

Nouvelle et ultime[92] alerte au divulgachage

Attention, gente lectrice et gentil lecteur, si tu n'as point, par le passé, fait fi de la première alerte au divulgachage de la page 5 (enfin V en romain) du présent manuscrit et que tu as donc subitement tourné la susdite page sans en poursuivre la sinistre lecture, alors il te faut maintenant et impérativement arrester ici ta lecture et ne point surtout tourner la présente page. L'auteur te suggère plutost, le cas échéant et si cela est aussi ton souhait, gentille lectrice ou gentil lecteur, de retourner une nouvelle fois page 5 et de peut-estre réviser ton précédent choix.



Mais si la page 5 t'est connue, gentille lectrice et gentil lecteur ;), n'hésites point à poursuivre ta lecture par la dextre en tournant la présente page...

Notes savantes, anecdotiques et très anachroniques de fin de tapuscrit

Chaque note ici présente est référencée par son numéro chrono, le numéro de page du texte principal d'où est issu le mot également rappelée ici et motivant le contenu anachronique de la note ainsi remisée en fin de tapuscrit. Un lecteur observateur notera que la taille de la police de caractère va sensiblement se réduire et l'auteur le déplore aussi, mais il manque de papier et d'espace pour narrer tout ce qu'il est de prime importance de narrer. Des gens de bien et de bons conseils ont aussi suggéré d'agrémenter ce bien verbeux texte d'illustrations pour le plaisir du susdit lecteur qui reste somme toute l'essentiel.

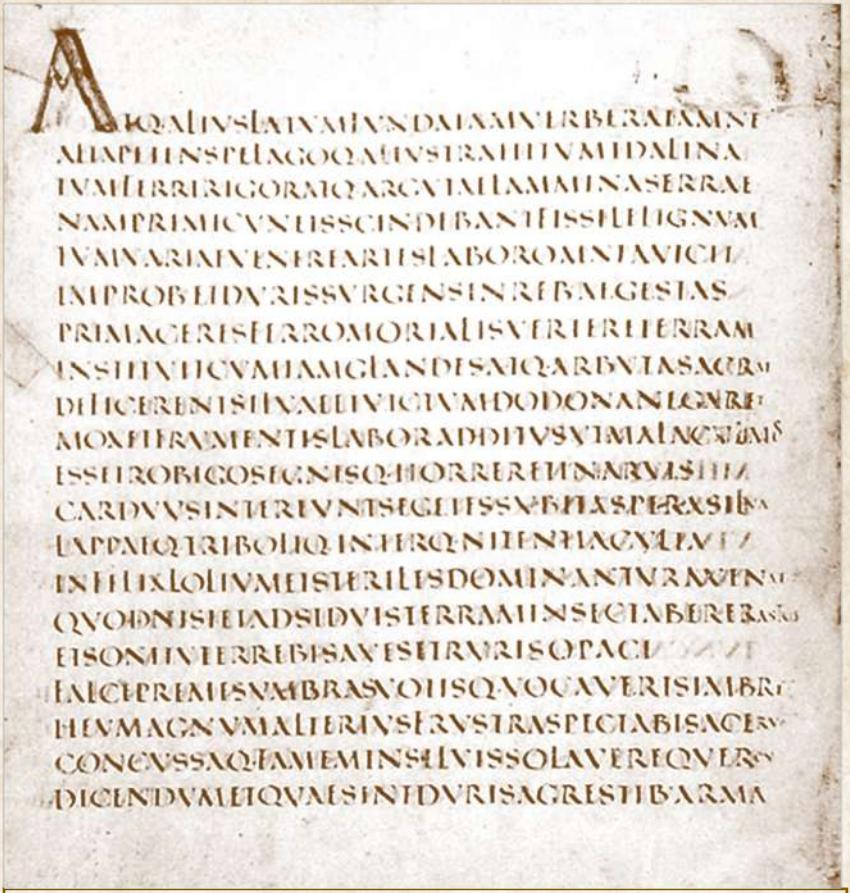
1. p.5 - Gent ou gente : Adjectif signifiant gentil, joli ou beau en parlant de personnes.

2. p.5 - Codex : Le codex, à partir du premier siècle, est tout à la fois le remplaçant du rouleau de parchemin, nommé volumen, massivement utilisé comme livre, et l'ancêtre du livre moderne. Initialement assemblage de tablettes de buis enduites de cire, le codex devient rapidement un ensemble de cahiers de parchemin, puis de papier, cousus et reliés. Communément appelé manuscrit, le codex va considérablement évoluer dans sa forme durant le moyen-âge si bien qu'un manuscrit du moyen-âge tardif ressemble plus à un livre moderne qu'aux premiers codex romains. Ainsi apparaissent progressivement la séparation des mots par des espaces, la ponctuation, l'écriture minuscule[93], à l'instar de la célèbre caroline (voir illustration page 162) rendant la lecture plus accessible, les lettrines, les enluminures, les gloses[94], la table des matières, les paragraphes, la pagination, l'index et enfin la page de titre avec l'invention de l'imprimerie. Le présent livre tente maladroitement d'être le simulacre d'un codex de la fin du moyen-âge, ajoutant un peu d'immersion pseudo-historique à sa fonction première qui consiste à compiler les connaissances

nécessaires à l'animation d'un atelier pédagogique sur les jeux médiévaux.

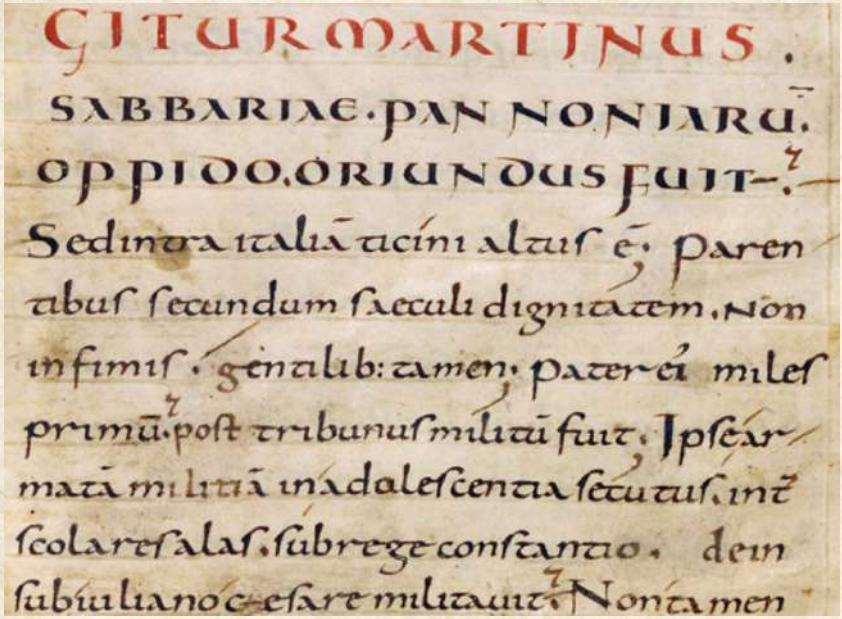
3. p.5 – Dextre : Issu du latin dexter, signifiant droite, dextre est un mot commun en ancien Français, toujours utilisé de nos jours en héraldique et en géologie.

4. p.5 – ¶ : Cet étrange symbole est un pied de mouche et il était commun dans les



Afin d'appréhender à quel point nostre simulacre de manuscrit reste tout à fait bienveillant avec ses lecteurs, voici une page du codex romain "Vergilius Augusteus", écrit en Scriptura continua, en écriture continue donc, où on notera également l'absence de tout ce qui rend un texte lisible à l'instar des espaces, de la ponctuation et des minuscules pour ne citer que l'essentiel.

Ici bas un extrait d'une page du Victa Sancti Martini de Sulpice Sévère, manuscrit du VIIIème siècle écrit en minuscules caroline où on peut également noter la séparation des mots et quelques signes de ponctuation.


GITURMARTINUS.
SABBARIAE.PANNONIARU.
OPPIDO.ORIUNDUS FUIT.
Sed infra italiā tacíni altaſ é. paren
tibuſ ſecundum ſæculi dignitatem. Non
infimiſ. gentilib: tamen. pater éi miles
primū. poſt tribunuſ militū fuit. Ipſe ar
matā militiā in adoleſcentia ſecutuſ. int
ſcolares alaſ. ſub rege conſtantio. deīn
ſub iuliano cæſare militauit. Non tamen

Dessous l'évolution du symbole pied de mouche à dextre, un exemple d'utilisation du même symbole dans un texte de Thomas d'Aquin de la fin du XVème siècle où il remplace encore le retour à la ligne.






angli ſunt digniores q̄ corpora celeſ
tia: ſed in corporib⁹ celeſtibus nō po
teſt cē malū: vt phi. dicunt: g̃ neq; i ā
gelis. ¶ Dre. qō ē natale ſēp ieſt: ſed
natale é āgelis q̄ moueant motu oi
lectionis in deum: g̃ ab eis remoueri
non pōt: ſed diligēdo deū nō peecāt:
g̃ peccare non poſſūt. ¶ Dre. appeti
tus non ē niſi boni l'apparentis bōi:

manuscrits anciens pour marquer la fin d'un paragraphe et le début d'un autre. Sa forme a évolué, provenant initialement du signe c, qui est l'initiale de capitulum, chapitre en latin, pour devenir aujourd'hui ¶. L'usage de ce signe a été remplacé progressivement par un retour à la ligne vers la fin du XVIème siècle. Mais ici nous avons la bonté de vous épargner aussi cela dans un évident souci de clarté.

5. p.5 – V : La numérotation des pages n'est point encore la norme en 1456. Elle va se répandre progressivement à partir de l'invention de l'imprimerie. Pourtant, on trouve une petite proportion de manuscrits présentant des pages numérotés dès le VIIIème siècle, sans doute dans le seul but d'éviter le mélange de feuillets lors de la confection de la reliure. La pagination du présent tapuscrit n'est donc point complétement anachronique.

Ah, aussi ! Si les chiffres arabes sont connus à cette époque, ils ne sont point massivement utilisés et beaucoup leur préfèrent encore les chiffres romains qui seront utilisés ici pour la pagination et d'autres bricoles. En conséquence et à l'usage des lecteurs qui ne sont pas nécessairement familiers avec les chiffres romains :

I = 1 ; II = 2 ; III = 3 ;
IV = 4 ; V = 5 ; VI = 6 ;
VII = 7 ; VIII = 8 ;
IX = 9 ; X = 10 ;
L = 50 ; C = 100 ;
D = 500 ; M = 1000

Quelques exercices pratiques :

XL = ? (ce n'est pas une taille)
CIX = ? – CD = ?
MMXXVI = ?
MDXV = ?
MCDLVI = ?

6. p.7 – El sabio : S'il fut Prince et Roi, Alphonse le sage fût aussi un chroniqueur et un compositeur collaborant activement aux oeuvres de son scriptorium regroupant des



Le roi Alfonso X, el sabio

Armoiries de la Couronne de Castille



savants de nombreuses disciplines. Alphonse porta aussi le titre de Roi des Romains, mais faute de réaliser son expédition romaine, il ne fut jamais couronné Empereur par le Pape. En revanche, il eut onze enfants de son épouse Yolande d'Aragon et au moins trois autres enfants illégitimes. Sa statue trône aujourd'hui devant la Bibliothèque nationale d'Espagne à Madrid.

7. p.8 – Galiana : Le Palacio de Galiana fut construit au XIIIème siècle à Tolède sur ordre du Roi Alphonse, mais le livre des jeux est aujourd'hui conservé à Madrid dans la bibliothèque du monastère de l'Escurial qui n'était point encore construite en 1456

8. p.8 – Pouce : L'unité de mesure centimètre n'existant point encore en 1456, on utilisait alors le pouce, unité variable que se fixera bien plus tard sur la valeur de 2,54 cm, soit exactement 1/12 de pied.

9. p.9 – Maistre : L'accent circonflexe n'existe point encore en 1456. Il fait ses premières apparitions au XVIème siècle et on le retrouve alors sur le chef des voyelles précédant un S qui disparaît alors. Il nous a plu ici de conserver la forme médiévale pour donner une apparence plus immersive à l'ouvrage... Notons cependant que les accents aigus ou graves n'existaient pas plus, mais nous avons ici craint que leur soustraction rende la lecture bien plus ardue et moins plaisante.

10. p.9 – Auberon : Le baron Auberon est un personnage tout aussi imaginaire que le prétendu auteur Pépin le verbeux.

