent faire office de pions pour peu qu'on puisse distinguer deux teintes différentes. En fait, les historiens nous révèlent avoir trouvé des traces de ce type de jeu depuis l'antiquité, notamment en Egypte, à Troie, en Norvège et en Irlande. Le jeu du Moulin, dont les règles

sont décrites dans le détail un peu plus loin, est l'une des versions de ces jeux de mérelles qui est décrite dans le Livre des jeux d'Alphonse X.

Un autre jeu fort populaire est l'Alquerque, jeu de mérelles de douze, très ancien et originaire du Moyen-Orient, ramené par les arabes dans la péninsule Ibérique. Il est connu en Europe depuis le XIIIème siècle. La première mention du jeu dans la littérature date de la fin du Xème siècle, quand Abu al-Farag al-Isfahãni en parle dans son ouvrage Kitab al-Aghani, le livre des chansons. Le livre des jeux d'Alphonse en décrit précisément les règles. Il est manifeste et confirmé par les érudits en la matière que le récent jeu dit de dames n'est que la simple transposition d'un jeu d'alquerque sur un échiquier de soixante quatre cases .

Il est aussi faisable, et cela fut par ailleurs fait et attesté, d'utiliser une grille d'Alquerque pour jouer d'autres jeux, à l'instar du Jeu du Lièvre et des Chasseurs, décrit plus tard, qui est un jeu asymétrique ou le but du pauvre lièvre solitaire est d'éliminer un à un les chasseurs formant une meute, tandis que les chasseurs ainsi agressés doivent tenter de bloquer le l'animal meurtrier en lui interdisant tout mouvement. Les règles de ce jeu malicieux sont décrites avec force détails plus avant dans votre lecture que nous espérons aussi ludique qu'enrichissante.

Il existe en outre de nostre temps bien d'autres jeux asymétriques et parmi yceusses jeux qui ne sont point nommés dans le grand livre d'Alphonse le Sage, je me dois de laisser ici la place qu'ils méritent aussi aux jeux de Tafl[36],

un mot de vieux norrois, une langue scandinave, et que de savantes personnes traduisent par table en bon François. L'ensemble de ces jeux ont pour point commun de se jouer sur un tablier carré possédant des cases marquées symétriquement, sur lequel tablier sont disposés des pions de deux camps de forces inégales ayant des objectifs différents et où l'un des camps possède une pièce spéciale qui est Roy. La prise des pièces adverses se fait toujours par encadrement. Tous ces jeux sont essentiellement joués dans le nord de l'Europe, les isles de Bretagne et en Scandinavie. On recense parmi eux le Hnefatafl qui se joue sur un tablier de onze ou treize cases par onze ou treize cases ; Le Tawl-bwrdd, une variante du précédent jouée en Pays de Galles ; L'Alea evangeli, joué sur un très grand tablier de dix-neuf par dix-neuf cases et qui constituerait une allégorie religieuse ; le Brandubh, un jeu irlandais, le Gwyddbwyll, joué en petite Bretagne, en Cornouailles et au Pays de Galles ; l'Ard-Ri écossais ; l'Halatafl, connu dans toute l'Europe sous le nom du jeu du Renard et des poules ; et enfin le Tablut décrit plus loin et originaire de Laponie.



Jeux de tafls et de mérelles

ou comment bien en comprendre les buts, les manières idoines d'y jouer, les diverses et subtiles mécaniques de jeux, mais surtout les tactiques qui participent aux plus éclatantes victoires

La Mérelle de III



Une mérelle désigne une grille tracée au sol et on dit ycelle mérelle de III[37] car chaque joueur dispose de trois pions à sa couleur, petits cailloux ou pièces de bois, pour réaliser un alignement. Décrit dans le livre des jeux d'Alphonse X, c'est le plus abordable des jeux de mérelles et il constitue donc une version fort adaptée pour les joueurs les plus jeunes ou débutants.

But du jeu : Estre le joueur qui parvient le premier à aligner trois pions afin de former une ligne.

La grille doit estre tracée comme sur l'illustration est reste vide au départ. Chaque joueur se saisit de ses trois pions. Le premier joueur est désigné au hasard.

Pendant les trois premiers tours, chaque joueur à son tour place un pion sur une intersection de la grille.

A partir du quatrième tour, tous les pions sont posés et si aucun alignement de trois pions n'a été déjà réalisé, chaque joueur à son tour peut déplacer un pion d'une intersection vers une autre immédiatement voisine en suivant les traits de la grille. La partie est nulle si les joueurs jouent trente fois sans qu'aucun alignement ne fasse gagner un des joueurs.

La Mérelle de IX

Le lecteur qui est lettré et donc instruit, puisqu'il parvient à lire ces pages et possède donc un esprit nécessairement aiguisé, aura bien compris que cette mérelle de IX est une version plus élaborée de la précédente mérelle et que chaque joueur dispose maintenant de IX pions ; mais le nombre de pions ne constitue point la seule différence que votre lecture vous révélera. Notez d'ores et déjà que cette mérelle de IX est si populaire qu'elle possède d'autres noms différents selon les régions, mais le plus réputé reste le Jeu du Moulin[38].

But du jeu : Il faut qu'il advienne que le joueur adverse ait seulement deux pions restant sur la grille ou qu'il lui soit impossible de réaliser aucun mouvement, ayant toutes ses pièces bloquées. Pour ceci faire, il convient de former des moulins par l'alignement de trois pions adjacents sur une mesme ligne avec ses propres pions, ce qui donne le droit de capturer un pion à l'adversaire. La partie est nulle quand les joueurs font cinquante mouvements sans prise ou si la position des pions est répétée trois fois sur la grille.



Phase première dite de la pose : Chaque joueur se saisit de neuf jetons de sa couleur et les joueurs jouent à tour de rosle. Le joueur qui commence est tiré au hasard. Pendant les neuf premiers tours, chaque joueur place un pion. Si un alignement de trois pions, en suivant le tracé des lignes de la grille, est formé, un pion adverse est capturé. Un pion dans un alignement constitué est protégé, il ne peut estre mangé. Au cas où tous les pions de l'adversaire forment des moulins, celui qui fait la prise choisira librement un quelconque d'entre eux.

Phase deuxième dite du mouvement : A partir du dixième tour, à tour de rosle, chaque joueur déplace un pion vers le point le plus proche en suivant toujours les lignes existantes de la grille. Lorsqu'un joueur parvient à aligner trois pions de sa couleur, il mange un pion à l'adversaire, sous réserve qu'ycelui pion ne soit pas

dans un alignement constitué, comme décrit en phase première.

Phase troisième dite du saut : Dès qu'un joueur n'a que trois pions sur le tableau, conséquence d'avoir été l'objet de six prises, il peut déplacer ses pions librement à n'importe quel point du plateau, sans la limitation de le faire seulement aux points adjacents. Si cela ne le conduit pas nécessairement à la victoire, cela réduit pour le moins la longueur de l'agonie.

La manière idoine de vaincre son adversaire consiste le plus souvent à constituer un moulin duquel il est possible de faire sortir un des pions au tour suivant qui peut venir reconstituer le mesme moulin le tour d'après. Il est possible de prendre un pion de l'adversaire tous les deux tours ainsi, mais il est encore plus fort de parvenir à constituer deux alignements proches avec un pion qui pourra sauter de l'un a l'autre pour ainsi prendre chaque tour un pion adverse. La chose n'est toutefois point si simple et un adversaire avisé ne vous laissera pas agir ainsi s'il compte opposer quelque résistance à sa propre perte.

L'Alquerque

L'Alquerque[39] qui nous vient d'Orient a été intégré comme une mérelle de XII, mais les mécaniques de jeu restent différentes des précédents jeux de mérelles.

But du Jeu : Eliminer tous les pions adverses ou bloquer l'adversaire en l'empeschant de se déplacer.

Chaque joueur dispose ses douze pions sur le plateau. Ainsi douze pions sont d'une couleur et douze autres pions d'une autre couleur, positionnés comme sur la miniature. Chaque joueur joue à tour de rosle et déplace un pion vers le point d'intersection le plus proche, dans n'importe quelle direction. Un pion peut "manger" un pion adverse en sautant par-dessus et s'il peut se poser sur une case libre derrière le pion ciblé. Un pion peut effectuer plusieurs sauts à la suite de la façon décrite et donc manger autant de



pions adverses tant que la règle est bien respectée, et ces sauts peuvent se faire vers l'avant ou vers l'arrière.

Il apparaist dans le texte d'Alphonse X que la prise possible d'un pion adverse n'est pas un mouvement obligatoire. D'autres versions plus récentes du jeu ont rendu la prise obligatoire si elle est possible. Dans ce cas, le pion qui ne réaliserait pas la prise, à dessein ou par oubli, serait retiré du jeu.

Le Lièvre et les Chasseurs



Décrit dans le livre des jeux d'Alphonse, ce jeu qui se nomme De Cercar la Liebre a pris en France le nom de Le Lièvre et les Chasseurs. Il est joué sur une grille d'Alquerque.

But du jeu : Le lièvre doit se débarrasser des chasseurs jusqu'à ce qu'il n'en reste pas plus de neuf, mais un esprit plus fin et concis aurait sans doute plutost écrit qu'il faut en occire trois, comme vient de me le souffler mon bien cher Seigneur Baron qui a cette vilaine manie de lorgner par dessus les épaules des laborieux. Quant aux chasseurs, et bien ils doivent bloquer le lièvre en lui interdisant tout mouvement.

Sur un plateau d'alquerque, le joueur jouant le lièvre pose un pion d'une couleur au centre de la grille. Le joueur jouant les chasseurs dispose douze pions d'une autre couleur comme dépeint sur la miniature page suivante.

Le lièvre commence et chaque joueur joue à tour de rosle et déplace un

pion, toujours le mesme pour le joueur lièvre. Les pions se déplacent de la mesme manière, dans n'importe quelle direction et se posent sur le point d'intersection le plus proche sous réserve que les deux points soient reliés par une ligne.

Seul le lièvre peut se débarrasser d'un chasseur en le mangeant. Le point d'intersection d'arrivée doit estre obligatoirement libre. Il peut effectuer plusieurs sauts à la suite, c'est à dire manger plusieurs chasseurs en un coup. Les chasseurs doivent simplement empescher le lièvre de sauter et de se déplacer.



Le Renard et les Poules

S'il ressemble beaucoup au précédent, ce jeu-ci est pourtant originaire du nord de l'Europe et absent du livre d'Alphonse. En Islande et en Suède, il est connu sous le nom de jeu du Renard. En Angleterre et en Allemagne, il prendra le nom de jeu du Renard et des Oies. En Italie, il devient le jeu du Loup et des Moutons.

But du jeu : Le renard gagne s'il mange neuf poules. Les poules gagnent si le renard ne peut plus se déplacer à son tour de jouer.

Il se joue sur une grille spécifique comme celle tracée ci-dessous, et treize pions poules pour un joueur faisant face à un unique pion renard, placés comme sur le croquis. A tour de rosle, les joueurs déplacent un de leur pions d'une case en suivant n'importe quelle ligne, en avant ou en arrière. Le renard peut dévorer une poule en sautant par-dessus sa case et s'arrestant sur la case libre derrière, à la manière de jouer à l'Alquerque. Il est possible ainsi de dévorer plusieurs poules d'un coup. Les poules doivent empescher le renard de sauter et de se déplacer, en l'encerclant ou en le coinçant contre le bord de la grille.

Le rosle des poules paraît souvent le plus compliqué aux joueurs débutants. Pourtant, un joueur expérimenté préférera toujours jouer les poules car il est dit-on assuré de gagner s'il ne commet aucune erreur.



Le Tablut

Voici un jeu de Tafl qui sont ces jeux de tables asymétriques des pays nordiques d'Europe. Le Tablut est originaire de Laponie, mais il est suffisamment répandu pour que j'ai la chance d'y pouvoir jouer en Royaume de Danemark.

But du jeu : Une armée de défenseurs, protège son Roy d'une armée d'assaillants. Le joueur en position de défenseur gagne la partie s'il détruit l'armée des assaillants ou si le Roy parvient à s'échapper en atteignant une des forteresses aux quatre coins du plateau. S'il réussit à capturer le Roy, l'assaillant gagne la partie .

De l'installation : Sur un plateau de neuf cases par neuf. Le Roy est posé sur la case centrale, le konakis, ou trosne du Roy, et ses huit défenseurs blancs sont disposés comme sur la figure à dextre, encerclés par seize pions de couleur foncée pour les assaillants.

