

# Dudodecim Scripta

## 1 HISTOIRE DU JEU

Ce jeu est un jeu de poursuite, à l'image du jeu de petits chevaux de notre enfance. Plusieurs plateaux ont été retrouvés lors de fouilles archéologiques (Holt au Pays de Galles ou à Qustul en Égypte).

Ovide, dans l'Art d'aimer (III, 363), nous donne une description très simple de ce plateau :

*Est genus, in totidem tenui ratione redactum  
Scriptula, quot menses lubricus annus habet :  
Parua tabella capit ternos utrimque lapillos,  
In qua uicisse est continuasse suos.*

« Il est un autre jeu, divisé en autant de cases qu'il y a de mois dans l'année ; la table contient trois pièces de chaque côté : pour gagner, il faut les ranger toutes les trois sur la même ligne. »

Le plateau peut se présenter sous plusieurs visuels. Il s'agit de trois lignes de douze cases chacune. Ce qui diffère entre les différents plateaux est la présence ou non des cases. Elles peuvent ainsi être remplacées par des formes géométriques ou bien des lettres. Le plateau de Qustul est un plateau de bois décoré de trente-six cases marquetées d'ivoire et de trois gros cercles centraux partageant les lignes en deux. Il était accompagné de quinze pions en ébène, quinze en ivoire, cinq dés cubiques et d'un astucieux godet en forme de boîte. Estimés de l'époque où les Romains tentaient de pacifier les Nubiens (vers 350 apr. J.-C.).



**Figure 1** : Trèves ; h. 45 cm x l. 70 cm.  
CIL XIII 3865 ; ILS 8626 b ; RIC I, 39.

© Benediktinerabtei St. Matthias Trier, Th. Zühmer



Figure 2 : Dessin du plateau en bois retrouvé à Qustul, 77.5 × 37 cm).

Lorsque les plateaux comptent 3 lignes de 2 mots de six lettres, les mots peuvent parfois faire référence à des événements historiques :

VIRTVS	IMPERI
HOSTES	VINCTI
LVDANT	ROMANI

Ces mots pourraient faire référence à la victoire de Claude II en 268 ou d'Aurélien en 271 sur les Alamans. D'autres mots font simplement référence à la vie quotidienne :

LEVATE	DALOCV
LEVEDE	NESCIS
IDIOTA	RECEDE

*Leva te, da locu(m)/ludere nescis/idiota recede* : ôte-toi de là, donne ta place, tu ne sais pas jouer imbécile, va-t'en !

## 2 LES REGLES PROPOSEES

---

### 2.1 LE MATERIEL

- Le plateau
- 15 pions par joueur
- 3 dés

### 2.2 LES DEPLACEMENTS

Le parcours est commun aux deux joueurs. Il faut parcourir la ligne centrale de gauche à droite, puis la ligne supérieure de droite à gauche, puis la ligne inférieure de gauche à droite.

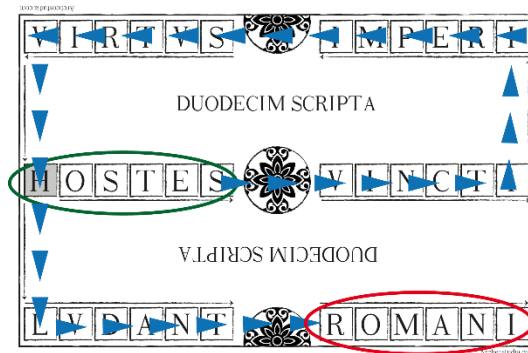


Figure 3 : les déplacements

Le parcours complet est donc formé de 36 cases. Les 6 premières cases (entourées en vert) forment la table d'entrée et les 6 dernières cases (entourées en rouge) forment la table de sortie.

## 2.3 LES ETAPES DU JEU

### 2.3.1 L'entrée des pions

- Cette première étape consiste à faire entrer tous ses pions sur le plateau (les six premières cases).
- Trois dés commandent le mouvement des jetons. Les chiffres obtenus doivent être joués séparément (on n'additionne pas les dés).
- Un jeton peut s'arrêter sur une case vide ou sur une case occupée par un ou plusieurs jetons de son propre camp sans aucune autre conséquence. Les pions s'empilent au fur et à mesure.
- Un jeton peut s'arrêter sur une case occupée par un jeton adverse s'il est seul sur la case. On dit qu'il est « frappé », il est alors sorti du plateau. Son propriétaire ne peut pas exécuter un autre coup avant d'avoir rentré ce jeton.
- Un jeton ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par deux pièces adverses, ou davantage.

### 2.3.2 Le déplacement

- Une fois tous les pions sur le plateau, les joueurs vont pouvoir le déplacer jusqu'à la fin du parcours.
- Les doubles et les triples sont joués normalement (une seule fois) et ne permettent pas de rejouer.
- Les trois dés doivent être impérativement joués chaque fois que cela est possible. Les dés qui ne peuvent pas être joués le sont par l'adversaire.

### 2.3.3 La sortie des pions

- On ne peut commencer à sortir ses jetons qu'une fois qu'ils sont tous réunis dans la table de sortie. Un jeton pourra sortir lorsqu'un dé lui permet de parvenir au-delà de la dernière case.

- Si un jeton est « frappé » pendant le processus de sortie, il doit recommencer le parcours en entier, la sortie des autres pions est suspendue jusqu'à ce que le jeton frappé ait réintégré la table de sortie.
- Le premier joueur à sortir ses pions est le vainqueur.

### 3 REFERENCE

---

Vincent Goncalves, « Le tablier de Gruterus : jeu de faussaire ou jeu chrétien ? », *Mélanges de l'École française de Rome — Antiquité* [Online], 126-2 | 2014, Online since 09 January 2015, connection on 03 May 2019. URL : <http://journals.openedition.org/mefra/2643> ; DOI : 10.4000/mefra.2643

Crist, Walter & Dunn-Vaturi, Anne-Elizabeth & de Voogt, Alex. (2016). *Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders*.

[http://jeuxstrategieer.free.fr/Duodecim\\_scripta\\_presentation.php](http://jeuxstrategieer.free.fr/Duodecim_scripta_presentation.php)

May Roland. Les jeux de table en Grèce et à Rome. In: *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*, n° 1, mars 1995. pp. 51-61.