11. p.14 – Virgile : C'est un bien moche anachronisme auquel s'est livré ici l'auteur au seul prétexte de livrer une statistique tout à fait impressionnante. En effet, l'écrivain et historien Polydore Virgile voit le jour en 1470. Il travaillera au service du Duc d'Urbino, puis du Pape Alexandre VI et du Roy Henry XVII d'Angleterre. On lui doit plusieurs oeuvres importantes dont les huit tomes de

Inventoribus libri VIII, une oeuvre encyclopédique comprenant notamment plusieurs anecdotes sur le jeux, entres autres nombreux sujets.

12. p.15 – Taille : Au XIème siècle, la taille dite seigneuriale est un impôt exceptionnel collecté si le Seigneur est prisonnier pour s'acquitter de la rançon, si le Seigneur part en pèlerinage ou en terre sainte, aussi si son fils devient chevalier où s'il marie sa fille aînée. La taxe deviendra progressivement royale et permettra de financer les guerres. Puis Charles VII en fait une taxe royale permanente lors de la Guerre de cent ans afin de constituer une armée permanente.

13. p.15 – Huy : le mot huy en ancien français désigne le jour présent et l'expression au jour d'huy est progressivement devenue un unique mot attaché en plus d'être un pléonasme. Répétez-le à ceux que vous entendrez dire "au jour d'aujourd'hui" et gardez-les de pratiquer le double pléonasme.

14. p.15 – Dés : C'est tout à fait vrai ! Si des dés cubiques datant d'environ 4300 avant J.C. ont été retrouvés dans des tombes de la vallée de l'Indus, il semble impossible de situer précisément dans le temps et l'espace l'apparition des premiers dés.

15. p.16 – Rutebeuf : Rutebeuf ou Rustebeuf est un poète médiéval né en 1245 et mort en 1285. On sait bien peu sur sa vie si ce n'est qu'il est originaire de Champagne et aurait vécu à Paris ou il a probablement exercé le métier de jongleur et qu'il parlait latin, laissant ainsi présager une formation de clerc. Dans son oeuvre, il délaisse la poésie courtoise pour livrer à la postérité des poèmes polémiques, satiriques et souvent très personnels. Il inspire la chanson Pauvre Rutebeuf à Léo Ferré qui sera maintes fois reprise... Et un astéroïde porte son nom !

16. p.17 – Voi : Ce n'est point une nouvelle faute d'orthographe que vous voyez là, mais la conjugaison de voir en ancien français dans cet extrait de la Grieseche d'hiver dans sa version originale à senestre, datant du XIIIème siècle, mais traduite à dextre en français moderne, car Pépin semble prêt à tout pour le confort de ses lecteurs, même aux pires anachronismes finalement non exhaustivement repoussés en toute fin de tapuscrit.

17. p.20 – Enseignes : L'enseigne ou couleur d'une carte à jouer identifie la suite à

laquelle elle appartient : coeur, trèfle, carreau ou pique.

18. p.22 – Enseignes : Voilà encore un nouvel anachronisme que l'auteur des présentes notes se désole de trouver dans le texte principal supposé écrit en 1456. De fait, les enseignes françaises, procédant très probablement d'une simplification et évolution des précédentes enseignes germaniques, n'apparaissent point en Europe avant la toute fin du XVème siècle, autant dire après la fin du moyen-âge et en tout cas bien après qu'on ait probablement pendu Pépin le verbeux pour avoir été si peu rigoureux dans ses restitutions verbeuses de l'histoire médiévale des jeux de la même époque.

19. p.22 – Anglois : L'histoire est vraie ! Les anglais prisaient tant les dessins des cartiers de Rouen qu'ils n'hésitèrent point à les copier, utilisant par la même occasion les enseignes françaises. Ce sont ainsi ces modèles de cartes qui furent les plus communs entre les mains des colons américains jouant au Poker. La popularité de ce jeu imposa donc le modèle français comme un standard partout dans le monde.

20. p.28 – Rafle : C'est bien à ce jeu de dé que l'on doit l'expression populaire « rafler la mise », ce qui en dit probablement long sur la popularité du dit jeu.

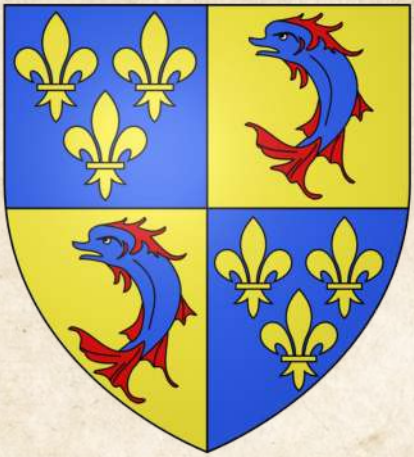
21. p.29 – Ycelui : Ycelui, yceluy ou ycelle signifient en ancien français ce, cet ou cette.

22. p.30 – Daulphinois : Le Dauphiné du Viennois est initialement une province du Royaume de basse-Bourgogne ou Royaume d'Arles, lui-même annexé en 1032 au Saint Empire Romain Germanique. Sa capitale est Gratianopolis qui deviendra Gregnoble, puis Grenoble. Vendu le 30 mars 1349 au Royaume de France au titre du traité de Romans, le Dauphiné du Viennois devient donc la province du Dauphiné sous le règne de Philippe VI de Valois. Le traité signé à Romans sur Isère stipule que le Dauphiné



Armoiries du Dauphiné du Viennois

Armoiries de la province du Dauphiné



sera désormais le fief du fils aîné du Roi de France qui portera ainsi le titre de Dauphin. Les historiens n'ont pas de certitude sur l'origine du dauphin présent sur les armoiries du Dauphiné. Il peut évoquer le lien initial au Royaume d'Arles qui s'étendait jusqu'aux côtes de Méditerranée. Selon l'historien Jean-Loup Kastler, il pourrait aussi être une référence directe à une ancienne légende rapportée par Gervais de Tilbury, selon laquelle tous les dauphins sont en réalité des chevaliers.

La province du Dauphiné est dissoute en 1790 par le décret établissant la division administrative du Royaume en départements. A cette date, le Dauphiné se constituait des actuels départements de l'Isère, de la Drôme et des Hautes Alpes, ainsi que d'une petite partie du Rhône, de l'Italie et de la Principauté d'Orange.

23. p.30 – Cul de chouette : A l'instar du jeu du Cul de chouette popularisé par la série Kaamelott, le jeu de la Rafle pavoisée gagée velue de haute volée n'est point historique du tout. Cependant, il semble bien que Sire Alexandre Astier connaissait son affaire en inventant les règles du Cul de chouette car elles utilisent et compilent dans un seul jeu des mécaniques qui, pour le coup, sont tout à fait historiques, mais issues de nombreux jeux différents. C'est aussi la démarche de la rafle pavoisée velue qui propose une expérience plus facilement assimilable et destinée à être jouée lors de fêtes médiévales. A l'attention des joueurs qui préfèreront le Cul de chouette, la meilleure version que je connaisse des règles est ici : https://fr.wikibooks.org/wiki/Boîte_à_jeux/Le_cul_de_chouette

24. p.30 – Oncques : Signifie jamais en ancien français, suivi du verbe quelque peu désuet ouïr, synonyme d'entendre.

25. p.31 – Senestre : Gauche en ancien français, du latin Sinister

26. p.33 – Vitrail : Le voici ici plus bas pour votre bon plaisir



Détail d'un vitrail de la cathédrale de Chartres

27. p.34 – Tudesques : Ancien mot issu du mot italien Tedesco pour désigner ce qui est germanique ou relatif aux germains.

28. P.34 – Karnöffelspiel : Il semble ne faire aucun doute que le jeu de Karnöffel soit un des ancêtres des jeux de belote et de coinche, encore joués de nos jours. La plus ancienne trace historique du jeu est une ordonnance municipale de la cité de Nördlingen en Bavière qui autorise la pratique de ce jeu lors de la fête annuelle de 1426.

29. p.38 – Hofämterspiel : La datation de ce jeu retrouvé dans une grande collection d'art de l'Archiduc Ferdinand-Charles d'Autriche au château d'Ambras, dans le Tyrol autrichien, n'a pu être établie avec précision, mais semble se situer autour de 1455. Les 48 cartes peintes à la main ont toutes été retrouvées dans un état impeccable et sont conservées au Musée d'histoire de l'art de Vienne. C'est le seul exemplaire connu à ce jour.

30. p.39 – Tempera : Cette très ancienne technique de peinture commune durant le moyen-âge et datant de l'antiquité, repose sur une émulsion diluable à l'eau, assemblant des pigments et des liants, qui incluent communément de l'oeuf, de la colle de peau ou des huiles. La naissance de Vénus de Botticelli est réalisée en 1485 à l'aide de tempera grasse.

31. p.44 – Montcorbier : En 1456, François de Montcorbier n'est point encore connu sous le nom de François Villon. Maistre de la faculté des arts, il est de retour à Paris avec des lettres de rémission l'amnistiant pour le meurtre d'un prêtre commis il y a un an de cela lors d'une rixe. Il commettra bien d'autres forfaits et mettra à profit ses régulières périodes de captivité ou d'errance pour écrire ses plus grands oeuvres. Il deviendra le poète le plus marquant et le plus connu de la fin du moyen-âge, inspirant des générations d'écrivains dont notamment Baudelaire.

32. p.44 – Départir : Avoir maille à départir est une

expression médiévale faisant référence à la maille, la plus petite unité monétaire valant un demi-denier. Départir s'entend en ancien français au sens de départager. Or partager une maille étant une chose impossible, l'expression évoque donc une relation qui finira fatalement dans le conflit. L'expression a évolué pour devenir « Avoir maille à partir », mais évoque toujours aujourd'hui une relation conflictuelle.

33. p.44 – Mécontent : A l'inverse du Karnöffelspiel et de l'Hofämterspiel, il n'existe à ma connaissance aucune source permettant de démontrer l'existence de ce jeu dès le moyen-âge et il est donc très probable qu'il soit plus tardif, durant la renaissance comme une majorité de jeux de cartes. Un nouvel anachronisme d'ycelui auteur donc bien plus verbeux qu'historien !

32. p.45 – Trente-et-un : Même remarque que pour le jeu de Mécontent ci-dessus. Et de deux anachronismes en deux pages au compteur de nostre verbeux auteur, j'en reste sans voix !

33. p.48 – Pochen : Jamais deux sans trois me direz-vous : Même remarque que pour les jeux de Mécontent et Trente-et-un ci-dessus ! Aussi, il faut ajouter que le Pochen, ou Poque dans sa version française, ressemble beaucoup et pourrait être un ancêtre du jeu du Nain jaune joué au XVIIIème siècle en Europe. Il pourrait aussi être un probable ancêtre du Poker. Par ailleurs, on trouve encore de nos jours en Allemagne des boites de jeux de Pochen contenant le tablier nécessaire.

34. p.55 – Tantost : Il s'agit bien sur du mot tantôt en ancien français qui accole les mots ''tant'' (du latin tantum signifiant tellement) et ''tost'' (du latin tostum signifiant grillé ou brulé, donc chaudement par extension, et encore par extension promptement) ; ce qui nous apprend que les mots toast et tôt partagent une étymologie commune, en précisant cependant que le mot anglais ''toast'' est lui-même dérivé du verbe d'ancien français ''toster'' signifiant rostir ou griller. Il n'y a donc rien d'anachronique à s'écrier au beau milieu d'une fête médiévale, à la vue d'un soldat anglois : « Saisissez-vous d'ycelui scélérat d'anglois, nous allons tantost le toster comme il tosta nostre pucelle Jeanne. »

35. p.66 – Mérelles : Le mot mérelle est devenu inusité de nos jours. Il désignait une grille ou un diagramme tracé au sol et il a en fait évolué pour devenir marelle, qui dans nos esprits modernes ne renvoie plus qu'au seul jeu enfantin de cour d'école.

36. p.67 – Tafl : Les preuves archéologiques les plus anciennes de jeux de tafl datent du VIIIème siècle, découvertes en Norvège et en Estonie. Il existe bien un morceau de tablier datant du IVème siècle retrouvé au Danemark, mais il n'est pas avéré qu'il s'agisse bien d'un jeu de tafl. L'origine de cette famille de jeux n'est pas clairement établie et il n'est pas su qui des celtes ou des scandinaves ont transmis ces jeux à l'autre. On admet que ces jeux très populaires dans tout le nord de l'Europe ont été progressivement délaissés à partir du XIIème siècle au bénéfice du jeu d'échecs.