Des pions : Le joueur des assaillants joue le premier. Tous les pions se déplacent de la mesme manière, d'un nombre illimité de cases, à la verticale ou horizontale. Les pions ne peuvent toutefois s'arrester sur l'une des cases spéciales, konakis ou forteresses des coins, mais peuvent toutefois sauter par-dessus le konakis s'il est vide et que la case derrière est libre. Si un joueur enferme un pion adverse entre deux des siens, sur une verticale ou une horizontale, jamais diagonale, il le capture et le retire du plateau. Il est possible de capturer plusieurs pions à la fois. Toutefois, si le joueur place volontairement un pion entre deux pions de l'adversaire, il

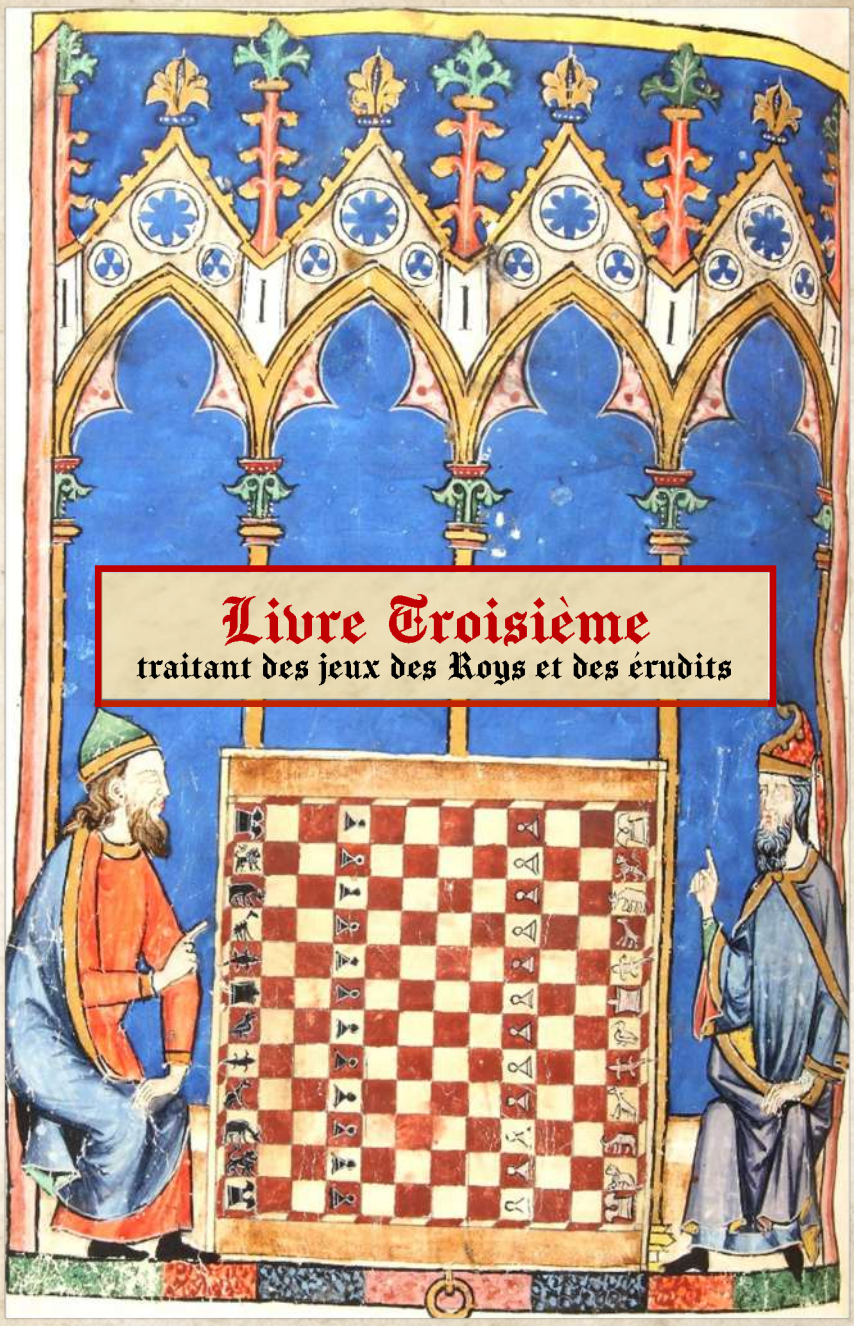
ne peut estre pris. Si un pion se trouve coincé entre un de l'adversaire et une des cinq cases spéciales, le konakis déserté par le Roy, et les forteresses au coins, il est aussi capturé.

Du Roy : Le Roy ne peut point participer à une capture. Lorsqu'une voie est ouverte vers l'un des coins du plateau, le Roy dit "Raichi". Si deux voies sont ouvertes, le Roy dit "Tuichi" et la partie est gagnée d'office, puisque le joueur adverse ne peut bloquer deux passages en un seul coup.

De la capture du Roy : Pour prendre le Roy, l'assaillant doit l'enfermer entre quatre de ses pions. Si le Roy est au bord du plateau ou adjacent au konakis, trois suffisent alors. Si le Roy est adjacent à une forteresse, deux suffisent alors.

Il est aussi possible de capturer un Roy entouré d'un ou plusieurs de ses défenseurs si l'ensemble ainsi constitué est lui-mesme encerclé par les pions noirs.





Livre Troisième

traitant des jeux des Roys et des érudits



Sonnez hautbois, résonnez musettes[40] ! Nous voici, doctes lectrices et lecteurs, non loin d'atteindre le punctum organi, le point d'orgue, de nostre bel ouvrage. Posez un bref instant le codex. Assurez-vous de n'estre point dérangé dans l'heure ; procédez à quelques étirements ; mettez une buche au foyer ; ajustez vostre siège et ajoutez-y un ou deux coussins de velours pour vous bien tenir le dos ; remplissez une coupe de vostre plus fin nectar et rasseyez vous enfin pour profiter sans nuisance aucune de ce que vostre serviteur tient pour le summum, le zénith, le faiste, la cime du savoir contenu dans yceluy manuscrit ; ce qu'il contient de meilleur comme cette coupe contient le meilleur de vostre cave si vous avez suivi mes sages conseils.

J'ose imaginer qu'yceusses lecteurs ignorant encore le Roy des jeux vivront une grand moment de découverte tandis qu'yceusses joueurs maistrisant d'ores et déjà le Jeu des Roys apprendront un peu plus de l'incroyable histoire et légende du célebre jeu des Echecs :

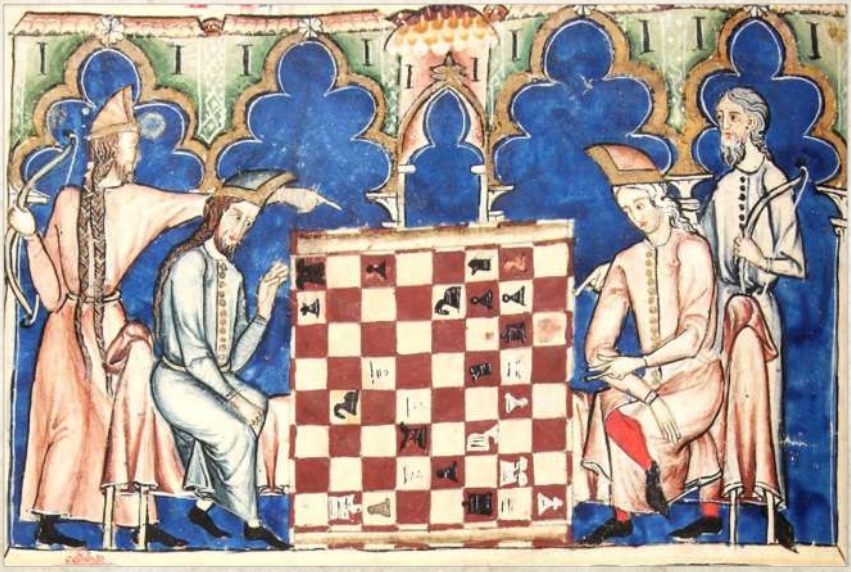
Le Jeu des Roys, le Roy des Jeux !

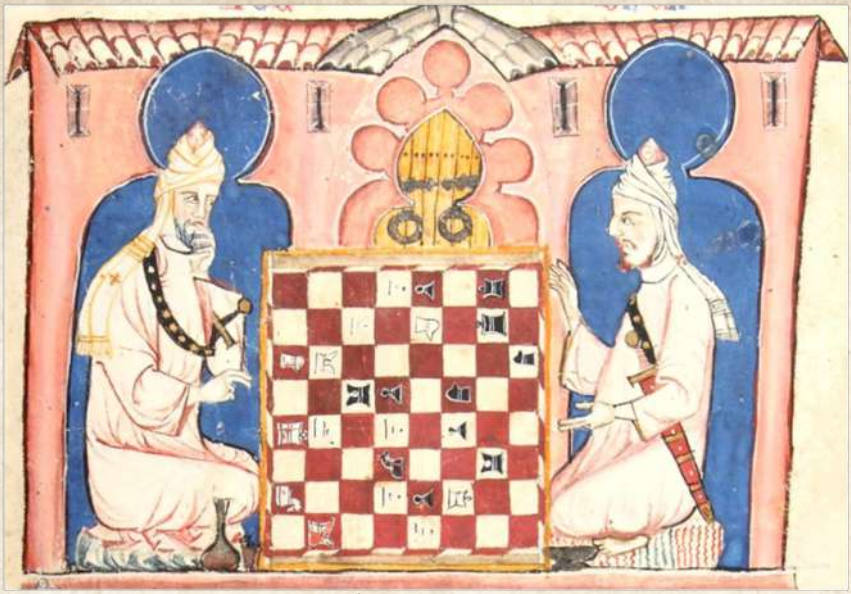


Objet mythique ayant traversé l'histoire de civilisations dont nos historiens savent si peu, le jeu d'échecs charrie ses propres légendes comme le Laspe un chapelet d'évesques ; Et si quelques unes de ces histoires lèvent un coin de voile sur l'Histoire avec un grand H de cet excellent jeu, il faut bien reconnaistre que la plupart tiennent simplement du mythe.

La plus célèbre d'entre elles, et je me plais à penser qu'ycelle légende tient de la première catégorie évoquée plus haut, nous vient des Perses qui nous racontent l'histoire d'un Roy légendaire des Indes qui se nomme Balhait, ou Shahram selon les versions. Ce souverain, donc, qui cherchait à chasser son ennui, promit une récompense exceptionnelle à celui ou celle qui saurait le distraire. Un jour s'avança devant le Roy le sage Sissa[41] qui lui présenta un jeu permettant de jouer et rejouer une grande bataille opposant deux armées sur un tablier de soixante-quatre cases, sans qu'aucun des joueurs ne doivent rien au hasard. Quand le Roy comprit, enthousiaste, la

profondeur stratégique du jeu qui allait devenir les Echecs, il demanda à Sissa ce qu'il voulait en échange de ce fabuleux cadeau. Humblement, Sissa demanda au Roy de déposer un grain de riz sur la première case, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième, et ainsi de suite jusqu'à remplir chaque case d'un nombre de grains doublé du précédent. Le prince accorda immédiatement cette récompense en apparence modeste jusqu'à ce qu'un conseiller fort instruit en arithmétique lui eut expliqué en quoi il venait de signer la mort du royaume, car les récoltes de l'année ne suffiraient point à s'acquitter du prix ainsi agréé. On sait aujourd'hui qu'il faudrait sur la dernière case, la soixante-quatrième du tablier, plus de neuf millions de millions de millions et qu'on se prend à penser qu'il nous manque encore des mots pour nommer des nombres[42] pareils. Et cela est sans compter les grains à déposer sur toutes les

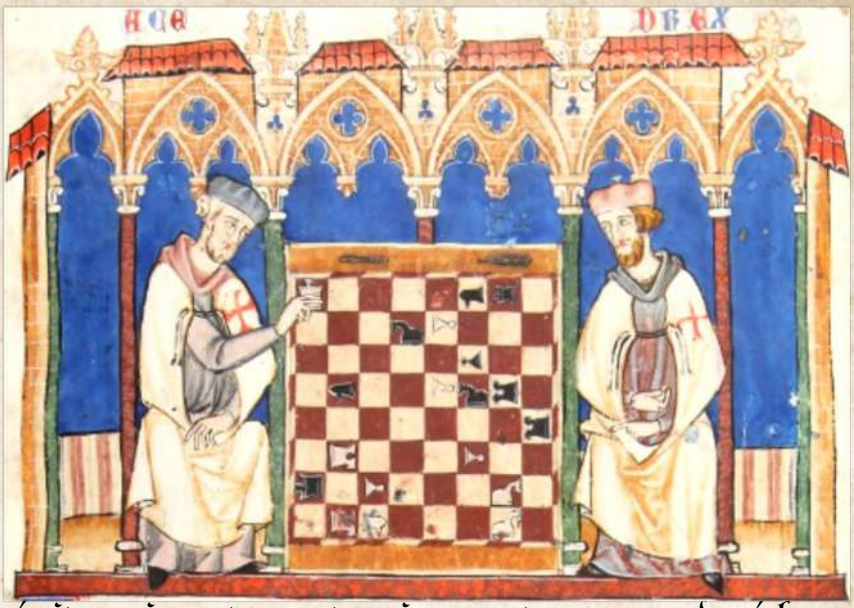




cases d'avant la dernière. Selon une variante de cette histoire, le Roy accepta à condition que le sage compte les grains lui-mesme. Une autre version raconta que Sissa eut le chef[43] tranché pour une telle effronterie.

Une autre légende, plus récente, rapporte que l'invention du jeu d'échecs date de la guerre de Troie et que c'est le héros Palamède[44] qui créa le jeu pour remonter le moral des troupes assiégeant la cité, de mesme d'ailleurs que d'autres jeux comme les dés et les osselets et on lui attribue aussi l'invention de plusieurs lettres de l'alphabet grec et aussi de la monnaie. Certains érudits doutent de la véracité de cette histoire et pointe du doigt une erreur de traduction des textes originaux qui évoquent le jeu de Petteia[45] ou de Senet[46] égyptien .

Connaistre avec assurance l'origine du jeu d'échecs est un problème complexe et les réponses des érudits en la matière sont toutes controversées. Selon les



écrits anciens et savants qui nous viennent d'Orient, plusieurs anciens jeux de stratégie partageaient un ensemble de traits les apparentant au jeu d'échecs, comme notamment le chaturanga indien, le chatrang persan, le shatranj arabe, le shatar[47] mongol, le sit-tu-yin[48] birman, le makruk[49] thaï, le catur malais, le xiangqi[50] chinois, le janggi[51] coréen ou bien encore le shogi[52] nippon. Cependant, il n'existe aucun témoignage sans équivoque identifiant un supposé ancestre commun des échecs. Cependant, les historiens savent dire comment le jeu est arrivé jusqu'en Europe et comment il évolua durant ces voyages.

Les premiers textes écrits découverts et mentionnant le jeu datent de l'an DC et sont perses. L'un d'eux est le "Wizârîshn î chatrang ud nîhishn î nêw-ardakhshîr", soit "l'explication du chatrang et l'invention du nard", qui décrit l'arrivée de ce jeu à la cour des empereurs Sassanides avec

une ambassade d'un Roy de l'Hind, sur les berges de l'Indus. Les détails fournis par ce texte originel ont attiré l'attention des historiens. Les six types de pièces sont déjà nommés et certaines se trouvent grossièrement décrites. Ainsi, le plus vieil ancestre connu de nos échecs daterait du Vème siècle et serait le jeu indien de Chaturanga, nom pouvant littéralement se traduire par "quatre membres" et désignant les quatre composantes principales des armées indiennes : les éléphants de combat, la cavalerie, les chars et les fantassins. Ces quatre pièces sont encadrées par un Roy et son conseiller, ministre ou général d'armée.

Le jeu voyage donc depuis l'Inde jusqu'en Perse où il prend le nom de Chatrang, puis de là jusqu'au monde arabe qui adopte le jeu avec enthousiasme sous le nom de Shatranj. Les érudits et lettrés arabes vont abondamment écrire au sujet de ce nouveau jeu qu'ils intègrent dans leur moeurs, notamment religieuses. Les pièces arabes sont ainsi modifiées sous l'influence de l'Islam pour devenir abstraites et stylisées, ne représentant plus des figures humaines ou animales. Puis le jeu arriva en Occident par l'Espagne vers le IXème siècle.