37. p.70 – III : La mérelle de 3 est bien sur mieux connue aujourd'hui sous le nom de jeu du morpion.

38. p.71 – Moulin : Le jeu du moulin est l'un des rares jeux médiévaux encore pratiqués de nos jours avec des règles a priori inchangées. Il est notamment assez populaire en Allemagne et en Suisse, parfois sous le nom de jeu de Charret.

39. p.74 – Alquerque : L'alquerque est reconnu comme l'ancêtre du jeu de dames encore joué de nos jours. C'est probablement entre le XIVème et le XVème siècle que le jeu d'alquerque fusionne avec un échiquier de 64 cases, devenu très populaire grâce au jeu d'échecs. Au XVIIème siècle, le jeu passera sur un échiquier de 100 cases.

40. p.83 – Musettes : Et voici que nostre auteur verbeux, non content de perdre toute mesure, en profite une nouvelle fois pour se vautrer dans l'anachronisme en citant un célèbre chant de Noël datant du XIXème siècle. Pour tenter malgré tout de rester dans nostre périmètre médiéval, ajoutons qu'une musette n'est point encore une danse ni un bal, mais jusqu'au XVIème siècle une petite flûte de la famille des bois, parfois aussi



Deux joueurs de musette—Codex Cantigas de Santa Maria, XIIIème

appelée hautbois pastoral. Avec la renaissance, la flute se dote d'une poche qui en fera une des premières cornemuses, nommée musette de cour.

41. p.84 – Sissa : Sissa Ibn Dahir est un personnage mythique indien qui était un brahmane hindou, un mathématicien et l'inventeur du jeu de Chaturanga, l'ancêtre présumé de notre jeu d'échecs.

42. p.85 – Nombres : Pour être tout à fait exact, il faudrait déposer sur la 64ième case de l'échiquier 2 puissance 63 graines , soit 9 milliards de milliards de graines. Or, le mot "milliard', en fait "miliars" dans un premier temps, est apparu au XVIème siècle, sortant de l'esprit d'un arithméticien lyonnais du nom de Jean Trenchant.

43. p.86 – Chef : Dérivé du latin caput, signifiant tête, le chef en ancien français désigne bien la tête, ce qui nous permet dans la foulée de comprendre les expressions "couvre-chef" et "opiner du chef".

44. p.86 – Palamède : Prince mythologique de l'ile grecque d'Eubée, Palamède est le fils de Nauplios, un argonaute et de Clymène, elle-même fille et petite fille de rois crétois. Il prit part à la guerre de Troie, mais il est surtout l'inventeur légendaire de tant de choses devenues indispensables comme l'arithmétique, les ordres de bataille, les lois écrites, les mesures et les poids, les signaux de feu, les chiffres et les lettres, les dés et bien entendu... le jeu d 'échecs.

45. p.86 – Petteia : Jeu de stratégie de la Grèce antique mentionné dans l'Odyssée d'Homère, joué sur un damier où se confrontent des rangées opposées de pions avec un système de capture très proche des jeux de tafl nordiques.

46. p.86 – Senet : Jeu très ancien de l'Egypte antique, on le trouve fréquemment représenté sur les fresques des tombes. Si les règles font débat, elles sembleraient s'apparenter à un jeu de parcours avec des dés, à l'instar des jeux de tables médiévaux.

47. p.87 – Shatar : Jeu mongol, parfois appelé échecs mongols. Les pièces sont le Roi, le Chariot, le Chameau, le Cheval, l'Enfant et la Reine.

48. p.87 – Sit-tu-yin : Jeu birman tenu pour descendant du Chaturanga indien. A l'instar du mot Chaturanga en indien, le mot birman Sit-tu-yin pourrait être traduit par les quatre corps d'armée, soit aussi les chars, les

éléphants, la cavalerie et l'infanterie.

49. p.87 – Makruk : Jeu thaï probablement issu du Chaturanga indien et aussi joué sur un tablier de 64 cases. Les pièces sont le Seigneur (Khun), la Graine (Met), deux Nobles (Khon), deux Chevaux (Ma), deux Bateaux (Rua) et les pions (Bia).

50. p.87 – Xianggi : Jeu chinois, probablement lointain cousin des échecs, se jouant sur une grille de 9 lignes par 10 lignes. Les deux camps, noirs et rouges, abritent chacun un palais et sont séparés par une rivière qui affecte le déplacement des pièces. Les pièces sont le Commandant, deux gardes ou eunuques, deux éléphants, deux chevaux, deux catapultes ou canons, deux chars et cinq soldats.

51. p.87 – janggi : Jeu coréen dérivé du Xianggi chinois dont il est très proche. La principale différence est l'absence de rivière séparant les deux camps.

52. p.87 – Shogi : Jeu nippon probablement adapté du Xianggi chinois. Le nom est dérivé du mot Shogun et désigne le jeu des Généraux. Il se caractérise entre autres choses par une mécanique commune à la Rithmomachie, les pièces capturées changeant de camp avant d'être posées à nouveau sur le plateau de 9 cases par 9.

53. p.92 – Alexandre : Anselmo de Baggio devient en 1061, le Pape Alexandre II, le premier à être élu par le seul Sacré Collège des Cardinaux, les nobles romains et l'Empereur du Saint Empire ayant été exclus de cette élection par la bulle pontificale "In nomine Domini", promulguée en 1059 par le Pape Nicolas II. Les nobles mécontents et l'Impératrice Agnès de Poitou contestent l'élection et élisent de leur coté l'évêque de Parme qui devient l'antipape Honorius II. Après deux ans d'affrontements, de jeux politiques et de débats théologiques, ce dernier finit par être excommunié. Honorius II perd le soutien impérial en 1064 lorsqu'un anathème est prononcé contre lui. Alexandre II est aussi connu pour avoir initié la réforme grégorienne s'opposant à la Simonie (le commerce des biens et services spirituels) et le Nicolaïsme (le mariage des prêtres).

54. p.92 – Reine : Ce que le Chevalier de Quincivet, qui est un personnage fictif, suggère là, ce sont bien les futures modifications des règles du jeu : à la fin du XVème siècle, les mouvements du fou et de la reine

deviennent ceux que l'on pratique au jour d'huy. La pièce la plus faible du jeu devient donc la plus puissante, ce qui pousse certains joueurs de l'époque à nommer cette nouvelle version les "eschés de la Dame" ou le "jeu de la Dame enragée". Autour de 1560, les roques, petit et grand, viennent remplacer le saut du Roy. Au XVIIème siècle enfin sera abandonnée la victoire par la capture de toutes les pièces sauf le Roy.

55. p.95 – Mat : Selon Henry Davidson dans sa courte histoire des échecs ("A short history of Chess"), ce sont les perses qui, durant le VIIIème siècle, introduisent le concept d'annonce de la menace pesant sur le Roy. Ils vont même ajouter aux règles du Shatrang l'interdiction de laisser son Roy sous la menace de l'adversaire. Ainsi les perses disaient شاه مات, sâh mât, c'est-à-dire "le Roy est surpris" et il faut assurément entendre l'expression au sens militaire, comme si sa Majesté était prise dans un guet-apens. Les arabes annonçaient eux la mort du Roy par الشاه مات, as-sâh mâta (prononcez Asha-mata), c'est-à-dire "le Roy est mort" et c'est très probablement là l'étymologie de nostre "Echec et mat". Quant à la règle du Pat, elle ne sera introduite que bien plus tardivement, probablement avec l'abandon de la victoire par élimination de toutes les pièces adverses sauf le Roy. On en retrouve des traces écrites au XVIIIème siècle.

56. p.104 – Règles de jeu : C'est bien ici de Rithmomachie dont il est question et le jeu a connu plusieurs variantes et évolutions de règles dans le temps. Les règles présentées dans le présent ouvrage sont celles rapportées par Claude de Boissière pour la simple et honorable raison qu'il s'agit de l'auteur du plus complet et intelligible livre en langue française sur le sujet. Pour ne rien gâcher, on peut en trouver des copies intégrales numérisées sur internet, ce qui donne en outre l'occasion de découvrir un authentique livre d'imprimerie du XVIème siècle dans un français qui reste abordable pour le lecteur et dont nous reproduisons ci-après la page de titre pour assouvir la curiosité de nos lecteurs qui ne pourront point dire qu'ils ne sont point gâtés.

57. p.104 – Contractus : Hermann Contractus est un personnage marquant du XIème siècle : Né dans la Souabe, au sud-ouest de l'Allemagne, il est le fils du Comte Wolverad von

LE
TRESEXCEL-
LENT ET ANCIEN
ieu Pythagorique, dict Rythmomachie, fort propre & tresvtil à la recreation des esprits vertueux, pour obtenir vraye & prompte habitude en tout nombre & proportion: illustré par maistre Claude de Boissiere Daulphinois, & nouuellement amplifié par le mesme autheur.







A PARIS,
Chez Guillaume Cauellat à l'enseigne de la poulle grasse, deuant le College de Cambray. 1556

Les ieux se vendent chez Iean Gentil à la grand court du palais.

AVEC PRIVILEGE DV ROY.

Page de titre du livre de Claude de Boissière sur la Rithmomachie, cité page précédente

Altshausen. Né infirme et en grande partie paralysé, il n'apprendra jamais à marcher. Il avait peine à tenir des objets en main, à parler de manière compréhensible et à écrire, tant de handicaps qui lui valurent le surnom de Contractus, le Contrefait en français. A l'âge de 7 ans, il est placé au monastère de Reichenau pour y parfaire son éducation. Il y passera toute sa vie : D'abord élève, novice, puis moine, il devient écolâtre, c'est-à-dire maistre de l'école monastique, dont la renommée grandit au point d'attirer plus d'étudiants que Reichenau ne peut en héberger. Il est théologien bien sur, mais aussi mathématicien, astronome, historien, musicologue, compositeur et poète. On lui attribue au moins deux compositions réputées à la gloire de la vierge Marie, l'Alma Redemptoris Mater et le Salve Regina. Il inventa un astrolabe, une machine à calculer et plusieurs instruments de musique. Il est aussi l'auteur de plus d'une dizaine d'ouvrages dans les matières déjà énoncées. Pour parachever cet exceptionnel parcours, il deviendra l'abbé de Reichenau en 1048, six ans avant son décès et sera béatifié, Saint catholique cité dans nos calendriers le 25 septembre. Pour ce qui concerne les jeux, il est l'auteur d'un Traité du Jeu de Pythagore appelé Aritmomachie et titré "De conflictu arithmimachiae".

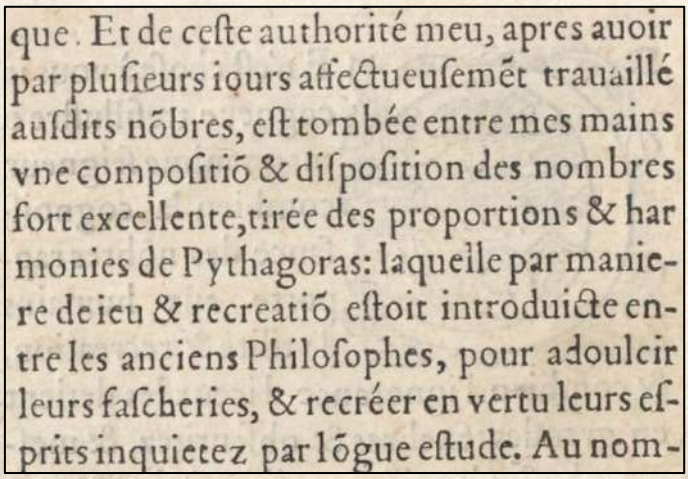


Armoiries d'Altshausen

58. p.106 – Nombre : Le un n'est point considéré comme un nombre selon Pythagore et ses disciples. De même, le zéro n'est pas encore utilisé dans l'Europe médiévale et se retrouve donc absent du jeu de Rithmomachie, si on fait abstraction de l'utilisation de chiffres arabes plutôt que de chiffres romains dans une partie du présent texte et sur certaines reconstitutions du jeu, par simple souci de clarté. Pour l'anecdote, le mot zéro naît en 1485, dérivé du mot italien zero, lui-même une contraction de zefiro qui est une traduction du mot arabe sifr qui signifie vide et donnera aussi

notre mot chiffre. A l'instar des échecs, le zéro serait une invention indienne datant du Vème siècle, reprise par les mathématiciens arabes autour du VIIIème siècle. Si les chiffres arabes sont connus en Europe par les plus érudits à partir du Xème siècle, arrivant par la péninsule ibérique, ils ne remplaceront les chiffres romains dans l'usage commun qu'à la toute fin du moyen-âge, notamment grâce au rôle et aux écrits du mathématicien italien Fibonacci.

59. p.115 ~ e.g. : Les moines copistes du moyen-âge usent de nombreuses abréviations, à l'instar de celle-ci signifiant Exempli gracia, soit "par exemple", encore très utilisée par les anglophones. Les abréviations existent depuis l'antiquité, mais leur usage augmente encore à l'époque médiévale ; pratique qui pourrait être liée au coût du parchemin, mais pourquoi alors laisseraient-ils très souvent des marges aussi importantes ? Pour prévenir la détérioration par les rongeurs ? A moins que ces nombreuses abréviations ne viennent tout simplement alléger le labeur du copiste ou rendre la tâche plus rapide ? Parmi les autres abréviations fréquentes, il y a l'esperluette (&) qui résulte de la ligature contractée des lettres "e" et "t" de la conjonction de coordination "et". On trouve aussi le tilde (~) qui vient se placer sur une voyelle, un "n" ou un "m", pour le n ou m qui devrait suivre. Ainsi bãquet doit se lire banquet. Sur un "p", il permet de contracter la


que. Et de ceſte authorité meu, apres auoir par pluſieurs iours affectueuſemẽt trauaillé auſdits nõbres, eſt tombée entre mes mains vne compoſitiõ & diſpoſition des nombres fort excellente, tirée des proportions & harmonies de Pythagoras: laquelle par maniere de ieu & recreatiõ eſtoit introduicte entre les anciens Philoſophes, pour adoulcir leurs faſcheries, & recréer en vertu leurs eſprits inquietez par lõgue eſtude. Au nom-

Un extrait du livre déjà cité de Claude de Boissière où on aperçoit encore en 1556 tildes et esperluettes. On y constate aussi que "i" vaut pour "j", comme "u" pour "v". Et le "ſ" qui n'est point en fin de mot se lit "s".

syllabe "pre" et sur un "q" la syllabe "que".

60. p.116 – Arithmétique : La suite arithmétique peut également s'exprimer selon une formule plus moderne considérant trois nombres a, b et c.

Nous avons une suite arithmétique si b - a = c - b

61. p.116 – Géométique : La suite géométrique peut également s'exprimer selon une formule plus moderne considérant trois nombres a, b et c.

Nous avons une suite géométrique si b / a = c / b

62. p.116 – Harmonique : La suite harmonique peut également s'exprimer selon une formule plus moderne considérant trois nombres a, b et c. Nous avons une suite harmonique si

c / a = (c - b) / (b - a)

63. p.117 – Suites : S'il vous prend à vouloir entâmer une partie, voici la même liste des suites harmoniques, aussi dites proportions de musique, en chiffres arabes pour plus de simplicité (il n'y en aura pas de trop) : 2, 3, 6 - 3, 4, 6 - 3, 5, 15 - 4, 6, 12 - 4, 7, 28 - 5, 8, 20 - 5, 9, 45 - 6, 8, 12 - 7, 12, 42 - 8, 15, 120 - 9, 15, 45 - 9, 16, 72 - 12, 15, 20 - 15, 20, 30 - 25, 45, 225 - 30, 36, 45 - 72, 90, 120

64. p.123 – Desport : Dérivé du mot médiéval "deport" qui signifie, joie, divertissement ou distraction. Le mot "desport" fût adopté en langue anglaise, devenant le mot "sport" qui ne sera repris tel quel dans la langue française qu'à partir du XIXème siècle.

65. p.123 – Jean Froissart : Chanoine, écrivain et poète né en 1337 et mort en 1410, il est notamment connu pour ses chroniques de l'époque médiévale, sous la forme de plus d'une centaine de manuscrits enluminés, qui couvrent la première moitié de la Guerre de Cent Ans et demeurent aujourd'hui une source historique essentielle pour la



Jean Froissart à genoux devant Gaston III de Foix-Béarn

connaissance du XIVème siècle en France et en Angleterre.

66. p.123 – Leu : Le mot Leu signifie loup en ancien français et le sens originel de l'expression à la queue leu leu correspond à marcher dans la queue du loup, c'est-à-dire à la manière des loups qui marchent en file indienne.

67. p.124 – Trottot Merlot ; Laron Engerrand ; Brimbetelle ; Ostés-moi de Colinet ; Chacelièvre ; Buirette : Ces termes apparaissent bien dans le dictionnaire Godefroy de l'ancienne langue française et de tous ses dialectes du IXème au XVème siècle, écrit par Frédéric Godefroy au XIXème siècle, mais si les articles font bien référence à d'anciens jeux enfantins médiévaux, ils n'en décrivent pas les principes.

68. p.125 – Aigue : Malgré une orthographe fort changeante selon le temps et le lieu, le mot aïgue, aygue, eygue, egue ou aix tire son origine du latin aqua qui désigne l'eau. Le Royaume de France compte pléthore de bourgs ou ruisseaux incluant ce mot pour signifier la présence d'eau, souvent complété d'un qualificatif. Ainsi on trouve en France pas moins de huit ruisseaux du nom d'aïguebelle, désignant un grand cours d'eau. On trouve aussi, villages ou cours d'eau ,bon nombre d'aïgues -vives, s'appliquant à des eaux torrentielles ; d'aïgues blanches, rouges, vertes ou noires ; aussi quelques aïgues-mortes signalant des eaux stagnantes et aussi une cascade d'aïguefolle dans le Gard.

69. p.127 – Durandal : Pour yceusses plaisants médiévistes qui préfèrent jouer aux chevaliers ou aux brutes plutôt qu'aux érudits, je n'apprendrais rien en notant que Durandal est la légendaire épée du Seigneur Roland, Comte de la Marche de Bretagne et neveu de Charlemagne, aussi héros tragique de la Chanson portant son nom. Vostre serviteur en aurait bien profité pour dresser la liste des autres épées légendaires réputées, mais ycelle énumération est si longue que je vous invite à ouvrir Wikipédia et à y rechercher l'article "Liste d'épées légendaires". Ce qui sera l'occasion de mettre pour une fois d'accord érudits et brutes sur le fait que ce site est un indispensable et incroyable trésor de savoirs précieux.

70. p.133 – Osselets : Le jeu d'osselets étant devenu de nos jours un jeu d'adresse destiné aux enfants, les os d'herbivore ont été remplacées par des copies

en métal ou en plastique et leur taille a été sensiblement réduite pour mieux s'adapter aux mains enfantines.

71. p.134 – Jonchets : Ce que raconte ici notre verbeux auteur est, une fois pourrait devenir coutume, sujet à caution car il n'existe, on le comprendra à l'évidence, aucune preuve archéologique de ces jeux de jonchets façonnés à partir de joncs. La pratique médiévale des jonchets de joncs reste une hypothèse déduite de l'étymologie du mot jonchet. En revanche, on a retrouvé des baguettes métalliques de l'époque gallo-romaine pouvant être destinées au jeu. Il existe également, dans des comptabilités princières des XIVème et XVème siècles, des mentions de bastonnets d'ivoire utilisés pour jouer aux jongz. Une lettre de rémission du XVème siècle évoque un jeu d'épingles joué par des enfants qui pourrait avoir un lien avec l'expression "Tirer son épingle du jeu". Le jeu des jonchets fut très populaire au XIXème, utilisant des bastonnets sculptés en forme de figures de cartes à jouer ; un probable cousin du Mikado d'origine asiatique.

72. p.134 – Palme et Empan : Voici deux unités de mesure fort utilisées à l'époque médiévale. La mesure de la palme ou paume varie beaucoup selon les régions et les époques, parfois mesure de la largeur de la paume (entre 7,5 et 10cm) et d'autres fois la distance entre le haut de l'index et le haut de l'auriculaire d'une main ouverte, doigts écartés (soit environ 15cm). Quant à l'empan, il est supposé mesurer la distance entre l'extrémité du pouce et le bout du petit doigt d'une main ouverte, doigts écartés au maximum, soit environ 20 centimètres. Garder cette dernière mesure en tête car elle pourra plus tardivement dans votre lecture bien vous servir.

73. p.136 – Banalités : Les banalités désignent des installations techniques mis à la disposition de la population d'un fief par son Seigneur contre le paiement d'un impôt du même nom. Parmi les plus banales des banalités :), on trouve notamment le four, le moulin ou le pressoir.

74. p.140 – Mourre : Encore activement pratiqué en Corse, en Sardaigne et dans le sud de la France, ce jeu est inscrit à l'inventaire du patrimoine culturel immatériel français depuis 2012.

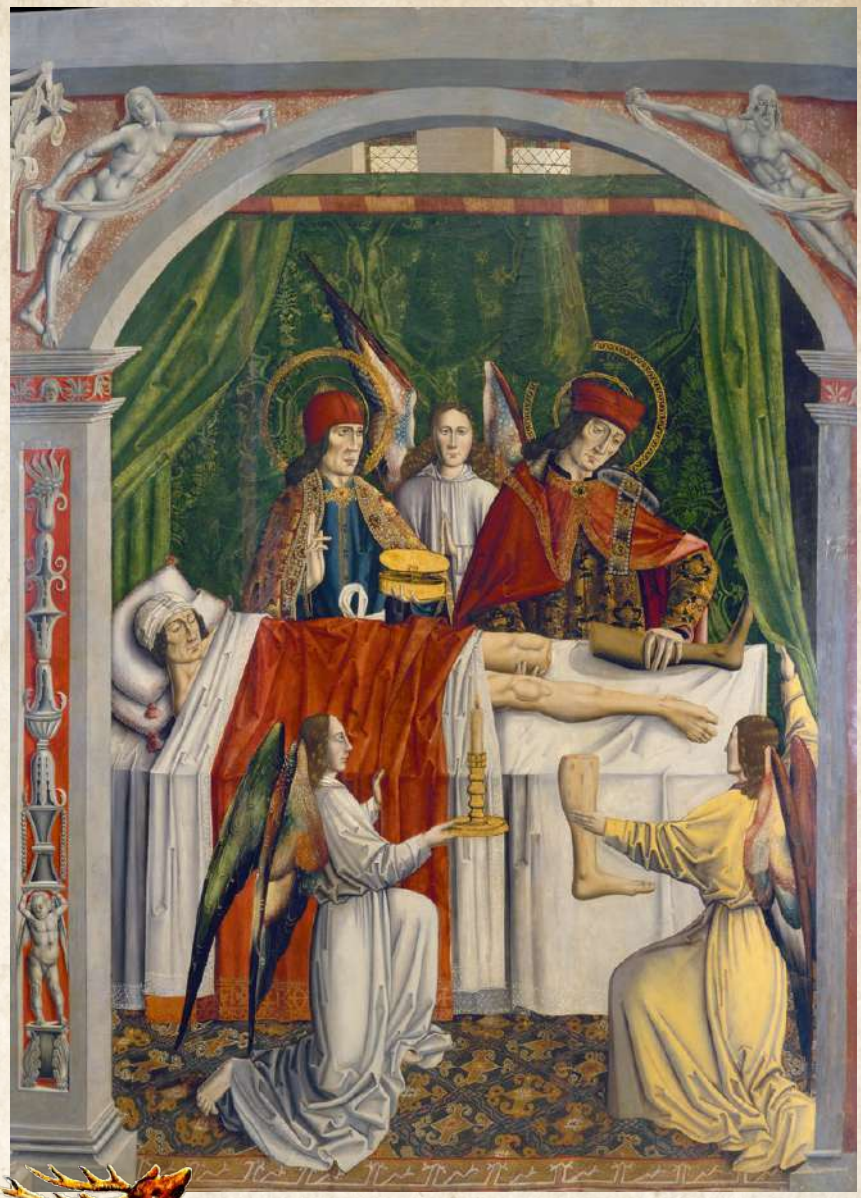
75. p.141 – Arpitan : Langue romane aussi appelée

francoprovençal, parlée dans les régions bordant la croisée des frontières françaises, suisses et italiennes, distincte des langues d'oc et d'oïl.