Au XIIIème siècle, dans le livre des jeux d'Alphonse X, ce sont encore les versions arabes et abstraites des pièces d'échecs qui apparaissent sur les illustrations. Le Roy, Shâh en arabe, est secondé par l'ancien Vizir, Farzin, déjà remplacé dans le Livre par le Porte-drapeau. Le Porte-drapeau se déplace en diagonale d'une seule case en avant ou en arrière. C'est la plus faible pièce du jeu à l'exception du pion, le soldat, Baïdaq en



Codex Manesse - Le Roy Otto IV de Brandenbourg jouant aux échecs avec une dame, entre 1305 et 1340

arabe. Pions et porte-drapeaux ont le privilège, lors de leur premier tour, de se déplacer de deux cases. L'éléphant, Fil, se déplace lui en diagonale de deux cases en avant ou en arrière, sans tenir compte si la case intermédiaire est occupée ou non. Les autres pièces, le cheval, Faras, et le char, Rukh, se jouent selon les règles que l'on connait au jour d'huy. Si un pion atteint la dernière rangée de l'échiquier, il est promu porte-drapeau.

Les échiquiers illustrés sont déjà bicolores, ce qui n'était pas le cas des premières versions indiennes et probablement perses. En outre, le livre des jeux cite plusieurs variantes, du jeu, dont le jeu des damoiselles, où à l'instar du jeu de dames, il est obligatoire de capturer une pièce si on en a la possibilité. On y cite aussi la variante des Quatre-saisons qui se joue à quatre joueurs.

Les règles et les pièces du jeu vont évoluer au cours du temps et selon les lieux où l'on y joue. Ainsi, la plupart des pièces arabo-persanes, vont estre progressivement remplacées en Europe par de nouvelles pièces changeant de forme et de nom : le Porte-drapeau qui avait remplacé le Vizir va devenir la Reine ; le Char va devenir la Tour et l'Éléphant deviendra selon les époques et les versions un Juge, un Evesque ou un Fou. Les bizarreries de ces évolutions s'expliquent d'une part par des soucis de traduction des noms de pièces et d'autre part car les pièces moyen-orientales non figuratives sont réinterprétées selon leur forme stylisée pour en refaire des pièces figuratives. Ainsi, le char, d'abord traduit par rukh, est latinisé sous la forme roca qui se traduit par motte castrale, donc une tour. De plus, la pièce arabe

abstraite est représentée avec une entaille en V qui peut évoquer le crénelage d'une tour. Quant à l'éléphant de guerre, la pièce abstraite se caractérise par deux excroissances symbolisant les défenses de l'éléphant. Ces protubérances ont été réinterprétées en Europe, d'un costé de la manche comme un bonnet de fou et, de l'autre costé de la manche, comme les pointes de la mitre de l'évesque. Enfin, certaines mauvaises langues ne manquèrent pas de noter qu'il y avait une certaine logique à ce que l'une des pièces les plus faibles se tenant le plus souvent au costé du Roy devienne la Reine. Cela posa cependant un problème à quelques hommes d'église quand ils réalisèrent qu'un pion atteignant la dernière rangée pouvait ainsi estre promu Reine, alors que le Roy n'était point encore veuf de sa précédente



Miniature de Jacques de Cessoles dans le Liber de Moribus - IVème

épouse. La polygamie étant très mal considérée par la Chrétienté, l'église obtint le changement de cette règle : Un pion ne pouvait dorénavant estre promu Dame que si la Reine avait déjà été éliminée du plateau.

Pour ce qui est des règles, à l'instar du Chaturanga, les premières versions tiennent plus du jeu de massacre que du jeu de stratégie et les règles de certaines versions incluent mesme l'utilisation d'un dé permettant de désigner le type de pièce à déplacer. Le hasard et les inévitables enjeux monétaires qui l'accompagnent vont un temps entacher la réputation des jeux d'échecs. En MLXI, le cardinal Damiano dénonce au pape Alexandre[53] II l'évesque de Florence qu'il a surpris à jouer aux échecs. Pour sa défense, l'évesque fait valoir qu'il joue sans dés, et que seuls les jeux de dés et de hasard sont condamnés. Ce n'est finalement qu'en renonçant à l'emploi des dés que les échecs vont acquérir une certaine honorabilité et se faire définitivement une place incontournable dans les cours de la noblesse. Devenu très populaire au sein de l'aristocratie, le jeu d'échecs figure au jour d'huy dans l'éducation des chevaliers.

Il ne fait aucun doute que les règles des échecs vont probablement continuer à évoluer. J'en discutait il y a peu avec le Chevalier de Quincivet, grand joueur et brillant stratège, qui déplorait le manque de dynamisme du jeu qui pourrait, selon ses propos, estre corrigé en rendant certaines pièces plus mobiles, comme le Fou et surtout la Reine[54] ; Ce qui serait somme toute une belle revanche pour ces Reines si décriées par les joueurs d'échecs.



Jeu très estimé des d'échecs

ou comment y jouer avec grand bonheur dans ses différentes versions, s'y élever l'esprit et y travailler sa stratégie, comme le font Roys, Princes, Barons et Chevaliers avant de s'en aller guerroyer sur les champs des batailles qui fondent l'Histoire

Les règles des échecs selon Alphonse le sage

L'échiquier est placé de sorte que chaque joueur voit une case blanche dans son coin inférieur dextre.

Le Roy ou Shah en arabe est la maistresse pièce et se place au centre de la rangée la plus proche du joueur, au coté du Vizir ou Porte-drapeau. Il se déplace d'une case en toutes directions. Une fois par partie, il peut effectuer le saut du Roy et se déplacer de deux cases, en ligne droite ou à la manière d'un cavalier, le plus souvent pour échapper à une menace imminente.

Le Roy est secondé par son Vizir, Farzin en arabe, qui est déjà remplacé dans certaines versions hispaniques par le Porte-drapeau et deviendra plus tard la Reine, qui se place au costé de son Roy. Il se déplace alors d'une case en diagonale en avant ou en arrière.

Le Char ou Rukh en arabe, qui deviendra Tour, se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases que le joueur veut. Ils se placent à chaque coin de l'échiquier sur la rangée de leur Roy.

Le Cheval, Faras en arabe, se déplace de deux cases verticalement ou horizontalement en finissant toujours par un pas sur le costé. Il peut ainsi sauter par-dessus une autre pièce. Les chevaux sont placés aux costés des Chars.

L'Eléphant, Fil en arabe et qui deviendra Fol ou Evesque, se déplace lui de deux cases en diagonale, en avant ou en arrière. Ils

se placent entre un Char et le Roy pour l'un, entre un Char et le Vizir pour l'autre.

Les Soldats ou Baïdaqs en arabe, qui ne sont que des Pions au final, forment tous une ligne sur la rangée devant les corps les plus braves et fameux de l'armée. Ils se déplacent exclusivement d'une case vers l'avant, mais prennent en revanche une pièce adverse en diagonale, toujours vers l'avant.

Soldats et Porte-drapeaux peuvent jouer leur premier tour en se déplaçant de deux cases au lieu d'une.

Si un Soldat atteint la dernière rangée de l'échiquier, il est promu Porte-drapeau ou Vizir.

Enfin et c'est le plus important, un joueur peut gagner la partie de simplement deux manières : Soit en éliminant toutes les pièces adverses à l'exception du Roy, soit en mettant le Roy adverse échec et mat[55], ceci étant fait en menaçant le Roy tout en lui interdisant tout mouvement autorisé, sachant que le Roy ne peut se déplacer sur une case menacée par une pièce adverse.



Les Quatre saisons selon Alphonse le sage



XCVI

La version du jeu d'échecs que l'on nomme les Quatre saisons se joue selon les règles des échecs décrites par Alphonse le sage. Cette version se joue cependant à quatre joueurs avec un placement initial tel que reproduit dans les enluminures.

Chaque Roy ou Shah se place dans un des coins de l'échiquier.

Le Char ou Rukh se place au costé de son Roy, sur la mesme rangée.

Le Cheval ou Faras se place sur la rangée devant son Roy au bord de l' échiquier.

L'Éléphant ou Fil, sur la seconde rangée, est à costé du Cheval devant le Char.

Deux Soldats ou Baïdaqs se placent sur la troisième rangée devant la Cheval et l'Éléphant et iront toujours verticalement. Deux autres se placent sur la première et seconde rangée, à costé du Char et de l'Éléphant et avanceront horizontalement.

Chaque joueur dont le Roy est échec et mat ou ayant perdu toutes ces pièces à l'exception du Roy est vaincu et voit toutes ses pièces retirées du jeu.

Cette version peut estre jouée avec ou sans dé. Si on lance un dé : Un ou deux désigne un Soldat, promu ou non ; Trois un Éléphant ; Quatre le Cheval ; Cinq le Char et Six le Roy. Si la pièce désignée est absente, on peut jouer la pièce du résultat supérieur et toujours en dernier lieu le Roy.

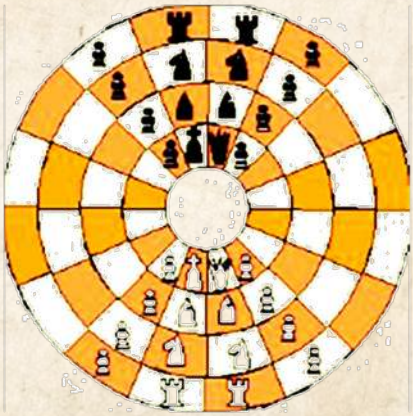


Les échecs byzantins

Si cette version d'échecs circulaires n'est point décrite dans le livre du Roy d'Alphonse, on la sait avoir été jouée dès le XXème siècle en Perse et en Inde en utilisant des règles proches du jeu de Chatrang, ancestre de nos échecs. L'auteur perse Amuli y fait référence en MCCCXXV sous le nom de *shatranj al-mubbawara* (échecs circulaires) ou *shatranj al-Rûmîya* (échecs byzantins).

Pour le placement initial, il convient de se référer au croquis ci-contre à dextre. Le but du jeu et les déplacements des pièces sont identiques aux échecs classiques décrits précédemment.

A savoir cependant concernant les Soldats (pions) ou Baïdaqs, ils se déplacent toujours d'une case vers l'avant dans le sens de l'anneau, à senestre pour les pions de senestre et à dextre pour les pions de dextre. Ils prennent en diagonale vers l'avant. Ils ne peuvent pas se déplacer de deux cases à partir de leur case de départ et ne peuvent pas non plus estre promus. Si deux pions du mesme camp, venant de directions opposées, se rencontrent, ils peuvent estre retirés du jeu sans que cela soit considéré comme un coup joué.

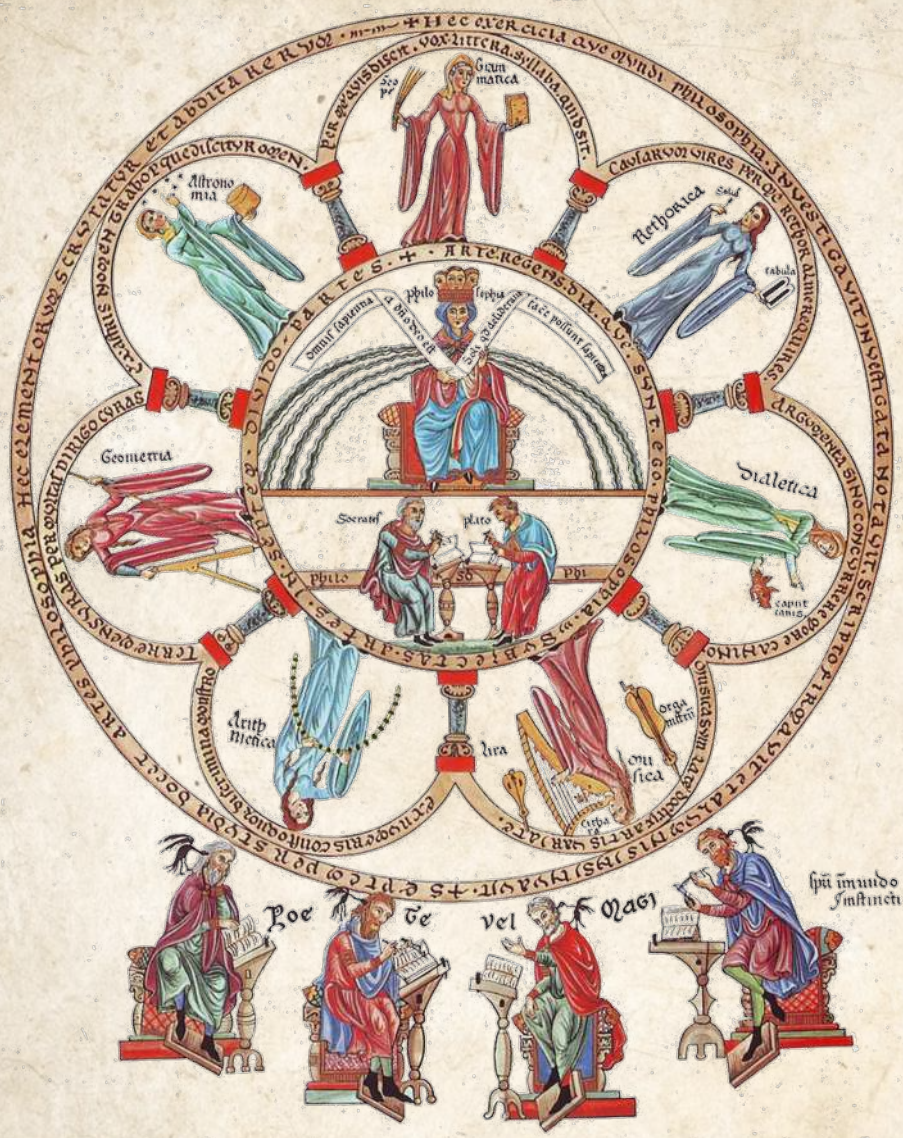


Pythagore enseignant



Aul doute que je comprenne ycelles gentilles lectrices ou yceusses gentils lecteurs qui allégueraient que ce qui a été écrit ici un peu avant sur le Roy des jeux eust été digne de constituer l'apogée conclusive du présent manuscrit et eust donc commandé de voir s'achever là le susdit codex, sur un épilogue marquant... Et pourtant sur la page présente benoistement offerte à vos yeux esbaudis semble se dessiner l'idée d'introduire un nouveau chaspitre et de découvrir un nouveau jeu. Un jeu, qui s'il ressemble beaucoup au jeu d'échecs, s'en distingue pourtant aussi, notamment par sa complexité, son érudition et sa sagesse ; un jeu qui explore les mathématiques pythagoriciennes, mais aussi tant d'autres champs du savoir et que beaucoup n'hésitent point à le nommer le jeu des Philosophes :

Le jeu des Érudits, le plus érudit des Jeux !