76. p.141 – Gronopolis : Il s'agit du nom de Grenoble au XVème siècle. La préfecture de l'Isère, qui fût capitale de la province du Dauphinois, porta différents noms selon les époques : Cularo du temps des Allobroges, peuple gaulois, puis Gratianopolitanus, en hommage à l'Empereur Romain Gratien qui dota la cité d'un évêché au IVème siècle. Le nom évoluera encore en Gratianopolitana (IXème siècle), Gratianopolis et Graynovol (XIIIème siècle), puis Grenovo et Graignoble (XIVème siècle), Gronopolis (XVème siècle) et enfin Grenoble à partir du XVIème siècle

77. p.141 – Deux : De ce point de vue, le jeu de Morra est très souventement utilisé à l'époque médiévale comme on utilise aujourd'hui le chifoumi ou jeu de Pierre-Feuille-Ciseaux. Or le Chifoumi est un jeu inventé en Chine qui ne sera que très tardivement pratiqué en Occident, en tout cas bien après le moyen-âge.

78. p.142 – Cosme : Saint Cosme va généralement de pair avec son saint frère Damien et le premier est le saint patron des chirurgiens tandis que le second est celui des pharmaciens. Elevés en Cilicie dans la foi catholique, ils reçurent leur science médicale du Saint Esprit lui-même et comme ce qui est reçu gratuitement doit être donné tout aussi gratuitement, ils s'appliquèrent à soigner tout être vivant qui en éprouvait le besoin, humain ou bétail. Parmi les miracles qui les ont rendus célèbre, la greffe d'une jambe de maure en lieu et place d'une jambe nécrosée a été l'objet de plusieurs oeuvres picturales, comme sur la page précédente. Durant la persécution romaine au IVème siècle, ils sont torturés et décapités en martyres. Aussi nommés les "anargyres" (du grec byzantin, signifiant sans argent), ils sont célébrés le 26 septembre, le lendemain de la Saint Hermann. D'abord enterrés à Cyrrhus, leurs corps, furent ramenés à Rome, sans les têtes qui suivirent plus tard. Les cranes furent transférés de Rome à Brème et Bamberg au Xème siècle avant d'être finalement vénérés à Madrid au XVIème siècle. Ils sont aussi vénérés à Munich où le reliquaire originaire de Brème aurait un temps été en contact avec les



Le Rêve du bedeau : Côme et Damien pratiquant la transplantation miraculeuse d'une jambe, attr. au maître de Los Balbases, v. 1495.

saint crane. Quant aux chefs qui sont les sommets des crane et également reliques sacrées, ils se trouvent dans le trésor de l'Abbaye de Brajeac dans le Cantal, ramenés des croisades par Guy et Raoul de Scoraille vers l'an 1105.

79. p.144 – Eugénie : A l'instar de son époux, la Baronne Eugénie est un personnage fictif, mais cette note nous offre l'opportunité d'évoquer une autre Eugénie, sainte celle-ci ! Sainte Eugénie de Rome, vierge et martyre catholique ainsi qu'orthodoxe, est digne d'intérêt à plus d'un titre. D'une part, Saint Eugénie est initialement célébrée le 25 décembre. Sa fête a donc due être décalée lorsque la susdite date est devenue Noël, fête de la nativité, durant le IVème siècle. D'autre part, Sainte Eugénie est elle-même la fille d'un autre Saint, Cnæus Domitius Philippus, préfet romain d'Egypte qui deviendra Saint Philippe, évêque d'Alexandrie. Enfin, la légende[95] d'Eugénie de Rome recèle bon nombre des lieux communs et travers de l'hagiographie[96] médiévale, sacrifiant tout historicité au bénéfice du divin merveilleux et de l'apologie. Ainsi et pour faire court, Eugénie quitte Rome très jeune avec sa famille pour Alexandrie où son père a été nommé préfet. Belle, vertueuse et studieuse, elle y étudie les lettres grecques et latines tout en repoussant les propositions de mariage. Avec la complicité de deux eunuques chrétiens, Prote et Hyacinthe, elle épouse la foi chrétienne et finit pas se faire baptiser à l'insu de ses parents. Fuyant sa famille et se travestissant en homme, elle parvient à se faire accepter au sein d'un monastère sous le nom d'Eugène. Sa grande piété et ses pouvoirs de guérison font tant grandir sa renommée que tous les moines insistent pour que le frère Eugène succède au père Abbé mourant. La noble et riche Melanthia est miraculeusement guérie d'une fièvre quarte (paludisme) par le jeune et bel abbé. La dame lui fait des avances et lui propose même un avantageux mariage, ce que refuse notre abbé. Melanthia accusera alors, par vengeance, l'abbé d'avoir attenté à son honneur et le père Eugène sera sitôt jugé en public par le préfet lui-même. Pour échapper aux lions et à une mort certaine, notre héroïne n'aura d'autre choix que de révéler son identité et sa féminité, déchirant sa tunique devant tous. La foule clame le nom du Christ et une

boule de feu descend du ciel pour consumer Melanthia. Alors innocentée, Eugénie retrouve avec émotion toute sa famille qui décide de se convertir. Cinquante ans plus tard, Eugénie sera arrêtée et condamnée à mort par l'Empereur Gallien en 257. Sa passion sera l'occasion de quelques nouveaux miracles, mais elle sera finalement décapitée. Ses frères, Avitus et Sergius participeront à l'évangélisation de l'Empire romain.



Sainte Eugénie dévoilant sa féminité devant ses juges - Sculpture de la Basilique Sainte Marie Madeleine de Vezelay

80. p.144 - Rémission : Les lettres de rémission sont des documents octroyés par le pouvoir royal, en fait par les chancelleries ou bailliages de chaque province, permettant de mettre un terme à une procédure judiciaire à l'encontre du justiciable ayant fait ou fait faire la demande de rémission. La rémission est un acte d'indulgence qui a ceci de différent de la grâce qu'il intervient avant le jugement et l'éventuelle condamnation. Il devient interdit de faire référence au délit concerné ou de demander réparation pour ce délit en sus d'une éventuelle réparation déjà accordée dans le cadre de la rémission. Les lettres de rémission apparaissent au XIVème siècle, initialement écrites en latin, puis de plus en plus en français, et décrivent dans le détail les faits relatifs au délit et justifiant la requête. Ces lettres deviendront une colossale source d'information pour les historiens sur la vie quotidienne au moyen-âge, et entre autres sujets pour ce qui concerne les jeux ; soit qu'il s'agisse de disputes ou de rixes provoquées suite à des jeux d'argent ou d'accidents lors de jeux de desport.

81. p.144 - Boule : La longue boule nous laisse bigrement penser à un très probable ancêtre du golf.

82. p.144 – Boule : Quant à la courte, sans aucun doute un ancêtre de la pétanque tant jouée dans le sud de la France et ailleurs.
83. p.144 – Terre : Ce jeu de Billard de terre nous parviendra sous le nom de jeu de croquet.
84. p.145 – Heur : Issu de l'ancien français "our" ou "eur" (XIIème siècle), il signifie chance ou bonne fortune. Un H viendra s'y ajouter au XIVème siècle par confusion avec le mot heure et aussi à l'occasion de la construction des mots "bonheur" et "malheur" qu'on trouve aussi orthographiés "boneur" et "maleur".
85. p.148 – Coudée : La coudée est une unité de mesure datant de la plus lointaine antiquité, à l'instar du pied ou du doigt. Elle est supposée correspondre à la longueur entre le coude et le bout du majeur. La coudée est utilisée dans la bible pour mesurer l'arche de Noé. On sait par ailleurs que Goliath mesurait six coudées et un empan. La longueur de la coudée est en fait variable selon les régions et les époques. Au moyen âge, une coudée faisait au moins deux pieds, mais la plupart du temps, à l'instar de la verge anglaise, ou yard, elle mesurait trois pieds soit environ 90 centimètres, ce qui nous fait un Goliath de cinq mètres quarante et un empan ; un empan dont le lecteur connaît assurément déjà la longueur puisqu'il l'a lue quelques pages avant.
86. p.149 – Roman : A l'origine, le terme roman, dérivé du latin romanus (romain) est uniquement associé aux langues[97] dite romanes issues du latin (italien, portugais, français et espagnol pour ne citer que les plus pratiquées de nos jours). Au moyen-âge, l'usage du latin reste réservé aux écrits et à une classe réduite de lettrés et religieux. Il devient rapidement nécessaire d'écrire et diffuser des textes en langue romane afin de les rendre plus accessibles. C'est au début du XIIème siècle qu'apparaît l'expression "mettre en roman" désignant des traductions en langue romane, qu'il s'agisse de prose ou de vers, de textes officiels, sacrés ou de simples fictions. C'est donc progressivement et par déformation que le roman deviendra bien plus tard un genre narratif, puis un genre littéraire.
L'un des plus anciens et célèbres Romans, au sens de texte en langue romane, directement écrit en langue d'oïl, est celui de Renart. Il s'agit d'un ensemble

de récits animaliers en vers, provenant de différents auteurs entre le XIIème et XIVème siècle. Renart est à l'époque un prénom commun et en l'occurrence le patronyme du goupil qui est le héros de ces histoires. La popularité du personnage fut telle que le nom propre a fini par évincer le nom commun goupil.

Le procès de Renart, enluminure de Thomas de Maubeuge, Roman de Renart, 1580, Folio 114v



87. p.150 – Tonneau : Le jeu du tonneau est un très probable ancêtre d'un autre jeu de palets très populaire en France à partir du XVIIIème siècle et nommé jeu de la Grenouille, constitué d'une planche à trous surmontant des cases accordant différentes valeurs de points. Les trous de la planche sont plus ou moins obstrués par des objets ou obstacles, dont notamment au centre de la planche une grenouille ouvrant la bouche. Ce jeu est inscrit à l'inventaire du patrimoine culturel immatériel en France depuis 2012.

88. p.153 – Paume : Le jeu de paume a apparemment connu de nombreuses variantes selon les régions et les époques. Il connaît une très grande popularité entre le XIVème siècle et le XVIIIème siècle qui participe à standardiser les règles de jeu et le matériel. Le jeu de paume est considéré comme l'ancêtre de la plupart des jeux de raquettes, à l'instar du Tennis et des nombreuses variantes de pelote. Le succès de ce jeu est tel que de nombreuses expressions de notre temps viennent directement de la pratique du jeu :

« Epater la galerie », qui se disait d'un joueur qui, réussissant un beau coup, faisait l'admiration du public massé dans la galerie bordant chaque salle.

« Jeu de main, jeu de vilain » vient du fait que les joueurs pauvres n'avaient pas les moyens de se payer des battoirs. En ancien français,

vilain désigne un habitant des campagnes, par extension une personne pauvre.

« Les enfants de la balle » : A l'origine, on nommait ainsi les enfants des paumiers et fabricants de balles, réputés pour leur adresse précoce. Les comédiens jouant aussi très fréquemment leurs pièces dans les salles de jeu de paume, le sens de l'expression glissa pour désigner aussi bien une personne exerçant le métier de ses parents qu'un enfant de comédiens.

« Prendre la balle au bond » se dit du joueur qui renvoie la balle avant le rebond, ce qui est considéré comme un fort habile coup.

« Peloter » se dit de joueurs jouant sans enjeu, juste pour le plaisir.

« Tripot » : Le nom populaire des salles de jeu de paume s'appliquera avec le temps à tous les lieux de jeu d'argent et par extension les lieux mal famés.

89. p.153 – Point : Qui, découvrant le système de comptage des points au tennis, n'a pas fait une courte pause pensive pour se demander pourquoi ? Pourquoi commencer par 15 ? Puis, admettant qu'il n'y a ni mal, ni difficulté à compter de 15 en 15 pour obtenir 30, pourquoi alors soudain 40 ? Puis pourquoi jeu ? Pourquoi ? D'où tout cela vient-il ? Je crains que nous ne le sachions jamais, car ce que narre ce verbeux Pépin ici n'est qu'une théorie parmi d'autres, ne reposant sur aucune preuve historique comme nous le confirme Jean-Michel Mehl dans "Les jeux en Royaume de France". Désolé !

90. p.154 – Battoir : Le battoir est une raquette de bois pleine. La raquette avec un cordage en chanvre ou en boyau ne se généralisera pas avant le XVIème siècle.

91. p.156 – Choule : On tient le jeu de choule, de chole, de sioule ou de soule comme l'ancêtre des jeux de rugby, de foot-ball et même de hockey dans ses versions avec crosse.