Allégorie de la Philosophie, entourée des sept arts libéraux, enluminure extraite de l'Hortus Deliciarum, manuscrit du XIIème siècle

Portrait de Boèce - auteur inconnu



Anicius Manlius Severinus Boëthius, dit Boèce fut un des grand érudits et philosophes de la fin de l'Empire Romain, également homme politique latin, mais aussi martyr chrestien catholique, béatifié mais non canonisé. Reconnu comme un savant et un philosophe marquant de notre ère, il a largement contribué, par l'exégèse et la traduction des plus grands penseurs grecs, Aristote, Platon, Pythagore, Euclide, Porphyre de Tyr ou Nicomaque de Gérase, à transmettre l'héritage des savoirs antiques constituant le socle incontournable de la science médiévale et de la scholastique dont il est considéré comme un fondateur. Il a ainsi considérablement inspiré les plus grands savants de nostre temps, imposant sa classification des sept arts libéraux en deux ensembles de disciplines ouvrant la voie de la Connaissance : le Trivium, premier de ces ensembles, est constitué de la Grammaire, l'étude de la langue, la Dialectique, l'étude de la pensée et de l'analyse, et enfin la Rhétorique qui permet de partager et transmettre savoirs et sagesse. Le Trivium pose les fondements de la pensée critique permettant d'accéder au second ensemble : le Quadrivium, qui regroupe l'Arithmétique, la Géométrie, la Musique et l'Astronomie.

Ces deux ensembles et sept arts libéraux donnent les clefs permettant d'accéder aux trésors de la Philosophie et de bien d'autres champs de la connaissance, à l'instar de l'Histoire, la Physique, la Métaphysique, la Médecine, le Droit et l'Alchimie. Nous verrons plus avant que c'est bien sur le socle du Quadrivium que fut pensé et basti l'excellent jeu de la Rithmomachie.

Le très excellent jeu de Rithmomachie a connu plusieurs variantes de noms comme de règles de jeu[56]. Ainsi, on le trouve également mentionné sous les noms de Rithmomachia ou celui d'Arithmomachia ou encore Jeu des philosophes. Selon le nom ainsi utilisé, l'étymologie désignerait soit une bataille des nombres, soit une bataille des proportions et les deux sont de fait tout aussi corrects.

On doit ce jeu à un moine nommé Aliso qui a très probablement voulu créer un objet pédagogique et un outil mnémotechnique afin d'enseigner à ces novices la théorie des nombres de Boèce, largement basée sur l'arithmétique de Pythagore. Nous savons par ailleurs le jeu, initialement daté du XIème siècle, avoir été par la suite amélioré et les règles modifiées par un autre moine, le réputé Hermannus Contractus[57] de l'Abbaye de Reichenau, représenté ici à dextre. A partir de là, le jeu semble se répandre rapidement en Allemagne et en France, essentiellement dans les monastères et autres écoles où, grandissant en popularité, il devient tout autant un objet ludique précieux pour de doctes et savantes personnes y trouvant le plaisir et l'entretien de leurs esprits affustés qu'un outil pédagogique pour les élèves

Herman Contractus de Reichenau portant un astrolabe, représenté ici à senestre d'Euclide - auteur inconnu



des premiers cités. On sait que le jeu traverse la Manche au XIIIème siècle. Sur l'isle d'Albion, Thomas Bradwardine, mathématicien et futur Archevesque de Canterbury, y consacre un texte. Roger Bacon, moine franciscain réputé pour sa grande et admirable science, encourage tous ses étudiants à pratiquer sans réserve le jeu de Rithmomachie.

Il est une chose fascinante et fort utile que de comprendre avant mesme d'y jouer comment le jeu et les pièces ont été conçus. La Rithmomachie se joue sur un double échiquier, donc de huit cases par seize, car le nombre de pièces à poser y est conséquent, bien supérieur au nombre de pièces du jeu d'échecs. On y dispose deux jeux de vingt-quatre pièces de formes géométriques différentes. En sus de sa forme, chaque pièce est

marquée d'un nombre entier et, chose tout à fait remarquable, les nombres des pièces blanches sont pour la plupart différents des nombres des pièces noires, introduisant une asymétrie dans le jeu. Cette originalité devient délice pour l'esprit quand on réalise que chaque pièce, si elle retournée, comme ce doit estre le cas lors d'une capture durant le jeu, présente alors une face noire si elle était initialement blanche ou bien blanche si elle était initialement noire ; ce qui permet d'imaginer qu'on puisse capturer une pièce adverse pour obtenir un nombre manquant à son camp ; car tous ses nombres sont destinés, c'est le but ultime du jeu, à réaliser des suites de différentes sortes, soit arithmétique, soit géométrique ou bien aussi harmonique... Et ces nombres n'ont donc pas été choisis par hasard, mais bien selon les principes des mathématiques pythagoriciennes, nourris de la philosophie boécienne qui démontre l'harmonie naturelle et parfaite des nombres et proportions.

Ainsi chaque jeu de vingt-quatre pièces est divisé en six séries de quatre pièces. La première série de quatre pièces rondes, reprend les quatre premiers nombres pairs pour le jeu blanc et impaires pour le jeu noir, des valeurs donc de II à IX, car le un qui est unité n'est point un nombre[58], les nombres étant nécessairement pluriels. Ces deux premières séries sont disposées en ligne, face à face, symétriquement par rapport au centre. Les séries suivantes seront placées en retrait et sur les cotés. Chacune d'elle sera calculée selon un rapport dit "espèce d'inégalité" selon Boèce et qui s'appliquera à la série précédente.

La seconde série se constitue de pièces également rondes et entretient avec la première série un rapport dit multiplice qui est obtenu en multipliant chaque valeur de la première série par elle-mesme, se déclinant ainsi en double du II, triple du III, quadruple du IV et ainsi de suite jusqu'au nonuple du IX qui fait LXXXI.

Avec la troisième série vient une nouvelle forme géométrique qui est le triangle, mais aussi un autre rapport de proportion qui est dit superparticulier. On dit d'un nombre qu'il est le superparticulier d'un autre s'il est égal à cet autre plus un diviseur de celui-ci que l'on dit partie aliquote, soit le nombre plus sa valeur divisée par une valeur n. La valeur VI a par exemple un rapport de superparticulier avec IV, car il est égal à IV plus un demi de IV. La valeur du n reprend ici les valeurs respectives de la première série. Ainsi par exemple, le rond blanc XVI engendre le triangle blanc XX par l'addition de XVI et de XVI divisé par IV.

La quatrième série, aussi de forme triangulaire, est également formée par des superparticuliers appliquées aux valeurs de la série précédente sans changer les valeurs respectives de n. Ainsi notre triangle XX engendre un autre triangle de valeur XXV, soit XX plus un quart de XX.

Avec la cinquième série vient encore une nouvelle forme géométrique qui est le carré, mais aussi un autre et ultime rapport de proportion qui est dit superpartient, où un nombre est égal à l'autre plus au moins deux parties aliquotes de celui-ci, soit le nombre additionné à une valeur p divisée par une valeur n. Dans le cadre du jeu, la valeur de p se trouve

toujours estre ici n - I et n correspond toujours aux valeurs respectives de la première série. Ainsi le triangle blanc IX engendre le carré blanc XV par l'opération de IX ajouté à II tiers de IX. Chose remarquable, on trouve parmi cette série les deux pièces admirables que sont les pyramides : la pyramide blanche a une valeur totale de XCI, engendrée par XLIX ajouté à VI septième de XLIX et qui est dite parfaite car aussi égale à la somme des carrés de I à VI, donc composée d'une pièce pour chacun de ces carrés : de haut en bas I rond, IV rond, IX triangulaire, XVI triangulaire, XXV et XXXVI tous deux carrés. La pyramide noire a une valeur totale de CXC, engendrée par C ajouté à IX dixième de C et qui est dite tricurta car amputée des trois premiers carrés et donc égale aux carrés de IV à VIII, composée d'une pièce pour chacun d'eux, de haut en bas XVI rond, XXV triangulaire, XXXVI triangulaire, XLIX et LXIV carrés.

La sixième et dernière série, aussi de forme carrée, car de rapport superpartient aussi, est engendrée à partir de la précédente. Ainsi du carré blanc XV résulte le XXV en ajoutant XV à II tiers de XV.

Voici sur la page de dextre les valeurs récapitulatives des deux jeux de pièces, blancs, aussi dit pairs, à la senestre de la table et noirs, aussi dit impairs, à la dextre de la table. On y trouve les pyramides où les nombres sont soulignés et grassement manuscrits. Ainsi sont engendrées les valeurs de chaque pièce de la première à la sixième série. Le rond noir III, par exemple, engendre par multiplice triple le IX par l'opération de III multiplié par III, qui

2	4	6	8	Première série	3	5	7	9
4	16	36	64	Seconde série Multiplice	9	25	49	81
6	20	42	72	Troisième série Superparticulière	12	30	56	90
9	25	49	81	Quatrième série Superparticulière	16	36	64	100
15	45	91	153	Cinquième série Superpartiente	28	66	120	190
25	91	169	289	Sixième série Superpartiente	49	121	225	361

engendre par de I cinquième et superparticulier le XII par l'opération de IX ajouté à IX divisé par III, lequel par superparticulier aussi engendre XVI par l'opération de XXII ajouté à XXII divisé par III, lequel engendre par superpartient XXVIII par l'opération de XVI ajouté à III quarts de XVI, qui par superpartient encore engendre XLIX par l'opération de XXVIII ajouté à XXII quarts de XXVIII. Il en va de mesme à partir du rond V noir, mais la valeur du n devient V au lieu de III, donc multiplice quintuple, superparticulier superpartient de V sixième. Les valeurs ainsi générées dans les deux jeux de pièces permettent aux joueurs de former jusqu'à XLI suites arithmétiques différentes, et aussi jusqu'à XVIII suites géométriques uniques et enfin jusqu'à XVII suites harmoniques pourvu qu'ils capturent les pièces nécessaires à l'adversaire. Il faut savoir enfin et ce sera explicité plus loin dans les règles du jeu que chaque forme géométrique correspond à un mouvement spécifique de la pièce et qu'il est plusieurs façons de

capturer une pièces adverse, le plus souvent par la réalisation de calculs arithmétiques intégrant les valeurs de chaque pièce impliquée et, le cas échéant parfois, la distance les séparant.

Ainsi et c'est cela qui est à la fin le plus admirable et absolument fascinant, le jeu permet d'appréhender d'une manière ou d'une autre chacune des quatre disciplines du Quadrivium évoquées quelques pages avant et qui sont listées ici :

L'arithmétique, qui est la science des nombres purs et que l'on retrouve ici à travers la numération, la numérotation des pièces et les opérations de calcul propres aux rapport de proportions, mais aussi aux captures de pièces, et enfin aussi dans l'élaboration de suites arithmétiques.

La géométrie, qui est la science des nombres dans l'espace et que l'on retrouve ici à travers les formes et mouvements des pièces, et aussi dans l'élaboration de suites géométriques.

La musique, qui est la science des nombres dans le temps et que l'on retrouve ici dans le rythme de chaque partie et à travers l'élaboration de suites harmoniques.

L'astronomie, qui est la science des nombres dans le temps et dans l'espace et que l'on retrouve ici dans la ronde des pièces sur le firmament des cases et les efforts conjugués dans le temps pour former ces suites de nombres comme des constellations s'imposant à l'univers.



Boèce enseignant
Manuscrit de la consolation de Philosophie

Philosophie offrant des ailes à Boèce : Enluminure de "La consolation de Philosophie"



Jeu de la docte Rithmomachie

ou comment bien en comprendre les savantes règles dans leur plus admirable et ludique variante, pour s'y acérer l'esprit, afin de tout entendre de l'arithmétique de Pythagore et des autres arts libéraux qui ouvrent la voie vers les trésors de Philosophie

Boèce et Philosophie : Copie d'une enluminure de "La consolation de Philosophie"



Munissez-vous d'un grand échiquier large de huit cases et long de seize. On y dispose comme illustré sur la page de dextre deux jeux de vingt-quatre pièces portant une valeur numérique, composés chacun comme suit :

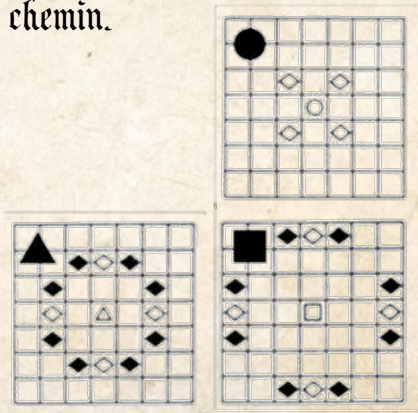
Huit pièces rondes ● qui se déplacent en diagonale d'une unique case.

Huit pièces triangulaires ▲ qui se déplacent de deux cases, soit en ligne droite, soit à la manière d'un cavalier aux échecs.

Sept pièces carrées ■ qui se déplacent de trois cases, les deux premières droites, puis la troisième soit droite aussi, soit en diagonale.

Une pyramide constituée d'un empilement de cinq ou six pièces selon la couleur, rondes, triangulaires et carrées. L'empilement entier peut se déplacer comme chacune des pièces qui le constitue.

Les mouvements droits des pièces triangulaires et carrées sont dits réguliers ◇ et sont stoppés par toute autre pièce se trouvant sur le chemin. Les mouvements des mesmes pièces contenant une diagonale sont dits irréguliers ◆ et permettent de sauter sur la case d'arrivée, mesme si un autre pion se trouve sur le chemin.