92. p.159 – Ultime : Cette créature dessinée à dextre du mot ultime n'est point une représentation enfantine de Maistre Yoda, mais bien un exemple historique (extrait des décrétales du Pape Grégoire IX, voir ci-contre) de ce que l'on nomme drôleries ou marginalia. A partir du XIIIème siècle et jusque durant la Renaissance, on trouve fréquemment ces dessins, souvent sans rapport avec le texte, dans les marges des manuscrits. Ces scènes



Ci-dessus , la page des décrétales du Pape Grégoire IX datant de 1340, BL Royal MS 10 E IV folio 30v

Ci-dessous et à senestre, des exemples de broleries que l'on peut trouver dans le livre d'heures de Maastricht, manuscrit enluminé du XIVème siècle, British Library Stowe MS 17







grotesques dépeignent des créatures hybrides faisant preuve d'un humour parfois obscène, violent ou blasphématoire qui laisse perplexe les historiens. Sinon, parmi ces choses singulières qu'on trouve dans les marges des manuscrits, on croise aussi des manicules qui, comme sur la page 118, guident l'attention du lecteur.



93. p.160 – Minuscule : Parmi les minuscules d'importance qui marquent l'histoire des codex, il faut bien sur évoquer l'écriture gothique qui semble être le résultat d'une déformation des minuscules carolines par des angles brisés et des arrondis plus anguleux évoquant l'architecture gothique. Les allemands parlent d'ailleurs d'écriture brisée, tandis que d'autres la nomme lettre noire ou "black letter" en anglais. Cette manière d'écrire apparaît au XIème siècle dans le nord de la France, en Flandre et en Angleterre, avant d'arriver un siècle plus tard en Allemagne. Il en existe de nombreuses variantes (textura, rotunda, fraktur, schwabacher) évoquant des polices de caractères que l'on utilise plus guère aujourd'hui que sur les enseignes des tatoueurs, les pochettes de groupe de métal et quelques journaux anglo-saxons de la presse écrite.

94. p.160 – Glose : Une glose est un commentaire ajouté dans la marge ou entre les lignes pour expliquer un élément complexe de langue. Le glossaire est d'un point de vue étymologique un recueil de gloses.

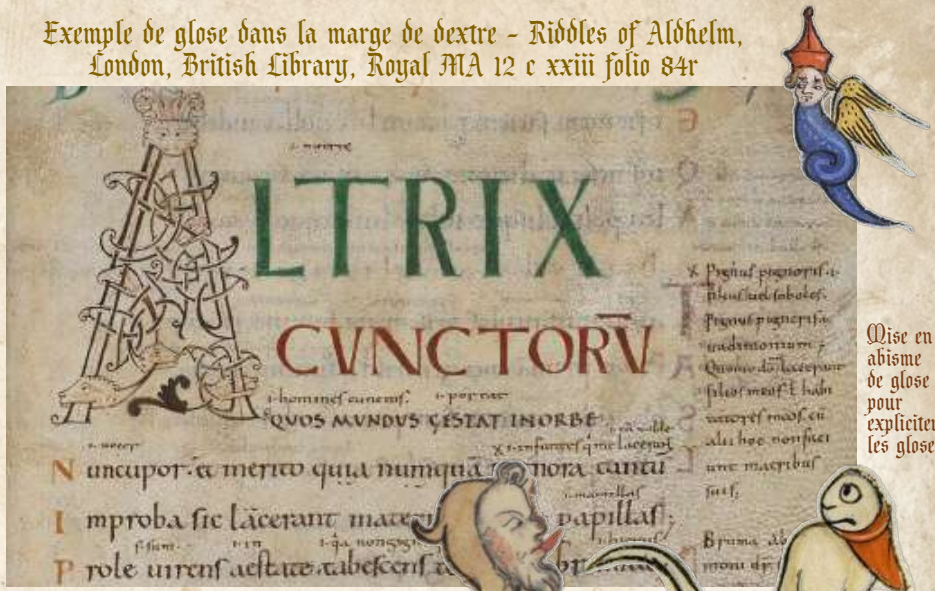


95. p.184 – Légende : Du latin "legenda", signifiant les choses qui doivent être lues, le terme désigne initialement des faits tenus pour vrai et importants à connaître, comme la vie des Saints. Le légendier désignait d'ailleurs un recueil de récits de vies des saints. Ce n'est qu'à partir du XVIème siècle que le sens dérivera vers le récit fictif, merveilleux ou mythique, peut-être en partie le résultat des abus des romans hagiographiques.

96. p.184 – Hagiographie : L'hagiographie, du grec hagios, "saint" et graphie, "écriture" est l'écriture de la vie des saints.

97. p.187 – Langues : Les langues romanes principales parlées en 1456 dans le Royaume de France, outre le latin lui-même, sont essentiellement la langue d'oïl (au nord de la France) et la langue d'oc (au

Exemple de glose dans la marge de dextre - Riddles of Aldhelm, London, British Library, Royal MA 12 c xxiii folio 84r



sud) auxquelles on peut ajouter l'Arpitan au nord du Dauphiné. Ces langues sont elles-mêmes des ensembles de nombreux dialectes locaux. En 1539, François 1er fait du Français (en fait la langue d'oïl qui a évolué depuis l'ancien jusqu'au moyen français) la langue officielle du Royaume de France. Le comparatif ci-dessous donne une idée des différences et des évolutions de ces langues.

Ainsi s'achèvent ces notes de fin de tapuscrit et je crois qu'il est grand temps, avant que ces grotesques créatures ne finissent par tout envahir.



Latin	Claudit semper fenestram antequam cenat.
Latin vulgaire	Claudit semper illa fenestra antequam de cenare.
Langue d'oïl	Ele clot sempres la fenestre ainçois que cener
Arpitan ancien	Elli cloit sempres la fenestra ancis que cenar
Langue d'oc	Barra totjorn la fenèstra abans de sopar.
Arpitan	Elli cloît tojorn la fenêtra devant que de dênar.
Français	Elle ferme toujours la fenêtre avant de dîner.



Index pas tant anachronique des jeux cités

Une première liste de noms soulignés suivis de "(jeux de)" évoque des familles de jeu dans un essai de classification applicable aux jeux médiévaux, tandis que la liste suivante regroupe des jeux individuels appartenant à une famille de la première liste. La mention [règles] signale la ou les page(s) contenant les règles du jeu si elles sont présentes dans le livre.

◉ Cartes (Jeux de) – Famille des jeux avec une composante de hasard utilisant les cartes pour principal accessoire. À noter que l'apparition des jeux de carte reste très tardive dans le moyen-âge et que cette famille de jeux s'est réellement popularisée et développée durant la renaissance - Pages XVI ; XX-XXIII

◉ Dés (Jeux de) – Famille de jeux avec une composante de hasard utilisant des dés comme accessoire principal, sans aucun doute la famille des jeux médiévaux les plus populaires - Pages XIV-XIX

◉ Desport (Jeux de) – Famille de jeux d'adresse et d'exercice, le plus souvent joués en plein air et que l'on nomme ici de desport car c'est le mot français à l'origine du mot anglais "sport", qui signifiait initialement divertissement - Pages CXLIII-CXLVII ; CLXXI ; CLXXIII

⊙ Balle (jeux de) – Sous-famille des jeux de desport utilisant une balle pour principal accessoire - Page CXLIII

⊙ Battes (jeux de) – Sous-famille des jeux de desport utilisant une batte pour principal accessoire - Page CXLV

⊙ Boule ou billes (jeux de) – Sous-famille des jeux de desport utilisant des boules ou billes pour principal accessoire - Pages CXLIII-CXLIV

⊙ Palets (Jeu de) – Sous-famille des jeux de desport, mobilisant l'adresse du joueur et utilisant des palets pour principal accessoire - Page CXLIV-CXLV

◉ Plateau (Jeux de) – Famille des jeux joués avec des pions évoluant sur une grille, un tablier ou un plateau de jeu - Pages LIV -CXVII

⊙ Mérelle (jeux de) – Sous-famille des jeux de plateau utilisant comme support une grille tracée à même le sol ou gravée sur un support - Pages LXVI-LXXIV ; CLXVI

⊙ Tables (jeux de) – Sous-famille des jeux de plateau utilisant tous des pions nommés tables et un plateau nommé tablier, matériel qui fut plus tard utilisé pour les jeux de trictrac, jacquet et backgammon – Pages LIV-LXV
⊙ Tafl (Jeu de) – Sous-famille des jeux de plateau rassemblant des jeux asymétriques d'Europe du nord – Pages LXVIII ; LXXVII-LXXIX
⊙ Société (Jeux de) – Famille de jeux d'esprit et de relations humaines joués en groupe ou en société et ne nécessitant le plus souvent pas ou très peu de matériel – Pages CXXII-CXLII

–

◈ Adeviniaux – Jeu de société – Pages CXXIV-CXXV ; CXLI-CXLII [règles]
◈ Alea Evangeli –Jeu de tafl – Page LXVIII
◈ Alquerque ou Mérelle de 12 – Jeu de mérelle – Pages LXVII ; LXXIV-LXXV [règles] ; CLXVII
◈ Ard-Ri – Jeu de tafl – Page LXVIII
◈ Au plus près du couteau – Jeu de palets – Page CXLVIII [règles]
◈ Autant sur l'un que sur l'autre – Jeu de dés – Page XXIX [règles]
◈ Balle au cercle – Jeu de desport – Page CLXIII [règles]
◈ Barres – Jeu de desport – Pages CXXIV-CXXV ; CXLV
◈ Billard de terre – Jeu de boules – Pages CXLIV; CLXXIII
◈ Billote, La – Jeu de palets – Page CXLV
◈ Brandubh – Jeu de tafl – Page LXVIII
◈ Catur – Jeu de plateau malais – Page LXXXVI
◈ Chapifol – Jeu de société – Page CXXXVII
◈ Chatrang – Jeu de plateau perse – Pages LXXXVI-LXXXVII
◈ Chaturanga – Jeu de plateau indien – Pages LXXXVI-LXXXVII ; XC
◈ Chifoumi – Jeu de société – Page CLXXII
◈ Cligne-musette – jeu de société enfantin – Page CXXV [règles]
◈ Colin-Maillard – jeu de société – Page CXXXVI [règles]
◈ Court baston – Jeu de desport – Pages CLI-CLII [règles]
◈ Courte boule – Jeu de boules – Pages CXLIV ; CLXXIII
◈ Cul de chouette – Jeu de dés – Pages XXX ; CLXVI

◈ Croix ou pile - Jeu de société - Page CXXIII
◈ Demi hasard ou Medio azar - Jeu de dés - Pages XXVI-XXVII [règles]
◈ Doblet ou Doublet - Jeu de tables - Pages LXI-LXII [règles]
◈ Douze frères ou Douze chiens - Jeu de tables - Pages LX-LXI [règles]
◈ Dringuet - Jeu de dés - Page XXXIII [règles]
◈ Echecs - Jeu de plateau - Pages LXXXIII-XCVIII [règles] ; CLXX
◈ Erbelette - Jeu de société - Pages CXXIV-CXXV
◈ Faille, La - Jeu de tables - Pages LXIV-LXV [règles]
◈ Foot-ball - Jeu de balle - Page CLXXV
◈ Franc carreau - Jeu de desport - Page CXLIX [règles]
◈ Franc du carreau, Le - Jeu de palets - Page CXLIX [règles]
◈ Grenouille, La - Jeu de palets (à ne pas confondre avec le jeu de société médiéval qui s'appelle aussi jeu de la grenouille) - Page CLXXIV
◈ Grenouille, La - Jeu de société (à ne pas confondre avec le jeu de palets bien plus tardif et non médiéval qui s'appelle aussi jeu de la grenouille) - Page CXXXVII [règles]
◈ Grièche, La - Jeu de dés - Page XVI
◈ Gwyddbwyll - Jeu de tafl - Page LXVIII
◈ Halatafl ou Jeu du renard et des poules - Jeu de tafl - Pages LXVIII ; LXXVII [règles]
◈ Hautes coquilles, Les - Jeu de société - Pages CXXIV-CXXV ; CXXXVII
◈ Hnefatafl - Jeu de tafl - Page LXVIII
◈ Hockey - Jeu de desport - Page CLXXV
◈ Hofämterspiel ou Jeu des Offices - Jeu de cartes - Pages XXXVIII-XLIII
◈ Janggi - Jeu de plateau coréen - Pages LXXXVI ; CLXIX
◈ Jonchets - Jeu enfantin de desport ou de société - Pages CXXVII ; CXXXIV-CXXXV [règles]
◈ Karnöffel - Jeu de cartes - Pages XXXIV-XXXVII [règles], CLXVI
◈ Lièvre (Le) et les chasseurs ou De Cercar la lievre - Jeu de mérelle - Pages LXXV-LXXVI [règles]
◈ Longue boule - Jeu de boules - Page CXLIV



◈ Makruk - Jeu de plateau thaï - Pages LXXXVI ; CLXIX
◈ Mécontent, Le - Jeu de cartes - Pages XLIV [règles], CLXVI
◈ Mérelle de trois - Jeu de mérelle - Pages LXX-LXXI [règles], CLXVII
◈ Mérelle de neuf ou Jeu du Moulin - Jeu de mérelle - Pages LXVI ; LXXI-LXXIII [règles], CLXVII
◈ Mourre, La ou Morra - Jeu de société - Pages CXL-CXLI [règles] ; CLXXII
◈ Naïb - Jeu de cartes - Pages XX-XXI
◈ Noix, Jeux de - Jeu de desport enfantin - Pages CXXX-CXXXI [règles]
◈ Osselets, Les - Jeu de dés et jeu de desport enfantin - Pages CXXVII ; CXXXII-CXXXIII [règles]
◈ Paume, jeu de - Jeu de balle - Pages CLIII-CLV [règles] ; CLXXIV
◈ Pelote - Jeu de balle - Page CLXXIV
◈ Pétanque - Jeu de boules - Page CLXXIII
◈ Petteia, La - jeu de table ou de plateau grec - Pages LXXXV ; CLXVIII
◈ Pince-Meurine - Jeu de société - Page CXXXVII
◈ Pochen ou Poque - Jeu de cartes - Pages XLVIII-LI [règles] ; CLXVI
◈ Qui me fery - Jeu de société - Pages CXXIV-CXXV ; CXXXVII [règles]
◈ Quilles - Jeu de desport - Page CXLIV
◈ Rafle ou Rifa - Jeu de dés - Page XXVIII [règles] ; CLXVIII
◈ Rafle pavoisée velue - Jeu de dés - Page XXX-XXXII [règles] ; CLXVI
◈ Renard et les poules, Le ou Halatafl - Jeu de tafl - Pages LXVIII ; LXXVII [règles]
◈ Rithmomachie ou Arythmomachie - Jeu de plateau - Pages CI-CXVII [règles] ; CLXX
◈ Roy qui ne ment - Jeu de société - Pages CXXIV-CXXV ; CXXXVII-CXXXVIII [règles]
◈ Rugby - Jeu de balle - Page CLXXV
◈ Saint Cosme - Jeu de société - Page CXLII [règles]
◈ Senet - Jeu de table ou de plateau égyptien - Pages LXXXV ; CLXX

◈ Shatar - Jeu de plateau mongol – Pages LXXXVI ; CLXX
◈ Shatranj - Jeu de plateau arabe – Pages LXXXVI-LXXXVII
◈ Shogi - Jeu de plateau nippon – Pages LXXXVI ; CLXIX
◈ Sit-tu-yin - Jeu de plateau birman – Pages LXXXVI ; CLXX
◈ Six, deux et un ou Seis, dos e as - Jeu de tables – Pages LXII-LXIV [règles]
◈ Soule, La – Jeu de desport – Pages CXLIII ; CLVI-CLVII [règles] ; CLXXV
◈ Tablut - Jeu de tafl – Pages LXVIII ; LXXVIII-LXXVIX [règles]
◈ Tali - Jeu de dés – Page CXXXII [règles]
◈ Tarot - Jeu de cartes – Page XXII
◈ Tawl-bwrdd - Jeu de Tafl – Page LXVIII
◈ Tennis – Jeu de balle – Page CLXXIV
◈ Tonneau, Jeu du – Jeu de palets – Page CL [règles] ; CLXXIV
◈ Trente-et-un - Jeu de cartes – P.XLV-XLVII [règles] ; CLXVI
◈ Xiangqi - Jeu de plateau chinois – Pages LXXXVI ; CLXIX



Index intermittemment anachronique des personnages historiques cités

Noms (trié par défaut sur le prénom) et le cas échéant surnom ou nom d'usage, années de naissance et de mort – (Titres / métiers)

◈ Abu al-Faraj al-Isfahani, 897-967 – (Poète, musicien, historien et écrivain arabe) – Page LXVII
◈ Agnès de Poitou, entre 1020 et 1030-1077 – (Duchesse de Souabe, Reine de Germanie et Impératrice du Saint Empire romain germanique) – Page CLXX
◈ Alexandre II ou Anselmo de Biaggo, 1010-1073 – (156ème Pape de l'église catholique) – Pages XC ; CLXIX
◈ Alexandre VI ou Rodrigo de Borja, 1431-1503 – (214ème Pape de l'église catholique) – Page CLXV
◈ Alfonso X ou Alphonse X, dit le Sage ou le Savant, 1221-1284 – (Roi de Castille, de Gallice et de Léon, Roi des Romains) – Pages III ; VII-X ; XVI ; XVIII ; XXVI-XXIX ; LVI-LIX ; LXVII-LXVIII ; LXX ; LXXV ; LXXXVII ; XCIV-XCVII ; CLXIV

◈ Aristote, 384 av. J.-C.-322 av. J.-C. - (Philosophe et polymathe grec) - Pages CIII ; CXXVI
◈ Auguste ou Caius Octavius ou Caius Iulius Caesar Octavianus, 63 av. J.-C.-14 apr. J.-C. - (Fils adoptif de son grand oncle Jules César et Premier Empereur romain) - Pages CXXX ; CXXXII



◈ Boèce ou Anicius Manlius Severinus Boëthius, 480-524 - (Philosophe, homme politique latin et saint catholique) - Pages CII-CIV ; CX ; CXII ; CXVII ; CXXVI
◈ Charles V, dit le Sage, 1338-1380 - (Roi de France, Régent du Royaume de France, Duc de Touraine, Duc de Normandie, Dauphin de Viennois) - Pages XVIII ; CLVII
◈ Cicéron ou Marcus Tullius Cicero, 106 av. J.-C.-43 av. J.-C. - (Homme d'état, philosophe et écrivain romain) - Page CXL
◈ Euclide, dit parfois Euclide d'Alexandrie, ?-? - (Mathématicien grec) - Pages CIII ; CV
◈ Eustache Deschamps, 1340-1404 - (Poète, écrivain et huissier d'armes) - Page XXXIII
◈ Frédéric-Eugène Godefroy, 1826-1897 - (Philologue et lexicologue romaniste français, auteur d'un dictionnaire de l'ancienne langue française) - Page CLXXII
◈ Goliath ou Goliath de Gath ou Jalout, ?-? - (Personnage biblique du Tanakh et de l'ancien testament ou coranique sous le nom de Jalout) - Pages CLXXIV ; CLXXV
◈ Henri IV de Castille, dit l'Impotent, 1425-1474 - (Roi de Castille et de Léon, Comte de Barcelone) - Page III
◈ Henri VII d'Angleterre ou Henri Tudor, 1457-1509 - (Comte de Richmond, puis Roi d'Angleterre) - Page CLXV
◈ Hermann Contract de Reichenau ou Hermannus Contractus, 1013-1054 - (Moine de l'ordre de Saint Benoît, écolâtre, savant et hymnographe, également saint catholique) - Page CIV
◈ Homère, VIIIème siècle av. J.-C. - (Poète épique de la Grèce antique) - Page CLXVIII
◈ Honorius II ou Pierre Cadalus, 1009-1072 - (Evêque de Parme et antipape de 1061 à 1064) - Page CLXX
◈ Horace ou Quintus Horatius Flaccu, 65 av. J.-C.-8 av. J.-C. - (Poète latin) - Pages I ; XV

◈ Jean 1er, dit l'Aveugle, 1296-1346 – (Roi de Bohème, Comte du Luxembourg) – Page XXXVIII
◈ Jean Froissart ou Jehan Froissart, 1337-1410 – (Chanoine, écrivain, historien et chroniqueur de la guerre de cent ans) – Pages CXXIII-CXXVI ; CXLV ; CLXXI
◈ Jean Trenchant, XVIème siècle – (Mathématicien français) – Page CLXVIII
◈ Juvénal ou Decimus Iunius Iuvenalis, 55-128 – (Poète satirique romain) – Page CXLIII
◈ Ladislas 1er, dit le Posthume, 1440-1457 – (Roi de Hongrie et de Croatie, Roi de Bohème, Duc et Archiduc d'Autriche) – Page XXXVIII
◈ Leonardo Fibonacci ou Léonard de Pise, 1170-1250 – (Mathématicien italien notamment connu pour sa suite) – Page CLXXI
◈ Nicolas II ou Gérard de Bourgogne, 900-1061 – (155ème Pape de l'église catholique) – Page CLXX
◈ Nicomaque de Gerase, 60-120 – (Philosophe et mathématicien néo-pythagoricien) – Page CIII
◈ Ovide ou Publius Ovidius Naso, 43 av. J.-C.-18 apr. J.-C. – (Poète romain) – Page CXXX
◈ Palamède, ?-? – (Personnage mythologique grec supposé Prince eubéen et descendant des Rois Belos et Danaos) – Pages LXXXV ; CLXVIII
◈ Pétrone ou Petronius Arbiter, ?-? – (Ecrivain poète et satiriste romain) – Page CXL
◈ Philippe V, dit le long, 1293-1322 – (Roi capétien de France et de Navarre) – Page CLVII
◈ Pietro Damiano ou Petrus Damianus, 1007-1072 – (Ermite, puis Cardinal-évêque, Légat du Pape et Saint Catholique) – Page XC
◈ Platon, 428 av. J.-C.-347 av. J.-C. – (Philosophe grec) – Page CIII
◈ Polydore Virgile ou Polydorus Virgilius, 1470-1555 – (Ecrivain et historien italien) – Pages XIV ; CLXV
◈ Porphyre de Tyr, 234-305 – (Philosophe néoplatonicien d'origine phénicienne) – Page CIII
◈ Pythagore, 580 av. J.-C.-495 av. J.-C. – (Philosophe et mathématicien grec) – Pages CIII ; CXVII ; CLXX

◈ Roger Bacon, 1220-1292 – (Philosophe, savant et alchimiste anglais) – Page CIV
◈ Rutebeuf, 1245-1285 – (Poète français médiéval) – Pages XVI-XVII ; CLXV
◈ Saint Louis ou Louis IX, dit le Prud'homme, 1214-1270 – (Roi de France capétien et Saint catholique) – Pages XVIII-XIX
◈ Sigismond de Luxembourg, 1368-1437 – (Roi des Romains, Empereur du Saint Empire, Roi de Hongrie, Roi de Bohème, Electeur de Brandebourg et Duc du Luxembourg) – Page XXXVIII
◈ Sissa Ibn Dahir, ?-? – (Personnage mythique indien supposé être l'inventeur du jeu de Chaturanga, lointain ancêtre des échecs) – Page LXXXIV-LXXXV ; CLXVII
◈ Suétone ou Caius Suetonius Tranquillus, 71-140 – (Historien et biographe romain, notamment l'auteur de *La vie des douze Césars*) – Page CXXX
◈ Tacite ou Publius Cornelius Tacitus, 58-120 ap. J.-C. – (Ecrivain, historien et sénateur romain) – Page XV
◈ Thomas Bradwardine, 1290-1349 – (Archevêque anglais, mathématicien, philosophe et théologien) – Page CIV



Index & sources anachroniques des illustrations et documents

Toutes choses classées par page d'apparition dans le tapuscrit et accompagnées d'une description et de leur source.