Reproduction, ici, d'un plateau de Rithmomachie avec ses pions comme il convient de les placer chacun en début de partie. Sur la page de senestre, trois croquis montrent les déplacements, réguliers en blanc et irréguliers en noir, pour chacun des types de pièces, rondes, triangulaires et carrées.

Des prises et des captures : A l'exception de la prise par emprisonnement décrite plus bas, toute prise doit estre associée à un déplacement régulier. La prise peut précéder le mouvement, auquel cas la pièce qui prend sera automatiquement placée à la place de la pièce prise. Certaines situations de jeu permettent à une seule pièce de réaliser dans le mesme tour plusieurs prises. Si ces prises multiples précèdent le déplacement, le joueur choisira la place où se rendra sa pièce parmi celles des pièces prises. Dans le cas d'une prise consécutive à un déplacement, la case de la pièce prise reste libre. Lorsqu'une pièce est prise, le joueur qui l'a capturée, la retourne pour qu'elle apparaisse à présent à sa couleur et la pose à l'extérieur du plateau de jeu. A son tour de jouer, plutost que de déplacer une pièce sur le plateau, le joueur pourra s'il le souhaite faire entrer une pièce capturée sur une case libre de la ligne du bord de l'échiquier où était initialement disposée la troisième ligne de ses pièces. Les prises ne sont jamais obligatoires et peuvent estre réalisées de quatre différentes manières.

Une prise par Rencontre peut advenir si une pièce vient se placer à un pas de déplacement régulier d'une pièce adverse de mesme valeur. On entend par pas de déplacement le mouvement autorisé pour la pièce concernée.

Une prise par Embusche advient si deux pièces sont à un pas régulier d'une mesme pièce adverse et que la valeur de cette dernière est égale à la somme, la soustraction, la multiplication ou la division des deux premières pièces.

Une prise d'Assaut est réalisée lorsque la

valeur d'une pièce adverse est égale au produit ou au quotient de la valeur de la pièce qui prend par le nombre de cases séparant les deux pièces.

La prise par Emprisonnement ne tient aucun compte de l'arithmétique et advient si une pièce adverse est ainsi encerclée qu'elle demeure incapable de réaliser un déplacement régulier.

Des propriétés spécifiques des pyramides : La valeur d'une pyramide est égale à la somme des valeurs des pièces la composant. Il est possible de prendre toute la pyramide d'un coup en considérant cette valeur totale. Il est aussi possible de ne prendre qu'une pièce de la pyramide en considérant la valeur de ce seul étage. La pyramide dans son ensemble ou chacun de ces étages, peut ainsi estre retiré du jeu, mais ne pourra pas estre réintroduit dans le camp du joueur adverse. La pyramide se déplace toujours dans son intégrité sans se disloquer et chaque étage de la pyramide peut réaliser indépendamment des prises comme n'importe quel autre pièce.

Des conditions de la victoire : Le but du jeu est d'estre le premier joueur à obtenir une des sept victoires communes ou des neuf victoires appropriées qui sont bien plus glorieuses. Les conditions des sept victoires communes doivent estre établies avant la partie et les sept victoires communes sont :

La victoire de corps, "De Corpore", où il faut prendre une quantité de pièces adverses fixée avant la partie, e.g.[59] XXII.

La victoire de biens, "De Bonis", où il faut que la somme des valeurs des pièces prises dépasse une valeur entendue, e.g. DXV.

La victoire de procès, "De Lite", où il faut prendre une quantité définie de chiffres, e.g. LIII, quelque soit le nombre de pièces ou leurs valeurs. Ainsi le carré noir CXXI vaut pour trois chiffres.

La victoire de corps et de biens qui comme son nom l'indique cumule une victoire de corps avec une autre de biens.

La victoire de corps et de procès qui donc cumule une victoire de corps avec une autre de procès.

La victoire de biens et de procès qui cumule les deux types de victoires susnommées.

La victoire de corps, de biens et de procès qui cumule les trois types de victoires communes.

Les neuf victoires appropriées sont décomposées en trois Victoria Magna, trois Victoria Major et trois Victoria Excellentissima. Pour obtenir une de ces victoires, il convient de prendre la pyramide adverse, puis après de positionner trois ou quatre pions en ligne ou en carré dans le camp de l'adversaire de manière à former une suite arithmétique, une suite géométrique ou une suite harmonique.

La suite est dite arithmétique[60] quand les nombres la composant sont séparés du mesme écart de valeur, e.g. II ; IV ; VI

La suite est dite géométrique[61] quand chacun des nombres la composant est le produit du nombre précédent par un facteur constant, e.g. II ; IV ; VIII

La suite est dite harmonique[62] quand le rapport entre la premier nombre et le dernier nombre est équivalent au rapport entre les différences des nombres successifs. Cela revient à dire que leurs inverses sont en proportion arithmétique. Par souci de simplicité, parce que

l'identification de ces suites n'est point aisée, voici les suites[63] harmoniques possibles dans le jeu : II, III, VI - III, IV, VI - III, V, XV - IV, VI, XII - IV, VII, XXVIII - V, VIII, XX - V, IX, XLV - VI, VIII, XXII - VII, XXII, XLII - VIII, XV, CXX - IX, XV, XLV - IX, XVI, LXXII - XII, XV, XX - XV, XX, XXX - XXV, XLV, CCXXV - XXX, XXXVI, XLV - LXXII, XC, CXX



Boèce et Pythagore entourant Arithmétique - Typus Arithmeticae de Margarita Philosophica

Pour parvenir à obtenir la plupart des suites harmoniques ici listées, le joueur devra capturer des pièces adverses et les réintroduire dans son camp.

Lorsqu'un joueur place une pièce dans l'intention de former une suite dans le camp adverse, il doit en informer son adversaire et la pièce devient alors intouchable pour les deux joueurs, inamovible pour son propriétaire et imprenable par l'adversaire, soit "nec liceat postea ex illo loco trahi, nec ad adversario auferri"

Les Victoria Magna consistent donc à obtenir avec trois pièces une suite qui soit arithmétique, géométrique ou harmonique.

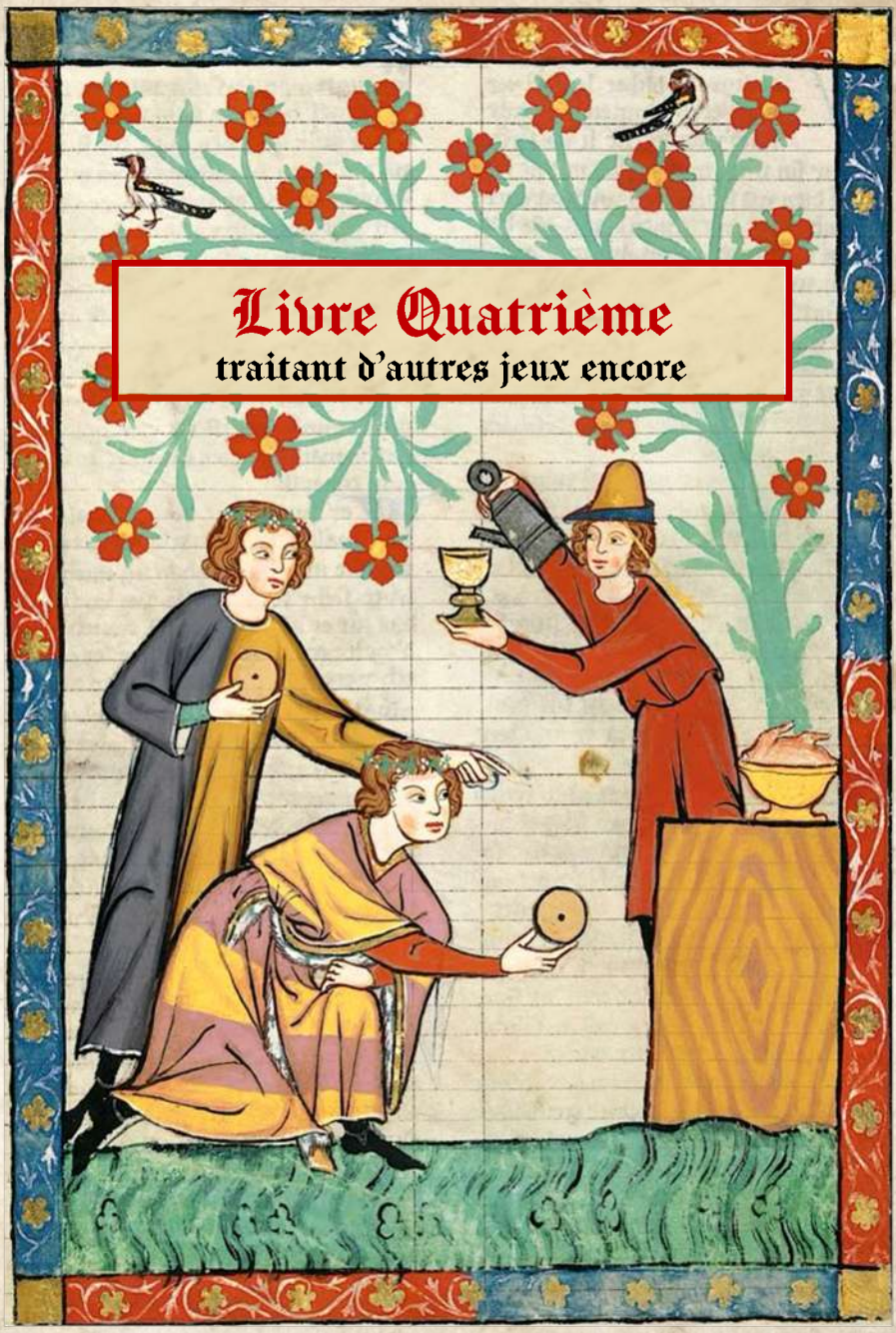
Les Victoria Major consistent à obtenir simultanément avec quatre pièces deux suites, soit arithmétique et géométrique, arithmétique et harmonique ou géométrique et harmonique.

Les Victoria Excellentissima enfin consistent à obtenir simultanément avec quatre pièces les trois suites, arithmétique, géométrique et harmonique.

Et c'est le joueur noir qui toujours commence la partie et joue la première pièce...



Tantost voici sans doute venir l'épilogue déjà par le passé repoussé ! Gentilles lectrices et gentils lecteurs, vous supputez assurément l'évènement ; vous imaginez que la page de vélin sur laquelle repose vostre regard à ce moment précis est indéniablement ycelle page destinée à recevoir un épilogue que vous espérez probablement bref tant le reste du présent manuscrit fust déjà verbeux, car oui-dà, les trois grandes parties annoncées en introduction ont bien été traitées, chacune l'une après l'autre dans le bon ordre indiqué et chaque sujet doctement et pleinement abordé en l'état de l'instruction et de la mémoire de vostre serviteur qui tient la plume... Et je croyais tout cela itou avec force conviction... Mais ce n'est pourtant point ce qu'il semble advenir et chacun des nouveaux mots ajoutés à ycelle page renforce maintenant l'idée de l'absence plausible d'un parachèvement conclusif imminent. En d'autres termes et pour tout dire finalement, la closture du présent livre est remise à une page ultérieure, car s'il faut bien tout dire et c'est bien cela la conclusion de l'entretien que je viens d'achever, lui pour le coup, avec ma Dame la Baronne, épouse de mon bon Maistre et Mécène, il nous faut traiter un additionnel et ultime chapitre, maintenant, ni demain, ni dans un autre ouvrage, pour le bon plaisir de nostre Dame et parce que ce que femme veut, Dieu le veut et que si Dieu le veux, son époux aimant et courtois qui est de surcroit bon catholique le veut aussi indubitablement et complétement...



Livre Quatrième

traitant d'autres jeux encore

CXXI



Hommage soit rendu à nostre Belle Dame Baronne, douce épouse de nostre bien bon Maistre, plaisante joueuse et bonne chrestienne, si son plaisir est de lire histoires et réglements d'yceusses jeux, ce sera grande joie que d'estre son obligé pour évoquer dans les pages qui viennent des jeux qui ne requièrent ni dé ni tableau, ni mesme table où s'accouder pas plus que de chaise où poser le fondement ; des jeux qui sont pléthore et de toutes sortes, qui éveillent, qui amusent et parfois aussi font un corps sain pour

accueillir un esprit sain. Ces jeux là, pour ordonner nostre propos, nous les classerons en trois groupes qui seront donc :

Jeux de l'enfance
Jeux des cours et des festes
Jeux de desport[64], d'adresse et d'exercice

Selon le souhait de nostre bonne Dame, nous n'évoquerons point ici les autres jeux encore qui sont de guerre.

L'oeuvre de Jean Froissart[65] est si colossale que nos doctes lecteurs et savantes lectrices l'auront probablement déjà croisé. Parmi les romans d'amour courtois, les recueils de poèmes et les chroniques de cet influent chanoine et reconnu historien, il est une poésie qu'il me plait à citer ici et à reproduire partiellement sur la page à venir, car elle liste justement les nombreux jeux auxquels s'adonnait le petit Jean avant de devenir un grand homme. Alors qu'il y a moins d'un siècle qui nous sépare de ce texte, certains noms et expressions me semblent pourtant bien absconS et je me contente modestement de commenter ici les jeux que je reconnais, le plus souvent car ils sont encore joués de nostre temps.

Le jeu de keue leu leu[66] me semble correspondre au jeu des Leux où les enfants marchent à la suite les uns des autres à la manière des loups.

Le jeu de pierrettes au chavot renvoie à ces jeux que nous connaissons tous sous un nom ou un autre, consistant à viser un récipient ou un trou à l'aide de petites pierres, parfois aussi billettes ou noix.

Piloter désigne bien sur le fameux jeu de croix ou pile que l'on utilise mesme adulte en jetant une pièce en l'air pour désigner un premier joueur par exemple.

Le Chanoine Froissart nous confesse ensuite

Le Trettie de l'Espinette amoureuse de Jean Froissart

(Extrait - autour de MCCCLXIX)

Puis juiens à un aultre jeu
Qu'on dist, à la Keue leu leu ;
Et aussi au trottot merlot[67]
Et aux pierettes au havot,
Et au piloter, ce me samble.
Et quant nous estions ensamble,
Aux poires juiens tout courant,
Et puis au larron Engerrant[67],
Et aussi à la brimbetelle[67],
Et à deux bastons qu'on restelle.
Et s'ai souvent, d'un bastoncel,
Fait un cheval nommé Grisel ;
Et souvent aussi, fait avons
Hyaumes de nos chaperons ;
Et moult souvent, devant les filles,
Nos bations de nos kokilles.
Aussi en cest avenement
Juiens nous au roy qui ne ment,
Aux bares, et à l'agnelet,
A ostés-moi de Colinet[67],
A Je me plaing qui me feri,
Et, dedens chambre, à l'esbaki,
Et aussi aux adeviniaus,
A l'avainne et aux reponniaus,
A l'erbelette, et aux risées,
A l'estoet et aux reculées,
Au mulet, au sallir plus hault,
Et à la charette-michaut ;
Puis à la coulée-belée
Qu'on fait d'une carolle lée,
Au chace-lievre[67], à la clingnette,
Aussi à la sotte buirette[67],
A la corne de buef au sel,
Et au jetter encontre un pel
Ou deniers de plonc ou pierettes.
Et se faisions fosselettes,
Là ou nous bourlions aux nois ;
Qui en falloit, c'estoit anois
De la tourpie aux amantins
M'esbatoie soirs et matins ;
Et j'ai souvent, par un busiel,
Fait voler d'aïgue un buillonciel,
Ou deux ou trois, ou cinc ou quatre
Au véoir me pooie esbatre ;
A tels jus, et à plus assés,
Ai-je esté moult souvent lassés.

comment, enfant, il se grimait en fier chevalier, faisant d'un petit baston, le dit bastoncel, un cheval baston qui avait toutes les allures d'un fier destrier ainsi que d'un chaperon de tissu un heaume de guerre ; un jeu d'imitation universel de toute enfance !

Des jeux de cette liste là, comme les hautes kokilles, Roy qui ne ment, le jeu de Bares, Qui me fery et Adeviniaux seront aussi abordés plus loin car tout autant joué par les adultes que par les enfants.

L'erbelette est connue maintenant sous le nom de courte paille, souvent utilisée pour les mesmes raisons que le jeu de croix et pile, mais pour plus de deux résultats possibles.

Le mot estoet, aussi écrit parfois esteuf, renvoie à un jeu de balle qui se pourrait estre une ancienne variante du jeu de paume.

Le jeu de Clingnette, aussi parfois appelé Cligne-musette, dont le Chace-lièvre est probablement aussi une variante, consiste pour les joueurs à se cacher le temps que l'un d'entre eux, les yeux bandés, compte jusqu'à cent, jusqu'à ce qu'au terme du dit compte, il tente de retrouver ses camarades.

Signifiant également petite fosse, la fosselette désigne un jeu de lancer de pierres ou plutost ici de noix que l'on bourle, ou bien roule, afin d'atteindre la susdite petite fosse et d'en gagner le contenu.

Nous avons tous aussi, enfants, lancé une tourpie, ou toupie, soit à la main, soit à l'aide d'une petite corde parfois nommée amantin.

Enfin, le busiel est ce petit tuyau qui, trempé dans une aïgue[68] savonneuse, permet si on applique le force de souffle idoine de s'en faire envoler une ou plusieurs bulles, aussi dites buillonciels.



Gravure représentant les jeux enfantins

Quelles doctes conclusions pouvons-nous establir à partir de la longue liste du chanoine Froissart ? La première réflexion qui s'impose comme une évidence est que si les mots les désignant changent parfois, les jeux dans leurs principes sont restés les mesmes depuis près d'un siècle et je gage qu'ils resteront encore longtemps joués ; et de miens amis historiens de me confirmer que la très grande majorité de ces jeux étaient déjà joués durant l'antiquité et que la liste du moine Boèce, s'il en avait establie une de mesme sorte, aurait été très probablement fort ressemblante à celle qu'aurait pu dicter le sage Aristote de son temps et tout aussi semblable à celle du chanoine Froissart. Pour seconde réflexion, j'ajouterai que si la liste est déjà longue, elle n'est cependant point exhaustive et qu'il y manque quelques-uns des jeux que j'ai eu pratiqué moi-mesme, notamment les échasses, et puis la balancelle, le cerceau, les figurines, les quilles ou encore les armes de bois

dont surtout ycelle épée de noisetier que je nommais Durandal[69] et qui fit de moi un grand chevalier, mais aussi pour finir les osselets, les jonchets, les marionnettes et les patins à glace. Et j'ajoute que la plupart de ces jeux étaient, tout autant que ceux de la première liste, pratiqués depuis la plus lointaine antiquité comme en attestent de très nombreux écrits anciens.

Pour troisième et ultime conclusion, il paraist incontournable d'ajouter que le jeu constitue probablement, pour l'enfant et parce que de nature divertissante, la plus essentielle et complète source d'apprentissage participant à son éducation. Certains jeux contribuent spécifiquement, à l'instar des billes, osselets, jonchets à développer son adresse, sa dextérité et sa coordination. D'autres, échasses, balancelles ou esteuf le rendent plus fort et endurant. D'autres encore lui enseignent l'observation et la réflexion, comme les mérelles ou le cligne-musette. Et tous, plus ou moins, notamment par l'intégration de règles de jeu comme il est des règles de vie commune, initient



Marionnettes de chevaliers combattant - Hortus deliciarum - 1167 - 1185

l'enfant en matière de relation à autrui, d'entraide, d'affectivité, aussi de discipline et de compétition.

En bref, si pour tout un chacun à de rares exceptions que nous mépriserons ici, le jeu est une plaisante manière d'apprendre, de passer le temps ou bien encore l'occasion de partager une aimable activité avec quelqu'ami ou gente et séduisante damoiselle, il est en revanche d'un besoin tout à fait vital à chaque enfant pour une bonne éducation et un prompt développement, qu'il soit physique, cognitif, affectif ou civil.

Or donc, pour poursuivre, il plait à nostre Dame Baronne que je m'arreste plus en détail sur quelques-uns des jeux de son enfance, longtemps chéris et pratiqués.



Jeux de la tendre enfance

ou comment raviver la douce nostalgie de l'aube ingénue de chaque vie tout en apprenant deux ou trois choses étonnantes à propos de quelques jeux

CXXIX

Les jeux de Noix



Il est une famille de jeux qui tient grande place en Daulphinois et auquel chaque enfant joue car on trouve ici partout ce qu'il faut et ce sont les noix.

Certains fascheux prestent aux noix quelques nuisances en sus d'une obscure croyance selon laquelle il est dangereux de s'endormir sous un noyer. Toutes ces allégations qui ne sont que menteries, expliquent sans doute la piètre popularité du fruit alors qu'on la peut cuisiner de maintes manières et notamment sous la forme de confiture, en prenant la noix encore verte comme on la trouve à la Saint Jean, puis la pelant et la faisant tremper quelques jours avant de faire bouillir le tout avec du miel, des clous de girofle et du gingembre. Mais si vous ne goutez guère les noix, vous pouvez aussi jouer avec.

Les gens les plus instruits en matière d'histoire savent que ces jeux se pratiquaient déjà dans la Rome antique et dans la Gaule romaine où ont par ailleurs été retrouvées des fresques et sculptures représentant ces jeux. Suétone, historien et biographe, rapporte dans son ouvrage "La vie des douze Césars" qu'Auguste aimait se délasser en jouant aux osselets et aux noix avec des enfants. Le poète latin Ovide a aussi écrit des vers contenant la description de plusieurs jeux de noix. Par ailleurs, les romains utilisaient l'expression Nuces relinquere qui se traduit littéralement par Cesser de jouer aux noix pour dire de quelqu'un qu'il quittait l'enfance. Cet héritage de l'antiquité a perduré en nos régions de nombreux siècles avant que nos noix soient

progressivement remplacées par des billes d'argile ou de verre à partir du XIVème siècle pour les enfants les plus fortunés.

Aquels jeux donc jouait-on avec des noix ? Ils sont pour tout dire fort nombreux, mais voici une courte description des plus populaires.

Le jeu des castels, Ludus castellorum en latin, consiste à bastir un castel composé d'une base triangulaire de trois noix surmontées d'une quatrième noix, puis chaque joueur a deux essais pour démolir le dit castel et en remporter les noix le constituant.

Un autre, qui est celui des Augures, oppose deux joueurs qui cachent chacun quelques noix dans une main. Un joueur doit dire pair et l'autre alors impair et puis chacun ouvre la main pour révéler la somme des noix. L'augure qui a vu juste empoche toutes les noix.

Parfois les joueurs tracent au sol la constellation du Delta qui est aussi la quatrième des lettres grecques et le triangle ainsi tracé est coupé de lignes horizontales découpant le triangle en plusieurs zones, de la plus large à la base à la plus étroite près de la pointe. Les joueurs doivent lancer une noix à l'intérieur du triangle pour gagner la récompense marquée dans chaque zone.

Un autre jeu consiste à faire descendre une noix sur un plan incliné en essayant de lui faire toucher une des noix posées à terre.

Enfin, on peux lancer ses noix à distance, à trois bons pas d'un vase ou d'une petite fosse creusée au sol et le premier des joueurs à y placer toutes ces noix emporte toutes celles qui sont encore à l'extérieur et ce jeu se nomme parfois le jeu du pot.

Les jeux des Osselets

Les osselets qui sont de petits os à la forme particulière et qui composent le tarse du jeune mouton, qui est un groupe d'os du pied, sont utilisés dans tout le bassin méditerranéen depuis l'antiquité pour jouer ou bien encore pour livrer des augures. Comme jeu, ils ont d'abord été les ancestres des dés avant de devenir un jeu d'adresse enfantin.

Nommé Astragaloi sous l'antiquité, chaque osselet lancé peut se tourner sur l'une des quatre faces correspondant chacune à une valeur. Ainsi il y a deux faces larges et l'une est convexe qui vaut IV et l'autre est concave qui vaut III. Il y a aussi deux faces étroites et l'une est bien plane qui vaut I et l'autre qui est sinueuse vaut VI. On joue avec quatre osselets et on tente de réaliser avec un lancer l'une des figures suivantes :

Le coup de Vénus qui est bien chanceux si chacun des dés est tourné sur une face différente des autres.

Le coup de la vieillesse, senio en latin, qui n'est point celui de Vénus mais se compose d'au moins un VI complété par tout autre combinaisons de valeurs.

Le coup des vautours, en latin vultures, si tous les osselets portent la mesme valeur mais que ce n'est pas un I.

Le coup du chien, canis en latin, qui est malchanceux où tous les dés valent I.

L'Empereur Auguste aimait à jouer au Tali. Le jeu se jouait avec deux joueurs ou plus qui commençaient par miser. Chaque joueur lançait à son tour les osselets et ycelui qui faisait un Canis devait payer quatre pièces au pot tandis qu'ycelui qui faisait le coup de Vénus emportait tout le pot.

Mais au jour d'huy que avons des dés bien façonnés, nous n'utilisons plus guère les osselets[70] autrement que comme jeu d'adresse dont voici la plus populaire des variantes de règles. Il faut jouer avec cinq osselets et une seule main. Chaque joueur doit réussir plusieurs phases de jeu et le premier qui y parvient emporte la victoire. Un joueur qui complète une phase peut poursuivre avec la phase suivante jusqu'à commettre une erreur qui interrompt alors son tour et les osselets sont passés au joueur suivant. Lorsque le tour revient au joueur, il doit reprendre au début de la phase inachevée.

Chaque phase commence en lançant tous les osselets en l'air et en retournant sa main en essayant d'attraper le plus d'osselets possible sur le dos de celle-ci. Ne rattraper aucun osselet est une faute. Les osselets non rattrapés doivent rester à la place où ils sont tombés. Les osselets rattrapés sont posés par le joueur là où il lui plait sauf un qui est utilisé comme Père. Lors de chaque phase, il faudra lancer le Père en l'air, puis saisir un ou plusieurs osselets à terre avant de rattraper le Père. Il y a faute si le Père tombe ou si on ne ramasse pas le bon nombre d'osselets. Il est possible de lancer le Père et de rapprocher avec la mesme main un osselet à terre d'un autre si on arrive à rattraper le Père.

Phase première : on attrape les osselets un par un jusqu'à tous les avoir pris.

Phase deuxième : idem, mais on doit attraper les osselets par deux ensemble.

Phase troisième : on attrape trois osselets d'un coup puis un restant ou dans l'ordre inverse.

Phase quatrième : on attrape tous les osselets ensemble en une seule fois.

Le jeux des Jonchets



Il est un jeu d'une simplicité extresme à comprendre, mais qui nécessite grande adresse et qui est dit-on joué depuis les temps les plus anciens et au plus tard depuis l'antiquité, et que l'on nomme jeu des jonchets[71]. On raconte, mais rien n'est sur, que le mot lui-mesme est un mélange du mot jonc désignant la plante et du verbe hocher qui signifie remuer. Il pourrait aussi faire référence à la jonchée consistant à couvrir le sol de plantes, fleurs, herbes et feuilles, lors de certaines processions et rituels. Dans certaines demeures qui n'ont point de tapis, on couvre aussi parfois le sol d'une jonchée.

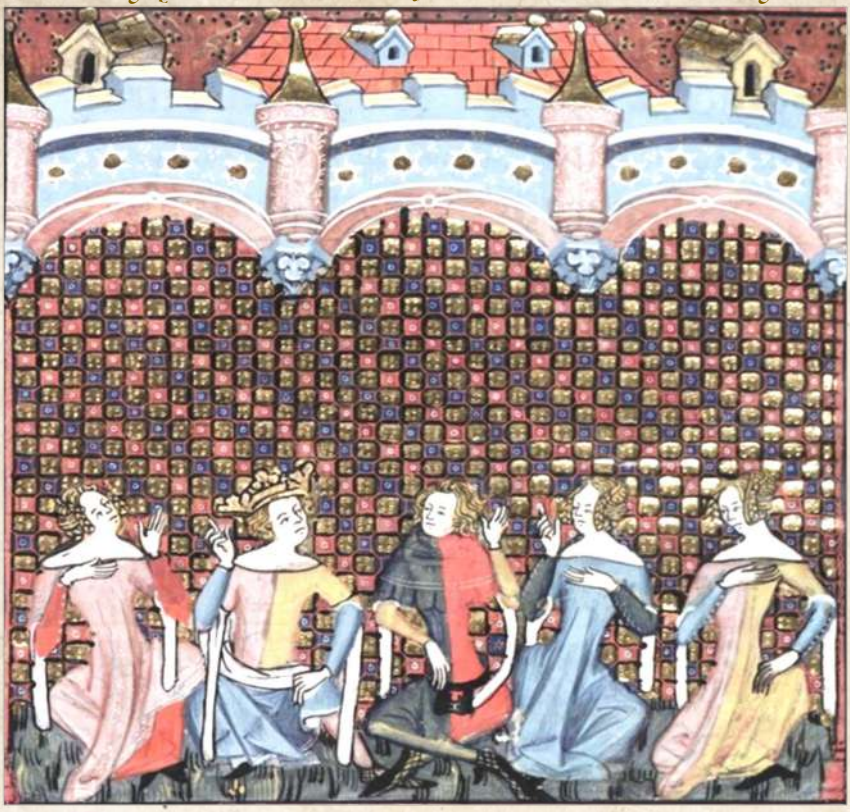
Chacun se fabrique généralement son propre jeu de jonchets avec un simple bouquet de tiges de jones, qui est belle et admirable plante qui sèche sans pourrir et qui dispose d'une belle partie droite et sans aspérité et aussi dont le diamètre est constant sur un mesme bouquet. On coupe donc le jonc par botte au bord des ruisseaux à la dimension voulue, entre une palme[72] et un empan[72] de long et on y enlève les fleurs et les pointes souvent abimées par le vent, puis on les laisse pendre au clou et sécher. Certains conservent quelques tiges fleuries pour en faire des crochets qui permettront de saisir les jonchets entassés durant le jeu.