◈ Page VII : Alfonso X et sa cour - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0065r - cf. sitographie
◈ Page IX : Présentation des trois familles de jeux à un Seigneur Maure - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0002v - cf. sitographie
◈ Page XIII : Jeu de dés - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0084v
◈ Page XIV : Tables de jeux de dés - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0066r
◈ Page XVII : Extrait de la Grièche d'hiver de Rutebeuf - https://www.moyenagepassion.com/index.php/2019/11/30/la-grieche-hiver-une-poesie-medievale-anthologie-rutebeuf-miseres-joueur/

◈ Page XVIII : Rixe aux tables de jeux - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0070v
◈ Page XIX : Extraits de la grande ordonnance de Saint Louis de 1254 - Les structures politiques de l'Occident médiéval, Paris, 1969, p. 229-230
◈ Page XX : Carte à jouer imprimée de la Dynastie Ming - https://fr.wikipedia.org/wiki/Carte_à_jouer
◈ Page XXI : Carte à jouer du jeu de Naïb - https://www.wope.co.uk/egypt/mamluk-playing-cards
◈ Page XXI : Carte à jouer avec enseignes latines - https://www.wope.co.uk/
◈ Page XXIII : Enseignes des cartes à jouer - https://fr.wikipedia.org/wiki/Carte_à_jouer
◈ Page XXV : Perdre au jeu de dés - Hugo de Trimberg: Der Renner . Johann Hartlieb: Roman d'Alexandre - Cod. Bodmer 91 Folio 93r - XVème siècle
◈ Page XXVII : Jeu de demi-hasard - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0070r
◈ Page XXIX : Jeu d'autant sur l'un que sur les deux autres - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0069r
◈ Page XXX : Table de jeux de dés - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0068r
◈ Pages XXXIV & XXXVI : Cartes de Karnöffel - https://karten-haus.ch/SpieldesMonats/Monat_2011_05.htm
◈ Pages XL-XLIII : Cartes de Hofämterspiel - https://fr.wikipedia.org/wiki/Hofämterspiel
◈ Pages XLVII : Joueurs de cartes - Miniature du manuscrit Guiron le courtois de Meliadus - British Library manuscript Add MS 12228, date 1352-1362
◈ Pages LI : Joueurs de cartes - Trouvé sur plusieurs sites et banques d'image sans source identifiée
◈ Pages LIII : Joueurs de tables - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0085v
◈ Pages LIV : Alfonso X écoutant une lecture - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0001r
◈ Pages LVI : Artisans confectionnant un tablier de jeu - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0073r

◈ Pages LVII : Jeu de tables à quatre joueurs - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0089v
◈ Pages LVIX : Joueurs de tables - Trouvé sur plusieurs sites et banques d'image sans source identifiée
◈ Pages LX : Jeu des douze frères - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0074r
◈ Pages LXI : Jeu du Doblet - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0074v
◈ Pages LXIII : Jeu de Six, deux et as - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0075v
◈ Pages LXVI : Scriptorium - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0001v
◈ Pages LXIX : Joueurs de mérelles - Bodleian Library MS. Bodl. 264, Roman d'Alexandre, 1338-44; 112r
◈ Pages LXX : Mérelle de III - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0093v
◈ Pages LXXII : Mérelle de IX - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0092v
◈ Pages LXXIV : Joueurs d'Alquerque - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0091v
◈ Pages LXXVI : Jeu du lièvre et des chasseurs - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0092r
◈ Pages LXXIX : Jeu du Tablut - Montage superposant un tablier de tablut sur une enluminure du Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0058v
◈ Pages LXXVI : Acedrex de diez - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0082v
◈ Pages LXXXIII : Dames jouant aux échecs - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0005r
◈ Pages LXXXIV : Artisans confectionnant un échiquier et tournant des pièces - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0003r
◈ Pages LXXXV : Problème d'échecs - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0011v
◈ Pages LXXXVI : Problème d'échecs - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0012r
◈ Pages LXXXVII : Problème d'échecs - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0025r

◈ Pages LXXXIX : Le Roy Otto IV de Brandenbourg jouant aux échecs avec une dame, entre 1305 et 1340 - Codex Manesse Heidelberg University Library, Cod. Pal. germ. 848, folio 13r
◈ Pages XCI : Joueurs d'échecs - Miniature de l'ouvrage de Jacques de Cessoles Liber de moribus, XIVe siècle.
◈ Pages XCI : Joueurs d'échecs - Trouvé sur Chess.com sans source identifiée
◈ Pages XCV : Nobles dames enseignant les échecs - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0016r
◈ Pages XCVI : Jeu des Quatre-saisons - Libro de los juegos de ajedrez, dados y tablas - Folio 0088v
◈ Pages CI : Pythagore enseignant - Chrétien Legouais, Appartient à l'ensemble documentaire Rtmgusl, Ovide (0043 av. J.-C.-0017), 1325, Bibliothèque municipale de Rouen, Ms O 4 f9eg 391 detail
◈ Pages CII : Philosophie et les sept arts libéraux - Codex Hortus deliciarum. Copie colorée de 1818 à partir d'un original datant de 1180, détruit depuis - Wikipédia
◈ Pages CIII : Boèce - Cambridge, University Library Ii.3.12, fol. 61v, inset, daté début XIIème, auteur inconnu - Wikipédia
◈ Pages CV : Herman de Reichenau & Euclide - Bodleian Library, Ashmole MS 304, folio 2, XIIIème, auteur inconnu - Wikipédia
◈ Pages CX : Boèce enseignant - Consolation de Philosophie, MS Hunter 374 (V.1.11), Glasgow University library, daté 1385
◈ Pages CXI : Philosophie offrant des ailes à Boèce - Consolation de Philosophie, Auteur Boèce, 1372 - Collections de la Bibliothèque Municipale de Rouen, miniature n°5
◈ Pages CXI : Boèce et Philosophie - Consolation de Philosophie, Auteur Boèce, 1372 - Wikipédia
◈ Pages CXI : Placement initial des pièces de Rithmomachie - Source Wikipédia à partir de l'ouvrage de Claude de Boissière référencé dans la sitographie
◈ Pages CXVII : Boèce et Pythagore entourant Arithmétique - Typus Arithmeticae de Margarita Philosophica, 1508, Gregor Reisch
◈ Pages CXXI : Jeu de palets - Codex Manesse, UB Heidelberg, Cod. Pal. germ. 848, fol. 339r
◈ Pages CXXII : Jeu de batte et d'esteuf - Codex Cantigas de Santa Maria, 1280, auteur inconnu - Wikimédia Commons

◈ Pages CXXIV : Trettie de l'espinette amoureuse - Extrait, Poème de Jean Froissard - Wikisource
◈ Pages CXXVI : Jeux enfantins - Gravure de la fin du moyen-âge, auteur Coménius, 1658
◈ Pages CXXVII : Marionnettes de chevaliers - Codex Hortus deliciarum, Herrad of Landsberg, Date: c.1167 - c.1185; Hohenburg Abbey, France
◈ Pages CXXIX : Enfant jouant au cheval-baston - Trouvé sur Pinterest.com sans source identifiée
◈ Pages CXXXVI : Noble assemblée - Bodleian Library MS. Bodl. 264, Roman d'Alexandre, 1338-44
◈ Pages CXXIX : Fête à la cour - Bodleian Library MS. Bodl. 264, Roman d'Alexandre, 1338-44, 108v
◈ Pages CXLIII : Jeu de quilles XIIIème siècle - Biblia Porta, f. 364r, Lausanne
◈ Pages CXLVII : Jeu de lancer de rochers - Codex Manesse, UB Heidelberg, Cod. Pal. germ. 848, fol. 115r
◈ Pages CXLIX : Jeu de franc carreau - Bodleian Library MS. Bodl. 264, Roman d'Alexandre, 1338-44
◈ Pages CXLIX : Jeu de court baston carreau - Bodleian Library MS. Bodl. 264, Roman d'Alexandre, 1338-44
◈ Pages CXLIX : Jeu de paume - Middeleeuws jeu de paume.jpg from Wikimedia Commons

Noms d'oiseaux dans des bulles médiévales



Sources bibliographiques et sitographiques, si anachroniques que mises au fin fond de la toute fin du tapuscrit, précédées d'un avertissement

Avertissement donc ! Les esprits les plus agiles l'auront compris bien avant que d'atteindre yceelle page, le présent objet livresque est un jouet ; un jouet au sens premier du terme ! Comme l'enfant qui joue au cow-boys et aux indiens a nécessairement besoin d'un colt peacemaker, même de pacotille, pour venir rehausser son stetson à large bords ou alors d'un simulacre de tomahawk pour sublimer sa coiffe de chef sioux ; comme encore le chevalier des jeux de rôles ne peut se passer d'une épée un tant soit peu clinquante pour venir transcender son harnois de métal ; il est aussi des animateurs de fêtes médiévales qui ressentent l'impérieuse nécessité d'armer leur bras d'un crédible manuscrit enluminé afin de parachever leur costume de docte érudit surgissant du passé.

Si ce semblant de codex tente donc de faire illusion et de se faire immersif, Il se veut aussi utile et s'emploie à s'élever au rang de jouet éducatif. Il est ainsi supposé contenir ce que l'animateur d'un atelier pédagogique sur les jeux du moyen-âge a besoin de connaître en terme de vulgarisation historique, d'anecdotes amusantes ou singulières et bien sur de règles de jeux abordables et distrayantes pour un public bigarré, tantôt familial, tantôt joueurs experts, tantôt simples amateurs d'histoires, tantôt passionné par l'Histoire.

Ce jouet éducatif se satisfait de son double statut, bien conscient de ce qu'il n'est point par ailleurs : ce livre n'est point le résultat d'un travail académique, universitaire ni scientifique, rigoureux et méthodique. Il exploite peu de sources primaires, beaucoup de sources secondaires, voire tertiaires, à l'instar de Wikipédia qui, s'il constitue un véritable trésor de connaissances, laisse une place à de possibles approximations ou erreurs. J'ai limité ce risque en privilégiant sur Wikipédia les articles de qualité et en recoupant les différentes sources utilisés, parmi lesquelles les précieux travaux de passionnés des jeux citées plus bas. Tout cela se devait d'être précisé, c'est chose faite !

Et si vous voyez un jour au détour d'une fête médiévale un blason d'or au pourceau rampant et au chef de gueules chargé d'une bande de trois glands d'or, il se pourrait bien que Pépin le verbeux ne soit pas loin, au milieu de ces jeux d'un autre temps, et qu'il vous invite à jouer le temps qu'il vous plaira...

Bibliographie

BASTIEN Julie – ***Recueil d'activités médiévales***, Jeux de tables, de taverne et de dés, Québecor Editions

MASCORT Jean-Manuel – ***Les jeux du Moyen-Age***, Collection Territoires de jeux, Novembre 2025, Le Comptoir des jeux

MEHL Jean-Michel – ***Les Jeux au Royaume de France***, Du XIII^e^ au début du XVI^e^ siècle, Novembre 1990, Editions Fayard

MÜLLERS Fabian & JONQUAY Sylvestre – ***Les jeux au Moyen-Age***, Edition enrichie et complétée, Mars 2016, Editions La Muse

Sitographie

Dossier Jeux médiévaux Aisling-1198 - https://www.aisling-1198.org/dossiers/jeux-medievaux/

Wikipédia – Portail Moyen-Âge - https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Moyen_âge

Wikipédia – Portail des Jeux - https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Jeux

Dictionnaire Godefroy - https://micmap.org/dicfro/search/dictionnaire-godefroy/

Dictionnaire Godefroy / Complément - https://micmap.org/dicfro/search/complement-godefroy/

Lexique Godefroy - https://micmap.org/dicfro/search/lexique-godefroy/

The world of playing cards - https://www.wopc.co.uk/

Patrimonio nacional – Libro del Axedrez, dados e tablas - https://rbme.patrimonionacional.es/s/rbme/item/13125#?xywh=-3518%2C-208%2C9530%2C4160

BNF Gallica – Numérisation du livre de Claude de Boissière – Le très excellent et ancien jeu pythagorique, dict Rythmomachie, fort propre et très util à la récréation des esprits vertueux, pour obtenir vraye et prompte habitude en tout nombre & proportion : Illustré par Maistre

Claude de Boissière Daulphinois, & nouvellement amplifié par le mesme autheur - https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k87026712
Jeux & Stratégie n°26, contenant un article complet sur la Rithmomachie - https://archive.org/details/jeux-et-strategie-26/page/32/mode/2up



Colophon & Remerciements

Un jouet documentaire élaboré par Hervé Schneider qui prie pour que Pépin ait été moins verbeux que divertissant et plus savant que pompeux.

De bienveillants remerciements à ycelles gentilles lectrices et yceusses gentils lecteurs qui sont parvenus jusqu'ici en empruntant le sens idoine de lecture et sans trop ignorer de pages en chemin. Puissiez-vous en sortir en y ayant trouvé quoi que ce soit de positif en sus de la présente bénédiction !

De très chaleureux remerciements à yceusses proches, amis, parents ou enfants qui m'ont aidé, soutenu, encouragé, d'une manière ou d'une autre à achever ce bel ouvrage ! A gente et belle Dame Séverine à qui je dois d'avoir pu relier ce codex de la plus appropriée des manières ! A Sire Philippe de la Sauge, ami précieux et avisé conseiller, preste et docte correcteur ! A Maistre Elwin aussi, plume du Bestiaire à qui je dois, entre autres choses, la découverte des marginalia ! A tous yceusses bonnes gens qui ne lésinent point à partager ludisme et aimable humeur autour de tables de jeux médiévales ou contemporaines.