Selon les cas, les régions et les habitudes, on constitue ainsi un bouquet de vingt à cinquante jonchets qui restent nus et sans marque, tous identiques. Il est mesme des cas, des régions et des habitudes qui font que l'on a vu des jeux de

jonchets faits de paille, de bois, d'os ou d'ivoire.

On commence le jeu en lançant le bouquet à terre ou sur une table sans trop les disperser. Le lanceur alors tente d'extraire un bastonnet sans faire bouger en rien tous les autres autour. Au moindre mouvement perceptible, le joueur lache tout, renonce à ce bastonnet et passe la main au joueur sur sa senestre. Chaque bastonnet retiré avec succès sans rien faire bouger d'autre rapporte un point au joueur adroit qui peut retenter sa chance immédiatement.

Jeu du Roy qui ne ment - Roman d'Alexandre - 121r Bolcian library



Quand vient, car il doit venir, l'age de cesser de jouer aux noix, il demeure encore possible de jouer, parfois, dès que les taches quotidiennes du monde des adultes sont achevées, quand après l'effort survient le temps du réconfort, chaque dimanche assurément et puis aussi les jours de festes, et parfois quand les rigueurs de l'hiver nous interdisent travaux et sorties, ou bien aussi quand il faut attendre son tour d'user des banalités[73], devant le pressoir, le four ou le moulin, ou encore en surveillant les bestes ou en montant la garde.

Parmi tous les jeux auxquels on peut donc s'adonner à loisir, encore à l'age adulte, quelques-uns, à l'inverse des jeux déjà présentés précédemment, ne demandent point de matériel, ni dé, ni carte, ni table, ni mesme de tableau pas plus que de pion et qui donc au final ne requièrent qu'une chose et ce sont des complices de jeux et il est bon qu'ils soient nombreux car souvent plus ils sont nombreux et plus ils sont fols et plus alors on y rit et le jeu se fait plaisant. C'est pourquoi ces jeux là sont prisés et pratiqués surtout lors des festes ou dans les nobles cours.

On trouve pourtant parmi yceusses jeux des pratiques qui laissent la place à des formes de violences et de moqueries et, mesme si certains sont fort populaires, nostre Dame Baronne ne les gouste guère et ne veux point les voir décrits ici avec force détails : ce sont souventement les jeux dits de Colin et je me contenterai ici d'en nommer quelques-uns sans en expliciter plus que les principes de base.

Le plus célèbre et sans doute le moins brutal est le Colin Maillard où un Colin tiré au sort, à l'erbelette par exemple, se voit poser un bandeau sur les yeux. Les autres joueurs s'amusent à l'asticoter, le froslant, le pinçant ou le moquant. Si le Colin parvient à attraper un autre joueur, il doit alors deviner son nom en lui touchant le visage. Si le Colin reconnaist bien là son prisonnier, ce dernier devient Colin à son tour. Une légende voudrait que le nom du jeu soit dérivé de celui d'un guerrier Wallon Johan Colin, surnommé le grand maillard, qui eust les yeux crevés durant une bataille, mais continuat pourtant de se battre avec son grand maillet de guerre. Il est bien d'autres de ces jeux de

Colin comme la Grenouille ou le Colin n'a point les yeux bandés, mais reste assis, ne pouvant se lever, et devant saisir les autres joueurs qui lui tirent les cheveux ou lui administrent des claques. Le principe reste la mesme au Chapifol ou au Qui me fery, mais le Colin est debout avec un chaperon sur le chef. Au jeu des Hautes Coquilles, le Colin se retrouve une main dans le dos, le visage dans les genoux d'une damoiselle et il doit reconnaistre quel joueur lui frappe la main. Dans le jeu de Lince meurine, le Colin tiré au hasard s'éloigne du groupe de joueurs qui tous se choisissent un surnom pour le jeu avant de les crier à haute voix. Le Colin en appelle un qui vient le chercher pour le ramener sur le dos au centre du cercle de joueurs qui le malmènent.

Nostre Dame Baronne préfère à ces jeux cruels la délicatesse et le raffinement d'un jeu comme le Roy qui ne ment où les joueurs doivent faire preuve d'admirables talents de diplomatie, de subtilité, de courtoisie et d'éloquence pour, sans tricher ni froisser les susceptibilités, parvenir à briller par l'esprit. Les joueurs doivent commencer par élire un Roy ou une Reine parmi eux et ycelui ou ycelle monarque posera une question à chaque joueur et yceusses joueurs en retour poseront tous une question au Roy ou à la Reine. Toutes les réponses devront estre sincères et ne contenir aucune menterie. Ce jeu fort populaire dans le salons et les castels est réputé pour aider à se renseigner sur les sentiments d'autrui ou à dévoiler ses propres transports.

Mais voici aussi d'autres de ces jeux qui ont la faveur de nostre Dame Baronne...



Jeux des cours & des festes



ou comment s'amuser sans autre besoin que d'aimables compagnons et de fins esprits pour partager de plaisants moments de jeux

CXXXIX

Le jeu de la Mourre



Il est un jeu qui n'est pas que de hasard et qui se pratique depuis l'antiquité et qui se nomme la Mourre[74]. Le nom viendrait du mot italien Morra qui signifie troupeau. Le jeu est évoqué dans le Satyricon de Pétrone. Les Romains qui y jouaient beaucoup l'appelaient Micatio. Cicéron rapporte que pour désigner un homme au-dessus de tout soupçon, il était d'usage de dire : Dignus est, quicumque in tenebris mices, c'est à dire que c'est un homme avec qui vous pourriez jouer à la Micatio dans lobscurité.

But du jeu : Le jeu consiste à cumuler un nombre de points entendu avant et qui peut estre I, III, I ou X pour emporter la victoire. Un point est marqué par chaque joueur qui sait dire combien de doigt seront montrés au total par les deux joueurs au mesme instant.

Chaque joueur donc simultanément présente sa main dextre avec un nombre de doigts levés entre un et cinq. On représente le un par l'index levé, le deux par l'index et le majeur, le trois par les deux précédents et l'annulaire aussi levé, le quatre par tous les doigts levés sauf le pouce. Au mesme moment précisément, chaque joueur doit annoncer aussi la supposée somme des doigts levés des deux joueurs qui doit donc estre un nombre entre deux et dix. Chaque joueur qui annonce la somme correcte gagne un point qu'il peut marquer de son autre main en levant autant de doigts qu'il a de points.

Il est une version du jeu qui permet de jouer à quatre joueurs par équipes de deux. Dans chaque équipe, on désigne un

premier joueur et ce premier joueur cède la main au second à la première manche qu'il perd et ainsi de suite.

Dans le pays ou l'on parle l'Arpitan[75], comme à Gronopolis[76], Lyon et pays de Savoye, on annonce donc eun, do, trë, càtro, tchisse, chui, sat, ouette, nou, dji ou totte man, c'est-à-dire les deux mains, soit un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf et dix. Dans le pays de langue d'Oc, on annonce un, dus, très, quatre, cinc, sièis, sèt, uèit, nau o more, soit un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf ou mourre pour dix.

On sait aussi le jeu souventement utilisé dans une partie à un point pour désigner un joueur sur deux[77], un peu comme on peut utiliser l'Erbelette ou bien encore Croix ou pile.

Les Adeviniaux



Voici un jeu d'esprit que l'on joue dès l'enfance et encore bien après à tout age car il plaist aux fins esprits et se peut estre de grand amusement : ce sont les Adeviniaux, devinettes qui parfois aussi peuvent se faire rébus ou énigmes. Le but du jeu n'est rien d'autre que de deviner la réponse à une question ou une chose suggérée par un court texte en prose ou en vers. Ce divertissement courant dans les cours et les plus doctes salons se plait à mesler savoir, logique, réflexion et jeu de mots.

En voici quelques exemples pour le bon plaisir du lecteur :

Deux hommes sont qui deux fils ont. Ils se devraient estre quatre et pourtant ne sont que trois.

Un grand boeuf tire une charrue sur un champ de CXX pieds de long et chacun de ces pas est long

de III pieds. A la fin d'une journée d'un bien dur labeur, combien d'empreintes de sabot seront visibles dans le dernier sillon du champ ?

Quelle est cette chose bien curieuse qui ne soustendrait point la plus petite pièce d'argent, mais soustendrait sans effort le tronc d'un chesne centenaire ?

Dedans Paris est une chose,
Qui droite au milieu est enclose,
Qui tient France en guerre
Encontre le Roy d'Angleterre
Et nul ne peut paix faire
S'il ne veut de Paris rien défaire

Voici des précédents adeviniaux les correctes réponses :

- Trois qui sont le grand-père, le père et son fils
- Aucune car le boeuf est suivi de la charrue
- L'eau
- Il faut oster le R de Paris pour trouver la Pais.

Le jeu de Saint Cosme

Voici un plaisant jeu qui se peut estre désopilant, mais dont le but est en fait de ne point rire. Un joueur est désigné pour tenir le rosle de saint Cosme[78] qui est couvert d'un grand chapel et peut se grimer aussi comme il lui sied.

Chaque autre joueur devra à son tour s'avancer devant Saint Cosme et dire bien haut 'Tenez saint Cosme ! ...' avant de donner et nommer le présent qu'il offre au Saint et qu'il aura trouvé sur lui ou ramassé alentour. Saint Cosme devra réagir au présent en faisant ce qu'il peut pour faire rire le joueur, bon mot, grimace ou pitrerie.

Le joueur qui ne parviendra point à conserver son sérieux et ne pourra s'empescher de rire prendra alors le rosle de Saint Cosme ainsi que son grand couvre-chef.

Jeu de quilles XIIIème siècle - Biblia Porta - f. 364r - Lausanne



Pour en finir avec cet inattendu quatrième livre, il est temps d'évoquer yceusses jeux qui contribuent à faire, comme le suggérait le poète romain Juvénal dans sa dixième satire, "Mens sana in corpore sano", soit un esprit sain dans un corps sain. Les jeux qui nous occupent ici se focalisent plutost sur le corps, laissant l'esprit aux bons soins de la plupart des autres jeux décrits dans les chapitres précédents. Ces jeux que l'on dit de desport sont le plus souvent des jeux d'adresse, de force ou d'endurance et parfois mesme les trois tout à la fois, ce qui se peut estre très solliciteur dans le cas de modestes ressources corporelles, au point parfois de provoquer bosselures, boursouflures, cassures, contractures, coupures, courbatures, déchirures, écorchures, égratignures, enflures, foulures, fractures, et bien d'autres blessures encore qui mènent à la déconfiture quand ce n'est point à la sépulture.

On croise souventement les joueurs d'yceusses jeux lors de festivités, les jours chosmés ou à l'occasion de grandes foires.

Ces jeux sont pléthores et il en existe plusieurs familles se distinguant le plus souvent par le type d'accessoire de jeu utilisé. Nous allons ici présenter les principales de ces familles avant de nous intéresser à quelques jeux spécifiques parce que très populaires ou du goust de mes bons maistres et généreux mécènes, le Baron Auberon de Jambes sur Isère et sa belle Dame la Baronne Eugénie[79].

Il est bien assurément parmi ses jeux de nombreux jeux de balle. D'abord jeu enfantin, la balle tient un rosle central dans bon nombre de jeux, à l'instar de la Soule dont nous reparlerons plus tard ou bien encore du jeu de la Balle en cercle où les joueurs forment un cercle et se jettent une balle qu'un joueur, désigné au hasard et placé au centre dudit cercle, tente d'intercepter. Si le joueur central y parvient, c'est alors le lanceur qui prend sa place.

Il existe aussi de nombreux jeux de boules ou de billes et nous entendons ici par bille, non point la petite bille de terre du jeu enfantin, mais plutost la grosse bille de bois plein, parfois poussée à l'aide d'une crosse et pouvant s'avérer fort dangereuse comme en atteste plusieurs lettres de rémission[80] narrant des accidents graves. La longue boule[81] est un jeu de force très populaire qui consiste à pousser une bille à l'aide d'une crosse jusqu'au bout du terrain avec le plus petit nombre de coups. Il existe aussi des jeux de courte boule[82] ou l'on tente par un lancer à la main de rapprocher le plus possible sa boule d'une plume ou d'un baston posé sur le terrain. On joue aussi beaucoup depuis le XIIIème siècle au billard de terre[83] qui est aussi un jeu de bille

que l'on fait avancer sur un parcours à l'aide d'une sorte de maillet nommé billard. Le parcours est de nos jours devenu plus ardu, contenant mesme des passages obligés par des portelettes et autres arcels. On pourrait estre tenté d'ajouter ici le jeu de quilles, mais il n'est que très récemment joué avec une boule car les joueurs utilisaient plutost un baston lancé dans sa longueur pour toucher un nombre maximum de quilles usuellement en forme de cosne.

La plus récente de ces familles de jeux semble dater du XIVème siècle et ce sont les jeux de palets. Selon les variantes de jeu qui sont pléthore et les régions, les palets utilisés peuvent beaucoup différer, parfois faits de bois ou d'ardoise, parfois de simples galets ou mesme des pièces de monnaie. Le but du jeu varie aussi beaucoup selon les variantes, il s'agit parfois d'atteindre un pot ou un tonneau, quelquefois de renverser une quille ou un baston, souventement aussi de se rapprocher d'un objet ou d'un autre palet à moins qu'il ne faille atteindre une zone géométrique, tracée au sol ou constituée d'une simple planche.

Enfin, il existe aussi quelques jeux de battes mais je n'ai point eu l'heur[84] d'en voir joués, pas plus que je n'ai pu consulter des écrits sur le sujet. C'est aussi le cas pour le fameux jeu de barres, par ailleurs évoqué dans l'espinette amoureuse de Jean Froissart. Selon ce que j'en ai entendu colporter, le jeu semble exister depuis le XIIIème siècle et peut-estre avant cela. On sait aussi qu'on y court beaucoup car le terrain de jeu est fort grand et que s'y s'opposent deux équipes qui tentent de faire prisonnier des gens de l'équipe adverse et que les barres y sont des

lignes matérialisées par un tracé ou des bastons au sol qui forment un refuge pour chaque équipe et aussi une prison pour les prisonniers de l'autre équipe... Et j'ai livré là tout mon modeste savoir sur le dit jeu.



Jeu de lancer de rocs - Codex Manesse - 1310

Jeux de desport d'exercice et d'adresse



ou comment entretenir fringante santé et pétulante condition physique tout en s'amusant, pour peu qu'on échappe aux entorses, ecchymoses et blessures

CXLVII

Au plus près du couteau



Il est un jeu d'adresse et de palets d'une telle simplicité qu'on sait y jouer dès qu'on en connaist le nom et qui se nomme Au plus près du couteau.

But du jeu : Le joueur qui lance son palet au plus près d'un couteau planté au bord d'une table gagne la partie ou bien le point s'il est entendu que la partie doive se jouer en plusieurs lancers.

De ce qu'il faut avoir : Il faut une table de bois et un couteau pointu qu'un joueur plantera non loin d'un bord de cette table et tous les joueurs qui sont deux ou plus se tiendront de l'autre costé de la table, à trois bons pas au moins, soit quatre coudées[85], avec chacun cinq palets de bois à sa couleur.

De la conduite du jeu : Un joueur désigné au hasard lance un palet qui doit tomber sur la table et y rester au plus près du couteau. Le joueur suivant lance à son tour un palet et la manche dure tant que tous les joueurs n'ont pas joué leurs cinq palets. Un palet qui sort de la table est sorti du jeu et ne pourra en rien gagner. Un palet lancé peut en pousser un autre hors de la table ou non et c'est de bonne guerre en tous cas. Mais s'il advient que le palet d'un joueur fasse tomber le couteau, sur la table ou hors d'elle, ce joueur là perd la manche et sort du jeu. S'il reste encore deux joueurs ou plus, ils reprennent les palets déjà lancés et replantent le couteau pour refaire la manche sans le joueur fautif.

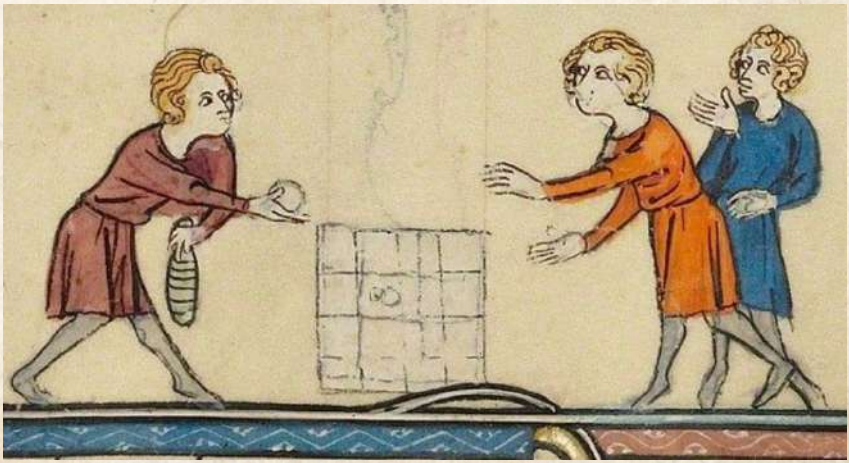
Le Franc du carreau

Il est un autre jeu de palets qui se nomme le franc du carreau et non point le franc carreau qui lui est un autre jeu qui ressemble au Dringuet et se joue sur un échiquier où les dés sont remplacés par de petites pièces utilisées comme palets aussi.

But du jeu : Le joueur qui a le plus de palets sur un tableau de bois gagne. En cas d'égalité, les joueurs ayant fait le plus haut score reprennent un palet et font de nouveaux lancers jusqu'à estre départagés.

De ce qu'il faut avoir : Il faut un tableau de bois d'un pied de costé et trois palets pour chaque joueur.

De la conduite du jeu : Les joueurs se placent tous à trois bons pas, soit quatre coudées, du tableau posé au sol. Chaque joueur à son tour lance une palet en tentant d'atteindre le tableau et d'y rester sans glisser ni rebondir.



Joueurs de Franc carreau - Roman[86] d'Alexandre - Bodleian Library

Le jeu du Tonneau



Il est encore un jeu d'adresse et de palets que l'on joue de nos jours avec des tonneaux[87], que les Grecs nommaient le jeu du pot cassé, utilisant de vieilles amphores usagées en lieu et place des tonneaux.

But du jeu : Chaque joueur lance tous ses palets en tentant d'atteindre les tonneaux valant le plus de points et c'est le joueur qui parvient à faire le plus haut score qui l'emporte.

De ce qu'il faut avoir : Prendre des tonneaux et ostez les couvercles de quelques uns d'entre eux. Ne garder que la moitié d'un couvercle pour d'autres et pour un dernier, conservez le couvercle qui sera percé d'un petit trou juste suffisamment grand pour que le palet s'y glisse. Assignez une valeur de points et un placement à chaque tonneau afin que les plus ardus à atteindre fassent remporter le plus de points.

Le jeu est généralement joué avec des palets, mais on peut aussi fort bien y jouer avec des noix.

De la conduite du jeu : Les joueurs se placent à trois bons pas du tonneau le plus proche et tiennent en main le mesme nombre convenu de palets. Chaque joueur à son tour lance tous ses palets et fait le calcul de son score en fonction de la valeur des tonneaux atteints.

Le Court baston

Il est un jeu d'adresse et de force d'une grande simplicité qui se joue avec un simple et solide baston, souvent lors des festivités et qui se nomme le Court baston.

But du jeu : Le joueur qui parvient à arracher le baston des mains de son adversaire ou bien à faire que le fessier de son adversaire ne touche plus terre a gagné.

De ce qu'il faut avoir : Il faut un court baston bien solide, suffisamment long pour que les deux joueurs puissent chacun le saisir de leurs deux mains et suffisamment court pour qu'il ne touche pas le sol ni ne gène les mouvements des joueurs. Dans certaines régions les joueurs utilisent aussi une planche de bois sur laquelle ils prennent appui du pied plutost que de



Joueurs de court baston - Roman d'Alexandre - Bodleian Library

le faire directement sur les plantes de l'adversaire.

De la conduite du jeu : C'est une affaire de bon sens que de prévoir un arbitre pour mener le jeu qui puisse donner le signal de départ et qui puisse tout autant valider la victoire d'un des deux joueurs.

Les joueurs doivent se mettre en place, face à face, chacun le fessier bien à terre et assez près pour qu'ils puissent de chaque pied prendre appui sur la plante du pied de l'adversaire en face. Si les joueurs le souhaitent, il est possible d'utiliser une planche de bois solide pour mettre entre les souliers des joueurs. Enfin, ils doivent se saisir à pleine main du baston tendu par l'arbitre et qui doit estre tenu verticalement entre les deux joueurs de mesme que les mains des joueurs sont alternées sur le court baston.

Dès que la position de chaque joueur est correcte, l'arbitre lance le jeu et chaque joueur doit tout faire pour se trouver le seul à tenir le baston ou alors doit soulever son adversaire jusqu'à ce que son postérieur ne touche plus terre.

Ainsi se joue le court baston.

Le jeu de Paume



Il est un jeu d'esteuf pratiqué de par toute l'Europe depuis l'antiquité tardive et qui se nomme Jeu de paume[88] ou de palme et qui connust une incomparable renommée du XIVème siècle jusqu'à nos jours.

But du jeu : Le jeu consiste à envoyer ou renvoyer un esteuf dans le camp de l'adversaire, le plus souvent par-dessus un filet ou une corde et le joueur ou l'équipe qui ne saura pas la renvoyer à la volée ou après un unique rebond fera marquer un point à l'autre joueur ou équipe. A chaque point marqué, le joueur qui sert, d'abord situé à 60 pieds du filet peut se rapprocher, une fois de 15 pieds, puis une seconde fois de quinze pieds pour atteindre 30, la troisième fois de 10 pieds seulement pour atteindre 40 et il gagne enfin le jeu au prochain point[89]. Une partie peut nécessiter de gagner plusieurs jeux.



Jeu de paume, XVème siècle

On distingue deux manières historiques de jouer : le jeu de courte paume, qui est joué par la Noblesse dans une salle à galerie, se joue en individuel, à un contre un, ou en double, en équipes de deux joueurs et toujours avec un filet. La seconde façon, dite jeu de longue paume et qui est celle des vilains, se joue en extérieur et sans filet et oppose deux équipes de un à six paumiers ou paumistes. Une ligne nommée corde remplace le filet et doit estre franchie par l'esteuf au service. La longue paume peut estre jouée terrée et oppose alors deux équipes de six paumiers sur sept jeux et il n'existe alors pas d'autre obstacle ou délimitation que la corde. A l'inverse, dans une partie de longue paume dite enlevée, jouée en cinq jeux, il y moins de joueurs par équipes et il peut exister des limites au terrain, parfois mesme une zone neutre appelée fossé. La longue paume intègre aussi une notion de gagne-terrain et l'avantage de quinze ou dix pieds pour le service n'est pas toujours acquis par l'équipe marquant le point, mais dépend de la distance, ou chasse dit-on plutost, où meurt, c'est-à-dire s'immobilise, l'esteuf.

Les premiers paumiers de l'histoire frappaient l'esteuf avec la seule paume de la main, ce qui donna le nom au jeu. A partir du XIIIème siècle, les paumiers portent généralement un gant de cuir. Les salles de jeu de paume se développent dès le XIVème siècle et sont souvent appelés tripots. Des versions du jeu avec battoir[90] apparaissent aussi à cette époque.

La folie pour le jeu de paume occasionne beaucoup d'embarras aux autorités qui peinent à canaliser ce mouvement qui touche tout le monde, du roi

au simple enfant, sans oublier les femmes. Le 22 juin de l'an MCCCXCVII, le prévost de Paris interdit la pratique du jeu de paume tous les jours, sauf le dimanche parce que plusieurs gens de métier et autres du petit peuple quittaient leur ouvrage et leur famille pendant les jours ouvrables, ce qui était fort préjudiciable pour le bon ordre public. Les joueurs ne tiennent aucun compte de cet interdit et des parties ont lieu tous les jours, au grand désespoir des autorités, d'autant plus que l'écrasante majorité sont bien entendu l'objet d'enjeux et de paris.

Le jeu de la Soule



Il est un jeu de desport qui est de balle et qui est pratiqué essentiellement dans l'ouest du Royaume de France ainsi qu'en terre d'Angleterre et qui se nomme selon les régions jeu de Soule, de Sioule de Chosle ou de Choule[91].

But du jeu : Le jeu consiste à porter la Soule, ou bien la Sioule ou alors la Chosle et parfois la Choule, selon comment on la nomme là où on y joue, en fait une grosse balle tantost de bois, tantost vessie de porc ou aussi bien poche de cuir remplie parfois de son et d'autres fois de foin ou de paille, vers un point précis du terrain de jeu, qui se peut estre un champ, une plaine, un village ou mesme une vallée boisée ou tout un comté, ou tout autre lieu... De mesme façon, le jeu oppose durant un certain temps qui se peut estre des heures ou alors des journées parfois, deux équipes qui se peuvent estre les populations de deux hameaux, les bourgeois de la proche cité contre les vilains de la campagne, les hommes mariés contre yceusses hommes qui sont encore dans le célibat, les hommes de deux corporations, bucherons contre charbonniers ou bien que sais-je encore...

Afin de déplacer, bloquer ou porter la susdite balle, il est de coutume d'utiliser les mains, mais aussi parfois les pieds, à moins que les joueurs ne soient munis de crosses de bois. La balle est ainsi menée et déposée jusque dans sa zone d'en-but qui se peut estre un cerceau, un tonneau, un porche d'église, une maison ou l'entrée d'un bois ou que sais-je encore... En fait, comme on le comprend maintenant probablement, le jeu se

caractérise par une vertigineuse absence de règles communes et partagées à défaut d'estre écrites. En bref, on s'entend au début du jeu et on fait comme on a dit pour peu qu'on s'en rappelle après avoir enduré quelques chastaignes durant les nombreuses et violentes meslées.

On trouve pourtant des mentions écrites traitant du jeu de Soule dès le XIIème siècle, mais toujours point de règles... On y lit que le jeu est surtout joué par des vilains et constitue pour la gueusaille le pendant des tournois pour les chevaliers et tout autant un bon exercice de préparation à la guerre. Il pourrait trouver des influences dans le jeu étrusque, puis romain d'Harpastum ou bien dans le Knattleikr scandinave pour la version avec crosse, deux jeux collectifs dont les règles ne sont peu ou pas connues. On sait en revanche que c'est probablement Guillaume le conquérant qui introduit le jeu outre-manche.

Si la Soule a quelquefois été interdite à l'initiative d'autorités locales ou par édit royal, comme par Philippe V en MCCCXIX ou Charles V en MCCCLXIX, il faut reconnaistre que les écrits sur le sujet se focalisent souventement sur les quelques incidents les plus sévères, parfois sanglants et mortels, et que ce n'est pas ainsi que l'on pratique la Soule en règle générale. On en pourrait ainsi conclure qu'on en parle surtout quand les choses tournent mal et qu'on ne fait jamais grande affaire d'un jeu qui se passe si bien que personne n'en sort écorché, mais tous au contraire bienheureux d'avoir fait bon et plaisant desport avec compagnons et voisins.